

PRINCIPIOS FORMATIVOS Y METODOLOGÍA

El curso se desarrolla en formato Online o Teleformación.

La orientación formativa y metodológica de este programa permite unir los elementos teóricos con los prácticos de una forma natural.

Para conseguirlo, la actividad formativa se asienta en los siguientes principios:

Adaptación a las necesidades del mercado laboral

Enfoque práctico con los últimos avances del sector en Java.

La formación integral

Se imparten conocimientos y además se ejercitan las habilidades indispensables para crecer a nivel técnico en la empresa de hoy.

La calidad

Fruto de los años de experiencia e investigación de los profesores y colaboradores. Un rasgo diferencial del programa es que nuestros profesores son profesionales en su materia, teniendo los dos perfiles necesarios para una correcta formación, que son la experiencia en proyectos de análisis y desarrollo de aplicaciones en el lenguaje del curso, y la experiencia en la docencia, necesaria para la correcta comunicación entre el alumno y el tutor.

DESCRIPCIÓN DE LA ZONA PRIVADA

Diferentes áreas

Mediante la zona privada el alumno accederá a todas las características del curso. La zona privada está dividida en 3 áreas, y cada área en varias zonas:

- **GENERAL**
 - **Datos personales:** El alumno podrá ver los datos que el profesor tiene de él.
 - **Secretaría:** Contiene un pequeño tablón de últimas noticias, información sobre el uso de la zona privada, los datos generales del tutor, el plan de estudios, las formas de contacto con el centro, y la fecha/hora de la próxima tutoría.
- **CURSO**
 - **Materiales:** Contiene los materiales del curso (PDF's) para descargar, las prácticas y los proyectos. También da acceso al examen final.
 - **Consultas:** Zona dedicada a la formulación de consultas al tutor. Esta zona contiene un historial de las consultas ya realizadas, y diferencia entre las respondidas y las pendientes de solucionar mediante un sistema de colores. El alumno también podrá optar por realizar las consultas al e-mail directo del tutor.
 - **Herramientas:** Desde esta zona el alumno se podrá descargar el software que necesite. También dispone de los documentos de instalación, si la aplicación a instalar lo requiriese.
 - **Autoevaluaciones:** Desde esta zona el alumno podrá comprobar su grado de aprovechamiento.
 - **Mensajes:** En esta zona aparecerán los mensajes que desde La Dirección se quieran dar al alumno.
- **A LA SALIDA**
 - **Ciber Café:** En esta zona el alumno encontrará enlaces a juegos, la prensa nacional e internacional, revistas, viajes, etc.
 - **Biblioteca:** Aquí se plantea una bibliografía que abarca diferentes aspectos del curso.

OBJETIVOS

Proporcionar los conocimientos y las herramientas necesarias que permitan a los participantes llegar a conocer en profundidad el lenguaje de programación Java-J2EE, con un módulo de XML y finalizando con un módulo de AJAX.

Transmitir las experiencias vividas por el tutor en el mundo Java, con el fin de que el curso sirva también como base de resolución de conflictos generalmente encontrados en Java.

Preparar al profesional para resolver los problemas que más adelante en su vida laboral se le presentarán a nivel de desarrollo de aplicaciones Java, ayudándole a desarrollar las habilidades necesarias que le permitan gestionar correctamente los conocimientos adquiridos.

El programa trata desde cero la tecnología de Java-J2EE-XML-AJAX, y desde el inicio, a través de los ejemplos mostrados, las prácticas propuestas, y las tutorías vía MSN, este curso ofrece una visión general del mundo de desarrollo Java, introduciéndose en profundidad en determinados aspectos del mismo, los más requeridos por las empresas que necesitan trabajar con estas tecnologías.

DESTINATARIOS

Cualquier persona que desee desarrollar aplicaciones en entornos Java-J2EE-XML-AJAX. No son necesarios conocimientos previos, no siendo tampoco un impedimento el disponer de alguno, ya sea en el propio Java o en otro lenguaje de programación.

DINÁMICA DEL CURSO

Documentación y Materiales

Completa documentación electrónica, ejercicios y prácticas, en formato PDF, imprimible por parte del usuario, y estructurada por los temas del temario. Descargable al ordenador del alumno.

