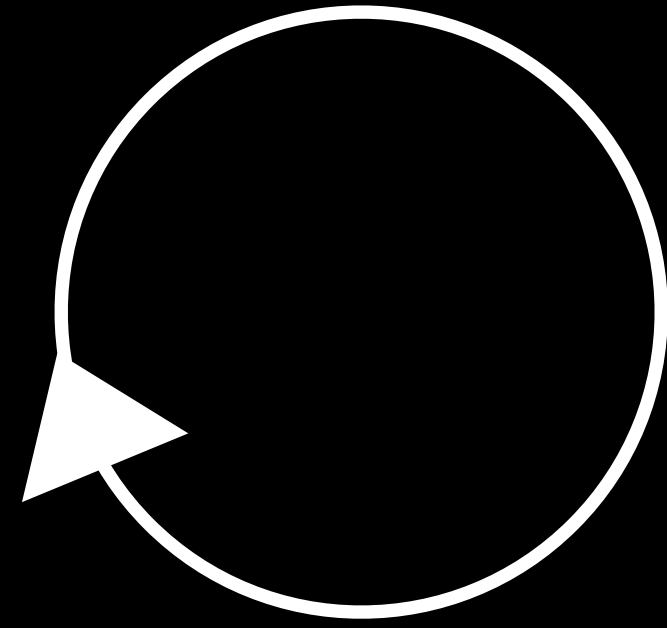


# Asignatura Programación

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

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





# Loops\_

Programming  
Telematics Engineering