

CFGS Técnico Superior en desarrollo de Aplicaciones Web

Módulo: Programación

Profesor: Carlos Sogorb

Email: csogorb@iessonferrer.net

Carpeta compartida de Dropbox: <http://bit.ly/2wc2Eri>

Temario

1. Estructura de un programa informático. Tipos de datos simples
2. Programación estructurada
3. Tipos de datos compuestos
4. Programación modular
5. Desarrollo de clases
6. Utilización avanzada de clases
7. Desarrollo de interfaces de usuario
8. Recursividad.
9. Ficheros
10. Utilización de bases de datos

Criterios de evaluación

- Se realizarán al menos dos exámenes por trimestre, así como prácticas que contribuirán a la nota final.
- Algunas prácticas de especial valor o dificultad, hechas de manera individual por cada alumno, podrían contarse como exámenes.
- La nota final de cada evaluación se calculará teniendo en cuenta:

70% notas de los exámenes

20% notas de prácticas, trabajos y ejercicios

10% actitud (asistencia, puntualidad, participación y comportamiento)

- Se redondeará una nota de evaluación hacia arriba si supera el '5, y hacia abajo en caso contrario. Como excepción, cualquier nota entre 4 y 5 se redondeará hacia el 4.

- Será necesario obtener al menos un 4 en las medias de exámenes y prácticas para aprobar cada evaluación. Será necesario sacar al menos un 5 de nota media para aprobar la evaluación. La nota de la evaluación suspendida no podrá ser inferior a 4.
- Para calcular la nota final de curso, se hará la media de las notas de las tres evaluaciones. No se podrá aprobar con más de una evaluación suspendida, aunque la nota media sea mayor de 5.
- Si un alumno falta a un examen, de forma justificada, se recuperará antes del final de la evaluación.
- A final de curso se harán recuperaciones de todas las evaluaciones.
- Se valorará la puntualidad, la presentación y la ortografía a la hora de puntuar los trabajos.

Material

El material para la asignatura consistirá en:

- Cuaderno
- Pendrive
- Material didáctico en el Moodle
- Eclipse, como entorno integrado de desarrollo
- Oracle JDK, como lenguaje de programación
- Google Meet: Para las clases online.
- draw.io: Para la creación de diagramas.