Además de los materiales que tenemos en formato PDF en la zona privada se entregará a cada alumno material de apoyo, consistente en un libro editado por nosotros ante la falta de documentación en español sobre Java-J2EE, escrito por el responsable técnico del curso y autor de diversas obras en Java y .NET para la Editorial Ra-Ma, Antonio Martín Sierra, y por Ramón Egido, director del centro.

- Curso de Programación en Java-J2EE



E-Tutor

El tutor asignado a este curso es Antonio Martín Sierra, autor de prestigio de la Editorial Ra-Ma con manuales editados de tecnologías Java y Microsoft .NET.

Duración

El tiempo que se dará al alumno para completar todo el temario es de 12 meses. La duración estimada en horas es de 750 horas.

Metodología

Desde la zona de E-Learning, el alumno dispondrá de una zona donde encontrará los manuales correspondientes al curso, otra zona donde podrá acceder a las descargas del software, otra zona para realizar consultas al tutor asignado, una zona de secretaría donde se publicarán las tutorías MSN, una zona lúdica llamada Ciber Café, con enlaces a juegos Java y a la prensa nacional e internacional, emisoras de radio y televisión, revistas, etc., y otra zona dedicada a los mensajes que desde Dirección se tuvieran que enviar al alumno.

El alumno también dispondrá del correo electrónico directo del tutor, además de la zona de consultas de la web.

Las dudas se resolverán por medio del e-mail o de la zona de consultas.

Existe un planning de tiempo que debería de ser dedicado a cada tema, a fin de que el alumno pueda establecerse un plan de estudios.

En las tutorías MSN se resolverán dudas de conceptos y demás temas que no impliquen la verificación en ese mismo momento de bloques de código. Estas tutorías MSN no son necesarias para el correcto funcionamiento del curso, pero si son aconsejables. No son individuales, sino conjuntas, a fin de "formar grupo" y que unos alumnos puedan aprender de otros, como en una clase presencial clásica.

El temario cubre el temario de las certificaciones de SUN: Programador Certificado y Desarrollador Web.

Al finalizar el curso el alumno deberá de realizar un proyecto final y un examen final OnLine. El diploma sólo se logrará con la superación de ambas pruebas.

TEMARIO DEL CURSO

MÓDULO 1: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

- Introducción
- La POO: Un paradigma de la programación
- Elementos básicos de la POO
- Principios fundamentales de la POO
- Ventajas de la POO

MÓDULO 2: HTML

- Introducción
- Estructura básica de un documento HTML
- Organización del texto
- Hipervínculos
- Imágenes y mapas de imágenes
- Tablas
- Frames
- Formularios
- Objetos

MÓDULO 3: JAVASCRIPT

- Introducción
- Diferencias entre JavaScript y Java
- Incluyendo JavaScript en las páginas web
- Primer ejemplo
- El lenguaje
 - . Operadores
 - . Variables
 - . Funciones matemáticas
 - . Sentencias with
 - . Sentencias condicionales
 - . Sentencias de control de flujo
 - . Funciones
 - . Formas de introducir un Script en HTML
 - . Arrays o matrices
 - . Cadenas de texto
 - . Fechas y horas
- POO
- Eventos
- Los objetos del navegador
- Formularios
- Cookies

MÓDULO 4: DHTML

- Introducción a DHTML
- Hojas de estilo (CSS)
- El lenguaje VBScript
- Modelo de objetos de DHTML
- Ubicación de elementos HTML

MÓDULO 5: XML

- Mecanismos de autodescripción en documentos XML
- DTD's
- XML-Schemas
- CSS
- XSL

MÓDULO 6: FUNDAMENTOS DE JAVA

- Aspectos básicos de Java
 - . La máquina virtual de Java
 - . Ediciones Java
 - . Estructura de un programa Java
 - . El método main
 - . Programa básico Java
 - . Compilación y ejecución de programas Java
- Edición, compilación y ejecución de programas
 - . Utilización de las herramientas del SDK
 - + Las variables de entorno PATH y CLASSPATH
 - + Compilación de una clase Java
 - Empaquetado de una clase Java
 - + Ejecución de una clase Java
 - . Utilización del IDE NETBEANS
 - + Creación de un proyecto de consola con NetBeans
- La sintaxis del lenguaje Java
 - . Elementos del lenguaje
 - + Caracteres especiales y signos de puntuación
 - + Secuencias de escape
 - + Tipos de datos
 - + Literales
 - + Identificadores
 - + Palabras reservadas
 - + Comentarios
 - + Variables y Constantes
 - + Expresiones numéricas
 - + Conversión de tipos
 - + Operadores. Prioridad de operadores
 - . Arrays
 - + Declaración de un array
 - + Tamaño de un array
 - + Acceso a los elementos de un array
 - + Arrays de varias dimensiones
 - . Instrucciones de control
 - + Instrucción if
 - + Instrucción switch
 - + Instrucción for
 - + Instrucción foreach
 - + Instrucción while
 - . Paso de parámetros en la ejecución de un programa

