|  |  |
| --- | --- |
| **Materia:**  Fundamentos de Programación  **Clave:**  AED-1285 | |
| **No. Práctica:** Práctica DOS  **Nombre de la Práctica:**  Introducción a la programación | **Duración (hrs):**  Especifica la duración |
| **Objetivo de la práctica:**  Aprender la estructura básica de un programa, los distintos lenguajes y sus características. | |
| **Competencia a desarrollar:**  Aplica algoritmos y lenguajes de programación para diseñar e implementar soluciones a problemáticas del entorno | |
| **Introducción:**  Estructura de un programa:  Main: Es el método principal de cualquier programa.  Clase: Las clases se nombran con una inicial mayúscula y su explicación.  Paquetes: Son las carpetas donde se crean las clases  Proyectos: Contiene los paquetes que a su vez contienen las clases y además puede contener librerías.  Librería: es un archivo o conjunto de archivos que se utilizan para facilitar la programación  Lenguaje de programación: es un lenguaje formal diseñado para realizar procesos que pueden ser llevados a cabo por máquinas como las computadoras. | |
| **Temas y subtemas correlacionados: (Relación de la práctica con el programa)**  **Unidad 2**: Introducción a la programación  **Tema:** Conceptos básicos. Características del lenguaje de programación y Estructura básica de un programa.  **T=Teórico P=Práctico** | |
| **Material y Equipo:**     * **Computadora** * **Pintarrón** * **Plumones** * **java** | |
| **Metodología:**   * Realizar el primer programa desde cero: “Hola Mundo” * Realizar un programa que calcule el área del círculo. * Realizar un programa que calcule el área del Tec. * Realizar un programa que lea por teclado. | |
| **Evaluación:**   * Especifica indicadores y ponderaciones consideradas para evaluar la práctica. Especifica en caso de que se utilice una rúbrica. | |
| **Resultado**   * Indique o que el alumno entregara como evidencia de haber realizado la actividad. | |
| **Fuente:**  Diseñada por los alumnos :Ibarra Rivera Alexia Dayane  Montes Valenzuela José Gabriel | |