



2

0

2

4

SEMESTRE

1

Nombre del Cuso: Laboratorio de Introducción a la Programación y Computación 2

Categoría:	Obligatorio	Semestre:	1er. Semestre 2024
Docente:	MSc. Ing. Marlon Antonio Pérez Türk	Auxiliar	Andrea María Cabrera Rosito
Enlace del laboratorio:	meet.google.com/vex-ufym-tkx		
Día que se imparte:	Viernes	Horario:	12:20 - 14:00

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

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.

Específicos

- Utilizar POO para resolver problemas de programación.
- Utilizar el lenguaje Python para desarrollar software.
- Aprender a utilizar herramientas para versionar el software.
- Aprender a utilizar el web como una fuente de información.

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

Unidad	Tema
<p>1. Introducción a Python</p>	<p>1. Introducción a Python</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Instalación de Python 3.x.x 1.2. Instalación de entorno de desarrollo Atom Text Editor 1.3. Ejercicios para probar entorno de desarrollo y programación básica <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> 1.4.1. Clases y Objetos 1.4.2. Métodos y Atributos 1.4.3. Pilares <ul style="list-style-type: none"> 1.4.3.1. Herencia 1.4.3.2. Abstracción 1.4.3.3. Polimorfismo 1.4.3.4. Encapsulamiento
<p>2. Manejo de versiones</p>	<p>2. Manejo de versiones</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1. Conceptos y fundamentos 2.2. Configuración de software para versionar 2.3. Implementación de troncales y ramas
<p>3. Procesamiento de datos XML</p>	<p>3. Procesamiento de datos XML</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 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. 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. Módulos CSS
 - 5.4.2. Conectar HTML y CSS
 - 5.4.3. Sintaxis de CSS
 - 5.4.4. Variables CSS
 - 5.4.5. Selectores



<p>6. Entorno para desarrollo Web en Python</p>	<p>6. Entorno para desarrollo Web en Python</p> <ul style="list-style-type: none">6.1. Framework Flask6.2. Framework Django<ul style="list-style-type: none">6.2.1. Vistas6.2.2. URLs6.2.3. Apps en Django6.2.4. Creando una nueva App6.2.5. Modelos en Django6.2.6. Creando un módulo6.2.7. Creando instancias de Modelos6.2.8. Creando Vistas6.2.9. Panel de administración de Django6.2.10. Templates en Django<ul style="list-style-type: none">6.2.10.1. Templates6.2.10.2. Herencia de Templates6.2.10.3. Archivos estáticos6.2.10.4. Inlines6.2.10.5. Vista de detalles
<p>7. JavaScript Object Notation (JSON)</p>	<p>7. JavaScript Object Notation (JSON)</p> <ul style="list-style-type: none">7.1. Sintaxis de JSON7.2. JSON vs XML7.3. Tipos de datos JSON7.4. JSON Parse7.5. JSON Stringify7.6. JSON Objects7.7. JSON Arrays
<p>8. Acceso a datos web</p>	<p>8. Acceso a datos web</p> <ul style="list-style-type: none">8.1. Internet como origen de datos8.2. Protocolo HTTP8.3. Códigos de Error8.4. Peticiones HTTP en Python8.5. Librería en Python para realizar peticiones HTTP8.6. Lectura de archivos binarios mediante peticiones HTTP8.7. Análisis de XML en Peticiones8.8. Desplazamiento a través de los nodos8.9. Análisis JSON en Peticiones8.10. Interfaces de programación de aplicaciones8.11. API8.12. 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.	6 de febrero de 2024	5 de marzo de 2024
Proyecto No. II	Entregable 1	10 pts.	6 de marzo de 2024	2 de abril de 2024
Proyecto No. III	Entregable 1	10 pts.	3 de abril de 2024	1 de mayo de 2024
Total del laboratorio		30 pts.		
Nota de promoción		18.3 pts.		

8. Cronograma de actividades

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