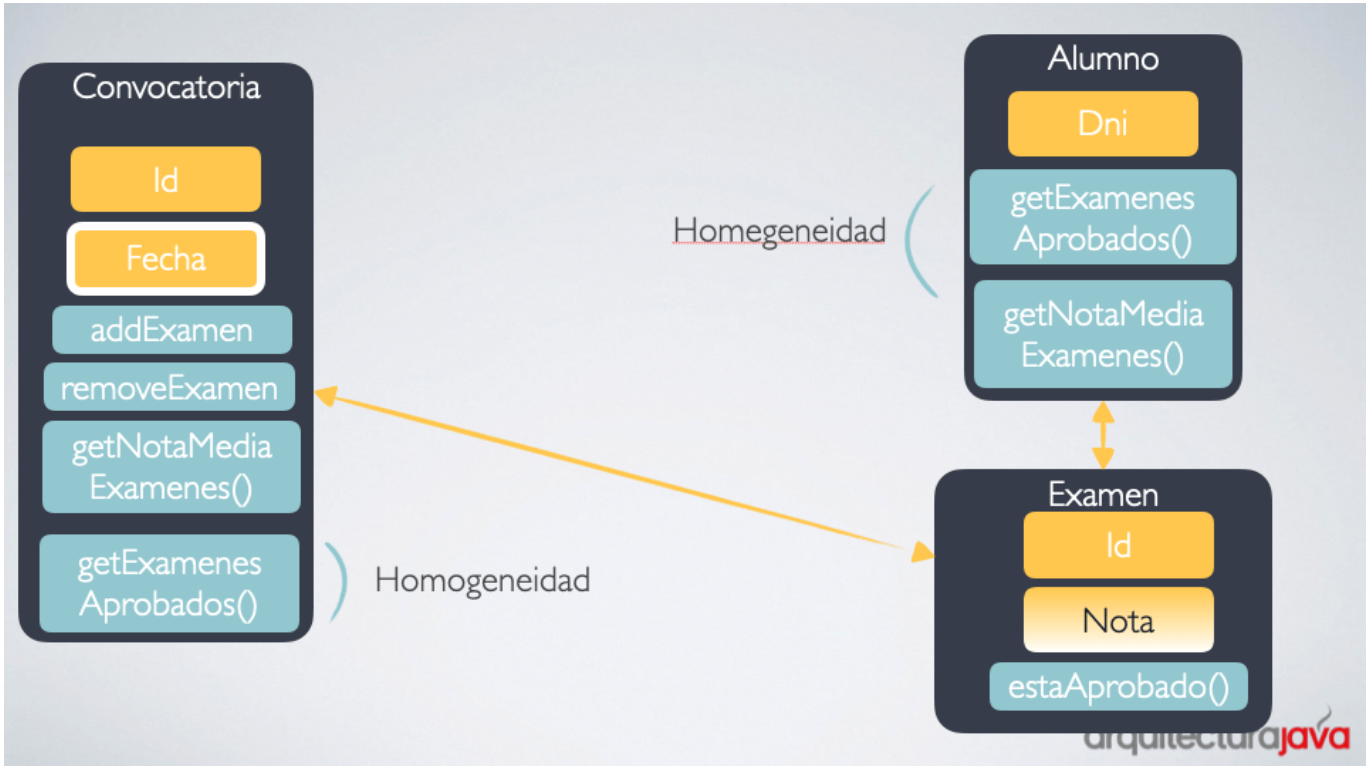
Tabla de Contenidos

- Introducción al Diseño Orientado a Objeto (Modulo1)
- Clases y Relaciones (Modulo 2)
- Acoplamiento y Cohesión (Modulo 3)
- Herencia y Diseño (Modulo 4)
- Interfaces Patrones y Flexibilidad (Modulo 5)
- Curso Orientado a Empresas:
  - Servicios incluidos:
  - Curso Bonificable

Hoy publico un nuevo Curso : Java Diseño Orientado a Objeto . Este curso esta orientado a aquellos desarrolladores que desean adquirir un conocimiento profundo sobre los principios de Diseño Orientado a Objeto . Normalmente cuando hablamos de Programación Orientada a Objeto siempre se explican los conceptos fundamentales como Herencia , Composición ,Polimorfismo etc. Sin embargo la mayor parte de las veces no se crea un ejemplo de complejidad media o alta que aplique estos principios fundamentales . Este curso aborda estos conceptos en profundidad ,junto con otros como Sencillez, Homogeneidad , Flexibilidad que son necesarios cuando se diseña. Vamos a explicar cada uno de los módulos.



Introducción al Diseño Orientado a Objeto (Modulo1)

Este módulo es gratuito y te puedes apuntar al sin coste . El módulo aborda los conceptos fundamentales de diseño de clases que son básicos para poder avanzar con los conceptos de Diseño Orientado a Objeto.

Clases y Relaciones (Modulo 2)

Crear relaciones entre clases es fundamental pero en muchos casos es dificil entender cuando crear relaciones uno a uno uno a muchos . Cuando abordar relaciones bidireccionales o unidireccionles . Como gestionar agregaciones de objetos o relaciones n a n . Este módulo revisa todos estos conceptos y aporta en enfoque cercano y directo

Acoplamiento y Cohesión (Modulo 3)

El diseño orientado a objeto esta muy relacionado con los conceptos de Acoplamiento y Cohesión que son dos de los conceptos que mas cuesta entender cuando diseñamos un programa. En muchas casos no conseguimos diseños sólidos debido a que no conseguimos encajar la solución sobre estos dos principios. Este módulo aborda en profundidad la diferencia entre Cohesión ,Acoplamiento , Homogeneidad y Sencillez para conseguir un diseño coherente.

Herencia y Diseño (Modulo 4)

La Herencia es la característica más famosa de la programación orientada a objeto y quizás también la menos entendida. En muchos casos el acoplamiento que genera la Herencia. En este módulo veremos como el uso de la herencia puede aportar flexibilidad encapsulando conceptos y uniéndolos con el concepto de polimorfismo para generar soluciones más cohesionadas.

Interfaces Patrones y Flexibilidad (Modulo 5)

El manejo de Interfaces siempre es complejo a nivel de diseño . Los interfaces están ligados a la Herencia pero generando una mayor flexibilidad . En este módulo veremos un ejemplo completo de como la Herencia puede tener limitaciones y el uso de Interfaces puede aportar una mayor flexibilidad usando patrones como Adaptador y Fachada.

Curso Orientado a Empresas:

Este curso esta orientado a empresas que deseen mejorar la capacitación de su equipo de desarrollo

Servicios incluidos:

- Soporte 24 horas sobre el contenido del curso y las dudas para el grupo de alumnos

- Foro para preguntas sobre el curso
- Test de Evaluación en cada unidad para valorar el aprovechamiento del curso
- Chat para compartir impresiones y dudas
  Duración del curso : de 6 a 8 semanas

  Precio por Alumno : El curso de este curso es 79Euros/Licencia

Curso Bonificable

Este curso puede ser bonificable a través de fundae:

Muchas gracias por seguir mi blog y buena semana a todos.

Solicitar Información adicional sobre el curso