

Moduł	Temat	Zagadnienie	Liczba godzin (w tym pracy własnej)
I	1.	Wprowadzenie – klasa a program	2
	2.	Instalowanie wymaganego oprogramowania i pierwsze testy	2
II	3.	Podstawowe struktury i wykorzystanie typów danych	2
	4.	Podstawowe instrukcje sterujące	2
III	5.	Podstawy programowania obiektowego w Javie, część 1	2
	6.	Podstawy programowania obiektowego w Javie, część 2	2
IV	7.	Podstawy programowania obiektowego w Javie, część 3	2
	8.	Operacje na plikach	2
V	9.	Grafika w Javie: komponenty i kontenery	2
	10	Grafika w Javie: obsługa zdarzeń	2
VI	11.	Android – jak zacząć?	2
	12.	Android – piszemy i uruchamiamy pierwszy program	2