Tareas, investigaciones, hojas de trabajo, cortos	10 pts
Asistencia	5 pts
Practicas	15 pts
Proyecto 1	25 pts
Proyecto 2	35 pts
Final laboratorio	10 pts

1. HTML (HyperText Markup Lenguaje – Lenguaje de Marcado de Hipertexto)

1.1 Introducción
1.2 Definición
1.3 Ejemplos

2. Fundamentos de Programación

2.1 Diagramas de Flujo
2.2 Introducción a Algoritmos
2.3 Ciclo de vida del software

3. Programación Estructurada

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

4. Paradigma de Objetos y UML

4.1 Introducción a Paradigma de Objetos.
4.2 Introducción a UML
4.3 Definición de UML
4.4 Simbología de UML

5. Programación orientada a objetos

5.1 Abstracción
5.2 Clases y objetos
5.3 Miembros de una clase
    5.3.1 Atributos
    5.3.2 Metodos
    5.3.3 Constructores y destructores
5.4 Relación entre clases y objetos
    5.4.1 Asociación
    5.4.2 Agregación y composición
    5.4.3 Herencia
5.5 Principio de encapsulamiento
5.6 Polimorfismo
5.7 Visibilidad

6. Programación en JAVA

- 6.1 Introducción a JAVA
- 6.2 Definiciones del Lenguaje
- 6.3 Herramientas de Desarrollo (JDK, JRE, JVM)
- 6.4 Entorno de Desarrollo Integrado (IDE): NetBeans
- 6.5 Ejemplos
  - 6.5.1 Clases en JAVA
  - 6.5.2 Atributos y Metodos
  - 6.5.3 Variables Globales y Locales
  - 6.5.4 Estructuras de Control Condicionales
  - 6.5.5 Estructuras Cíclicas
- 6.6 Estructuras algoritmicas
  - 6.6.1 Arreglos (una, bidimensionales, n-dimensionales)
  - 6.6.2 Busqueda de datos en arreglos
  - 6.6.3 Ordenamiento de datos en arreglos
  - 6.6.4 Pila
  - 6.6.5 Cola

7. Introducción a AWT y SWING

- 7.1 Frames, Botones, Textbox, etc.
- 7.2 Ejemplos.

8. Excepciones y Eventos

- 8.1 Excepciones
  - 8.1.1 Try.
  - 8.1.2 Catch.
- 8.2 Eventos

9. Archivos

- 9.1 Ejemplo de archivo de Texto.
- 9.2 Archivos Binarios.
- 9.3 Abrir, Cerrar y Modificar Archivos.

10. Datos Abstractos.

- 10.1 Tipos de datos Abstractos.
- 10.2 Tipos de apuntadores (estáticos y dinámicos).
- 10.3 Listas Simples.
- 10.4 Listas doblemente encadenadas.

11. Pilas y Colas

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