

SILABO

CURSO : FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
DURACIÓN : 24 horas
CÓDIGO : FPOO

❖ **SUMILLA** :
La naturaleza de la asignatura es teórica y practica. Introducción a los lenguajes de programación. Análisis y resolución de problemas. Técnicas de diagramación lógica de algoritmo. Codificación. Estructura de un programa. Programación dinámica. Tipos de datos simples y definidos.

❖ **CONTENIDO** :

Sesión 1:

- **Conceptos fundamentales de POO**

- Principios y Características de la POO.
- Diferencia de la programación estructurada y POO

Objetivos:

- Conocer los conceptos generales de POO

Sesión 2:

- **Clases y Objetos**

- Definición de clases , objetos
- Características de clases y objetos

Objetivos:

- Conocer las características de una clase y de un objeto

Sesión 3:

- **Atributos y Métodos**

- Definición de Atributos , Métodos
- Características de clases y objetos

Objetivos:

- Conocer el uso de un atributo clase y de un objeto

Sesión 4:

- **Interfaces**

- Definición de una interface
- Uso práctico de Interfaces

Objetivos:

- Conocer en funcionamiento y características de las Interfaces

Sesión 5:

- **Encapsulamiento**

- Definición de encapsulamiento
- Uso del encapsulamiento

Objetivos:

- Aplicar los conceptos del encapsulamiento

Sesión 6:

- **Herencia**

- Definición de herencia
- Uso práctico de herencia

Objetivos:

- Aplicar los conceptos de herencia en la POO

Sesión 7:

- **Polimorfismo**

- Definición de Polimorfismo
- Uso práctico de Polimorfismo

Objetivos:

- Aplicar el concepto de Polimorfismo

Sesión 8:

- Examen Final.

❖ **EVALUACIÓN**

La evaluación será totalmente práctica. La calificación constara de cinco (5) notas:

- Cuatro (4) prácticas y se anulara la nota mas baja. Obteniendo un promedio de practicas (PP)
- Un (1) examen final. Que se tomara en la última sesión (EF).

$$PP = \frac{(PR1 + PR2 + PR3 + PR4) - Menor(PR)}{3}$$

$$PF = \frac{(PP + EF)}{2}$$