



# **Clase 1**

## **Introducción a la Materia**

## Contenidos

<b>1</b>	<b>Presentación de la materia</b>	<b>3</b>
<b>1.1</b>	<b>Docentes</b>	<b>3</b>
<b>1.2</b>	<b>Objetivos de Conocimiento</b>	<b>3</b>
<b>1.3</b>	<b>Políticas</b>	<b>3</b>
1.3.1	Condicionales	3
1.3.2	Horarios	3
1.3.3	Correlatividades	3
1.3.4	Bloques/Unidades de temas	4
<b>1.4</b>	<b>Trabajos prácticos</b>	<b>4</b>
<b>1.5</b>	<b>Proyecto</b>	<b>4</b>
<b>1.6</b>	<b>Sitio de la cátedra</b>	<b>5</b>
<b>1.7</b>	<b>Finales</b>	<b>5</b>

## **1 Presentación de la materia**

---

Detallar que la materia que comienza en ese momento es “Taller de Programación I” bajo el código 75.42 y correspondiente a la cátedra Veiga. Esta materia es válida tanto para la carrera de Ing. Informática como para Licenciatura en Análisis de Sistemas, con distintos requisitos de materias correlativas.

Presentarse (nombre y funciones). Luego presentar al Encargado del Turno y finalmente a los ayudantes que van a acompañar a ese curso.

### **1.1 Docentes**

### **1.2 Objetivos de Conocimiento**

El objetivo de la materia es integrar los conocimientos de las materias ya cursadas de Algoritmia (Teoría de algoritmos I y Teoría de Algoritmos II) así como también de Análisis Numérico (para Ingeniería), poniéndolos en práctica para lograr productos (no programas) de un nivel aceptable en el mercado (equivalente a un shareware o freeware).

Para lograr este objetivo se tomará como herramienta el Lenguaje de programación C/C++ y se crearán programas que corran sobre un ambiente gráfico (Windows/Linux) y que integren recursos/técnicas de uso actual como comunicaciones TCP/IP, programación concurrente, recursos multimediales, etc.

### **1.3 Políticas**

#### **1.3.1 Condicionales**

Los alumnos condicionales y aquellos que no se hayan anotado podrán cursar la materia en cualquiera de los cursos pertenecientes a la cátedra. No obstante deben decidir durante la primer semana en qué curso desean hacerlo ya que por un tema de organización interna no se permiten cambios de turno.

#### **1.3.2 Horarios**

La materia se dicta en el horario publicado. Desde el comienzo hasta el final, con un intervalo en el medio de 15 minutos aproximadamente. Las clases se dictan sin excepciones por paros, siempre y cuando la facultad permanezca abierta.

#### **1.3.3 Correlatividades**

Los docentes no verificarán las correlatividades en las libretas, ya que muchas veces existen problemas administrativos que impiden tenerlas firmadas y selladas en las 2 primeras semanas de clase. No obstante se advierte a los alumnos que las correlatividades deben ser respetadas y que si al momento de firmar la práctica el alumno no cuenta con las correspondientes materias firmadas, perderá la cursada. Para evitar dudas, se aclara que las correlativas son:

<i>Carrera</i>	<i>Correlativas requeridas</i>
<b>Ingeniería Informática</b>	75.41 Algoritmos y programación II 66.70 Estructura del Computador 75.12 Análisis Numérico I
<b>Licenciatura en Análisis de sistemas</b>	75.41 Algoritmos y programación II 75.03 Organización del Computador

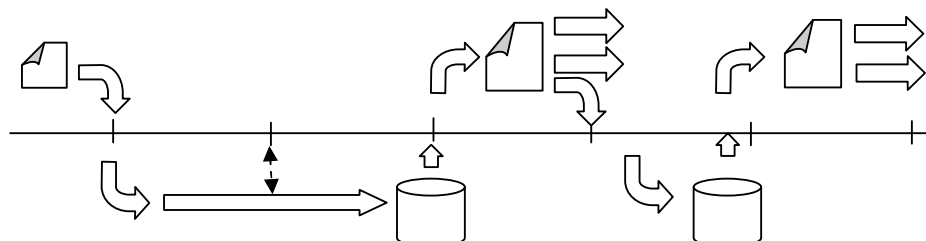
### 1.3.4 Bloques/Unidades de temas

La materia se dictará de acuerdo al siguiente cronograma de módulos

2.5 clases	2.5 clases	2 clases	8 clases aprox.
C	C++	Sockets/ Threads/Amb. Gráficos	Proyecto