MÓDULO 7: CLASES DE USO GENERAL

- Introducción
- Clases y objetos
 - . Definición de una clase java
 - . Creación de objetos

- . Métodos y atributos estáticos
- . Constructores
 - + Sobrecarga de constructores
 - + Constructores por defecto
- . Empaquetado e importación de clases
- El API Java SE
 - . Javadoc
 - . Clases para gestión de cadenas y números.
 - + Clase string
 - Métodos de la clase string
 - + La clase stringbuilder
 - Métodos de la clase stringbuilder
 - + La clase math
 - Importaciones estáticas
 - Principales métodos de math
 - + Clases de envoltorio
 - Creación de un objeto de envoltorio
 - Conversión de texto a número
 - . Clases de entrada/salida
 - + La clase printstream
 - Obtención de un objeto printstream
 - Envío de información a la salida
 - Salida con formato
 - + La clase console
 - Obtención de un objeto console
 - Métodos de la clase console
 - + La clase bufferedreader
 - Creación de un objeto bufferedreader
 - Recuperación de datos
 - + La clase scanner
 - Creación de un objeto scanner
 - Métodos de la clase scanner
 - . Clases de colección
 - + Tipos de colecciones
 - + Colecciones basadas en índices
 - Métodos para la manipulación de la colección
 - + Colecciones de tipo genérico
 - + Colecciones basadas en claves
 - Métodos de la clase hashtable
 - + Conjuntos
 - Métodos de hashset
 - + Colas
 - Métodos de priorityqueue

MÓDULO 8: LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS EN JAVA

- Introducción
- Encapsulación
 - . Métodos de propiedad set/get
 - . Javabeans
- Sobrecarga de métodos
- Herencia
 - . Relación de herencia
 - . Ejemplos de herencia entre clases
 - . Definición de herencia en java
 - . Miembros privados y protegidos
 - . Ejecución de constructores en la herencia

- . Herencia de la clase object
- Sobrescritura de métodos
- Clases abstractas e interfaces
 - . Clases abstractas
 - . Interfaces
 - + Definición de una interfaz
 - + Implementación de una interfaz
 - + Herencia de interfaces
- Polimorfismo

MÓDULO 9: TRATAMIENTO DE EXCEPCIONES

- Introducción
- Excepciones en un programa
 - . Clases de excepción
 - . Clasificación de las excepciones
 - + Excepciones del sistema
 - + Excepciones del api
- Captura de excepciones
 - . Bloques try
 - . Bloques catch
 - . Bloque finally
- Métodos de las clases de excepción
- Creación de clases de excepciones personalizadas
 - . Definición de la clase de excepción
 - . Lanzamiento de la excepción

MÓDULO 10: CREACIÓN DE ENTORNOS GRÁFICOS

- Introducción
 - . Interfaces gráficas en java
- Creación de interfaces gráficas con AWT
 - . Tipos de clases
 - . Clases de componentes
 - . Creación de una ventana
 - . Dibujo en el interior de una ventana
 - + Obtención de un objeto Graphics
 - + Métodos de dibujo
 - . Controles gráficos
 - + Creación de un control e inclusión en el contenedor.
 - + Principales controles del AWT
 - > Control Button
 - > Clase TextComponent
 - > Control TextField
 - > Control TextArea
 - > Control Label
 - > Control List
 - > Control Choice
 - > Clase CheckBox
 - > Clase CheckBoxGroup
- La gestión de eventos
 - . Clases de eventos e interfaces de escucha
 - . Respuesta a eventos de la interfaz
 - + Implementación de un método manejador de evento
 - + Asociación objeto gráfico-manejador
- Interfaces gráficas con SWING

