



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

Profesor: Francisco Acuña

Email profesor: franciscoacuna.centro8@gmail.com

Aula Virtual: <https://aulasvirtuales.bue.edu.ar/>

Repositorio GitHub: https://github.com/Francisco-Acuna/2024_2C_TECNICAS_TURN0_MANIANA

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
- **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)
- **Interfaz gráfica de usuario (GUI)**