



NOMBRE DEL CURSO: Introducción a la Programación y computación 1

CÓDIGO:	0770	CRÉDITOS:	4
ESCUELA:	Ciencias y Sistemas	AREA A LA QUE PERTENECE:	Desarrollo de Software
PRE REQUISITO:	33 créditos y 0103 Matemática Básica 2	POST REQUISITOS:	0771 Introducción a la Programación y Computación 2 0796 Lenguajes Formales y de Programación.
CATEGORIA:	Obligatorio	SEMESTRE:	Primer Semestre 2020
CATEDRATICO(A):	Ing. Herman Veliz	AUXILIAR:	Jorge Monterroso Nowell
EDIFICIO:	T - 7	SECCION:	C
SALON DEL CURSO:	207	SALON DEL LABORATORIO:	Edificio T3 salones 401(Miércoles), 111(Jueves)
HORAS POR SEMANA DEL CURSO	4	HORAS POR SEMANA DEL LABORATORIO	4
DÍAS QUE SE IMPARTE EL CURSO	Lunes a viernes	DÍAS QUE SE IMPARTE EL LABORATORIO	Martes y Miercoles
HORARIO DEL CURSO	7:00 - 9:00	HORARIO DEL LABORATORIO	7:10-8:50(Miércoles) 10:50-12:30 (Martes)

DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

El curso es el acercamiento inicial del estudiante de la carrera de sistemas, a la programación mediante el uso de disciplinas y metodologías especializadas. El curso se fundamenta en el concepto de algoritmo para la resolución de problemas de programación, enfatizando el uso del paradigma orientado a objetos. Se introducen conceptos básicos de UML como guía para el diseño de sistemas orientados a objetos.

Se acerca al estudiante al conocimiento de los principales algoritmos de búsquedas y ordenamientos. Se cubre una parte importante de las estructuras de datos, los tipos de datos abstractos. Asimismo, el estudiante conocerá el lenguaje Java como el lenguaje oficial de programación del curso.

OBJETIVOS:

General

- Lograr que el estudiante adquiera la habilidad de programar y los conocimientos básicos de la programación utilizando el paradigma orientado a objetos.

Específico

- Integrar al estudiante a la tecnología de la computación.
- Conocer las diferentes metodologías de programación.
- Organizar soluciones utilizando un lenguaje de programación.
- Adquirir la habilidad de hacer algoritmos.
- Aprender a elaborar diseños de clases preliminares en UML.
- Analizar los problemas con metodología orientada a objetos.
- Conocer el lenguaje Java como el primer lenguaje de programación para computadoras.

METODOLOGÍA:

- Clases presenciales con contenido audiovisual, clases virtuales, lecturas, etc.
- Capacitación personalizada al estudiantado.
- Elaboración de Actividades. ○ Tareas e Investigaciones. ○ Prácticas. ○ Proyectos. ○ Evaluaciones. ○ Evaluación Final.

REQUISITOS

- Es obligatorio aprobar ambos proyectos de laboratorio con una nota de 61 puntos.
- El laboratorio se aprueba con 61 puntos.
- Las actividades a realizar en el laboratorio (tareas, investigaciones, prácticas, proyectos, evaluaciones cortas, examen final, etc.) son dependientes. Consiste en que cada actividad será dependiente de la anterior.
- **Para tener derecho a su nota final debe de entregar todas las actividades.**
- La forma de entrega de las actividades será vía Classroom, según la fecha y hora límite de entrega en base al enunciado de cada actividad.
- Para la calificación de las actividades se tomará en cuenta la presentación, calidad y contenido de ellas.

EVALUACIÓN:

La nota de promoción para aprobar el laboratorio es de 61 puntos de 100.

La ponderación para cada actividad de evaluación es la siguiente:

Descripción	Publicación	Entrega	Punteo
Practica 1	24/02/2020	14/03/2020	7.5
Practica 2	07/04/2020	25/04/2020	7.5
Practica Presencial	30/10/2020	30/10/2020	5
Total de Practicas			20
Proyecto 1	14/03/2020	07/04/2020	20
Proyecto 2 – Fase 1	25/04/2020	06/05/2020	10
Proyecto 2 – Fase 2	06/05/2020	21/05/2020	20
Total Proyectos			50
Tarea 1	10/02/2020	15/02/2020	2.5
Tarea 2	02/03/2020	07/03/2020	2.5
Tarea 3	13/04/2020	18/04/2020	2.5
Tarea 4	20/04/2020	25/04/2020	2.5
Total Tareas			10
Corto 1	22/02/2020	22/02/2020	3
Corto 2	21/03/2020	21/03/2020	3
Corto 3	18/04/2020	18/04/2020	4
Total de Cortos			10
Examen Final	31/10/2019	31/10/2019	10
Total			100

Para ganar el laboratorio se debe de tener 80% de asistencia.

