

Presentación del curso

Programación 2

Características del curso:

6 horas semanales :

- 3 horas laboratorio
- 3 horas de salón

Ganancia del curso y exoneración:

- Para obtener el derecho a examen se requiere un puntaje mínimo de 70 puntos.
- Curso exonerable. Para obtener la exoneración de examen, es necesario finalizar el curso con un puntaje de 86 o superior.

Programación 2- Evaluaciones

Obligatorio

- Primera entrega 15 puntos
- Segunda entrega 25 puntos

Parciales

- Primero 20 puntos
- Segundo 40 puntos

Programación 2

- Deben inscribirse al parcial y a las instancias de entrega de los obligatorio.
- Para las entregas de obligatorio recordar que se realizan online a través de gestión.ort.edu.uy como máximo hasta las 21:00hs. del día de la entrega y que previamente cada estudiante debe inscribirse y formar grupo.
- La no concurrencia al parcial, la no entrega del obligatorio o la no concurrencia a la defensa implican la pérdida total de los puntos correspondientes a esa instancia.
- En el caso de los exámenes recordar que solo se pueden inscribir hasta las 21:00hs. del día anterior a la fecha en la cual se realiza el mismo.

Programación 2

Herramientas a utilizar:

- Visual Studio 2022 / Net 8 [Descargar 2022 Community](#)
- Documentación: [doc. oficial](#)
- Astah (UML) <http://astah.net/download>
- Astah Licencia <http://astah.net/student-license-request>
- Cuenta de GitHub <https://github.com/>
- Cuenta de Azure Students Starter <https://portal.azure.com>

Material del curso:

Se publicará oportunamente en aulas, dentro del curso de Programación 2, pestaña Material General y/o Material Docente

Mecanismos de Comunicación:

- Consultas través del foro en aulas / mail / grupos

Temario reducido

Introducción al lenguaje en C#

- Estructuras de control
- Tipos de datos

Programación Orientada a Objetos (hasta semana 8):

- ¿Qué es un objeto? ¿Qué es una clase?
- Propiedades y comportamiento.
- Interacción entre objetos ¿Cómo se logra?
- Notación UML (diagrama, representación de clases, relaciones)
- Envío de mensajes entre objetos ¿de qué forma se comunican? Distintos tipos de mensajes.
- Casos de uso

Temario reducido

Programación Orientada a Objetos (cont.):

- Herencia
- Polimorfismo
- Interfaces – Ordenamiento
- Introducción al manejo de excepciones

Aplicaciones Web (semana 11 en adelante)

- ¿Qué es una aplicación web?
- Conceptos Cliente / Servidor
- Ciclo de vida de una página web
- Desarrollo de aplicaciones Web con MVC (Modelo – Vista –Controlador)
- Model binding