

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1 16-nov-2020 - 20-nov-2020	Tema 1. Introducción a la programación orientada a objetos 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Introducción a la programación orientada a objetos 1.3. Diseño de clases 1.4. Introducción a UML para el modelado de los problemas 1.5. Introducción a la eficiencia y complejidad de un algoritmo	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,35 puntos cada una) Test - Tema 01 (0.1 puntos) Fecha de entrega: 21/03/2021	Presentación de la asignatura Clase del tema 1
Semana 2 23-nov-2020 - 27-nov-2020	Tema 2. Relaciones entre clases 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Abstracción y herencia 2.3. Conceptos avanzados de herencia 2.4. Polimorfismo		Clase del tema 2
Semana 3 30-nov-2020 - 04-dic-2020	Tema 2. Relaciones entre clases 2.5. Composición y agregación 2.6. This y super 2.7. Complejidad de un algoritmo	Actividad grupal: Diseño y modelado de clases (5.0 puntos) Fecha de entrega: 25/12/2020 Test - Tema 02 (0.1 puntos) Fecha de entrega: 21/03/2021	Clase del tema 2 y presentación de la Actividad grupal: Ejercicios sobre sistemas dinámicos
Semana 4 07-dic-2020 - 11-dic-2020	Tema 3. Introducción a los patrones de diseño para problemas orientados a objetos 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Qué son los patrones de diseño 3.3. Patrón Factory 3.4. Patrón Singleton		Clase del tema 3

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5 14-dic-2020 - 18-dic-2020	Tema 3. Introducción a los patrones de diseño para problemas orientados a objetos (continuación) 3.5. Patrón Observer 3.6. Patrón Composite 3.7. Introducción a la POO distribuida	Test - Tema 03 (0.1 puntos) Fecha de entrega: 21/03/2021	Clase del tema 3
	Tema 4. Excepciones 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Excepciones 4.3. Captura y gestión de excepciones 4.4. Lanzamiento de excepciones 4.5. La clase Throwable 4.6. Creación de excepciones	Actividad: Otros patrones de diseño (3.0 puntos) Fecha de entrega: 22/01/2021 Test - Tema 04 (0.1 puntos) Fecha de entrega: 21/03/2021	Clase del tema 4 y presentación de la Actividad: Otros patrones de diseño Conclusiones de la Actividad grupal: Ejercicios sobre sistemas dinámicos
Semana 6 04-ene-2021 - 08-ene-2021	Tema 5. Interfaces de usuarios 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Qué son los eventos 5.3. Desarrollo de interfaces de usuario 5.4. SWING	Test - Tema 05 (0.1 puntos) Fecha de entrega: 21/03/2021	Clase del tema 5
	Tema 6. Interfaces de usuarios (II) 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. AWT 6.3. Gestores de posicionamiento 6.4. Gestión de eventos 6.5. Adaptadores	Test - Tema 06 (0.1 puntos) Fecha de entrega: 21/03/2021	Clase del tema 6
Semana 7 11-ene-2021 - 15-ene-2021			
Semana 8 18-ene-2021 - 22-ene-2021			

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 9 25-ene-2021 - 29-ene-2021	Tema 7. Introducción a la programación concurrente 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Introducción a la programación concurrente 7.3. El concepto de proceso e hilo 7.4. Interacción entre procesos o hilos 7.5. Los hilos en Java 7.6. Ventajas e inconvenientes de la programación concurrente 7.7. Computación de alto rendimiento	Actividad: Implementar una interfaz gráfica (5.0 puntos) Fecha de entrega: 19/02/2021 Test - Tema 07 (0.1 puntos) Fecha de entrega: 21/03/2021	Clase del tema 7 y presentación de la Actividad: Implementar una interfaz gráfica Laboratorio
Semana 10 01-feb-2021 - 05-feb-2021	Tema 8. Gestión de hilos 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Ciclo de vida de un hilo 8.3. La clase Thread 8.4. Planificación de hilos 8.5. Grupos hilos 8.6. Hilos de tipo demonio	Test - Tema 08 (0.1 puntos) Fecha de entrega: 21/03/2021	Clase del tema 8 Conclusiones de la Actividad: Otros patrones de diseño
Semana 11 08-feb-2021 - 12-feb-2021	Tema 9. Sincronización 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Sincronización 9.3. Mecanismos de bloqueo 9.4. Mecanismos de comunicación 9.5. Monitores 9.6. Bibliotecas de Java para concurrencia	Test - Tema 09 (0.1 puntos) Fecha de entrega: 21/03/2021	Clase del tema 9
Semana 12 15-feb-2021 - 19-feb-2021	Tema 10. Problemas comunes dentro de la programación concurrente 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. El problema de los productores consumidores 10.3. El problema de los lectores y escritores 10.4. El problema de la cena de los filósofos	Test - Tema 10 (0.1 puntos) Fecha de entrega: 21/03/2021	Clase del tema 10

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 13 22-feb-2021 - 26-feb-2021	Tema 11. Documentación de software 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. ¿Por qué es importante documentar el <i>software</i> ? 11.3. Documentación de diseño 11.4. Uso de herramientas para la documentación: JavaDoc	Test - Tema 11 (0.1 puntos) Fecha de entrega: 21/03/2021	Clase del tema 11 Conclusiones de la Actividad: Implementar una interfaz gráfica
Semana 14 01-mar-2021 - 05-mar-2021	Tema 12. Pruebas de software 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Introducción a las pruebas del <i>software</i> 12.3. Tipos de pruebas 12.4. Prueba de unidad 12.5. Prueba de integración 12.6. Prueba de validación 12.7. Prueba del sistema	Test - Tema 12 (0.1 puntos) Fecha de entrega: 21/03/2021	Clase del tema 12
Semana 15 08-mar-2021 - 12-mar-2021	Tema 13. Cómputo paralelo 13.1. ¿Cómo estudiar este tema? 13.2. Introducción al cómputo paralelo 13.3. Uso de la memoria en una arquitectura paralela 13.4. Paralelismo en procesos internos 13.5. Paralelismo en procesos usando librerías externas	Test - Tema 13 (0.1 puntos) Fecha de entrega: 21/03/2021	Clase del tema 13 Clase de exámen
Semana 16 15-mar-2021 - 19-mar-2021	Semana de exámenes		

Nota: Los siguientes días se consideran periodos no lectivos:

- Del 21 de diciembre al 27 de diciembre.
- Del 28 de diciembre al 03 de enero.