

Aurkezpena

Objektuei Bideratutako Programazio Modularra

Ikasgaia

Obj. Bideratutako Prog. Modularra

- ❖ Infomazio guztia eGelan topatuko duzue
<https://egela1819.ehu.eus/course/view.php?id=18851>

Ikasgaia

Obj. Bideratutako Prog. Modularra

- ❖ Informazio Sistemen eta Kudeaketaren Informatika Gradukoa
- ❖ Lengoiaiak eta Sistema Sailako ikasgaia
- ❖ 6 ECTS kreditu (150 ordu)

Gaitasunak (I)

- Objektuei Bideratutako elementuak eta paradigmaren oinarriak ezagutu eta ulertzea
- Klase eta objektuen arteko desberdintasuna ulertzea: klaseen arteko erlazioak, herentzia eta polimorfismoa

Gaitasunak (eta II)

- Programa sinpleak inplementatu ikasitako kontzeptuak praktikan jartzeko
- Salbuespenen kontzeptua eta erabilpena ezagutzea, eta erroreak kontrolatzeko modu bat bezala ulertzea, programen funtzionamendu egokia ziurtatzeko

Irakaslea

- Aitziber Atutxa
- Tutoretzak
 - ❖ Kontsultatu GAURean
- Bulegoan: 3 pisuan

Ikaslea

- Oinarrizko Prog. Kontzeptuak menperatu:
 - ❖ S/I eragiketak, iterazioak, azpi-programak...
 - ❖ Ataza baten banaketa zati independenteetan
 - ❖ Algoritmoen diseinua, inplementazioa, probak eta arazketa
 - ❖ Ohitura-oneko arauen araberako kodea idazteko gaitasuna
 - ❖ Datu mota eta egitura egokien autaketa

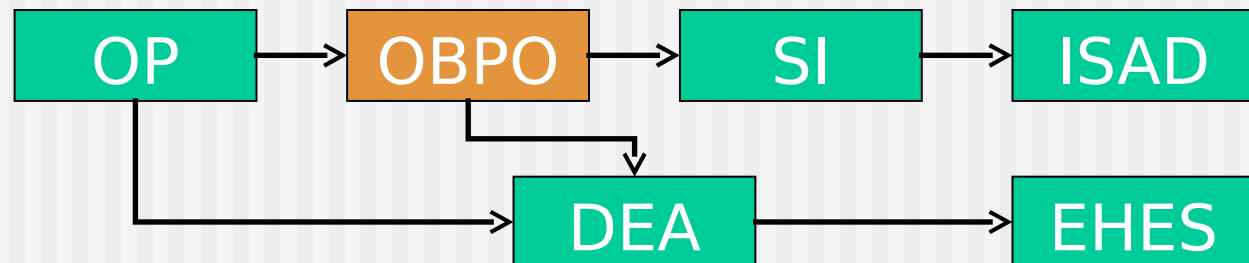
Eta gero...

➤ 2. Kurtsoa

- ❖ Software Ingenieritza
- ❖ Datu Egitura eta Algoritmoak

➤ 3. Kurtsoa

- ❖ Informazio Sistemen Azterketa eta Diseinua
- ❖ Erabakiak Hartzeko Euskarri Sistemak



Gaia

- 1. Gaia. Sarrera
- 2. Gaia. OBP-ren sarrera
- 3. Gaia. OBP-ren hainbat alde aurrerratuak
- 4. Gaia. Salbuespenak
- 5. Gaia. Generizitatea (klase generikoak)

Irakas metodologia

	Presentziala	Ez presentziala
KLASE PRESENTZIALA(M)	$11 * 2 = 22$	10
ORDENAGAILUKO PRAK. (OP)	$9 * 2 = 18$	45
PROIEKTURAKO TALDE BILERAK	$2 * 2 = 4$	5
ORDENAGAILU AURREKO TALDE LANA	$3 * 2 = 6$	20
TALDEKO LANAREN AURKEZPENA	1	6
AZTERKETAK	$1 + 2 + 2$	8
GUZTIRA	56	94

Ebaluazioa (I)

