

# PROG03.- Utilización de objetos.

## Orientaciones para el alumnado

Esta unidad te proporciona los conocimientos necesarios sobre el concepto de Programación Orientada a Objetos y sus principales características. Conocerás qué son las clases y los objetos, cómo se utilizan sus métodos y el paso de parámetros. También aprenderás el uso de paquetes y la Biblioteca de Clases de Java, para finalmente trabajar algunos aspectos de la entrada y salida de información por la consola del ordenador.

### Datos generales de la Unidad de Trabajo

Nombre completo del <b>MP</b>	Programación.	Siglas <b>MP</b>	PROG
Nº y título de la <b>UT</b>	03.- Utilización de objetos.		
Índice o tabla de contenidos	<ul style="list-style-type: none"><li>1.- Introducción.</li><li>2.- Fundamentos de la Programación Orientada a Objetos.<ul style="list-style-type: none"><li>2.1.- Conceptos.</li><li>2.2.- Beneficios.</li><li>2.3.- Características.</li><li>2.4.- Lenguajes de programación orientados a objetos.</li></ul></li><li>3.- Clases y Objetos. Características de los objetos.<ul style="list-style-type: none"><li>3.1.- Propiedades y métodos de los objetos.</li><li>3.2.- Interacción entre objetos.</li><li>3.3.- Clases.</li></ul></li><li>4.- Utilización de objetos.<ul style="list-style-type: none"><li>4.1.- Ciclo de vida de los objetos.</li><li>4.2.- Declaración.</li><li>4.3.- Instanciación.</li><li>4.4.- Manipulación.</li><li>4.5.- Destrucción de objetos y liberación de memoria.</li></ul></li><li>5.- Utilización de métodos.<ul style="list-style-type: none"><li>5.1.- Parámetros y valores devueltos.</li><li>5.2.- Constructores.</li><li>5.3.- El operador <code>this</code>.</li><li>5.4.- Métodos estáticos.</li></ul></li><li>6.- Librerías de objetos (paquetes).<ul style="list-style-type: none"><li>6.1.- Sentencia <code>import</code>.</li><li>6.2.- Compilar y ejecutar clases con paquetes.</li><li>6.3.- Jerarquía de paquetes.</li><li>6.4.- Librerías Java.</li></ul></li><li>7.- Programación de la consola: entrada y salida de la información.<ul style="list-style-type: none"><li>7.1.- Conceptos sobre la clase <code>System</code>.</li><li>7.2.- Entrada por teclado. Clase <code>System</code>.</li><li>7.3.- Entrada por teclado. Clase <code>Scanner</code>.</li><li>7.4.- Salida por pantalla.</li><li>7.5.- Salida de error.</li></ul></li></ul>		
Objetivos	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Seleccionar y emplear lenguajes, herramientas y librerías, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones multiplataforma con acceso a bases de datos.</li></ul>		

<b>Temporalización (estimación)</b>	<b>Tiempo necesario para estudiar los contenidos (h)</b>	31
	<b>Tiempo necesario para completar la tarea (h)</b>	10
	<b>Tiempo necesario para completar el examen (h)</b>	1
	<b>Nº de días que se recomienda dedicar a esta unidad</b>	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.	
<b>Consejos y recomendaciones</b>	<p>Te ofrecemos una serie de pautas que pueden ayudarte y facilitar la tarea de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 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.</li> <li>✓ Es conveniente que dispongas de Internet para consultar dudas, y de textos bibliográficos que constituyan una fuente fiable.</li> <li>✓ Organízate, elaborando un calendario y planificando un horario de estudio para evitar la acumulación de tareas.</li> <li>✓ Busca tiempo para investigar y afianzar sobre los conocimientos adquiridos en cada unidad.</li> <li>✓ Realiza la tarea correspondiente y envíala al buzón de actividades.</li> <li>✓ Haz el examen de la unidad.</li> <li>✓ 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.</li> <li>✓ Para completar conocimientos, puedes consultar los enlaces que encontrarás bajo el epígrafe "Para Saber Más...".</li> <li>✓ 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.</li> <li>✓ No dudes en comentarle a tu tutor o tutora cualquier duda que te pueda surgir.</li> </ul>	