



uc3m | Universidad **Carlos III** de Madrid
Departamento de Informática

Andrea Bellucci

TEMA DEL PROYECTO DOCENTE

Convocatoria 01/20

Plaza DF000832

BOE de 21 de febrero de 2020

Universidad Carlos III de Madrid

Departamento de Informática

Área de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial

Asignatura Programación

Prácticas	Teóricas	
<ul style="list-style-type: none">• Representación numérica• Entorno de programación• Tipos básicos y operadores• Cadenas de caracteres• Sentencias de control• Sentencias iterativas• Arrays• Métodos• Proyecto	Módulo 1. Fundamentos <ul style="list-style-type: none">• Estructura y arquitectura básica de un ordenador• Representación de la información en un ordenador• Software y programas• Lenguajes y paradigmas de programación	Módulo 4. La sintaxis de Java <ul style="list-style-type: none">• Variables y tipos de datos• La clase String• Clases Predefinidas• Entrada/Salida básica• Estructuras de control y de repetición• Arrays• Clases y Objetos• Métodos
	Módulo 2. El lenguaje de programación Java <ul style="list-style-type: none">• Características principales del lenguaje• La Máquina Virtual Java (JVM)• Compilación y ejecución de programas• Programación orientada a objetos	
	Módulo 3. Metodología básica de desarrollo de programas <ul style="list-style-type: none">• Metodología para la resolución de problemas• Elementos de un programa• Diseño de algoritmos• Algoritmos de ordenación y búsqueda	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

