Desarrolla software de aplicación utilizando la POO

Actividades por parcial

Actividad 1.”diagnostico”:

El alumno realizara la actividad diagnostico

1.-¿Qué es java?

2.-¿Qué es la POO?

3.-¿Que características tiene la POO?

Actividad 2:

El alumno analizara el siguiente video y realizara un mapa conceptual, en el que explique en que consiste java, sus características, usos etc.

Actividad 3:

El alumno realizara una línea del tiempo en la que explique la historia de java, con fechas y características.

Actividad 4:El alumno realizara un cuadro sinóptico en el que explicara el entorno de java, concepto de la POO, características “los pilares de la POO”

Actividad 5

El alumno realizara una tabla comparativa donde explicara las reglas para el nombramiento de objetos, variables, constantes, métodos y clases.

Actividad 6 el alumno realizara un cuadro comparativo de los editores de texto de java, con sus características, funciones y plataformas que maneja. Utilizando el siguiente enlace:

<https://www.emezeta.com/articulos/los-mejores-editores-de-texto-para-programar>

Actividad 7.-

El alumno realizara un cuadro comparativo, con los tipos, descripción y valor o tamaño de datos que maneja java

Actividad 8.- El alumno realizara un mapa mental sobre los tipos de operadores aritméticos, relacionales y lógicos, su descripción y ejemplo de sintaxis.

Actividad 9.- el alumno realiza 2 tablas comparativas una de las sentencias de decisión y otra de los ciclos de java con características sintaxis y ejemplo.

Actividad 10.- El alumno trabaja con eclipse y elabora las siguientes practicas

\*Mi primer progama en java “HOLA MUNDO”

\*Programa que suma números enteros

\*programa que saca las áreas de un cuadrado, triangulo y un circulo.

Actividad 11.- El alumno realizara un reporte de los programas realizados en el aula para posteriormente agregarlos al portafolio de evidencias.

Actividad 12.- El alumno realizara un portafolio de evidencias mostrando las actividades hechas en clases y se presentara al profesor para ser tomado como evaluación.

Parcial 2.-

En este parcial se espera que el alumno desarrolle operaciones en java-Greenfoot y trabaje en el.

Actividad 1.el alumno investigara acerca de greenfoot respondiéndose las preguntas de ¿Qué es?

¿para que se utiliza? Características ¿Qué lo diferencia de las demás?

Actividad 2.-El alumno realiza una tabla comparativa explicando cuando utilizar clases métodos y objetos.

Actividad 3. El alumno realiza un Smart Art sobre el ciclo de vida del desarrollo de información

Actividad 4.- El alumno realizara un diagrama de las etapas del diseño de un sistema de información.

Actividad 5.-

El alumno investigara que debe contener los manuales técnicos y de usuario.

Actividad 6.- el alumno trabaja con greenfoot y elabora las siguientes practicas o programas

\*programa que crea una clase, objeto en java.

\*programa que crea una clase, un objeto y un método

\*creación de un escenario y objeto

\*implemetacion de sonido

Actividad 7 .- El alumno realizara un reporte de los programas realizados en el aula para posteriormente agregarlos al portafolio de evidencias.

Actividad 8.- El alumno realizara un portafolio de evidencias mostrando las actividades hechas en clases y se presentara al profesor para ser tomado como evaluación.

Parcial 3.-

Actividad 1.-

En equipos de 5 integrantes, cada uno tomara un rol(Lider, Analista, Diseñador de S.I, diseñador de Base de datos y Programador)después de asignar roles se realiza entre todos la investigación y planificación del proyecto, justificación, control de proyectos,estudio de factibilidad, análisis y diseño en un documento de word.

Ver el enlace: <https://www.uv.mx/personal/artulopez/files/2012/10/05-MD-de-SI.pdf>

Actividad 2.-

En equipos se realiza el código java de su proyecto “sistema de información”

Actividad 3.- en equipo se realizan los manuales técnicos y de usuario y se entregan digital e impreso.

Ver el siguiente ejemplo: <https://www.slideshare.net/Dolphinus/manuales-de-usuario-y-tecnico>