



FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

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.

• Conocimientos Previos

Algoritmos Básicos.

• El participante al final del curso será capaz de :

Conocer los conceptos generales de POO, Conocer las características de una clase y de un objeto.

■ Dirigido a:

Estudiantes, Profesionales
y Público en General

Duración
del curso

24
HORAS.

■ Evaluación

Será totalmente práctica. Se realizarán entre 4 o 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:

$$PP = (PR1 + PR2 + PR3 + PR4 - \text{MENOR (PR)})$$

NOTA FINAL:

$$NF = PP + EF$$

■ Modalidad Online

Requiere una PC con las siguientes características:

- Procesador - 1GHZ o más rápido / en un chip (SOC).
- RAM - 1GB para 32 Bits o 2GB para 64.
- Espacio Libre 16GB - SO de 32 bits / 32GB - SO de 64 bits.
- Una tarjeta gráfica - DirectX 9, posterior o controlador WDDM 1.0.
- Pantalla - 800x 600 resolución.
- Conexión a internet estable.

■ Conéctate a nuestras diferentes Plataformas Digitales:

Telf.: 200 - 9060 Opción 1

E-mail: sisuni.info@uni.edu.pe

www.sistemasuni.edu.pe



“Aumenta tus conocimientos, desarrolla nuevas habilidades y construye hoy tu futuro”.

CLASE #01

- CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE POO.
- Principios y Características de la POO.
- Diferencia de la programación estructurada y POO.
- CLASES Y OBJETOS.
- Definición de clases , objetos.
- Características de clases y objetos.

CLASE #03

- ENCAPSULAMIENTO.
- Definición de encapsulamiento.
- Uso del encapsulamiento.
- HERENCIA.
- Definición de herencia.
- Uso práctico de herencia.

CLASE #02

- ATRIBUTOS Y MÉTODOS.
- Definición de Atributos , Métodos.
- Características de clases y objetos.
- INTERFACES.
- Definición de una interface.
- Uso práctico de Interfaces.

CLASE #04

- POLIMORFISMO.
- Definición de Polimorfismo.
- Uso práctico de Polimorfismo.
- EXAMEN FINAL.