

# PARADIGMAS DE PROGRAMACIÓN I



M.T.I. Julio Alberto de la Teja López



# Objetivo General:

- Implementar los conceptos avanzados de los paradigmas orientados a objetos y orientado a eventos, utilizando un lenguaje de modelado unificado y un lenguaje de programación orientado a objetos para desarrollar software de mediana complejidad con interfaces gráficas de usuario.

## Unidad de Competencia I **Herencia y polimorfismo en POO.**

- Encapsulamiento
- Polimorfismo
- UML

## Unidad de Competencia II **Conceptos avanzados de la POO.**

- Relación entre clases
- Excepciones
- Clases abstractas
- Tipos de herencia
- Persistencia de objetos

## Unidad de Competencia III **Interfaz gráfica de usuario y programación orientada a eventos.**

- Paradigma orientado a eventos
- Bibliotecas graficas
- UML
- Implementación

## Unidad de Competencia IV **Persistencia en POO.**

- Clases genéricas
- Colecciones e iteradores
- Persistencia de objetos y DAO
- Implementación

# Evaluación

Período	Indicador	Evidencias	Instrumento	Puntaje
Primera evaluación parcial	Define el termino de encapsulamiento en el contexto de la POO correctamente	Conocimiento  Desempeño  Producto	Examen  Escala estimativa  Rúbrica	50%  10%  40%
	Diseña clases aplicando encapsulamiento (atributos, operaciones) atendiendo a un análisis de sustantivos			
	Define y aplica polimorfismo y sobrecarga en clases con precisión			
	Diseña clases aplicando polimorfismo y sobrecarga adecuadamente.			
	Diseña clases aplicando encapsulamiento, polimorfismo y sobrecarga,			

Segunda evaluación parcial	Aplica el patrón Observer para diseñar la arquitectura de una aplicación con interfaz gráfica de usuario, sin romper el	Conocimiento	Examen	50%
	encapsulamiento y ocultamiento de información.	Desempeño Producto	Escala estimativa Rúbrica	10% 40%

Evaluación ordinaria	Implementar los conceptos avanzados de los paradigmas orientados a objetos y orientado a eventos, utilizando el Lenguaje Unificado de Modelado y un lenguaje de programación orientado a objetos para desarrollar sistemas de software de mediana complejidad con interfaces gráficas de usuario	Conocimiento	Examen	50%
		Producto	Rúbrica	50%
		Total		100%
Evaluación extraordinaria		Conocimiento	Examen	50%
		Producto	Rúbrica	50%
		Total		100%
Evaluación a Título de suficiencia		Conocimiento	Examen	50%
		Producto	Rúbrica	50%
		Total		100%

# Temas Generales

- Lenguaje a utilizar : JAVA
- Materia con contenidos en Ingles (UACI)
- Base de datos: MySQL\*\*
- Proyecto final.
  - Se entregará avances en el primer parcial.
  - Debe contener desarrollo de todos los temas vistos.
  - Se entregará el Proyecto terminado en 2do Parcial.
  - Se mostrarán avances en GitHub.

# Para tener calificación final es necesario entregar portafolio de evidencias:

## CONTENIDO DEL PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS DEL ALUMNO

- 1) CARATULA
  - a. Encabezado
  - b. Título
  - c. Nombre del programa de estudio
  - d. Periodo educativo
  - e. Nombre de la unidad de aprendizaje
  - f. Nombre del docente
  - g. Lugar y fecha
- 2) ASPECTOS A EVALUAR Y LINEAMIENTOS A SEGUIR DURANTE EL CURSO
- 3) EXAMENES CALIFICADOS
- 4) SERIES DE EJERCICIOS, TAREAS Y OTROS TRABAJOS UTILIZADOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE
- 5) PRACTICAS Y REPORTES DE LOS LABORATORIOS
- 6) PROYECTOS REALIZADOS EN LA UNIDAD DE APRENDIZAJE
- 7) NOTAS DE CLASE (APUNTES DEL ALUMNO, CUADERNO)
- 8) COMENTARIOS DEL CURSO

- Notas:
  - Entrega de trabajos máximo la fecha de entrega (trabajos tardíos no tienen valor).
  - Se tomará asistencia a clase, también participación en clase.
  - Se apoyará con dudas en horarios adecuados por medio del chat de Teams.
- Lectura:
  - Propuesta: