|  |  |
| --- | --- |
| **Materia:**  Fundamentos de Programación  **Clave:**  AED-1285 | |
| **No. Práctica:** Práctica FINAL  **Nombre de la Práctica:**  Modularidad | **Duración (hrs):**  Especifica la duración |
| **Objetivo de la práctica:**  Aplicar la modularidad y el envío de los parámetros. | |
| **Competencia a desarrollar:**  Aplica algoritmos y lenguajes de programación para diseñar e implementar soluciones a problemáticas del entorno | |
| **Introducción:**  **Modularidad:** La modularidad consiste en subdividir una aplicación en partes pequeñas llamadas módulos, es una parte del programa de ordenador, en este caso los métodos o clases, cada método es un modulo y realizará, comúnmente, una de dichas tareas (o varias, en algún caso).  **Método:** un método se compone de la directiva static en este caso, modificador de acceso, si es vacío o no vacío (void o retorna algún tipo de dato), nombre del método, parámetros y código.  Ejemplo:  **static public void NombreMétodo(int variable){** | |
| **Temas y subtemas correlacionados: (Relación de la práctica con el programa)**  **Unidad 5**: Modularidad  **Tema:** 5.1 Declaración y uso de módulos. 5.2 Paso de parámetros o argumentos.  **T=Teórico P=Práctico** | |
| **Material y Equipo:**     * **Computadora** * **Libreta** * **Pintarrón** * **Plumones** | |
| **Metodología: Explicación del siguiente programa utilizando métodos**       * **Ejemplo de como implementar la modulación**  * **Realizar un método que calcule el promedio y mandarlo llamar desde el Main** * **Completar el siguiente programa:** | |
| **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 y Montes Valenzuela José Gabriel | |