

FICHA TÉCNICA DEL CURSO

Nombre del curso: Principios de la programación orientada a objetos

Duración: 100h

Modalidad: Online

Objetivo

- Dominar los conceptos fundamentales del paradigma orientado a objetos
- Desarrollar clases aplicando los fundamentos del paradigma Orientado a Objetos

Contenido

UD1. Introducción al paradigma orientado a objetos.

- 1.1. Ciclo de desarrollo del software bajo el paradigma de orientación a objetos: Análisis, diseño y programación orientada a objetos.
- 1.2. Análisis del proceso de construcción de software: Modularidad.
- 1.3. Distinción del concepto de módulo en el paradigma orientado a objetos.
- 1.4. Identificación de objetos como abstracciones de las entidades del mundo real que se quiere modelar.

UD2. Clases y objetos.

- 2.1. Distinguir el concepto de clase y sus atributos, métodos y mecanismo de encapsulación.
- 2.2. Análisis de los objetos: Estado, comportamiento e identidad.
- 2.3. Uso de objetos como instancias de clase. Instancia actual (This, Self, Current).
- 2.4. Identificación del concepto de programa en el paradigma orientado a objetos. POO = Objetos + Mensajes.

UD3. Generalización/Especialización: herencia.

- 3.1. Descripción del concepto de herencia: Simple y múltiple.
- 3.2. Distinción de la herencia múltiple.
- 3.3. Creación de objetos en la herencia.
- 3.4. Clasificación jerárquica de las clases.

UD4. Relaciones entre clases.

- 4.1. Distinción entre Agregación/Composición.
- 4.2. Distinción entre Generalización / Especialización.
- 4.3. Identificación de asociaciones.

UD5. Análisis del polimorfismo.

- 5.1. Concepto.
- 5.2. Tipos.
- 5.3. Polimorfismo en tiempo de compilación (Sobrecarga).
- 5.4. Polimorfismo en tiempo de ejecución (Ligadura Dinámica).
- 5.6. Objetos polimórficos.
- 5.7. Comprobación estática y dinámica de tipos.

UD6. Técnicas de programación estructurada.

- 6.1. Identificación de elementos básicos: constantes, variables, operadores y expresiones.
- 6.2. Análisis de estructuras de control: Secuencial, condicional y de repetición.
- 6.3. Distinción entre funciones y procedimientos.
- 6.4. Demostración de llamadas a funciones y procedimientos.
- 6.5. Empleo de llamadas a funciones y procedimientos incluidos en las clases.

UD7. Estructura de la información.

- 7.1. Enumeración de datos simples: Numéricos (enteros y reales), lógicos, carácter, cadena de caracteres, puntero o referencia a memoria.
- 7.2. Datos estructurados: Arrays.
- 7.3. Mecanismos de gestión de memoria.

UD8. Lenguajes de programación orientados a objetos.

- 8.1. Análisis del lenguaje de programación orientado a objetos y paradigma orientado a objetos.
- 8.2. Comparación entre los lenguajes de programación orientados a objetos más habituales. Características esenciales.
- 8.3. Librerías de clases.

UD9. Implementación del paradigma utilizando un lenguaje de programación orientado a objetos.

- 9.1. Elección del lenguaje.

- 9.2. Enumeración de los tipos de aplicaciones.
- 9.3. Herramientas de desarrollo.
- 9.4. Tipos de datos y elementos básicos característicos del lenguaje. Instrucciones.
- 9.5. Estudio y utilización de las clases básicas incluidas en la librería de clases.
- 9.6. Definición de clases.
- 9.7. Construcción de métodos. Sobrecarga.
- 9.8. Construcción de atributos.
- 9.9. Construcción de la interfaz de la clase.
- 9.10. Construcción de clases incluyendo relaciones de Agregación /Composición y Asociación.
- 9.11. Construcción de clases con herencia.
- 9.12. Construcción de clases con herencia múltiple.
- 9.13. Definición de clases abstractas.
- 9.14. Construcción de clases con herencia incluyendo poliformismo.
- 9.15. Empleo de excepciones.
- 9.16. Gestión de eventos.
- 9.17. Empleo de hilos.
- 9.18. Definición y análisis de programación en red.
- 9.19. Acceso a bases de datos desde las aplicaciones. Librerías de clases asociadas.