



## Trayecto Formativo Programador 364 hs.

Técnicas de  
Programación  
120 hs.

Base de  
Datos  
70 hs.

Relaciones  
Laborales  
24 hs.

Prog. Orientada  
a Objetos  
150 hs.

## Información del curso

**Curso:** Técnicas de programación 120 hs. reloj

**Profesor:** Francisco Acuña

**Email profesor:** franciscoacuna.centro8@gmail.com

**Repositorio GitHub:** [https://github.com/Francisco-Acuna/2023\\_2C\\_TECNICAS\\_TN](https://github.com/Francisco-Acuna/2023_2C_TECNICAS_TN)

## Temas

- **Introducción a Java**
  - ¿Qué es? ¿Para qué sirve?
  - Principales características
  - Organización
  - Historia
- **Componentes de Java**
  - JDK
  - JRE
  - JVM
- **Entorno de Desarrollo Integrado (IDE)**
  - ¿Qué es un IDE? ¿Para qué nos sirve?
  - Ventajas de utilizar un IDE
  - NetBeans
- **Estructura de código**
  - Bloques de código
  - Expresiones
  - Sentencias
  - Comentarios
  - Nomenclatura (tipos de escritura)
  - Palabras reservadas
- **Variables**
  - ¿Qué es una variable?
  - Sintaxis y semántica
  - Declaración de variable
  - Definición de variable



- **Tipos de datos**
  - byte/short/int/long/float/double/char/boolean
  - String
  - Tipo de datos Var
- **Operadores**
  - De concatenación
  - Aritméticos
  - De asignación
  - Relacionales
  - Lógicos
- **Estructuras condicionales**
  - If
  - If-else
  - If-else anidado
  - Switch case
  - Operador ternario
- **Estructuras de repetición**
  - While
  - Do-while
  - For
  - Sentencias break y continue
- **Vectores o Arrays**
  - ¿Qué es un Array o vector?
  - Definición y creación. Inicialización.
  - Recorrido del array
  - Copia de arrays
- **Interfaz gráfica de usuario (GUI)**
  - ¿Qué es una interfaz gráfica y para qué sirve?
  - Swing. ¿Qué es? Historia.
  - Contenedores. Componentes. Eventos.
- **Funciones y procedimientos**
  - ¿Qué es una función? Características y estructura
  - ¿Qué es un procedimiento? Características y estructura
  - Valores de entrada (parámetros)
  - Valores de salida (retorno)
- **Objetos**
  - Paradigmas y paradigmas de programación
  - Concepto de modelo y modelo Orientado a Objetos
  - Concepto de clase y detección de clases
  - Concepto de instancia u objeto
  - Atributos y métodos
  - Constructores y sobrecarga