## 1.4 Trabajos prácticos

Se dictarán 4 trabajos prácticos: Al terminar la primer clase, al terminar C, al terminar C++ y para implementar sockets y threads. Cada uno de estos trabajos prácticos sigue el siguiente cronograma de entregas/devoluciones:



Es importante destacar que para que un trabajo se considere aprobado debe haber sido aprobado electrónicamente con anterioridad a la entrega física/escrita que aquí se describe.

## 1.5 Proyecto

La materia comienza con módulos de clases teóricas tendientes a uniformizar el nivel del curso y a sumar conceptos nuevos (comunicaciones, multithread, etc.). Una vez dados esos conceptos (y fijados a través de los Trabajos prácticos) la materia entra en una segunda etapa que es la etapa del Proyecto. Esta etapa es mucho más práctica que la primera: no se dictan clases, sino que los alumnos concurren a realizar consultas y mostrar el avance logrado semana a semana.

El proyecto a realizar es asignado a través de un claro enunciado leído y puesto a disposición de los alumnos y debe ser realizado en grupo de 3 personas. Cada grupo es asignado a un ayudante que los guiará y evaluará semana tras semana. Las reuniones con el ayudante se acuerdan en horarios (dentro del horario de la materia) de acuerdo a las posibilidades y conveniencias de alumnos y docentes.

A las dos semanas de iniciado el proyecto el alumno pedirá que se le entregue la interfaz del proyecto. Esta entrega parcial constituye una demostración del nivel alcanzado en el módulo de Ambientes Gráficos (Windows/Linux).

La entrega del proyecto deberá ser realizada en tiempo y forma. 3 semanas antes de finalizar el cuatrimestre, los grupos tendrán la posibilidad de realizar una Entrega Preliminar. Si bien esta entrega no es obligatoria, se recomienda fuertemente cumplir con ella ya que constituye la posibilidad más certera de conocer los errores existentes en el trabajo y las mejoras requeridas. No obstante, el no cumplir con esta entrega, no provoca incidencia alguna en la nota del Proyecto ni en la de la Práctica. En caso de efectuarse, la entrega será corregida para la semana siguiente (2 semanas antes de terminar el cuatrimestre) de forma que los alumnos puedan efectuar las modificaciones necesarias para la Entrega Final, a realizarse en la última clase.

En la Entrega Final, se recibirán los trabajos y se evaluará a cada alumno en forma individual y oral, a través de un conjunto breve de preguntas basadas en el proyecto. El objetivo de esta evaluación será que el alumno demuestre que realizó una parte significativa del trabajo y que su participación fue vital para el cumplimiento de los objetivos del Proyecto.

## **1.6 Sitio de la cátedra**

La cátedra cuenta con un sitio Web dentro de fi.uba.ar. Este sitio provee material de consulta y datos importantes entre los que se encuentran:

- Reglas de la Materia.
- Cartelera de noticias.
- Cartelera de notas.
- Contenido didáctico.
- Un libro de uso libre.
- Notas de aplicación.
- Enunciados de ejercicios.
- Enunciado del proyecto.
- Finales modelo.

El sitio puede accederse a través del menú de navegación de la Facultad o directamente a través de: <http://www.fi.uba.ar/materias/7542/>

Es importante destacar que existe una página de inscripción donde los alumnos deben registrarse durante la primer semana de cursada. Esta página asigna a cada estudiante una clave que le permite efectuar las entregas electrónicas de cada Ejercicio (mat7542@fi.uba.ar).

Para efectuar consultas administrativas puede utilizar la casilla de correo electrónica: 7542@fi.uba.ar

## **1.7 Finales**

Aquellos alumnos que se encuentren en condición regular para rendir final podrán concurrir a rendir final acorde a la normativa impuesta por la Facultad. Los exámenes, que se encuentran publicados en el sitio de la materia, constan de 10 preguntas teórico/prácticas y tienen una duración de 2 horas.