



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

COURSE SYLLABUS

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Emitido por: gvsaltos

Carrera: Computación

1. Código y nombre del curso

CCPG1005 - PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

2. Créditos y horas dirigidas por el profesor

3 créditos y 4 horas de docencia

3. Nombre del coordinador o instructor del curso

ROCÍO ELIZABETH MERA SUÁREZ

4. Texto guía, título, autor y año

*Deitel, Paul J. & Deitel, Harvey M.. Java how to program. Early objects (Tenth edition.);

a. Otro material suplementario

*Horstmann, Cay S.. Big Java: Early Objects (6)

*Herbert Schildt. Java The Complete Reference (Ninth Edition)

5. Información específica del curso

a. Breve descripción del contenido del curso (descripción del catálogo)

Este curso introduce a los estudiantes al diseño de software usando el paradigma de programación orientada a objetos y al desarrollo de interfaces gráficas de usuario. Se diseñan e implementan soluciones de software a problemas de complejidad media usando un lenguaje de programación orientado a objetos, en prácticas y proyectos de curso.

b. Prerequisitos

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN - CCPG1001

c. Este curso es: Obligatorio

6. Objetivos específicos del curso

a. Resultados específicos de aprendizaje

1.- Aplicar los conceptos fundamentales de la programación orientada a objetos (POO) para el desarrollo de soluciones computacionales de complejidad media.

2.- Diseñar jerarquías de clases para la creación de código reusable y mantenible.

3.- Implementar programas con interfaces gráficas de usuario (GUI) utilizando la técnica de manejo de eventos para la manejar la interacción con el usuario.

b. Indique explícitamente cuáles de los resultados de aprendizaje listados en el Criterio 3, o cualquier otro resultado, son desarrollados en el curso

7. Lista resumida de los temas a cubrir

1.- Introducción a la sintaxis de un lenguaje de programación.

2.- Fundamentos de la programación orientada a objetos.

3.- Diseño orientado a objetos e introducción al lenguaje unificado de modelado (UML).

4.- Herencia, polimorfismo e interfaces.

5.- Manipulación de archivos y manejo de excepciones.

6.- Manejo de Colecciones.



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

COURSE SYLLABUS

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Emitido por: gvsaltos

Carrera: Computación

- 7.- Programación con interfaces gráficas de usuario (GUI) y manejo de eventos.
- 8.- Introducción a la programación concurrente.