

TALLER DE LENGUAJE	
CARRERA	ADMINISTRACIÓN Y SOPORTE DE REDES
PRE REQUISITOS	Computación básica
SEMESTRE	Segundo
HORAS TOTALES	72
HORAS SEMANALES	04
OBJETIVO GENERAL	Proporcionar la perspectiva necesaria para comprender y evaluar los lenguajes y herramientas orientadas a objetos

UNIDAD Nº	TITULO UNIDAD	HORAS
1	EL PARADIGMA DE LA ORIENTACIÓN OBJETOS Y LENGUAJES ORIENTADO A OBJETOS	14
2	PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	58

UNIDAD Nº	1
TITULO UNIDAD	EL PARADIGMA DE LA ORIENTACIÓN OBJETOS Y LENGUAJES ORIENTADO A OBJETOS
HORAS TOTALES UNIDAD	14
OBJETIVO GENERAL	Reconocer las ventajas del paradigma de la programación orientada a objetos y los diversos lenguajes de programación relacionados
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDOS
<p>Identificar los elementos del paradigma de la programación orientada a objetos</p> <p>Reconocer la importancia del paradigma orientada a objetos respecto del método tradicional</p> <p>Distinguir las ventajas, conceptos y términos técnicos relacionados con la POO.</p>	<p>1. Paradigmas de programación</p> <p>1.1 Resumen de los paradigmas de programación</p> <p>1.2 Características de las técnicas orientadas a objetos</p> <p>1.3 Resumen de los beneficios de la tecnología orientada a objetos</p> <p>1.4 Mecanismos básicos: Objetos, mensajes y métodos, clases, subclases y herencia</p> <p>1.5 Concepto claves: Encapsulamiento, abstracción, polimorfismo, persistencia.</p> <p>1.6 Términos técnicos relacionados: Ligadura dinámica, programación visual, blob.</p> <p>1.7 El método tradicional frente a la orientación a objetos</p> <p>1.8 Ventajas de la orientación a objetos: Gestión de la complejidad, aumento de la productividad, reutilización de código</p> <p>2. Lenguajes orientados a objetos</p> <p>2.1 Historia de los lenguajes orientado a objetos</p> <p>2.2 Ventajas de los lenguajes orientado a objetos</p> <p>2.3 Características generales de los lenguajes orientado a objetos</p> <p>2.4 Panorámica de los lenguajes orientado a objetos</p> <p>2.5 Elección de lenguajes orientado a objetos</p> <p>2.6 Evolución del sistema en la POO</p>

UNIDAD Nº	2
TITULO UNIDAD	PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
HORAS TOTALES UNIDAD	58
OBJETIVO GENERAL	Producir programas de aplicación utilizando las técnicas y lenguajes de la programación orientada a objetos.
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDOS
<p>Identificar las estructuras sintácticas del lenguaje orientado a objetos para la elaboración de programas</p> <p>Aplicar el paradigma Orientado a Objetos en la definición de la estructura de datos básica</p>	<p>1. Lenguaje de programación orientada a objetos.</p> <p>1.1 Definición de un lenguaje de POO</p> <p>1.2 Sintáxis básica</p> <p>1.3 Tipos de datos</p> <p>1.4 Ejemplos de códigos</p> <p>1.5 Principales características del lenguaje definido</p> <p>1.5.1 Totalmente orientado a objetos o híbrido distribuido</p> <p>1.5.2 Instrucciones para programación visual</p> <p>1.5.3 Totalmente portable entre plataformas</p> <p>1.5.4 Características específicas en el Web</p> <p>1.6 Clases</p> <p>1.7 Acceso a miembros</p> <p>1.8 Constructores, métodos y herencia</p> <p>1.9 Reusabilidad con el lenguaje definido</p> <p>1.10 Clase abstracta</p> <p>1.11 Interfases</p> <p>1.12 Manejos de excepciones</p> <p>1.13 Paquetes</p> <p>1.14 Estructuras de datos en lenguaje definido</p>

SUGERENCIAS METODOLOGICAS

Para el adecuado desarrollo de los contenidos y objetivos de esta asignatura es necesario que los estudiantes realicen actividades que permitan armonizar los contenidos teóricos con situaciones reales del mundo laboral. Para estos efectos se sugiere:

- Se sugiere realizar un trabajo de aplicación en que el alumno aplique todos los conceptos expuestos en clases, en un proyecto propio.
- Clases específicas para intervenir cada tema.
- Desarrollo de proyectos de programación en el lenguaje estudiado
- Resolución individual y grupal de ejercicios de aplicación

SUGERENCIAS DE EVALUACION

Durante el semestre se aplicarán, a lo menos, tres evaluaciones parciales para medir el logro de los objetivos de cada unidad temática. Al término de cada semestre se aplicará una prueba con carácter global para medir el grado de logro del objetivo de la asignatura.

Las evaluaciones parciales se ponderarán en un 60% de la nota final; la prueba global tendrá una ponderación del 40%.

El rendimiento mínimo en cada evaluación no podrá ser inferior al 60%

Para la adecuada medición del logro de los objetivos, se sugiere aplicar instrumentos tales como:

- Pruebas escritas de aplicación y análisis de conceptos.
- Prueba de aplicación y de resolución de problemas
- Laboratorios (desarrollo de problemas y casos)

BIBLIOGRAFIA

OBLIGATORIA

AUTOR	Ann L Winblack – Samuel D. Edwards- David, R King,
TITULO	Software orientado a objetos
EDITORIAL	Addison Wesley-Díaz de Santoa
AÑO	1993

AUTOR	James Martin – James Odell
TITULO	Análisis y diseño orientado a objetos
EDITORIAL	Prentice Hall
AÑO	1994

COMPLEMENTARIA

AUTOR	Patrick Naughton
TITULO	Manual de Java
EDITORIAL	Osborne Mc Graw Hill
AÑO	1996