



## Programowanie w języku Java - podstawy

Numer usługi 2026/02/12/202247/3330839

3 690,00 PLN brutto

3 000,00 PLN netto

105,43 PLN brutto/h

85,71 PLN netto/h

157,50 PLN cena rynkowa ⓘ

JSYSTEMS SPÓŁKA  
Z OGRANICZONĄ  
ODPOWIEDZIALNOŚ  
CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 🕒 35:00 h
- 📅 23.11.2026 do 27.11.2026

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
<b>Grupa docelowa usługi</b>	Szkolenie jest odpowiednie zarówno dla osób, które chcą rozpocząć naukę programowania w Javie, jak i dla tych, którzy mają już podstawy programowania i chcą pogłębić wiedzę oraz ugruntować umiejętności w praktycznym kodowaniu w Javie.
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	6
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	12
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	19-11-2026
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Liczba godzin usługi</b>	35
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

## Cel

### Cel edukacyjny

Uczestnik po ukończeniu tego szkolenia będzie potrafił:

- Tworzyć aplikacje "okienkowe" i konsolowe
- Znaleźć i poprawić błędy w aplikacjach JAVA
- Tworzyć aplikacje wielowątkowe o równoległe działających procesach

Korzystać z zewnętrznych zasobów w aplikacjach JAVA  
Stworzyć aplikację wykorzystującą bazy danych

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Uczestnik po ukończeniu tego szkolenia będzie potrafił:</p> <p>Tworzyć aplikacje "okienkowe" i konsolowe</p> <p>Znaleźć i poprawić błędy w aplikacjach JAVA</p> <p>Tworzyć aplikacje wielowątkowe o równoległe działających procesach</p> <p>Korzystać z zewnętrznych zasobów w aplikacjach JAVA</p> <p>Stworzyć aplikację wykorzystującą bazy danych</p>	<p>Każde omawiane zagadnienie jest utrwalane rzędem ćwiczeń o wzrastającym poziomie trudności.</p> <p>Podczas szkolenia uczestnicy wykonują ponad 50 warsztatów. W szkoleniu duży nacisk jest kładziony na dobre zrozumienie zasad działania wykorzystywanych technik, a nie ich odtwórcze stosowanie.</p>	<p>Obserwacja w warunkach rzeczywistych</p>

## Kwalifikacje

### Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

### Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

## Program

### 1. Wprowadzenie do Javy i środowiska programistycznego

o Ogólne omówienie platformy

o Składowe JAVA – zagadkowe trójliterowce JDK, JVM, JRE

o Instalacja JDK i środowiska programistycznego

### 2. Sterowanie programem – warunki

- o Podstawowa składnia prostej instrukcji warunkowej

- o Blokowość kodu i zakres widoczności zmiennych

- o Operatory logiczne

### **3. Pętle - podstawa algorytmiki**

- o Czym jest pętla?

- o Operatory inkrementacji i dekrementacji

- o Najczęściej używana pętla for

- o Bardzo ważna pętla while

- o Rzadka pętla do-while

### **4. Pola i metody statyczne**

- o Co robi słowo static?

- o Gdzie się tego używa?

- o Wzorzec projektowy Singleton

### **5. GIT**

- o Repozytorium zdalne a lokalne

- o Obsługa z poziomu konsoli

- o Łączenie zmian i rozwiązywanie konfliktów

### **6. Maven**

- o Cykl życia

- o Plik pom.xml

- o Jak obsługiwać biblioteki

### **7. Obiektość w Javie**

- o Wstęp do programowania obiektowego

- o Na czym polega różnica między obiektem, a nie obiektem

### **8. Klasa i obiekt danej klasy**

- o Klasa a obiekt

- o Pola

- o Metody obiektów

### **9. Konstruktory**

- o Konstruktory domyślne

- o Konstruktory bezparametrowe vs posiadające parametry

- o Przesłanie konstruktorów domyślnych

- o Przeciążanie konstruktorów

- o Cykl życia obiektu

### **10. Pakiety**

- o Idea pakietów

o Konwencje nazewnicze

## **11. Specyfikatory dostępu**

o public

o private

o protected

## **12. Interfejs graficzny (Java FX)**

o Okna

o Pola edycyjne

o Pola do wyświetlania danych

o Przyciski

o Obsługa zdarzeń – np. kliknięcia

o Interakcje między komponentami

## **13. Dziedziczenie klas**

o Co to znaczy dziedziczenie?

o Do czego służy dziedziczenie?

o Działanie dziedziczenia

o Instrukcja super()

## **14. Polimorfizm**

o Czym jest polimorfizm?

o Przesłanianie metod

## **15. Wyjątki i ich obsługa**

o Czym się różni wyjątek od błędu?

o Try – catch

o Klasy wyjątków

o Propagacja wyjątków

## **16. Kolekcje**

o Listy

o Rodzaje listy

o Klasy opakowujące

o Zarządzanie zawartością kolekcji

o Wykorzystanie kolekcji

## **17. JDBC – obsługa baz danych**

o Niezbędne biblioteki

o Połączenie z bazą danych

o Singleton a pula połączeń

o Mapowanie modelu relacyjnego na obiektowy

- o Odczytywanie danych z bazy
- o Wstawianie nowych wierszy
- o Autogenerowanie kluczy
- o Kasowanie wierszy
- o Aktualizacja danych
- o Zapytania preparowane
- o Aspekty wydajnościowe

#### 18. Dobre praktyki w programowaniu

#### 19. Co dalej?

- o Wzorce projektowe, JEE
- o Android, Frameworki, ORMy
- o Gdzie szukać pracy jako programista?

## Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 0

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

## Cennik

### Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 690,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	105,43 PLN
Koszt osobogodziny netto	85,71 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

## Marcin Chrost

Jestem programistą z ponad 15-letnim doświadczeniem. W trakcie swojej kariery kilka razy zmieniałem obszary, z którymi miałem do czynienia (poczynając od niskopoziomowego programowania w C, poprzez fullstackowe zabawy w RubyOnRails, aż do prawdziwego backendu w Javie).

Odkąd pamiętam, zawsze lubiłem dzielić się wiedzą z innymi i sprawiało to satysfakcję obu stronom tego procesu. Dlatego naturalną konsekwencją było to, iż zostałem kilka lat temu profesjonalnym trenerem IT.

Prowadzenie szkoleń pozwala mi również na każdorazowe powtórzenie i ugruntowanie swojej wiedzy, co potem bardzo przydaje się w pracy projektowej. Natomiast to, co daje mi największe zadowolenie jako trenerowi, to sytuacja gdy uczeń przerośnie mistrza - wtedy wiem, że dałem z siebie wszystko, a moja praca przyniosła owoce.

# Informacje dodatkowe

## Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymają komplet materiałów PDF

## Warunki uczestnictwa

Umiejętność korzystania z komputera

## Informacje dodatkowe

Szkolenie kończy się wydaniem certyfikatu imiennego

# Warunki techniczne

Dostęp do internetu, laptop/komputer, wideoaplikacja ZOOM lub dostęp do wersji w przeglądarce, możliwość podłączenia się do hostów przygotowanych na pulpicie zdalnym.

# Kontakt



## Biuro Obsługi Klienta

**E-mail** [biuro@jssystemy.pl](mailto:biuro@jssystemy.pl)

**Telefon** (+48) 534 506 503