



Trayecto Formativo Programador 364 hs.

Técnicas de
Programación
120 hs.

Base de
Datos
70 hs.

Relaciones
Laborales
24 hs.

Prog. Orientada
a Objetos
150 hs.

Información del curso

Curso: Técnicas de programación 120 hs. reloj

Profesor: Francisco Acuña

Email profesor: franciscoacuna.centro8@gmail.com

Repositorio GitHub: https://github.com/Francisco-Acuna/2023_2C_TECNICAS_TM

Temas

- **Introducción a Java**
 - ¿Qué es? ¿Para qué sirve?
 - Principales características
 - Organización
 - Historia
- **Componentes de Java**
 - JDK
 - JRE
 - JVM
- **Entorno de Desarrollo Integrado (IDE)**
 - ¿Qué es un IDE? ¿Para qué nos sirve?
 - Ventajas de utilizar un IDE
 - NetBeans
- **Estructura de código**
 - Bloques de código
 - Expresiones
 - Sentencias
 - Comentarios
 - Nomenclatura (tipos de escritura)
 - Palabras reservadas
- **Variables**
 - ¿Qué es una variable?
 - Sintaxis y semántica
 - Declaración de variable
 - Definición de variable



- **Tipos de datos**
 - byte/short/int/long/float/double/char/boolean
 - String
 - Tipo de datos Var
- **Operadores**
 - De concatenación
 - Aritméticos
 - De asignación
 - Relacionales
 - Lógicos
- **Estructuras condicionales**
 - If
 - If-else
 - If-else anidado
 - Switch case
 - Operador ternario
- **Estructuras de repetición**
 - While
 - Do-while
 - For
 - Sentencias break y continue
- **Vectores o Arrays**
 - ¿Qué es un Array o vector?
 - Definición y creación. Inicialización.
 - Recorrido del array
 - Copia de arrays
- **Interfaz gráfica de usuario (GUI)**
 - ¿Qué es una interfaz gráfica y para qué sirve?
 - Swing. ¿Qué es? Historia.
 - Contenedores. Componentes. Eventos.
- **Funciones y procedimientos**
 - ¿Qué es una función? Características y estructura
 - ¿Qué es un procedimiento? Características y estructura
 - Valores de entrada (parámetros)
 - Valores de salida (retorno)
- **Objetos**
 - Paradigmas y paradigmas de programación
 - Concepto de modelo y modelo Orientado a Objetos
 - Concepto de clase y detección de clases
 - Concepto de instancia u objeto
 - Atributos y métodos
 - Constructores y sobrecarga