



PROGRAMACIÓN

<https://martinezpenya.es/1DAMProgramacion/>
© 2025 David Martínez licensed under CC BY-NC-SA 4.0







1º Programacion (CFGs Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma)

1. IES Eduardo Primo Marques (Carlet)

David Martinez Peña

© 2025 David Martínez licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Índice de contenidos

1. UD00	0
1.1  Información importante	0
 Denominación del curso	0
 Contenidos	0
 Resultados de Aprendizaje (RA)	0
 Legislación vigente	0
 Evaluación	0
2. UD01	0
2.1 Elementos de un programa informático	0
Piensa como un programador	0
Problemas, algoritmos y programas	0
Java	0
Componentes del lenguaje Java	0
Herramientas útiles para empezar	0
Ejemplo UD01	0
Píldoras informáticas relacionadas	0
2.2 Ejercicios de la UD01	0
Retos	0
Ejercicios	0
Expresiones Lógicas	0
Actividades	0
2.3 Talleres	0
Taller UD01_01: Instalar NoMachine para el control remoto	0
Taller UD01_02: Instalación y uso de entornos de desarrollo	0
Taller UD01_03: Crear cuenta en GitHub	0
Taller UD01_T03: Markdown	0
3. UD02	0
3.1 Utilización de Objetos y Clases	0
Introducción a la POO	0
Características de la POO	0
Objetos y Clases	0
Utilización de Objetos	0
Utilización de Métodos	0
Librerías de Objetos (Paquetes)	0
Cadenas de caracteres. La clase String	0

Ejemplo UD02	0
Ejemplos UD02	0
Píldoras informáticas relacionadas	0
3.2 Ejercicios de la UD02	0
Actividades	0
Ejercicios	0
3.3 Talleres	0
Taller UD02_01: GitHub Classroom	0
4. UD03	0
4.1 Estructuras de control y Excepciones	0
Introducción	0
Sentencias y bloques	0
Estructuras de selección	0
Estructuras de repetición	0
Estructuras de salto	0
Excepciones	0
Aserciones (Assertions)	0
Ejemplos UD03	0
Píldoras informáticas relacionadas	0
4.2 Ejercicios de la UD03	0
Retos	0
Ejercicios	0
Actividades	0
4.3 Talleres	0
Taller UD03_01: GitHub Classroom	0
Taller UD03_02: Acepta el reto	0
5. UD04	0
5.1 Estructuras de datos: Arrays y matrices. Recursividad.	0
Introducción	0
Arrays	0
Problemas de recorrido, búsqueda y ordenación	0
Arrays bidimensionales: matrices	0
Arrays multidimensionales	0
Recursividad	0
Ejemplos UD04	0
Píldoras informáticas relacionadas	0
5.2 Anexo Cheatsheet Strings en Java	0
Introducción	0

Construyendo String	0
Operando con Métodos de la clase String	0
Ejemplo de todos los métodos de String	0
Arrays de String	0
Los String son inmutables	0
String en Argumentos de Línea de Comandos	0
Concatenar cadenas en Java	0
5.3 Ejercicios de la UD04	0
Arrays. Ejercicios de recorrido	0
Arrays. Ejercicios de búsqueda	0
Matrices	0
Recursividad	0
5.4 Talleres	0
Taller UD04_01: GitHub Classroom	0
6. UD05	0
6.1 Desarrollo de clases	0
Introducción	0
Estructura y miembros de una clase	0
Atributos	0
Métodos	0
Encapsulación, control de acceso y visibilidad.	0
Utilización de los métodos y atributos de una clase.	0
Constructores.	0
Clases Anidadas, Clases Internas (<i>Inner Class</i>) [NUEVO]	0
Introducción a la herencia. [NUEVO]	0
Conversión entre objetos (Casting) [NUEVO]	0
Acceso a métodos de la superclase [NUEVO]	0
Empaquetado de clases [NUEVO]	0
Ejercicios resueltos	0
Ejemplos UD05	0
Píldoras informáticas relacionadas	0
6.2 Anexo Wrappers y Fechas	0
Wrappers (Envoltorios)	0
Clase Date	0
Ejemplo Anexo UD05	0
6.3 Ejercicios de la UD05	0
Ejercicios	0
Actividades	0

