

# Paradigmas y Técnicas de programación

---

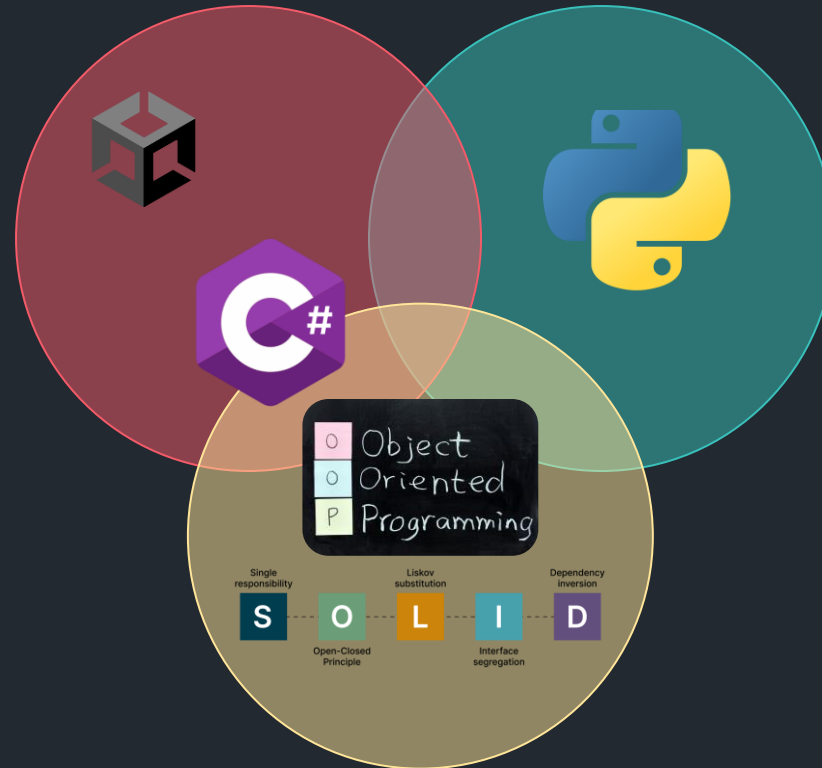
- Objetivo de la asignatura



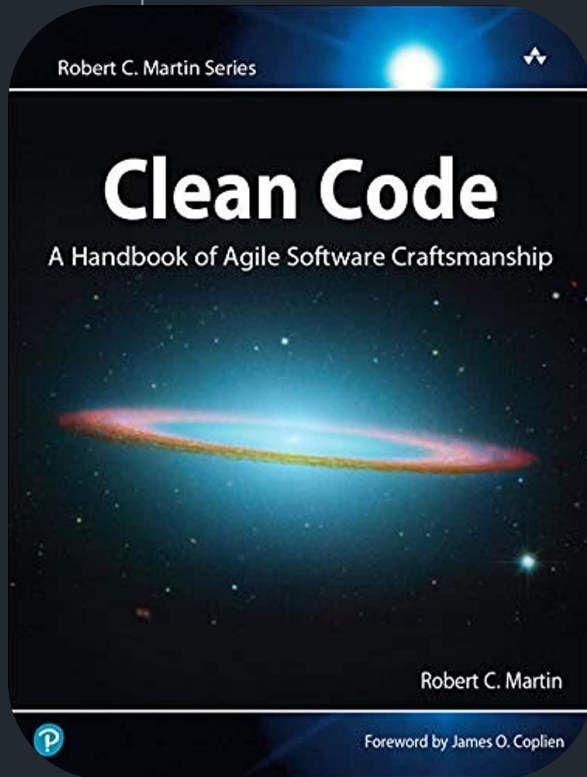
## ● Temario

- Paradigmas de programación
- Programación Orientada a Objetos en C#
- Unity
- Arquitectura del software
- Clases básicas del lenguaje y API
- Patrones de diseño, principios SOLID y Clean Code
- Programación Funcional
- Threads y Sockets

- Tres disciplinas: OOP, Python y Unity



## CLEAN CODE



- Inglés.
- Clean Code, Patrones de diseño.
- Estado del arte.
- Control de versiones (git)
- Guía de estilo  
(<https://google.github.io/styleguide/csharp-style.html>)

## ● Normativa

- Asistencia a clase obligatoria
- 15 % de faltas = Exclusión de exámenes programados
- No copiar
- No falsear o defraudar los sistemas de comprobación del rendimiento académico
- Respeto y silencio en el aula

## ● Evaluación

