



Algoritmos y programación 2

INGENIERÍA TELEMÁTICA
INGENIERÍA DE SISTEMAS
DOMICIANO RINCÓN

DOMICIANO RINCÓN

Cursos a cargo: Algoritmos y programación 2, Programación en red y Aplicaciones móviles, Fundamentos de programación para DMI. Coordinador del club de programación competitiva. Coordinador del bloque de algoritmos de DMI.

Hobbies y curiosidades: Me gusta la geografía y el tema espacial. Se coser a mano, con cosedora y bordar. Me gusta dibujar y ver los diferentes estilos artísticos de los tatuajes aunque no tengo ninguno

Intereses: Me apasiona desarrollar desde hardware hasta software, desde frontend hasta backend. Me he especializado en programar aplicaciones móviles usando diversas tecnologías y lenguajes. También me gusta el tratamiento y análisis de señales y datos aplicador a la salud.

Quiero formar un grupo de estudiantes que se le midan a problemas algorítmicos retadores y salgan bien librados. Que desarrollen programas de calidad.



Composición del curso

3

UNIDAD 3

Pruebas automáticas y excepciones

5

UNIDAD 5

Construcción de la GUI

4

UNIDAD 4

Persistencia, ordenamiento y búsqueda

1

UNIDAD 1

Recursividad

2

UNIDAD 2

Estructura lineales enlazadas

6

UNIDAD 6

Concurrencia y dibujo básico 2D

Composición del curso



Composición del curso

1

UNIDAD 1 Recursividad



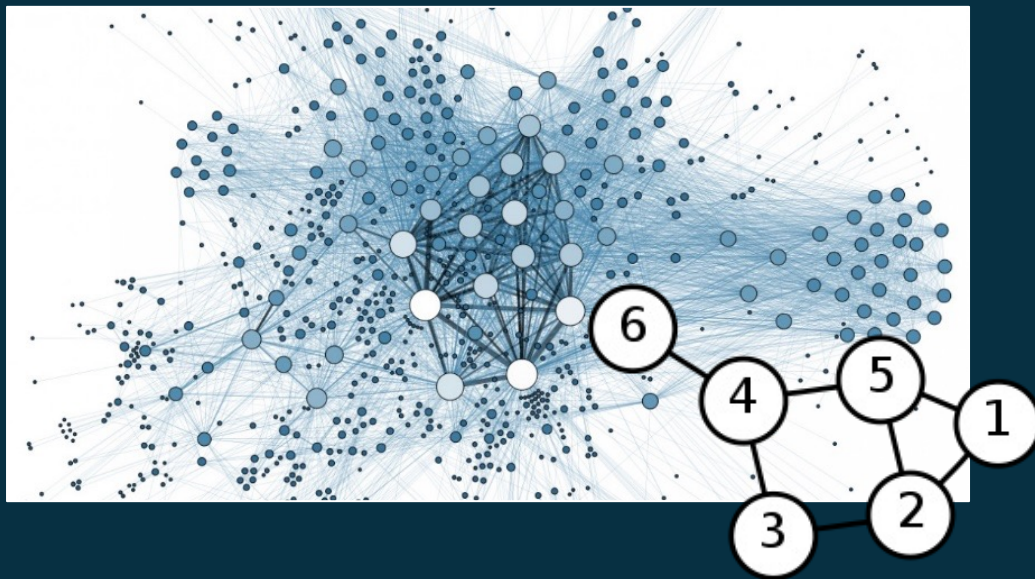
Existen operaciones y estructuras con un comportamiento repetitivo. Para este caso se usa la recursividad

Composición del curso

2

UNIDAD 2

Estructuras de datos básicas



Los objetos son la estructura más simple de datos. Pero no es la única, se puede modelar una estructura que según el caso puede optimizar la operación de un programa

Composición del curso

3

UNIDAD 3

Pruebas y excepciones



Los programas fallan, se deben prever las situaciones y ponerlo a prueba de forma automática

Composición del curso

5

UNIDAD 4

Persistencia y ordenamiento



MEMORIA

A la hora de presentar información se requiere que nuestros programas memoricen, pero también que ordenen los datos

