

PROG02.- Creación de mi primer programa.

Orientaciones para el alumnado

Tras una primera unidad introductoria, esta segunda unidad te proporciona los conocimientos necesarios para manejarte con el lenguaje de programación a nivel de creación de variables, declaración de las mismas, tipos de datos y operadores. Aún no se han vistos los conceptos de Programación Orientada a Objetos, pero podrás realizar programas utilizando objetos simples, y poner en práctica los contenidos de la unidad.

Datos generales de la Unidad de Trabajo

Nombre completo del <u>MP</u>	Programación.	Siglas <u>MP</u>	<u>PROG</u>
Nº y título de la <u>UT</u>	02.- Creación de mi primer programa.		
Índice o tabla de contenidos	<div>1.- Introducción.</div> <div>2.- Las variables e identificadores.<div>2.1.- Identificadores.</div><div>2.2.- Convenios y reglas para nombrar variables.</div><div>2.3.- Palabras reservadas.</div><div>2.4.- Tipos de variables. Constantes <u>I</u>.<div>2.4.1.- Tipos de variables. Constantes <u>II</u>.</div></div></div> <div>3.- Los tipos de datos.<div>3.1.- Tipos de datos primitivos I.<div>3.1.1.- Tipos de datos primitivos II.</div></div><div>3.2.- Declaración e inicialización.</div><div>3.3.- Tipos referenciados.</div><div>3.4.- Tipos enumerados.</div></div> <div>4.- Literales de los tipos primitivos.</div> <div>5.- Operadores y expresiones.<div>5.1.- Operadores aritméticos.</div><div>5.2.- Operadores de asignación.</div><div>5.3.- Operador condicional.</div><div>5.4.- Operadores de relación.</div><div>5.5.- Operadores lógicos.</div><div>5.6.- Operadores de bits.</div><div>5.7.- Trabajo con cadenas.</div><div>5.8.- Precedencia de operadores.</div></div> <div>6.- Conversion de tipo.</div> <div>7.- Comentarios.</div>		
Objetivos	Seleccionar y emplear lenguajes, herramientas y librerías, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones multiplataforma con acceso a bases de datos.		
Temporalización (estimación)	Tiempo necesario para estudiar los contenidos (<u>h</u>)	31	
	Tiempo necesario para completar la tarea (<u>h</u>)	10	
	Tiempo necesario para completar el examen (<u>h</u>)	1	
	Nº de días que se recomienda dedicar a esta unidad	20	
La temporalización anterior no deja de ser una estimación media, ya que el tiempo			

	a invertir va a depender mucho de las circunstancias personales de cada cual.
Consejos y recomendaciones	<p>Te ofrecemos una serie de pautas que pueden ayudarte y facilitar la tarea de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Es muy importante que realices los ejemplos prácticos propuestos para que experimentes personalmente con los tipos de error y para que vayas familiarizándote con la programación en Java. ✓ Es conveniente que dispongas de Internet para consultar dudas, y de textos bibliográficos que constituyan una fuente fiable. ✓ Organízate, elaborando un calendario y planificando un horario de estudio para evitar la acumulación de tareas. ✓ Busca tiempo para investigar y afianzar sobre los conocimientos adquiridos en cada unidad. ✓ Realiza la tarea correspondiente y envíala al buzón de actividades. ✓ Haz el examen de la unidad. ✓ Recuerda que con este tipo de enseñanza tienes flexibilidad de horario y tú marcas el ritmo de estudio que más te interese, aunque para que no se acumule el trabajo te recomendamos que sigas el ritmo de aparición de las unidades y entrega de tareas. ✓ Para completar conocimientos, puedes consultar los enlaces que encontrarás bajo el epígrafe “Para Saber Más...”. ✓ Utiliza las herramientas de comunicación que esta plataforma pone a tu alcance para enriquecerte con las aportaciones de todos, y estar al día sobre novedades y temas de interés sobre el curso. ✓ No dudes en comentarle a tu tutor o tutora cualquier duda que te pueda surgir.