

Uso de clases, objetos, métodos y archivos secuenciales en POO con lenguaje de programación C++ (nivel III)



INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO EN LÍNEA

Programa:

Programación Orientada a Objetos con el Lenguaje C++

Clave del curso:

Nombre del curso:

Lenguaje de Programación C++ Nivel III

Objetivo:

Al terminar este curso el participante tendrá la capacidad de conocer el concepto de la programación orientada a objetos, definir y manipular clases y objetos, conocer los métodos, entender el comportamiento de la sobrecarga, constructores y , destructores, así como el manejo de los archivos de texto de acceso secuencial. para realizar y dar solución a problemas que involucren programación estructurada y programación orientada a objetos .

Requisito académico:

Lenguaje de Programación C++ Nivel I, II

Duración del curso en línea:

40 Horas

Fecha de revisión:

Junio 2006

Competencia (s) Laboral (es) y/o profesional (es):

1. Comprender los conceptos de la programación orientada a objetos.
2. Comprender como se definen clases en C++.
3. Comprender la sobrecarga de funciones, constructores y destructores.
4. Utilizar arreglos con objetos.
5. Comprender la sobrecarga de operadores
6. Comprender el manejo de archivos de texto.

Introducción al curso:

En este curso se verá un panorama general de la programación orientada a objetos y el manejo de archivos de acceso secuencial.

El participante podrá aplicar mediante actividades de autoaprendizaje el conocimiento de las herramientas de la programación orientada a objetos, el manejo de las clases y objetos, el comportamiento de la sobrecarga de métodos y operadores, de los constructores y destructores y, la manipulación de los archivos de texto de acceso secuencial. Además realizará programas bien organizados, fáciles de comprender y flexibles en lenguaje C++, donde podrá aplicar todos los conocimientos adquiridos. . Como examen final, resolverá el caso que se indica en la actividad integradora.

Bibliografía:

Material de apoyo dado por el profesor

Documentos que se encuentran en Internet:

<http://c.conclase.net/curso/index.php>
<http://www.cplusplus.com/doc/tutorial/>

Bibliografía de Consulta:

Título: C++, cómo programar

Autor: Harvey M. Deitel, Paul J. Deitel

Editorial: Pearson, Prentice Hall, 4ª edición, 2003

Título: Programación en C++

Algoritmos, estructuras de datos y objetos

Uso de clases, objetos, métodos y archivos secuenciales en POO con lenguaje de programación C++ (nivel III)



Autor: Luis Joyanes Aguilar
Editorial: McGraw-Hill

Título: Resolución de problemas en C++
Autor: Walter Savitch
Editorial: Prentice Hall, 2º edición

Título: C++ iniciación y referencia
Autor: Luis Joyanes Aguilar
H. Castán Rodríguez
Editorial: McGraw-Hill

Título: Ejercicios de programación creativos y
Recreativos en C++
Autor: Carlos Gregorio Rodríguez
Luis Fernando Llana Díaz
Cristóbal Pareja Flores
Raquel Martínez Unanue
Pedro Palao Gostanza
Editorial: Prentice Hall

Unidades Didácticas:

Unidad 1: Clases y objetos

Unidad 2: Métodos

Unidad 3: Arreglos con objetos

Unidad 4: Sobrecarga de operadores y manejo de archivos de texto

Requisitos técnicos:

Baja el compilador de Borland turboC++ en la dirección:
<https://turbo-c.soft32.es/>

Baja el editor de Crimson en la siguiente dirección:
<http://www.crimsoneditor.com/english/download.html>

Procesador: Intel 486 DX PC o Superior

RAM: 16 Mb o Mayor

Sistema Operativo: Microsoft Windows 95 o Windows NT 4.0 (incluye Borland C++ 4.52
para corre sobre Windows 3.1, Windows 95 o NT)

Disco Duro: 25 Mb

Instalación Típica 195 MB

Reglas del curso:

Se espera que los participantes del curso sean conscientes de lo siguiente:

- Las actividades se llevan a cabo en los períodos establecidos para las mismas
- No se aceptan las tareas o actividades que se entreguen después de la fecha asignada.
- Se requiere que las actividades sean realizadas en forma individual
- La copia de material de diversas fuentes o la falta de respeto a los derechos de autor

Uso de clases, objetos, métodos y archivos secuenciales en POO con lenguaje de programación C++ (nivel III)



se penalizan en la calificación del curso

- Se espera del participante un profundo respeto a los compañeros y tutor del curso
- El participante, deberá revisar la plataforma en la sección de anuncios, por lo menos cada 24 horas, para estar enterado de cualquier situación.

Políticas de evaluación del curso en línea:

Actividades.....	60%
Examen final.....	40%
Total.....	100%

Expertos Temáticos:

Lic. Elisa Ramos