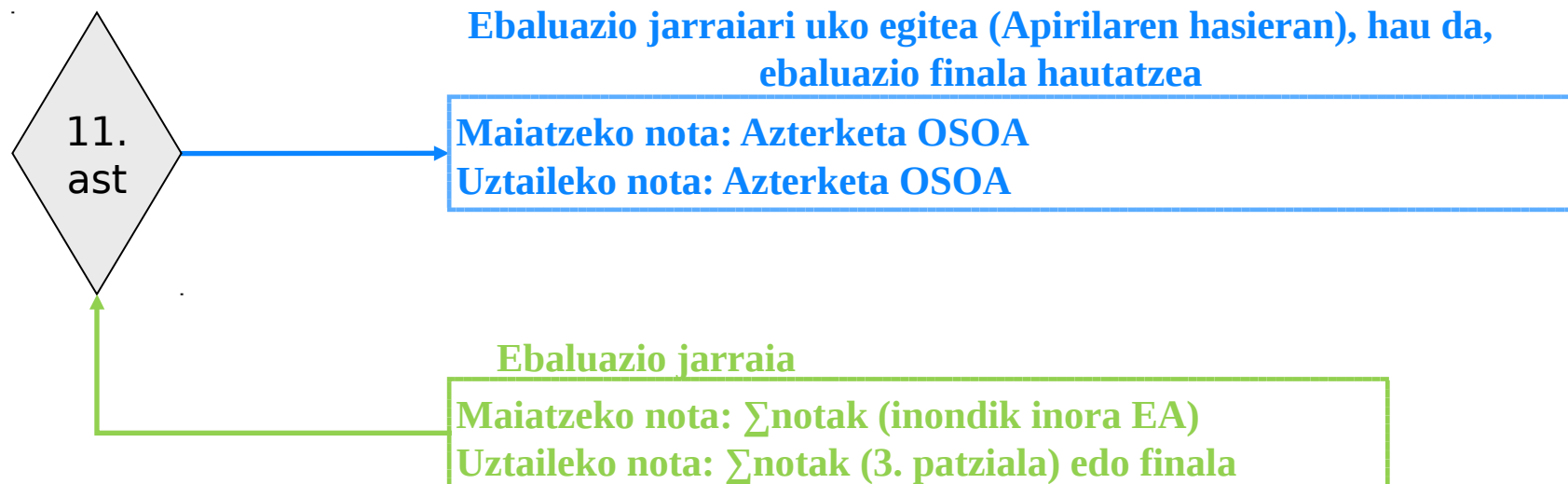
- Azt. Indib: %50 (bataz-besteko ponderatua 4/10)
%10 1. part,
%15 2. part
%25 finala.
- Laborategiko informeak: 10%
- Proiektuko memoria: 15% talde & 15% indib.
- Proiektuaren aurkezpena: 5%
- Beste ikaskideen aurkezpenen ebal.: 5%

Ebaluazioa (II)

- Gainditzeko gutxiengoak (Maiatza eta Uztaila)
 - ❖ Laborategietan 5/10
 - ❖ Azterketen bataz besteko pond. 4/10
(azkeneko azt. Gutxienez 3 bat)
- Proiektua opzionala da
 - ❖ Ez egiteak \rightarrow azkeneko nota ≤ 6 eta proiektuarekin asko ikasten da

Ebaluazioa (Laburpena)

)



Egutegia (I)

➤ **Egelan topatu dezakezue**

Oinarrizko bibliografia (I)

- [Deitel & Deitel, 2010] Java How to Program: Early Objects Version (*8th* Edition)
- [Sierra, 2005] Head First Java (*2nd* Edition)
- [Martin, 2003] UML for Java Programmers
- [McLaughlin, 2007] Head First Object-Oriented Analysis & Design

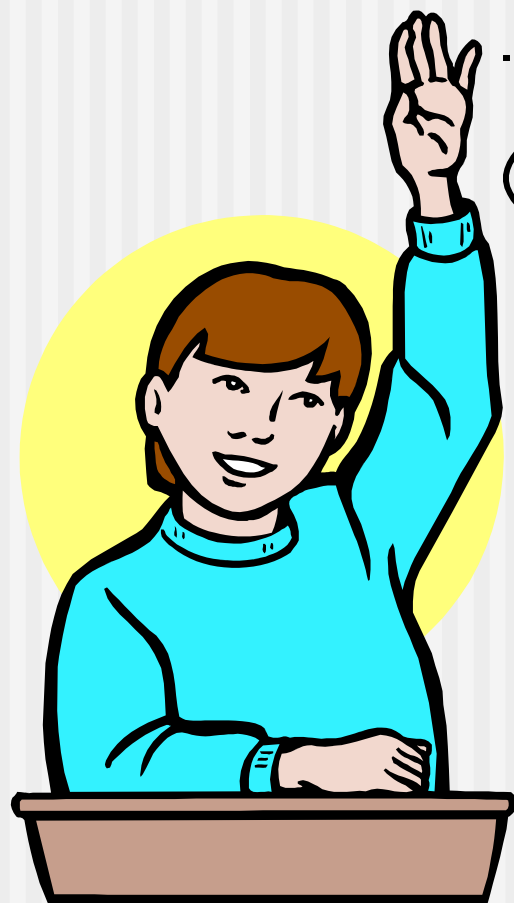
Oinarrizko bibliografia

- [Meyer, 1999] Construcción de Software Orientado a Objetos
- [Booch, 1996] Análisis y Diseño Orientado a Objetos con Aplicaciones

Informazio guztia

➤ *Egela-n*

❖ <https://egela1819.ehu.eus/>



Galderarik?