

Fundamentos de Programación

IFM-0415 | SCM-0414

Licenciatura en Informática e Ingeniería en Sistemas Computacionales

TEMARIO

1. Introducción a la programación orientada a objetos

- 1.1. Conceptos básicos de programación orientada a objetos
 - 1.1.1. Objetos
 - 1.1.2. Clases
 - 1.1.3. Propiedades
 - 1.1.4. Métodos y mensajes
 - 1.1.5. Eventos
 - 1.1.6. Abstracción
 - 1.1.7. Herencia
 - 1.1.8. Polimorfismo
 - 1.1.9. Encapsulamiento
 - 1.1.10. Asociación
 - 1.1.11. Agregación
 - 1.1.12. Composición

Primero ver variables, tipos de datos, conversiones, operadores

2. Elementos del lenguaje

- 2.1 Identificadores
- 2.2 Variables
- 2.3 Tipos de datos
- 2.4 Palabras clave
- 2.5 Conversiones
- 2.6 Operadores
 - 2.6.1 Aritméticos
 - 2.6.2 Lógicos
 - 2.6.3 Relacionales
 - 2.6.4 De asignación
 - 2.6.5 De cadenas
 - 2.6.6 Operador Condicional

3 Clases y Objetos

- 3.1 Entorno de programación
 - 3.1.1 Depurador
 - 3.1.2 Fragmentos de código
- 3.2 Clases y objetos
 - 3.2.1 Declaración de una clase
 - 3.2.1.1 Miembros de una clase
 - 3.2.1.2 Ámbito de una clase
 - 3.2.2 Especificación de acceso
 - 3.2.3 Creación y manipulación de objetos
- 3.3 Propiedades
- 3.4 Métodos y mensajes
 - 3.4.1 Concepto de método
 - 3.4.2 Declaración de un método
 - 3.4.3 Llamadas a un método
 - 3.4.4 Paso de argumentos
 - 3.4.5 Tipos de argumentos
 - 3.4.6 Devolver el valor desde un método
 - 3.4.7 Constructores y destructores
- 3.5 Clase Program

4 Estructuras de condición

- 4.1 IF
 - 4.1.1 IF
 - 4.1.2 IF-ELSE
 - 4.1.3 IF-ELSE-IF
- 4.2 SWITCH

5 Estructuras repetitivas

- 5.1 FOR
- 5.2 WHILE
- 5.3 DO WHILE