

## Orientaciones para el alumno UT03.

Marcar como hecha

Nº y título de la UT	03.- Utilización de objetos.
Índice o tabla de contenidos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción.</li> <li>2. Fundamentos de la Programación Orientada a Objetos.               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conceptos.</li> <li>2. Beneficios.</li> <li>3. Características.</li> <li>4. Lenguajes de programación orientados a objetos.</li> </ol> </li> <li>3. Clases y Objetos. Características de los objetos.               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Propiedades y métodos de los objetos.</li> <li>2. Interacción entre objetos.</li> <li>3. Clases.</li> </ol> </li> <li>4. Utilización de objetos.               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ciclo de vida de los objetos.</li> <li>2. Declaración.</li> <li>3. Instanciación.</li> <li>4. Manipulación.</li> <li>5. Destrucción de objetos y liberación de memoria.</li> </ol> </li> <li>5. Utilización de métodos.               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Parámetros y valores devueltos.</li> <li>2. Constructores.</li> <li>3. El operador this.</li> <li>4. Métodos estáticos.</li> </ol> </li> <li>6. Librerías de objetos (paquetes).               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sentencia import.</li> <li>2. Compilar y ejecutar clases con paquetes.</li> <li>3. Jerarquía de paquetes.</li> <li>4. Librerías Java.</li> </ol> </li> <li>7. Programación de la consola: entrada y salida de la información.               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conceptos sobre la clase System.</li> <li>2. Entrada por teclado. Clase System.</li> <li>3. Entrada por teclado. Clase Scanner.</li> <li>4. Salida por pantalla.</li> <li>5. Salida de error.</li> </ol> </li> </ol>
Objetivos	<p>Objetivos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Seleccionar y emplear lenguajes, herramientas y librerías, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones multiplataforma con acceso a bases de datos.</li> </ol>

<b>Consejos y recomendaciones</b>	<p>Te ofrecemos una serie de pautas que pueden ayudarte y facilitar la tarea de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es muy importante que realices los ejemplos prácticos propuestos para que experimentes personalmente con los tipos de error y para que vayas familiarizándote con la programación en Java.</li> <li>• Es conveniente que dispongas de Internet para consultar dudas, y de textos bibliográficos que constituyan una fuente fiable.</li> <li>• Organízate, elaborando un calendario y planificando un horario de estudio para evitar la acumulación de tareas.</li> <li>• Busca tiempo para investigar y afianzar sobre los conocimientos adquiridos en cada unidad.</li> <li>• Realiza la tarea correspondiente y envíala al buzón de actividades.</li> <li>• Haz el examen de la unidad.</li> <li>• Recuerda que con este tipo de enseñanza tienes flexibilidad de horario y tú marcas el ritmo de estudio que más te interese, aunque para que no se acumule el trabajo te recomendamos que sigas el ritmo de aparición de las unidades y entrega de tareas.</li> <li>• Para completar conocimientos, puedes consultar los enlaces que encontrarás bajo el epígrafe "Para Saber Más...".</li> <li>• Utiliza las herramientas de comunicación que esta plataforma pone a tu alcance para enriquecerte con las aportaciones de todos, y estar al día sobre novedades y temas de interés sobre el curso.</li> <li>• No dudes en comentarle a tu tutor o tutora cualquier duda que te pueda surgir.</li> </ul>
-----------------------------------	--

Última modificación: miércoles, 31 de octubre de 2018, 12:37