

Fundamentos de Java para Principiantes

Resumen del Curso

Este curso de 1 hora introduce a estudiantes de secundaria a los fundamentos de la programación con Java, incluyendo programación orientada a objetos. No es necesario descargar Java. **Duración total:** ~60 minutos

Público Objetivo: Estudiantes de 12 a 17 años sin experiencia en programación **Prerrequisitos:** Ninguno

Herramientas necesarias: Navegador web (Chrome, Firefox, Safari, Edge) **Repositorio de Código Fuente:**

<https://github.com/yourusername/java-fundamentals-courseteamname>

Secuencia de la Lección

Lección 1: ¿Qué es Java y la Programación?

- **Descripción:** Aprende qué es la programación y por qué Java es un excelente lenguaje para empezar.
- **Enlace:** [Ver la lección](#)
- **Conclusiones clave:** Java se usa para aplicaciones y juegos; los programas son instrucciones para computadoras.
- **Empieza a programar:** [Abrir Replit - Hola mundo](#)

Lección 2: Variables y tipos de datos

- **Descripción:** Aprende a almacenar datos en Java usando variables.
- **Enlace:** [Ver la lección](#)
- **Conclusiones clave:** Usa int, String; declara como int age = 15;
- **Práctica:** [Clic para programar](#)

Lección 3: Estructuras de control: Decisiones y bucles

- **Descripción:** Toma decisiones con if-else y repite tareas con bucles.
- **Enlace:** [Ver la lección](#)
- **Conclusiones clave:** if (age > 12) {}; for (int i=0; i<5; i++) {}
- **Práctica:** [Clic para programar](#)

Lección 4: Métodos, Entrada/Salida e Introducción a la POO

- **Descripción:** Crea código reutilizable con métodos, obtén la entrada del usuario e introduce clases/objetos.
- **Enlace:** [Ver la lección](#)
- **Conclusiones clave:** public static void greet() {}; Use Scanner; class Pet { String name; }
- **Práctica:** [Haz clic para practicar](#)

Lección 5: Fundamentos de POO y programas sencillos

- **Descripción:** Construye clases con atributos/métodos y crea un programa POO básico.
- **Enlace:** [Ver la lección](#)
- **Conclusiones clave:** Encapsulación con getters; Construye un simulador de "mascotas".
- **Proyecto final:** [Crea tu aplicación POO](#)

Lección 6: Consejos y próximos pasos

- **Descripción:** Mejores prácticas, errores comunes y dónde aprender más.
- **Enlace:** [Ver la lección](#)
- **Consejos clave:** Depurar errores, explorar la documentación de Oracle Java.

Recursos adicionales

- **Código fuente completo:** [Repositorio de GitHub](#)
-

Elaboración

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

Carrera de Ingeniería de Software

Período 202520

1ASI0729 Desarrollo de Aplicaciones Open Source

NRC 7391

Nombre del equipo: Inventiapp

Integrantes del equipo:

- Dayro
- Maria
- Piero
- Vannesa
- Fabiola Saldaña Ayala