

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

La programación orientada a objetos (POO, u OOP según sus siglas en inglés) es un paradigma de programación que viene a innovar la forma de obtener resultados. Los objetos manipulan los datos de entrada para la obtención de datos de salida específicos, donde cada objeto ofrece una funcionalidad especial.



INVERTÍ EN VOS



Los casi 20 años de experiencia en educación informática, se traducen en la calidad y el desarrollo constante de programas de estudio que responden a necesidades específicas del mercado laboral manteniéndonos a la vanguardia en la oferta de cursos y carreras profesionales.

11-6462-2877
IACQRA@GMAIL.COM

RIVADAVIA 262 QUILMES



PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

INVERTÍ EN VOS

CONTENIDO

Diagramación lógica (algoritmos): contendrá los conceptos más importantes de programación. Tales como resolución de problemas, entes que intervienen, modo de resolverlos, conceptos de algoritmos, ingreso y salida de datos, estructuras de control, entre otros. Cada tema con su correspondiente ejercitación en pseudocódigo y codificación, explicado paso a paso, junto a una serie de ejercicios de aplicación real, que consolidaran los temas teóricos abordados.

Base de Datos: se introducirá en la administración de base de datos. Se expondrá al alumno al diseño y creación de bases de datos y manipulación de los datos.

Desarrollo de Aplicaciones Windows (Visual Studio.NET): se procederá a trabajar para llevar a la práctica todos los conceptos adquiridos en las primeras unidades. El objetivo central es desarrollar programas y aplicaciones en una de las plataformas de desarrollo más utilizada en la actualidad, pero a su vez preparar al alumno para enfrentar futuros cambios de plataformas.

Programación Orientada a Objetos (POO): Es un paradigma de programación que usa objetos y sus interacciones, para diseñar aplicaciones y programas informáticos. Está basado en varias técnicas, incluyendo herencia, abstracción, polimorfismo y encapsulamiento. En la actualidad, existe variedad de lenguajes de programación que soportan la orientación a objetos. El objetivo de esta unidad es introducir al alumno a este paradigma ejercitando con ejemplos prácticos cada uno de estos temas.

DIRIGIDO

Al público en general que quiere dedicarse a una carrera en programación

REQUISITOS

Conocimientos básico Sistema Operativo Windows. Uso de internet.

DURACIÓN

60 horas en 30 clases de 2 horas

PROGRAMACIÓN

Informática y computadoras
Programas y lenguajes de programación
Objetivos de la programación
Hardware y software, clasificación del software
Introducción a la resolución de problemas
Concepto de algoritmo
Fases en el desarrollo de algoritmos
Herramientas para la representación de algoritmos

Definición de variables y constantes
Tipos de datos fundamentales
Operaciones de entrada/salida
Estructura secuencial
Estructuras de condicionales
Estructuras repetitivas (bucles)
procedimientos y funciones
Parámetros
Cadenas de caracteres
Manipulación de arrays

BASE DE DATOS

Definiciones de base de datos
Campos y registros
Tipos de datos
Entidades
Claves primarias y secundarias, índices

Modelo relacional
Consultas simples
Introducción a lenguaje sql

DESARROLLO DE WINDOWS

Entorno de trabajo visualbasic.Net
Diseño de aplicaciones
Codificación de aplicaciones
Prueba y manejo de errores
Desarrollo aplicaciones windows
Instalador de aplicaciones
Implantación

PROG. ORIENTADA A OBJETOS

Definición de una clase
Miembros de una clase
Especificadores de acceso
Creación de objetos
Constructores y destructores
Manejo de excepciones
Definición de un método
Estructura de un método
Sobrecarga de métodos
Encapsulamiento
Concepto de herencia y polimorfismo
Definición de una clase derivada
Clases abstractas
Definición de herencia múltiple



11 6462 2877

RIVADAVIA 262

QUILMES