Composición del curso

4

UNIDAD 5

Construcción de la GUI



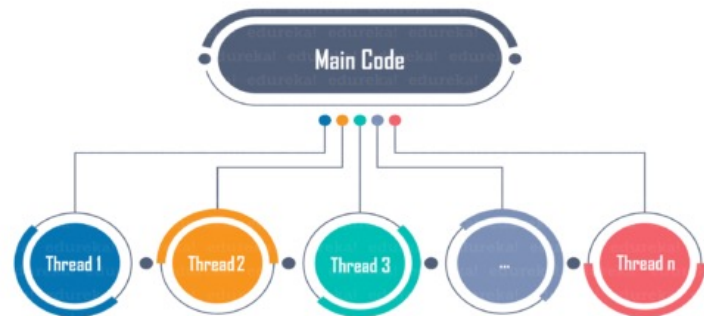
Debemos pensar en los usuarios de las aplicaciones que realizamos.
Qué facilidades les damos, qué experiencia ofrecemos, qué valor agregamos

Composición del curso

5

UNIDAD 6

Concurrencia y dibujo 2D



Existen operaciones y estructuras con un comportamiento repetitivo. Para este caso se usa la recursividad

Calificación

Tarea integradora 1



Tarea integradora 2



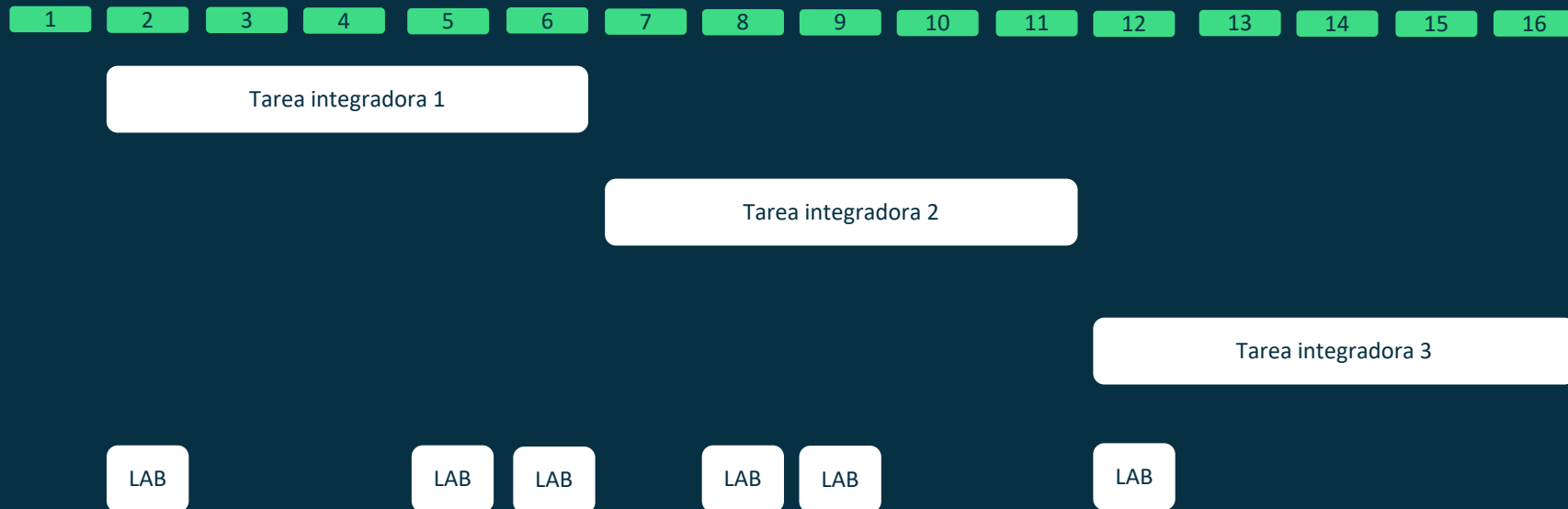
Tarea integradora 3



Seguimientos



Calificación



Las tareas integradoras se con base en el código presentado. Sin embargo, tenga en cuenta que se debe hacer una sustentación del trabajo para comprobar la autoría del trabajo

CLASES

Teórico-prácticas

Implementación

Técnicas

Teoría

Preparación

Laboratorio

Análisis de problemas

Ejercicios en clase

Atención de dudas

Implementación

Comunicación



miro