



Curso «Programación orientada a objetos»

Objetivo	
	Comprender los conceptos más importantes de la programación orientada a objetos en Java, a través de la aplicación en el desarrollo del software.
Contenido temático	
	<ol style="list-style-type: none">1. Principios de la programación orientada a objetos<ul style="list-style-type: none">▪ Clases▪ Objetos▪ Métodos▪ Encapsulación▪ Polimorfismo▪ Herencia2. Programación orientada a objetos con Java<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Qué es Java?▪ Clases y objetos▪ Algunas clases▪ Clases Applet3. Tipos de datos4. Variables y Arrays<ul style="list-style-type: none">▪ Variable▪ Declaración de variable▪ Asignar valores▪ Arrays▪ Arrays unidimensional▪ Arrays multidimensional5. Operadores<ul style="list-style-type: none">▪ Operadores lógicos▪ Operadores unitarios▪ Operadores a nivel de bits▪ Operadores de asignación▪ Operadores condicionales6. Estructuras de control<ul style="list-style-type: none">▪ Asignación▪ If-then e if-then-else▪ Switch▪ For▪ While▪ Do-while7. Clases<ul style="list-style-type: none">▪ Fundamentos de las clases▪ Forma general de una clase



	<ul style="list-style-type: none">▪ Clase sencilla▪ Declaración de objetos▪ Operador New <p>8. Métodos</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Sobrecarga de un método▪ Sobrecarga de constructores▪ Utilización de objetos como parámetros▪ Paso de argumentos▪ Devolución de objetos <p>9. Jerarquías de clases (herencia)</p> <p>10. Paquetes e interfaces</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Paquetes▪ La variable de entorno CLASSPATH▪ Ejemplo de un paquete▪ Interfaz▪ Implementación de una interfaz▪ Utilización de las interfaces▪ Variables en interfaces▪ La interfaz se puede extender <p>11. Excepciones</p> <p>12. Programación Multi-threads</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Introducción a los threads▪ Utilizando threads▪ Sincronización
Metodología	
	Se desarrolla con 50% de teoría y 50% de práctica, a fin de que el alumno haga uso de lo aprendido durante el curso.
Duración	
	20 horas