



### Nombre del Curso: Laboratorio de Introducción a la Programación y Computación II

<b>Categoría:</b>	Obligatorio	<b>Semestre:</b>	Primer Semestre 2024
<b>Docente:</b>	Ing. Claudia Liceth Rojas Morales	<b>Auxiliar</b>	Josue Alfredo Gonzalez Caal
<b>Edificio:</b>	Meet	<b>Salón:</b>	Meet
<b>Día que se imparte:</b>	Jueves	<b>Horario:</b>	9:00– 10:40

#### 1. Descripción del laboratorio

El laboratorio de Introducción a la Programación y Computación II cubrirá conceptos y herramientas para el desarrollo de programas de software utilizando conceptos de POO y el lenguaje Python.

#### 2. Objetivos

General	Específicos
Mediante la realización de proyectos, ejercicios y resolución de dudas sobre los temas aprendidos se ampliarán y reforzarán los conocimientos adquiridos de los temas expuestos en la clase, de igual manera se brindará a los estudiantes herramientas para realizar los proyectos de la mejor manera.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar POO para resolver problemas de programación.</li> <li>• Utilizar el lenguaje Python para desarrollar software.</li> <li>• Aprender a utilizar herramientas para versionar el software.</li> <li>• Aprender a utilizar el web como una fuente de información.</li> </ul>

#### 3. Metodología

1. Clases magistrales para guiar y asesorar al estudiante.
2. Autoaprendizaje y lectura acerca de las herramientas a utilizar.
3. Exámenes cortos, tareas, prácticas y proyecto.

#### 4. Competencias terminales

Al finalizar el laboratorio el estudiante desarrolla las siguientes competencias:

- Capacidad para desarrollar software.
- Capacidad de utilizar estructuras de datos para resolver problemas de programación.
- Capacidad de versionar el software que desarrolla.

#### 5. Observaciones

1. Se requiere de un 70% de asistencia al laboratorio.
2. Es obligatorio aprobar el laboratorio con una nota mínima de 61 puntos para tener derecho a examen final y aprobación del curso.
3. Solo se calificarán exámenes y proyectos de estudiantes asignados en el curso.



## 6. Contenido temático del laboratorio

### 1. Introducción a Python

- 1.1. Instalación de Python 3.x.x
- 1.2. Instalación de entorno de desarrollo PyCharm
- 1.3. Ejercicios para probar entorno de desarrollo y programación básica
  - 1.3.1. Variables, expresiones y sentencias
  - 1.3.2. Ejecución condicional
  - 1.3.3. Funciones
  - 1.3.4. Iteración
  - 1.3.5. Strings
- 1.4. Programación Orientada a Objetos
  - 1.4.1. Clases y Objetos
  - 1.4.2. Métodos y Atributos
  - 1.4.3. Pilares
    - 1.4.3.1. Herencia
    - 1.4.3.2. Abstracción
    - 1.4.3.3. Polimorfismo
    - 1.4.3.4. Encapsulamiento

### 2. Manejo de versiones

- 2.1. Conceptos y fundamentos
- 2.2. Configuración de software para versionar
- 2.3. Implementación de troncales y ramas

### 3. Procesamiento de datos XML

- 3.1. Procesamiento de datos XML con el modelo DOM
- 3.2. Procesamiento de datos XML con modulo ElementTree
- 3.3. Procesamiento de datos XML con el modelo XPath
- 3.4. Lectura XML
- 3.5. Escritura XML

### 4. Estructuras de Datos

- 4.1. Listas
  - 4.1.1. Listas Nativas de Python
  - 4.1.2. Listas usando POO
    - 4.1.2.1. Lista Enlazada
    - 4.1.2.2. Lista Doblemente Enlazada
    - 4.1.2.3. Lista Circular
    - 4.1.2.4. Lista Doblemente Circular
- 4.2. Ficheros
- 4.3. Diccionarios
- 4.4. Tuplas
- 4.5. Expresiones regulares



- 5. HTML5 y CSS**
  - 5.1. Introducción a HTML5 y CSS
  - 5.2. Estructura básica
  - 5.3. Componentes básicos
    - 5.3.1. Elementos
    - 5.3.2. Atributos
    - 5.3.3. Párrafos
    - 5.3.4. Estilos
    - 5.3.5. Tablas
    - 5.3.6. Imágenes
    - 5.3.7. Listas
    - 5.3.8. Elementos de un formulario
    - 5.3.9. Tipos del elemento "input"
    - 5.3.10. Atributos del elemento "input"
  - 5.4. CSS
    - 5.4.1. Modulos CSS
    - 5.4.2. Conectar HTML y CSS
    - 5.4.3. Sintaxis de CSS
    - 5.4.4. Variables CSS
    - 5.4.5. Selectores
- 6. Entorno para desarrollo Web en Python**
  - 6.1. Framework Flask
  - 6.2. Framework Django
    - 6.2.1. Vistas
    - 6.2.2. URLs
    - 6.2.3. Apps en Django
    - 6.2.4. Creando una nueva App
    - 6.2.5. Modelos en Django
    - 6.2.6. Creando un módulo
    - 6.2.7. Creando instancias de Modelos
    - 6.2.8. Creando Vistas
    - 6.2.9. Panel de administración de Django
    - 6.2.10. Templates en Django
      - 6.2.10.1. Templates
      - 6.2.10.2. Herencia de Templates
      - 6.2.10.3. Archivos estáticos
      - 6.2.10.4. Inlines
      - 6.2.10.5. Vista de detalles
- 7. JavaScript Object Notation (JSON)**
  - 7.1. Sintaxis de JSON
  - 7.2. JSON vs XML
  - 7.3. Tipos de datos JSON
  - 7.4. JSON Parse



- 7.5. JSON Stringify
- 7.6. JSON Objects
- 7.7. JSON Arrays

#### 8. Acceso a datos web

- 8.1. Internet como origen de datos
- 8.2. Protocolo HTTP
- 8.3. Códigos de Error
- 8.4. Peticiones HTTP en Python
- 8.5. Librería en Python para realizar peticiones HTTP
- 8.6. Lectura de archivos binarios mediante peticiones HTTP
- 8.7. Análisis de XML en Peticiones
- 8.8. Desplazamiento a través de los nodos
- 8.9. Análisis JSON en Peticiones
- 8.10. Interfaces de programación de aplicaciones
- 8.11. API
- 8.12. Seguridad y uso de API's

### 7. Evaluación de rendimiento académico

Procedimiento de evaluación		Ponderación	Envío enunciado	Entrega
Proyecto No. I	Entregable 1	10 pts.	06/02/2024	05/03/2024
Proyecto No. II	Entregable 2	10 pts.	06/03/2024	02/04/2024
Proyecto No. III	Entregable 3	10 pts.	03/04/2024	02/05/2024
<b>Total del laboratorio</b>		<b>30 pts.</b>		
<b>Nota de promoción</b>		<b>18.3 pts.</b>		

### 8. Cronograma de actividades

Tema	Clases para cubrir cada tema
Unidad 1	1.5
Unidad 2	1.5
Unidad 3	1
Unidad 4	1
Unidad 5	2
Unidad 6	3
Unidad 7	1
Unidad 8	1