- . Estudio de los controles SWING
 - + Controles de uso general
 - > Control JLabel
 - > Control JTextField
 - > Control JPasswordField
 - > Control JTextArea
 - > Control JButon
 - > Control JCheckBox
 - > Control JRadioButton
 - + Controles de tipo lista
 - > Definición del contenido de una lista
 - > Principales métodos de JList
 - > Principales métodos de JComboBox
 - + Controles específicos de swing
 - > Control JSlider
 - > Control JTable
 - > La interfaz TableModel y la clase DefaultTableModel
 - > La clase JScrollPane
- . Gestores de organización (Layouts)
 - + Tipos de gestores de organización
 - > CardLayout
 - > FlowLayout
 - > GridLayout
 - > BorderLayout
 - > BoxLayout
- Applets
 - . La clase JApplet
 - . El ciclo de vida de un applet
 - . Referencia a un applet desde la página html
 - . Creación de applets con NETBEANS
 - . Paso de parámetros a un applet

MÓDULO 11: CONCURRENCIA

- Introducción
- Threads
- Creación de aplicaciones multitarea
 - . La clase THREAD
 - + Creación de una subclase de Thread
 - + Creación de objetos thread
 - + Puesta en ejecución de los thread
 - + Poner a dormir un thread
 - + Asignar nombre a un thread
 - . La interfaz RUNNABLE
 - + Implementación de la interfaz Runnable
 - + Creación y ejecución de threads
- Ciclo de vida de un thread
 - . Estados de un thread
 - . Prioridades en la ejecución de threads
 - + Establecimiento de prioridad en un thread.
 - + El método yield()
- Sincronización de código
 - . Bloques sincronizados
 - . Monitores
 - . Bloqueos y notificaciones
 - . Aplicaciones productor – consumidor

MÓDULO 12: FICHEROS

- Introducción
 - . Tipos de ficheros
 - . El paquete JAVA.IO

- Manipulación de ficheros de texto
 - . Lectura de cadenas de un fichero de texto
 - + Lectura de los datos
 - + Cierre del stream
 - . Escritura en un archivo de texto
 - + La clase PrintWriter
 - + La clase FileWriter
- Almacenamiento de tipos primitivos en un fichero binario
 - . Escritura de datos
 - + Métodos de escritura
 - . Recuperación de datos
 - + Métodos de lectura
- Almacenamiento de objetos en disco
 - . La interfaz SERIALIZABLE
 - . Escritura del objeto
 - + Métodos de escritura
 - . Lectura de objetos
- Acceso aleatorio a un fichero. Clase RANDOMACCESSFILE
 - . Métodos de la clase RANDOMACCESSFILE

MÓDULO 13: PROGRAMACIÓN EN JAVA PARA RED

- Introducción
- Urls
 - . Clase URL
 - + Acceso a un documento de texto mediante la clase URL
 - . Clase URLCONNECTION
 - . La clase INETADDRESS
 - + Obtención de un objeto InetAddress
 - + Información de un objeto InetAddress
- Sockets
 - . La clase SOCKET
 - . La clase SERVERSOCKET
 - + Gestión de conexiones

MÓDULO 14: SQL

- Introducción
- Consultas de selección
- Criterios de selección
- Agrupamiento de registros y Funciones Agregadas
- Consultas de actualización
- Tipos de datos
- SubConsultas
- Consultas de Referencias Cruzadas
- Consultas de Unión
- Estructuras de las tablas
- Consultas con parámetros
- Acceso a bases de datos externas
- Omitir los permisos de ejecución
- La cláusula Procedure

MÓDULO 15: ACCESO A DATOS CON JDBC

- Introducción
- Funcionamiento de JDBC
 - . El driver JDBC
 - . Operaciones en una aplicación JDBC
- El lenguaje SQL
 - . Las sentencias para manipulación de datos
 - . Sentencia SELECT
 - Condiciones de selección

- Ordenación de registros
- Consultas SELECT sobre varias tablas
- Alias
- Instrucciones SELECT subordinadas
- Operadores
- . Sentencia INSERT
- . Sentencia DELETE
- . Sentencia UPDATE
- El API de JDBC
- Programación con JDBC
 - . Establecimiento de una conexión con la base de datos
 - . Ejecución de consultas SQL
 - . Manipulación de resultados
 - . Cierre de una conexión
- La excepción SQLEXCEPTION
- Consultas preparadas
 - . Precompilación de sentencias con PreparedStatement
 - . Asignación de parámetros
 - . Ejecución de sentencias preparadas
- Procedimientos almacenados
 - . La interfaz CallableStatement
 - . Asignación de parámetros
 - . Ejecución de un procedimiento almacenado
- Conjunto de resultados desplazable y actualizable
- Acceso a los metadatos
- Transacciones
 - . Definición de una transacción
 - . Confirmación y rechazo de una transacción
- Fuentes de datos
 - . La interfaz DataSource y los Sistemas de Directorio
 - . Recuperación del objeto DataSource
 - . Obtención de una conexión

