

Fundamentos de la programación: diseño orientado a objetos

Aprende los fundamentos de la programación orientada a objetos

Índice del curso

Introducción a Fundamentos de la programación

- ▶ Bienvenidos a Fundamentos de la programación 01:34
- ▶ Para quién es este curso de diseño orientado a objetos 01:43
- ▶ Qué esperar de este curso de diseño orientado a objetos 04:35
- ▶ Explorando el análisis, diseño y desarrollo orientado a objetos 02:19
- ▶ Revisando metodologías de desarrollo de software 04:12

Conceptos clave del diseño orientado a objetos

- ▶ Por qué usar orientación a objetos 02:53
- ▶ Qué es un objeto en programación 04:60
- ▶ Qué es una clase 05:12
- ▶ Qué es abstracción 03:38
- ▶ Qué es encapsulamiento 04:33
- ▶ Qué es herencia 04:09
- ▶ Qué es polimorfismo 03:39

Análisis y diseño orientado a objetos

- ▶ Procesos de análisis y diseño orientado a objetos 06:08
- ▶ Definiendo requerimientos en la programación 08:47
- ▶ Introducción a UML (Unified Modeling Language) 02:17

Utilizando casos de uso para programar

- ▶ Entendiendo los casos de uso 07:25
- ▶ Identificando a los actores del modelo 06:11
- ▶ Identificando los escenarios 06:43
- ▶ Diagramando los casos de uso 05:48
- ▶ Empleando historias de usuarios 04:30

Modelando la aplicación con modelado de dominios

- ▶ Creando un modelo conceptual 01:55
- ▶ Identificando las clases en la aplicación 03:14
- ▶ Definiendo las relaciones entre clases 03:13
- ▶ Identificando las responsabilidades de las clases 07:19
- ▶ Usando tarjetas CRC 04:22

Creando clases para nuestra aplicación

▶ Creando diagramas de clases	07:21
▶ Convirtiendo los diagramas a código	06:53
▶ Explorando el ciclo de vida de un objeto	07:08
▶ Usando miembros estáticos o compartidos	06:55

Herencia y composición en el diseño orientado a objetos

▶ Identificando situaciones de herencia	08:15
▶ Usando la herencia de clases	03:50
▶ Usando clases abstractas	02:59
▶ Usando interfaces en nuestro diseño	05:13
▶ Usando agregación y composición	04:17

Conceptos avanzados en el diseño orientado a objetos

▶ Creando diagramas secuenciales	06:34
▶ Trabajando con diagramas UML avanzados	02:29
▶ Usando herramientas UML	03:27

Patrones de diseño orientados a objetos

▶ Introducción al diseño de patrones	03:21
▶ El patrón Singleton	04:34
▶ El patrón Memento	03:21

Principio de diseño orientado a objetos

▶ Introducción a los principios de diseño orientado a objetos	03:31
▶ Explorando principios generales de desarrollo	04:47
▶ Introducción a principios SOLID	05:54
▶ Introducción a principios GRASP	09:19

Conclusión de Fundamentos de la programación

▶ Revisión del soporte para programación orientada a objetos en diferentes lenguajes de programación	04:08
--	-------