

Programación II

Carla TARAMASCO

Profesora e Investigadora

DECOM & CNRS

mail : alumnos_uv@yahoo.cl

13 mars 2013

Organización del curso

General

- Asistencia libre
- Horario de atención alumnos : Jueves de 14h30 a 15h30.
- 1 bloque de ayudantía por semana (ayudante por definir).

Excepciones

- Fechas sin clases :
 - del 15 al 20 de marzo.
 - del 10 de mayo al 10 de junio.
- Cierre del semestre el 19 de julio.
- 17 clases por recuperar. Horario para clases recuperativas : miércoles en la tarde ?

Organización del curso

General

- Asistencia libre
- Horario de atención alumnos : Jueves de 14h30 a 15h30.
- 1 bloque de ayudantía por semana (ayudante por definir).

Calendario

- Fechas sin clases :
 - del 15 al 20 de marzo.
 - del 10 de mayo al 10 de junio.
- Cierre del semestre el 19 de julio.
- 17 clases por recuperar. Horario para clases recuperativas :
miércoles en la tarde ?

Organización del curso

Notas

- 2 certámenes (Cada certamen representa el 30% de la nota del ramo).
- 6 trabajos en clase (en computador). Cada trabajo tiene una ponderación igual, en total serán el 30% de la nota total del ramo (cada trabajo seria = $1/6 \cdot 0.30$).
- Trabajo final en grupo (generar 10 grupos) trabajan como programadores para el curso de Metodología y Diseño esto representara el 10% de la nota. Esta nota agrupara dos evaluaciones (interna del ramo y externa de los diseñadores que evaluarán el trabajo).
- Resumen de ponderación : certámenes (60%), nota de trabajos (30%), nota de trabajo final (10%).

Organización del curso

Calendario de certámenes y trabajos

- 1er Certamen : 24 de abril
- 2do Certamen : 29 de junio
- Prueba Recuperativa : 4 de julio
- Prueba Especial : 8 de julio
- Entrega trabajo : 14 de mayo
- Entrega trabajo : 28 de junio
- Trabajos
 - 27 de marzo
 - 10 y 17 de abril
 - 8 de mayo
 - 5 y 19 de junio

Plan de la sección Paradigmas de Programación

- Definición de paradigma
- Principales Paradigmas
 - Imperativo
 - Declarativo
 - Estructurado
 - Orientado a Objetos
 - Funcional
 - Logico

Plan de la Introducción a la POO y a Java

■ Introducción a la Programación Orientada a Objetos.

- Objetos y clases
- Comportamiento y atributos
- Características asociadas a la POO.
 - Abstracción
 - Encapsulamiento
 - Ocultamiento
 - Herencia
 - Polimorfismo

■ Introducción a la Programación en Java

- Inicios de Java
- Ventajas de Java
- Programar en Java

■ Ejercicios de Introducción a Java

Plan de la sección Fundamentos de Java

- Enunciados y expresiones
- Variables y tipos de datos
- Comentarios
- Literales
- Expresiones y Operadores
- Ejercicios Fundamentos

Plan de la sección Objetos

■ Objetos

- Crear nuevos Objetos
- Llamar a Métodos
- Biblioteca de clase Java
- Ejercicio de Objetos

Plan Arreglos, condiciones y ciclos

■ Arreglos

- Declarar variables de arreglo
- Crear objetos de arreglo
- Acceder a los elementos de un arreglo
- Cambiar elementos de un arreglo

■ Arreglos multidimensionales

■ ArrayList

■ Condicionales

- if
- switch

■ Ciclos

- for
- while y do

■ Ejercicio de Arreglos, condicionales y ciclos

Clases, Objetos y Metodos

■ Clases y objetos

- Definir Clases
- Constructores
- Definición de objetos

■ Métodos

- Reglas de escritura de métodos
- Atributos y metodos de clase
- Sobrecarga de métodos
- Intercambio de información con métodos
- Recursividad

■ Aplicaciones Java

- Múltiples Clases
- Encapsulamiento
- Paquetes
- Ejercicio Clases, Objetos y Metodos

Herencia

■ Herencia

- Acceso a una clase derivada
- Construcción de objetos derivados
- Redefinición y sobrecarga de metodos
- Polimorfismo
- Super clase object
- Miembros protected
- Clases y metodos de finalización
- Clases abstractas
- Clases Interfaces

Programación Gráfica

- Ventanas
- Componentes : botón, campos de texto, listas, etiquetas, combobox
- Dinámica de Componentes
- Eventos
- Dibujar

Java Avanzado

■ Manejo de excepciones

- try
- catch
- throws
- finally

■ Applets

- Insertar applets
- Pasar parámetros
- Gráficos, fuentes y color
- Animación sencilla