

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

20 horas

Presentación

Vivimos en una sociedad en constante evolución. Día a día, estamos sometidos a un constante progreso en todos los ámbitos de nuestra vida. Tanto la forma de comunicarnos como las herramientas que utilizamos son diferentes, muchas de ellas impensables hace unos años.

Contenidos

Módulo 1: Introducción a los lenguajes de programación

- Fundamentos.

Módulo 2: Los algoritmos

- Algoritmos.

Módulo 3: Tipos de datos, variables, entrada y salida

- Variables y tipos de datos.
- Operadores aritméticos.
- Operadores relacionales.
- Prioridad de operadores.

Módulo 4: Estructura condicional o alternativa

- Estructuras alternativas.
- Expresiones lógicas.

Módulo 5: Estructura iterativa o repetitiva

- Bucle while.
- Bucle do..while.
- Bucle for.
- break and continue.

Módulo 6: Funciones. Agrupar código funcionalmente

- Funciones.
- Funciones del lenguaje.

Módulo 7: Introducción a la programación orientada a objetos

- Historia de los lenguajes de programación.
- Historia de la forma de programar.
- Conceptos de la programación orientada a objetos.
- Clases y Objetos.
- Los principios de la POO.
- Conclusión.

Módulo 8 : Conceptos de programación orientada a objetos

- Preparación de materiales.
- Recordatorio.
- Presentación.
- Encapsulación.
- Los métodos constructores.

Módulo 9: La Programación Orientada a Objetos: Ejemplos

- Presentación.
- Continuar con el proyecto ZooJava.
- Implementar la clase Cuidador.
- Ejercicio de Empleados.



Objetivos generales

- Entender los fundamentos de la programación orientada a objetos para poder aplicarlos en los distintos ejemplos y ejercicios planteados.

