



Metodología y Programación Orientada a Objetos

6

Guía Didáctica No. 1

Semana del 26 al 30 de agosto de 2024

Colectivo de Asignatura 2S2024

Managua, 26 de agosto de 2024

Metodología y Programación Orientada a Objetos

I. CONTENIDOS

Unidad I: Introducción al lenguaje Java y la orientación a objetos

- Diagrama de Clases.
- Tipo de relación.
- Operadores y Sentencias.

II. LOGROS DE APRENDIZAJES

Al finalizar la semana, los estudiantes serán capaces de:

- Conocer como se transforma una descripción de requerimiento a un diagrama de clases y conceptos básicos de la programación orientada a objetos con Java.

III. MATERIAL DE ESTUDIO Y RECURSOS

- Documentos académicos:
 - ✓ Syllabus de la asignatura
 - ✓ Guía didáctica N°1
- Material de Lectura:
 - ✓ DEITEL, P. y. (2016). Java. Cómo Programar. Décima edición. México: PEARSON EDUCACIÓN
- Herramientas de software:
 - ✓ UAM-Virtual

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Para alcanzar los logros de aprendizajes planteados trabajaremos con las siguientes estrategias y recursos:

▶▶▶ Actividad de Aprendizaje No.1 – Diagrama de Clase

Tiempo de inversión: 1 hora

Periodo de ejecución: Del 19 al 21 de agosto de 2024

Modalidad: Individual

Puntaje: Formativa

Descripción de la actividad:

- El docente presentará un problema y a partir del problema generaran el diagrama de clase.
- Adicionalmente, los estudiantes contestan una serie de preguntas donde el docente explora los conocimientos previos, como parte de una evaluación diagnóstica.
- Al finalizar, el/la docente, deja abierta sesión de preguntas por parte del estudiantado.

Recursos de trabajo:

- IntelliJ Idea.
- VisualParadigma.

▶▶▶ Actividad de Aprendizaje No.2 – Operadores, Sentencias de Control.

Tiempo de inversión estimado: 2 horas

Periodo de ejecución: Sesión 1 y Sesión 2

Modalidad: Individual

Descripción de la actividad:

El docente explicará los temas de Sentencias de Control con un ejercicio.

Recursos de trabajo:

- Presentación electrónica
- UAM Virtual
- IntelliJ IDEA Ultimate