



Universidad
Carlos III de Madrid

Presentación de la asignatura

Programación

Grado en Ingeniería Informática

2018-2019



Profesores

- Teoría y Prácticas
 - Juan Luis Vicente Carro.
Despacho: 1.2.B17
juvicent@inf.uc3m.es

Comunicación

- Tutorías: Horario publicado en Aula Global (AG)
 - Mejor concertar cita previamente (en clase o vía e-mail)
 - Viernes: 19 a 20
- Las dudas se atienden en el foro de Aula Global
 - (NO a través de correos privados)
- Web de la asignatura: Aula Global
 - Ejercicios semanales
 - Prácticas
 - Material complementario

Temario

- Tema 1: Introducción a la asignatura
- Tema 2: Diagramas de Flujo
- Tema 3: Introducción a Java
- Tema 4: Control de flujo: condicionales y bucles
- Tema 5: Estructuras de datos sencillas
- Tema 6: Reutilización de código
- Tema 7: Clases útiles
- Tema 8: Introducción a la Programación Orientada a Objetos (POO)
- Tema 9: Algoritmos

Evaluación continua

- Preguntas en clase [0.7 puntos] (Test de realización sólo durante la asistencia a clase)
- Tests semanales [0.7 puntos](Disponibles en el Aula Global)
- Ejercicios semanales
 - Presentación oral [0.6 puntos] (Individual)
 - Entrega (80%) [0.5 puntos] (Grupos de 2)
- Examen parcial [1 punto] (Finales de octubre)
- Práctica final [1.5 puntos] (grupo de 2) (Entrega a principios de diciembre)
- Examen final [5 puntos] (enero)

- Nota en Enero:
 - $\max(\text{evaluación continua}, \text{examen final sobre } 10 * 0.6)$
- Nota en Junio:
 - Se mantiene la nota de la evaluación continua. No se entregan ejercicios ni prácticas adicionales
 - El 0.6 en la fórmula cambia a 1.0
- **Para aprobar la asignatura hay que obtener al menos:**
 - **un 4 en el examen final**
 - **y un 5 en total.**

Exámenes

- Examen parcial:
 - 1'5 horas
 - Fecha: 26 de octubre
 - No se permite material: libros, apuntes, etc.
- Examen final:
 - Fecha: tercera semana de Enero
 - Se permite material: libros, apuntes, etc.
 - No se permiten dispositivos electrónicos

Trabajo semanal

- Es necesario trabajar en casa
 - **¡Las clases no son suficientes!**
- Tests al final de las clases
- Tests en Aula Global
 - Individual
 - Hay que rellenarlos antes del jueves a las 17:00
- Ejercicios de laboratorio
 - Grupos de dos
 - Hay que entregarlos antes del viernes a las 19:00
 - Presentaciones orales individuales en los laboratorios

Clases Prácticas

- Grupos de dos estudiantes
- Tres partes
 - Presentaciones orales de los ejercicios de la semana anterior: estudiantes aleatorios
 - Solución guiada de un ejercicio
 - Conjunto de ejercicios a entregar la semana siguiente
 - Hay que entregar al menos el 80% para obtener nota
 - Hay que terminarlos en casa

Práctica final

- Grupos de dos estudiantes
- Disponible desde el 31 de Octubre
- Entregas (en principio)
 - Entrega parcial: 17 de Noviembre a las 17:00
 - Entrega parcial: 30 de Noviembre a las 17:00
 - Entrega Final: 21 de Diciembre
- **Las copias serán duramente penalizadas:** los grupos implicados, tanto si copiaron como si les copiaron, serán directamente excluidos de la evaluación continua.

Bibliografía Básica

- David Camacho, José Ma Valls, Jesús García, José M. Molina, Enrique Bueno. *Programación, algoritmos y ejercicios resueltos en Java* Pearson/Prentice Hall, 2003.
- Bruce Eckel *Piensa en Java Thinking in Java*. Pearson Educación. Versión española: 2002. 2a Edición. Versión inglesa: 2007. 4a Edición
- Alfonso Jiménez Marín, Francisco Manuel Pérez Montes *Aprende a Programar con Java (Un enfoque práctico partiendo de cero)*. Paraninfo. 2012

Consejos útiles para superar la asignatura

- **No intentes aprender a programar solamente leyendo o viendo un vídeo .** (Nunca aprenderás a resolver el algoritmo y tendrás dificultades para desarrollar las capacidades necesarias)
- **Aségurate que tu solución propuesta cumple con todo lo pedido y además es la solución más óptima.**(Nunca realices “apaños” o trampas para solucionar tu programa para unos pocos casos de prueba)
- **Resuelve problemas reales similares a las prácticas propuestas con ligeros cambios** (esto te ayudará a pensar y aprender)
- **Programa todos los días, todo requiere un tiempo necesario.**

VAMOOOOS

