**Nazwa przedmiotu:**

JAVA 2

**Koordynator przedmiotu:**

Dr inż. Krzysztof Kaczmarski

**Status przedmiotu:**

Fakultatywny ograniczonego wyboru

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Informatyka

**Grupa przedmiotów:**

Wspólne

**Kod przedmiotu:**

**Semestr nominalny:**

5 / rok ak. 2009/2010

**Liczba punktów ECTS:**

4

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład: | 15h |
| Ćwiczenia: | 0h |
| Laboratorium: | 15h |
| Projekt: | 0h |
| Lekcje komputerowe: | 0h |

**Wymagania wstępne:**

Programowanie obiektowe

**Limit liczby studentów:**

**Cel przedmiotu:**

brak

**Treści kształcenia:**

Podstawy języka Java2. Programowanie obiektowe i zdarzeniowe. Wątki, wyjątki, procesy i monitory. Rozszerzenia języka w wersji 1.5: Generics, Enums, Autoboxing, metody wieloparametrowe i inne. AWT, JFC, JDBC, JNI, Aplety. Transfer danych, strumienie i serializowanie obiektów. JavaBeans, dynamiczne ładowanie i rozpoznawanie obiektów. Narzędzia JavaDoc i Jar.

**Metody oceny:**

Laboratoria odbywają się przez pół semestru po 2 godziny w tygodniu. Na początkowych siedmiu studenci piszą programy, które są oceniane przez prowadzących. Dodatkowo każdy student musi napisać większy program, którego temat jest uzgodniony z prowadzącym. Zaliczenie oparte jest na punktach zebranych za rozwiązywanie zadań (50%) oraz punktach za wykonaną aplikację (50%).

**Egzamin:**

**Literatura:**

Jan Bielecki, Java po C++, Intersoftland 1996 r.
Jan Bielecki, Java 2, Intersoftland 1997 r.
Mike Morgan, Poznaj język Java 1.2, Warszawa 1999 r.
Bruce Eckel Thinking in Java  http://codeguru.earthweb.com/java/tij
Dokumentacja Firmy Sun Microsystems Inc. http://java.sun.com/docs/

**Witryna www przedmiotu:**

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe