

# FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS



**Duración 24  
horas.**



**8 Sesiones.**



**Dirigido a:**

- Estudiantes
- Profesionales
- Público en general.

**CURSO LIBRE**

## OBJETIVOS:

El Participante al finalizar el curso será capaz de:

- ☞ Conocer los conceptos generales de POO
- ☞ Conocer las características de una clase y de un objeto

La naturaleza de la asignatura es teórica y práctica. 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.

## REQUERIMIENTOS:

- ☞ Algoritmos Básicos.



## CONTENIDO:

### Sesión 1

#### CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE POO

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

### Sesión 2

#### CLASES Y OBJETOS

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



## CONTENIDO:

### Sesión 3

#### ATRIBUTOS Y MÉTODOS

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

### Sesión 4

#### INTERFACES

- Definición de una interface.
- Uso práctico de Interfaces.



## CONTENIDO:

### Sesión 5

#### ENCAPSULAMIENTO

- Definición de encapsulamiento
- Uso del encapsulamiento

### Sesión 6

#### HERENCIA

- Definición de herencia
- Uso práctico de herencia



## CONTENIDO:

### Sesión 7

#### POLIMORFISMO

- Definición de Polimorfismo
- Uso práctico de Polimorfismo

### Sesión 8

#### EXAMEN FINAL.

**EVALUACIÓN:** La evaluación de cursos será totalmente práctica. Se realizarán entre 4 y 5 prácticas de las cuales se eliminará la nota más baja y se obtendrá un promedio (PP). Durante la última sesión se realizará un examen final (EF), el cual se promediará con la nota de prácticas y de esta manera se tendrá la calificación final.

Promedio De Prácticas	Nota Final:
$PP = \frac{PR1 + PR2 + PR3 + PR4}{3} - \text{Menor (PR)}$	$NF = \frac{PP + EF}{2}$

