

Vak: Object Georiënteerd Programmeren-3 & Design Patterns

credits: 4

Vakcode	ITVB18SE2
Naam	Object Georiënteerd Programmeren-3 & Design Patterns
Studiejaar	2019-2020
ECTS credits	4
Taal	Nederlands
Coördinator	B.L. Heijne

Werkvormen	Hoorcollege Werkcollege
Toetsen	OOP-3 & Design Patterns - Computer, organisatie tentamenbureau Practicum - Overige toetsing

Leeruitkomsten

De student kan:

- De belangrijkste Design Patterns herkennen en toepassen in applicaties;
- Java faciliteiten zoals file i/o, serialisatie met JSON/XML, assertions, exception handling en generics toepassen;
- In Java gevorderde technieken toepassen zoals multi-threading, database programmeren en netwerk programmeren;
- Een eenvoudige GUI applicatie maken met de JavaFX toolkit.

Inhoud

OOP-3 is een vervolg op de cursussen OOP-1 en OOP2. De student verdiept zijn kennis van het OO-programmeren met Java. Het hoofdonderwerp hierbij is (OO) design patterns. Naast design patterns komen de volgende onderwerpen aan bod:

- multi-threading
- Java FX en event-driven programming
- Java generics
- handling exceptions & assertions
- file i/o
- networking
- serialisation with JSON
- database programming
- profiling

Opgenomen in opleiding(en)

HBO-ICT, Major Software Engineering

School(s)

Instituut voor Communicatie, Media & IT

share your talent. move the world.