MÓDULO 16: INTRODUCCIÓN A LA APLICACIONES WEB J2EE

- Introducción
- Arquitectura de tres capas
 - . La capa cliente
 - . La capa intermedia
 - . La capa de datos
- La plataforma J2EE
 - . Tecnologías J2EE
 - . Tipos de aplicaciones J2EE
 - + Aplicaciones Web J2EE
 - + Aplicaciones Empresariales

MÓDULO 17: SERVLETS

- Introducción
 - . ¿Qué es un servlet?
 - . Ciclo de vida de un servlet
- Implementación de un servlet
 - . Proceso de creación de un servlet HTTP
 - . Contrucción de un servlet de ejemplo
 - . Estudio de los métodos del ciclo de vida
- Captura de datos cliente
 - . Datos de aplicación
 - . Acceso a los encabezados de una petición
- Redireccionamiento y reenvío de peticiones
 - . Redireccionamiento
 - . Reenvío de peticiones
- Mantenimiento del estado en aplicaciones web

- . Inserción de datos URL
- . Atributos de petición
- . Atributos de sesión
- . Atributos de aplicación
- . Cookies
- Parámetros de contexto
 - . Definición de parámetros de contexto
 - . Recuperación de parámetros de contexto
- Acceso a datos desde una aplicación web
- Escuchadores
 - . Interfaces de escucha
 - . Respuesta a un evento

MÓDULO 18: JSP

- Introducción
 - . ¿Qué es una página JSP?
 - . Ventajas e inconvenientes de las páginas JSP
 - . Ciclo de vida de una página JSP
- Componentes de una página JSP
 - . Bloques de texto estático
 - . Elementos de script
 - . Objetos implícitos JSP
 - . Directivas
 - . Acciones JSP
- El lenguaje *EL*
 - . Expresiones *EL*
 - . Acceso a objetos mediante expresiones *EL*
 - . Objetos implícitos *EL*
 - . Operadores *EL*
- La librería de acciones JSTL
 - . Instalación de JSTL
 - . Utilización de JSTL en una página JPS
 - . Estudio de las principales acciones del core de JSTL
 - + Acciones de propósito general
 - + Acciones de control de flujo
- Creación de acciones JSP personalizadas
 - . Implementación de la clase manejadora
 - + Ciclo de vida básico de una acción
 - + Escritura en la página de respuesta
 - . Creación de un archivo de librería
 - + Etiquetas para la definición de una librería de acciones
 - . Utilización de acciones personalizadas en una página JSP
 - . Atributos en acciones JSP
 - . Iteración sobre el cuerpo de una acción
 - . Manipulación del cuerpo de la acción

MÓDULO 19: STRUTS

- Introducción a Struts
 - . Características de struts
 - . El controlador en una aplicación struts
 - . Librerías de acciones
- Creación de una aplicación con struts
 - . Pasos previos. Creación del proyecto
 - . Aplicación de ejemplo para envío y recepción de mensajes
 - . Definición de objetos ActionForward
 - . Las vistas
- Librerías de tags JSP
 - . Librería HTML
- Archivo de recursos
 - . Contenido del archivo de recursos

- . Referencia al archivo de recursos
- . Acceso a las cadenas definidas en el archivo de recursos
- . Aplicaciones multi-idioma
- Control de errores
 - . Sobrescritura del método validate()
 - . Creación de objetos ActionError
 - . Visualización de mensajes de error

MÓDULO 20: JAVA SERVER FACES (JSF)

