

	FECHA	MATERIAL	TEMAS
ENTREGA 1	22/10	Actividad de Repaso Módulo 1 Introducción a Java	
		Material complementario y actividades prácticas Unidad 1 y Ejercicios Obligatorios como repaso del cierre de técnicas	Historia e introducción a Java. Características del lenguaje Instalación y familiarización con el entorno de desarrollo. Compilación y ejecución de programas. Compilación y ejecución desde el argumento en línea de comando. Errores comunes en la compilación y ejecución. Definición de bytecodes. Virtual Machine de Java.
ENTREGA 2	25/10	Unidad 2 : SINTAXIS DE JAVA	
		Material complementario y actividades prácticas Unidad 2 y Ejercicios Obligatorios	Variables, tipos de datos. Operadores unarios y binarios. Declaración e inicialización de variables. Operadores matemáticos, lógicos y relacionales. Condicionales, alternativas y ciclos iterativos. Definición de un pequeño programa en Java. Tipos de datos primitivos. Casting.
ENTREGA 3	1/11	Unidad 3: INTRODUCCIÓN AL PARADIGMA DE OBJETOS	
		Material Complementario, actividades prácticas y ejercicios obligatorios Unidad 3	Objetos, métodos, clases y atributos. Qué es un objeto. Qué es un mensaje. Qué es una clase. Casting. Abstracción y Encapsulamiento. Tipos de Datos básicos. Alcance de una variable. Inicialización. Referencias a objetos. Concepto de getters y setters. Paso de mensajes. Tipos static. Enum
ENTREGA 4	8/11	Unidad 4 : HERENCIA	
		Material complementario, actividades prácticas Unidad 4 y Ejercicios Obligatorios	Qué es la herencia. Tipos de herencia. Uso de extends. Subclases y superclases. Uso de super y this. Qué cosas se heredan y qué cosas no. Sobrecarga de métodos. Acceso protected versus private. Uso de final. Evaluación tardía de tipos. Herencia versus composición.
ENTREGA 5	15/11	Unidad 5: POLIMORFISMOS 1	
		Material complementario y actividades prácticas Unidad 5 (2dra. Parte) y Ejercicios Obligatorios	Polimorfismos y ejemplos
ENTREGA 6	22/11	Unidad 5: POLIMORFISMOS 2	
		Material complementario y actividades prácticas Unidad 5 (2dra. Parte) y Ejercicios Obligatorios	Clases Abstractas, Interfaces y colección de objetos
ENTREGA 7	29/11	Unidad 6 : MANEJO DE EXCEPCIONES	
		Material complementario y actividades prácticas Unidad 6 y Ejercicios Obligatorios	Clases de Excepciones en Java. Uso bloques Catch , try, finally . Tipos de mensajes de error, interfaces , implementación. Conceptos de UML
ENTREGA8	6/12	Unidad 7 :METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE SOFTWARE	
		Material complementario y actividades prácticas Unidad 7 y Ejercicios Obligatorios	Metodología de desarrollo de software , UML , temas teóricos tratados en la Unidad y prácticas
ENTREGA 9	13/12	Unidad 8 : GUI – PROGRAMACIÓN GRÁFICA	
		Material complementario y actividades prácticas Unidad 8 y Ejercicios Obligatorios	interfáz gráfica , javax.swing , claseoptionpane, etiquetas , botones , agregamoslistas desplegables , check box.
ENTREGA 10	20/12	PROGRAMACIÓN GRÁFICA	
		Actividades Prácticas de indagación sobre comandos complementarios de Interfáz Gráfica. Entrega no obligatoria, a realizar a elección de los alumnos durante el receso vacacional	