CONTENIDO DE LABORATORIO

1. Fundamentos de Programación 03/02/20 – 07/02/20

- 1.1 Introducción a Algoritmos.
- 1.2 Diagramas de Flujo.
- 1.3 Introducción a la programación.

2. Introducción a Java 10/02/20 - 15/02/20

- 2.1 Que es Java.
- 2.2 Versiones y ambiente de Java(JDK, IDE, máquina virtual, etc.).
- 2.3 Características de Java.
- 2.4 Tipos de programas en Java.
- 2.5 Componentes del lenguaje Java(variables, constantes, tipos de datos etc.).
- 2.6 Estructuras de control.
- 2.7 Arreglos.

3. Programación Estructurada 17/02/20 - 22/02/20

- 3.1 Tipos de Variables.
- 3.2 Estructuras de Datos.
- 3.3 Estructuras de Control.
- 3.4 Funciones y Procedimientos.

4. Manejo de Excepciones 24/02/20 - 29/02/20

- 4.1 Comprensión de excepciones y el manejo de estas.
- 4.2 Sentencia Try Catch.
- 4.3 Try anidados.

5. Paradigma de Objetos y UML 02/03/20 - 07/03/20

- 5.1 Introducción al Paradigma Orientado a Objetos.
- 5.2 Introducción a UML.
- 5.3 Definiciones.
- 5.4 Simbología.

6. Programación Orientada a Objetos en Java(POO) 09/03/20 - 14/03/20

- 6.1 Conceptos de la programación orientada a objetos.
- 6.2 Creación de clases y objetos.
- 6.3 Manejo de memoria.
- 6.4 Casteo de datos.
- 6.5 Constructores.
- 6.6 Herencia.
- 6.7 Polimorfismo.

7. Introducción a AWT y SWING 16/03/20 - 21/03/20 7.1

- Frames.
- 7.2 Botones.

7.3 Textbox, etc..

7.4 Ejemplos.

8. Clases abstractas, interfaces y paquetes 23/03/20 - 28/03/20

- 8.1 Control de acceso a clases y métodos.
- 8.2 Clases abstractas y métodos.
- 8.3 Interfaces.
- 8.4 Paquetes.

9. Manejo de hilos en Java 13/04/20 - 19/04/20

- 9.1 Creación de hilos.
- 9.2 Multi-hilo.
- 9.3 Animación empleando hilos.

10. Archivos 20/04/20 - 25/04/20

- 10.1 Introducción a flujo de datos.
- 10.2 Flujo de entrada y salida de datos.
- 10.3 Abrir, Cerrar y Modificar Archivos.
- 10.4 Buffer de lectura y escritura.

11. Listas y Colas 27/04/20 - 02/05/20

- 11.1 Pilas usando listas.
- 11.2 Colas usando listas.
- 11.3 Listas n-encadenadas.

PUNTOS IMPORTANTES A CONSIDERAR:

- Para tener derecho a nota de laboratorio se debe cumplir con el 80% de asistencia a clase de laboratorio a excepción de presentar carta de trabajo membretada.
- No se aceptarán entregas tarde sobre tareas, practicas, exámenes cortos, exámenes finales y proyectos. Si se llegaran a aceptar se tendrá una penalización del 30% sobre la nota obtenida sin excepciones.
- El único medio de entrega de actividades será por medio de Classroom.

BIBLIOGRAFIA:

- JOYANES, L. y ZAHONERO, I. "Programación en Java 2 (algoritmos, estructura de datos y Programación Orientada a Objetos)". España, McGraw-Hill / Interamericana de España, S. A. 2002, PP 725
- BUDD, Timothy. "Introducción a la programación orientada a objetos", EUA, AddisonWesley, Iberoamericana, S. A. 1994, P. 409
- JOYANES, L. "Programación en Turbo Pascal Versiones 5.5, 6.0, y 7.0", (2da Edición), México, McGraw-Hill / Interamericana de España, S. A. 1995, PP. 914.
- Manuales de Referencia de Java.
- Cualquier otro material (escrito o digital) entregado en clase.