- Introducción
 - . Características de JSF
- Componentes de una aplicación JSF
 - . Archivo de configuración Faces-Config.xml
 - . Servlet FacesServlet
 - . Beans gestionados
 - . Contexto de aplicación. La clase FacesContext
 - . Acciones JSP
- Creación de una primera aplicación JSF
 - . Creación de la estructura de la aplicación
 - . Implementación del modelo
 - . Creación y registro de beans gestionados
 - . Implementación de controladores de acción
 - . Definición de reglas de navegación
 - . Creación de las vistas
- Eventos de acción (ActionEvent)
- Ciclo de vida del procesamiento de una petición JSF
 - . Restore View
 - . Apply Request Values
 - . Process Validation
 - . Update Model Values
 - . Invoke Application
 - . Render Response
- Componentes gráficos JSF
 - . Renderización
 - . Tags de componentes JSF
 - + Formulario
 - + Controles: atributos comunes
 - + Campos de texto
 - + Controles de comando
 - + Generación de texto
 - + Casillas de verificación
 - + Listas de selección única
 - + Listas de selección múltiple
 - . El evento ValueChangeEvent
- Conversores y validadores
 - . Validadores
 - + Validación automática
 - + Validadores implícitos JSF
 - + Validadores personalizados
 - . Conversores
 - + Conversores implícitos JSF

MÓDULO 21: AJAX

- Fundamentos de AJAX
 - . AJAX al rescate
 - . Funcionamiento de AJAX
 - . Tecnologías AJAX
 - . Cómo construir una aplicación AJAX
 - + Creación del objeto XMLHttpRequest
 - + Preparación de la petición

- + Envío de la petición
- + Manipulación de los resultados de la respuesta
- . Envío de datos al servidor mediante POST
- Manipulación de documentos mediante DOM
 - . Fundamentos del DOM
 - . Las interfaces DOM
 - . Acceso al contenido de un documento XML
 - . Acceso a los contenidos de un documento XHTML
 - . Manipulación de la estructura de un documento
- Buenas prácticas en la construcción de aplicaciones AJAX
 - . Garantizar la compatibilidad entre navegadores
 - . Encapsulación de la funcionalidad del objeto XMLHttpRequest
 - . Control de errores
- Formato de datos JSON
 - . Creación de un objeto JSON
 - . Interpretación de cadenas JSON
- Utilidades de libre distribución
 - . La librería Prototype
 - + El Objeto Ajax.Request
 - + El objeto Ajax.Updater
 - + El objeto Ajax.PeriodicalUpdater
 - + Funciones prototype
 - . El toolkit Dojo
 - + La función dojo.io.bind()
 - + Modificación del contenido de la página
 - + Envío de parámetros en la petición
 - + Control de errores
- Direct Web Remoting
 - . Funcionamiento de DWR
 - . El kit de herramientas de DWR
 - . Construcción de una aplicación DWR
 - + La capa de servidor
 - + La capa cliente
 - . Funciones JavaScript de DWR
 - . Convertidores

MÓDULO 22: ENTERPRISE JAVA BEANS (EJB)

- Introducción
- Los 6 roles en EJB
- Tipo de beans
- El contenedor EJB
- Programación de EJB
- EJB como objetos distribuidos

MÓDULO 23: GESTIÓN DE PERSISTENCIA EN JAVA EE

- Introducción
- Java Persistence API (JPA)
 - . La especificación JPA
 - . Entidades
 - + Definición de una entidad
 - + Requerimientos de una clase de entidad
 - . Unidad de persistencia
 - . La interfaz EntityManager
 - + Ciclo de vida de una entidad
 - + Métodos de la interfaz EntityManager
- Desarrollo de una aplicación JPA con Netbeans

- . Configuración de persistencia en Netbeans
- . Definición de entidades
- . Codificación de las instrucciones JPA
- Claves primarias
 - . Clave primaria simple
 - . Clave primaria compuesta
- Relaciones entre entidades
 - . Relación uno a uno
 - + Relaciones uno a uno unidireccionales
 - + Relaciones uno a uno bidireccionales
 - . Relación uno a muchos y muchos a uno
 - . Relación muchos a muchos
 - . Actualizaciones en cascada
- Lenguaje JPQL y consultas
 - . Sintáxis de JPQL 36
 - . Creación de consultas
 - . Ejecución de una consulta
 - . Consultas con parámetros

EXAMEN FINAL Y EVALUACIÓN

CÓMO HACER LA MATRÍCULA

Rellena la siguiente ficha y envíala por e-mail a syncrom@syncrom.com con el asunto **MATRICULA MJ**.

Nombre y Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Código Postal:

Provincia:

País:

N.I.F.:

Teléfono de contacto:

E-Mail:

Si se van a matricular más amigos, envíanos sus datos en el mismo correo, rellenando una ficha para cada uno.

MÁS INFORMACIÓN

Puedes ver más información en nuestra página web www.syncrom.com en el área de formación, o puedes llamarnos por teléfono al 902.106.443.