



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN

ESCUELA DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

1. Datos

Materia: PROGRAMACIÓN I
Código: ICC0009
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2019 a Febrero-2020
Profesor: MENDOZA VAZQUEZ IVAN ANDRES
Correo electrónico: imendoza@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Código: ICC0002 Materia: FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

Nivel: 2

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 64		Total horas	Créditos
		Sistemas de tutorías	Autónomo		
64	32	0	64	160	6

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta materia es un recurso de apoyo para toda la carrera, se relaciona con Lenguajes de Programación II y con las materias que requieran el desarrollo de aplicaciones informáticas, como Bases de Datos, Teoría de Automatas, Teoría de la Computación y Prácticas pre profesionales.

El estudiante aprenderá a desarrollar aplicaciones de escritorio utilizando el lenguaje de programación Java y las bibliotecas de clases que forman parte de la Interfaz de Programación de Aplicaciones

Lenguaje de Programación I es una materia de carácter teórico práctica que permite capacitar al alumno en el conocimiento de las técnicas de programación estructurada y orientada a eventos, con proyección a la programación orientada a objetos, brindando así las herramientas necesarias para escribir programas más claros, comprensibles y fáciles de mantener, probar y depurar.

3. Contenidos

01.	Introducción a la programación en Java
01.01.	Definición y características de Java (2 horas)
01.02.	La máquina virtual de Java. Tipos de aplicaciones. Herramientas de desarrollo para la programación en Java. (2 horas)
01.03.	Paquetes, objetos, clases, métodos, mensajes, interfaces. (2 horas)
02.	Estructura General
02.01.	Identificadores, variables y constantes, tipos de datos primitivos (2 horas)
02.02.	Operadores (6 horas)
02.03.	Estructuras de programación: bifurcación y bucles (14 horas)
03.	Manejo de estructuras de datos: arreglos y colecciones
03.01.	Declaración y creación de arreglos unidimensionales (2 horas)
03.02.	Referencias y parámetros de referencia (2 horas)
03.03.	Cómo pasar arreglos a los métodos (2 horas)
03.04.	Ordenamiento de arreglos unidimensionales (2 horas)
03.05.	Búsqueda en arreglos unidimensionales (2 horas)

03.06.	Arreglos multidimensionales (4 horas)
03.07.	Collection (2 horas)
03.08.	ArrayList (2 horas)
03.09.	Mapas (2 horas)
04.	Cadenas y caracteres
04.01.	La clase String (1 horas)
04.02.	Métodos length, charAt, getChars (1 horas)
04.03.	Comparación entre cadenas (1 horas)
04.04.	Localización de caracteres y subcadenas (2 horas)
04.05.	Concatenación de cadenas (2 horas)
04.06.	Expresiones regulares (4 horas)
04.07.	La clase StringBuilder (2 horas)
04.08.	La clase StringTokenizer (2 horas)
05.	Clases de utilidad general
05.01.	Clase System (1 horas)
05.02.	Clase JOptionPane (1 horas)
05.03.	Clase DecimalFormat (1 horas)
05.04.	Clase Double (1 horas)
05.05.	Clase Integer (1 horas)
05.06.	Clase Math (1 horas)
05.07.	Clase Calendar (1 horas)
05.08.	Clases BigInteger y BigDecimal (1 horas)
06.	Componentes de la Interfaz Gráfica de Usuario
06.01.	Generalidades de los componentes Swing (1 horas)
06.02.	Manejo de eventos. Interfaces de componentes de escucha de eventos (1 horas)
06.03.	Administradores de esquemas (1 horas)
06.04.	Contenedores de alto nivel (1 horas)
06.05.	Clase JLabel (1 horas)
06.06.	Clase JTextArea (1 horas)
06.07.	Clase JButton (1 horas)
06.08.	Clase JCheckBox (1 horas)
06.09.	Clase JRadioButton (1 horas)
06.10.	Clase JComboBox (1 horas)
06.11.	Clase JList (1 horas)
06.12.	Clase JMenu (1 horas)
06.13.	Clase JMenuBar, JMenuItem (1 horas)
06.14.	Clase JPanel (1 horas)
06.15.	Clase JSlider (1 horas)
06.16.	Clase JPopupMenu (1 horas)
06.17.	Clase JDesktopPane (1 horas)
06.18.	Clase JInternalFrame (1 horas)
06.19.	Clase JTabbedPane (1 horas)
06.20.	Clase JTable (1 horas)
07.	Manejo de excepciones
07.01.	Jerarquía de excepciones en Java (1 horas)
07.02.	Claúsula finally (1 horas)
07.03.	Limpieza de la pila (1 horas)
07.04.	Excepciones encadenadas (1 horas)

