

Programación II

2021-2022

jtorresmat@nebrija.es



Temario



Resumidamente

- **Programación Orientada a Objetos**

- Clases
- Métodos y atributos.
- Sobrecarga
- Herencia
- Polimorfismo
- Punteros inteligentes
- Templates
- Excepciones



Herramientas

Para no perder el tiempo



Herramientas

Entorno de Programación

- Qt Creator
- U otro cualquiera, pero **no se admitirá el uso de compiladores online.**

y Además...

- GitHub:
 - <https://github.com/Nebrija-Programacion/Programacion-I>
 - <https://github.com/Nebrija-Programacion/Programacion-II>



Herramientas

Por vuestra parte:

- Conocimientos de fundamentos de programación (Programación I)
- No es necesario tener aprobado Programación I
 - Podéis aprovechar PII para asentar conocimientos de PI
- Ganas de aprender y trabajar :)



Normas

Para llevarnos bien
(y aprobar)



¡¡¡Sí!!!

Dinámica de clase

- Si puedo comentar con los compañeros los ejercicios en el tiempo dedicado a ello.
- Sí me puedo levantar para comentar con un compañero un ejercicio.
- Sí puedo interrumpir al profesor para hacerle cualquier pregunta.

Atención

- Sí puedo navegar por internet para buscar ayuda en los ejercicios.
- Sí puedo tomar notas en el ordenador o tablet.
- Sí puedo hacer fotos de la pizarra con el móvil.

Respeto

- Sí puedo equivocarme
- Si puedo pasarlo bien en clase
- Sí tengo que ayudar a los compañeros cuando lo necesitan.



¡¡¡No!!!

Puntualidad

1. Nadie entra después que el profesor (cuando la puerta está cerrada)
2. Nadie se va antes de que finalice la clase.

} Salvo causas justificadas

Atención

1. No internet salvo que sea relacionado con la asignatura.
2. No móvil NUNCA (salvo fotos de la pizarra).
3. Cuando el profesor o un compañero hablan se mira al profesor o al compañero, no al ordenador.

Respeto

1. No respetarme a mí mismo
2. No respetar a mis compañeros
3. No respetar al profesor

} Si no voy a atender la sesión mejor me quedo en casa/biblioteca/cafetería. Pero ¡¡¡**NO MOLESTO**!!! a quien sí quiera hacerlo.



Clases, prácticas, trabajos y exámenes

- **Las clases** serán teóricas y prácticas. Pero sobre todo prácticas.
En las clases sobre todo trabajáis vosotros. (Intentaremos reforzar al máximo conceptos de Programación I)
- **Las prácticas** utilizarán todo lo visto hasta la fecha en clase, y en algunos casos requerirán aprender cosas nuevas “buscándose la vida” (igual que los trabajos...)
 - 5 prácticas x 3 horas.
 - Viernes por las tardes 16:30-19:30
- **Los exámenes** serán con ordenador. No se podrán usar herramientas de comunicación (mail, chat, slack, etc) ni consultas web ajenas al material docente.
- **Examen = Teoría (sin recursos) + Práctica (con recursos limitados)**



Convocatorias

Después de la convocatoria Ordinaria de Programación I, recordad que:

- Disponéis de 5 convocatorias para aprobar la asignatura.
- La sexta convocatoria es crítica ... (no podéis matricularos de nada hasta aprobarla) y suspenderla supone la expulsión.
 - Artículo 22 [reglamento general del alumnado](#)
- Comentadlo y preguntad a vuestros tutores académicos
 - Cada convocatoria oficial a la que os presentéis cuenta.... :S
 - Presentarse o no a una convocatoria es voluntario, pero mi consejo es que no las “malgastéis” ... (os jugáis la continuidad en la carrera)



Sistema de Evaluación

Evaluación Ordinaria	Porcentaje
Participación del alumno	5%
Actividades dirigidas	20% (5% prácticas* - 15% trabajo)
Examen Parcial	10%
Examen Final	65%

Evaluación Extraordinaria	Porcentaje
Actividades dirigidas	20% (no se pueden volver a entregar)
Examen Final	80%



* Los alumnos con las prácticas aprobadas de otro año mantendrán el aprobado en prácticas (nota = 5) si deciden no realizar las prácticas en el curso actual. Si deciden hacer las prácticas del nuevo curso puntuarán la media de sus nuevas prácticas, quedando descartada la puntuación anterior.

Sistema de Evaluación

Convocatoria Ordinaria

Se hará media con 4 en teoría. Pero... la parte práctica también debe ser > 4

- Al menos un 5 en el examen final (**Necesario aprobar parte teórica**)
- Al menos un 4 en las actividades dirigidas (prácticas + trabajo)
- Haber realizado todas las prácticas y entregado el trabajo
- Al menos un 5 en la nota media final

Convocatoria Extraordinaria

- Al menos un 5 en el examen final (**Necesario aprobar parte teórica**)
- ~~Haber realizado todas las prácticas y al menos un 4 en actividades dirigidas~~
- Al menos un 5 en la nota media final (**20%dirigidas** + 80%extraordinaria)

Si no habéis superado act. dirigidas (4 en media o no cumplís requisitos entrega/realización) podéis asistir a Convocatoria Extraordinaria con 0 puntos en esa parte.



Sistema de Evaluación

Criterios generales de evaluación - Programación II

- Funciones/Métodos: Si no usáis el paso por referencia constante cuando las variables de los parámetros de entrada no son de tipo simple => **40%**
- Tipos de datos y variables:
 - Uso de variables globales (fuera del ámbito de una función) => **0%**
 - Si no usais los tipos contenedor vistos en clase (`std::array`; `std::vector`; `std::set`; `std::string`) para las variables que lo necesiten => **0%**
- El programa no compila o no se asemeja a lo pedido => **0%**
- Si no cumplis los criterios de entrega indicados en la actividad/exámen => **0%**



Calendario

Calendario