6.4 Talleres	0
Taller UD05_01: GitHub Classroom	0
7. UD06	0
7.1 Lectura y escritura de información	0
Streams (Flujos)	0
Ficheros	0
Serialización	0
Sockets	0
Manejo de ficheros y carpetas (File)	0
Ejemplos UD06	0
Píldoras informáticas relacionadas	0
7.2 Comparativa CRUD	0
7.3 Ejercicios de la UD06	0
Paquetes Completos	0
Los flujos estándar	0
InputStreamReader	0
Entrada "orientada a líneas".	0
Lectura/escritura en ficheros	0
Uso de buffers	0
Streams para información binaria	0
Streams de objetos. Serialización.	0
Sockets	0
Más ejercicios (Lionel)	0
Aún más ejercicios	0
7.4 Talleres	0
Taller UD06_01: GitHub Classroom	0
Taller UD06_T02: Sockets en la nube (AWS)	0
8. UD07	0
8.1 Colecciones	0
Introducción	0
Estructuras de almacenamiento	0
Clases y métodos genéricos	0
Colecciones	0
Iteradores	0
Comparadores	0
Extras	0
Programación funcional	0
Ejemplos UD07	0

Píldoras informáticas relacionadas	0
8.2 Ejercicios de la UD07	0
Ejercicios	0
Actividades	0
Ejercicios Genericidad	0
Programación funcional. Funciones Lambda.	0
8.3 Talleres	0
Taller UD07_01: GitHub Classroom	0
9. UD08	0
9.1 Composición, Herencia y Polimorfismo	0
Relaciones entre clases.	0
Composición	0
Herencia	0
La clase object en Java.	0
Clases Abstractas	0
Interfaces	0
Polimorfismo	0
Ejemplos UD08	0
Píldoras informáticas relacionadas	0
9.2 Ejercicios de la UD08	0
Ejercicios Herencia	0
Ejercicios Polimorfismo	0
Actividades	0
Ejercicios Lionel	0
9.3 Talleres	0
Taller UD08_01: GitHub Classroom	0
Taller UD08_02: Librerías Maven vs Jar	0
Taller UD08_T03: Introducción a JSON y YAML	0
10. UD09	0
10.1 Interfaz gráfica	0
Introducción	0
Gráfico de escena	0
Controles de la interfaz de usuario	0
Diseño (Layouts)	0
Estructura de la aplicación	0
Píldoras informáticas relacionadas	0
10.2 Ejercicios de la UD09	0
Cuestiones generales	0

Ejercicios (con SceneBuilder)	0
Actividades	0
Más ejercicios (Sin SceneBuilder)	0
10.3 Talleres	0
Taller UD09_01: GitHub Classroom	0
Taller UD09_02: Scene Builder, ScenicView y FXMLManager	0
Taller UD09_03: Proyecto JavaFX (con Maven)	0
Taller UD09_04: Calculadora en JavaFX (IntelliJ)	0
11. UD10	0
11.1 Acceso a Bases de Datos Relacionales	0
Introducción	0
Qué es una API?	0
Bases de datos NoSQL vs Bases de datos relacionales	0
JDBC	0
Patrones de diseño aplicables	0
Dejo aquí una cuestión en el aire para que reflexiones, si todas las entidades van a usar una Interfaz similar... que solución propones para definir una única Interfaz DAO que sirva para todas las entidades? (pista: Genéricos)	0
Acceso a BBDD	0
Aquí podemos ver un vídeo en el que Makigas explica porqué en el mundo real no se usa <code>DriverManager.getConnection()</code> :	0
Navegabilidad y concurrencia	0
Consultas (query)	0
Modificación (update)	0
Inserción (insert)	0
Borrado (delete)	0
Sentencias predefinidas	0
11.2 La inyección SQL es un tipo de ataque en el que un atacante inserta o "inyecta" código SQL malicioso en una consulta a través de entradas de usuario. Esto puede permitir a un atacante ejecutar comandos SQL no autorizados, acceder a datos sensibles o manipular la base de datos de formas inesperadas.	0
Píldoras informáticas relacionadas	0

11.3 Paso previo inicial



REQUERIDO!