07.05.	Constructores y manejo de excepciones (1 horas)
--------	---

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ai. Conoce el paradigma orientado a objetos, aplicando soluciones a problemas de mediana complejidad.

-Aplica conceptos fundamentales de la programación orientada a objetos.	-Evaluación escrita -Prácticas de laboratorio -Trabajos prácticos - productos
-Implementa soluciones gráficas y utiliza eventos	-Evaluación escrita -Prácticas de laboratorio -Trabajos prácticos - productos
-Reconoce cómo se llevan a la práctica los conceptos que subyacen a la programación orientada a eventos en un lenguaje de programación.	-Evaluación escrita -Prácticas de laboratorio -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	funcionamiento básico JAVA	Estructura General, Introducción a la programación en Java	APORTE	3	Semana: 4 (30/09/19 al 05/10/19)
Trabajos prácticos - productos	Programas básicos JAVA	Estructura General, Introducción a la programación en Java	APORTE	7	Semana: 5 (07/10/19 al 10/10/19)
Prácticas de laboratorio	Tareas diarias, conjunto de programas (estructurada)	Cadenas y caracteres, Manejo de estructuras de datos: arreglos y colecciones	APORTE	3	Semana: 8 (28/10/19 al 31/10/19)
Trabajos prácticos - productos	Sistema orientado a objetos básico	Cadenas y caracteres, Manejo de estructuras de datos: arreglos y colecciones	APORTE	7	Semana: 9 (05/11/19 al 09/11/19)
Prácticas de laboratorio	Tareas en clase, conjunto de programas (OOP)	Clases de utilidad general, Componentes de la Interfaz Gráfica de Usuario, Manejo de excepciones	APORTE	3	Semana: 12 (25/11/19 al 30/11/19)
Trabajos prácticos - productos	Sistema completo OOP	Clases de utilidad general, Componentes de la Interfaz Gráfica de Usuario, Manejo de excepciones	APORTE	7	Semana: 13 (02/12/19 al 07/12/19)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo sistema completo OOP	Cadenas y caracteres, Clases de utilidad general, Componentes de la Interfaz Gráfica de Usuario, Manejo de excepciones	EXAMEN	20	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Extensión a trabajo de examen	Cadenas y caracteres, Clases de utilidad general, Componentes de la Interfaz Gráfica de Usuario, Manejo de excepciones	SUPLETORIO	20	Semana: 21 (al)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
HARVEY DEITEL Y PAUL DEITEL	Pearson Prentice Hall	JAVA HOW TO PROGRAM	2012	978-0-13-257566
Bruce Eckel	Pearson. Prentice Hall	Piensa en Java	2007	9788489660342
Cay Horstman y Gary Cornell	Pearson. Prentice Hall	Core Java 2 Volumen I Fundamentos	2006	9786073238021

Web

Autor	Título	Url
Oracle Technology Network	The Java Tutorials	http://docs.oracle.com/javase/tutorial/
Oracle	JAVA SE Especifications.	https://docs.oracle.com/javase/specs/
Oracle	Java™ Platform, Standard Edition 8	http://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/index.html

Software

Autor	Título	Url	Versión
Oracle	JAVA SE Development Kit	http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk8-downloads-2133151.html	8
Apache Software Foundation, Oracle Corporation.	NetBeans	https://netbeans.org/downloads/	8.2

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **09/09/2019**

Estado: **Aprobado**