



# Programación Avanzada

Contenido del Curso

# Contenido Gral. del Curso

- Conceptos básicos de Orientación a Objetos
- Análisis Orientado a Objetos:
  - Modelado del dominio
  - Comportamiento del sistema
- Diseño Orientado a Objetos:
  - Diseño de interacciones
  - Diseño de estructura
- Implementación Orientada a Objetos:
  - Codificación

# [Asignaturas Posteriores]

- Programación de Aplicaciones
  - Semestre 4
- Ingeniería de Software:
  - Semestre 4
- Talleres de Sistemas de Información (TSI), Taller de Aplicaciones para Dispositivos Móviles, GeneXus, etc.

# [ Bibliografía Básica ]

- Applying UML and patterns - Craig Larman - Prentice Hall (2ª Ed. 2001) - ISBN 978-013-092-569-5. **Nota: este libro utiliza una versión 1.x de UML**
- UML Distilled - Martin Fowler - Addison Wesley (3ª Ed. 2003) - ISBN 978-032-119-368-1. **Nota: este libro utiliza la versión 2.0 de UML**
- Design Patterns - Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides - Addison-Wesley (1995) - ISBN 0-201-63361-2
- Cómo programar en C/C++ - H.M. Deitel y P.J. Deitel - Prentice Hall (1995) - ISBN 968-880-471-1