



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CALLAO
FACULTAD DE INGENIERIA INDUSTRIAL Y DE SISTEMAS
Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas - EPIS



SYLLABUS

1. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Nombre de la Asignatura	:	LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II
Nº y Código del Curso	:	21 PCO43
1.2. Carácter	:	Obligatorio
1.3. Pre-requisito	:	Lenguaje de Programación I
1.4. Número de créditos	:	3
Horas Semanales	:	Cuatro (04)
Teoría	:	02 Hrs.
Practica	:	02 Hrs.
1.5. Ciclo Académico	:	Cuarto Ciclo
1.6. Semestre Académico	:	2006A

2. SUMILLA

En el curso se trata los fundamentos de la metodología orientada a objetos y se estudia la programación que implementan esta metodología, se contemplan temas referentes a las clases, objetos encapsulamiento, herencia de clases, sobrecarga de funciones y de operadores, polimorfismo, funciones virtuales, plantillas, manejo de excepciones, interfaces visuales, desarrollo de aplicaciones.

3. OBJETIVOS

GENERALES

- Que el estudiante comprenda y maneje los conceptos inherentes a la metodología orientada a objetos.
- Que el estudiante adquiera destrezas y estilos al desarrollar programas utilizando lenguajes de programación orientados a objetos.
- Que el estudiante desarrolle aplicaciones usando la metodología orientada a objetos.

ESPECIFICOS

- Que el estudiante comprendas la necesidad de utilizar tecnologías de desarrollo de Software capaces de soportar la complejidad de los problemas de los sistemas de información actuales.
- Comprender y utilizar los conceptos de clases, objetos, encapsulamiento, métodos y mensajes en el desarrollo de programas.
- Introducir al estudiante en el modelamiento de datos usando la metodología orientada a objetos.
- Comprender los conceptos de constructores, destructores, herencia, sobrecarga de funciones y de operadores, funciones virtuales y polimorfismo como soportes fundamentales de la programación orientada a objetos.
- Que el estudiante adquiera destrezas y estilos al desarrollar programas utilizando lenguajes de programación orientados a objetos.
- Que el estudiante desarrolle aplicaciones usando la metodología orientada a objetos.

4. CONTENIDO TEMATICO

1ra. Semana	Introducción a la Metodología Orientada a Objetos (MOO).
2da. Semana	Clases y Objetos.
3ra. Semana	Clases y Objetos (Continuación).
4ta. Semana	Manejo de controles, Menús y cuadros de dialogo.
5ta. Semana	Creación de interfaces graficas
6ta. Semana	Gestión de Datos
7ma. Semana	Características del Java
8va. Semana	EXAMEN PARCIAL Y PRESENTACION DE TRABAJO N° 1
9na. Semana	Java y la MOO
10ma. Semana	Tipos de datos en Java
11va. Semana	Interfaces y clases internas
12va. Semana	Clases para interfaz gráfica al usuario.
13va. Semana	Applets y Aplicaciones
14va. Semana	Manejo de errores y excepciones
15va. Semana	Hilos y Sincronización
16va. Semana	Beans y programación visual
17va. Semana	EXAMEN FINAL Y SUSTENTACION DE TRABAJO N° 2

5. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Clases teóricas y prácticas mediante el uso de métodos inductivo y deductivo mediante ejemplos concretos y trabajos determinados relacionados con la unidad en estudio. Teniendo como método la enseñanza dialogada incentivando así la participación continua y activa de los alumnos.

6. MEDIOS Y MATERIALES

Para el desarrollo de las clases se recomienda:

- Uso de computadores en red local
- Uso de retroproyector
- Uso de proyector multimedia
- Uso de bibliografía especializada, Internet.
- Uso de pizarra, tizas, mota.
- Uso de software orientado a objetos.

7. SISTEMA DE EVALUACIÓN

- Las fechas de evaluación serán fijadas con anterioridad y serán carácter impostergable.
- La inasistencia, no justifica a una evaluación se calificara con la nota cero, se aceptaran justificaciones documentadas solo hasta 48 horas después de realizada la evaluación.
- Se tomara un examen parcial (EP) y un examen final (EF).
- Se tomaran opcionalmente prácticas calificadas según el avance del curso y la naturaleza del tema.
- Se encargaran trabajos para que sean realizados, presentados y sustentados por los alumnos.
- Todos los trabajos encargados por el profesor y las practicas se promediaran aritméticamente y darán la nota de TAREA ACADÉMICA (TA).
- La nota final del curso (NF) se obtendrá del promedio ponderado de las notas obtenidas con el siguiente criterio:

$$NF = 6 * TA + 2 * EP + 2 * EF / 10$$

- La escala de calificaciones es la vigesimal y en cualquier evaluación el medio punto es a favor del alumno.
- La nota final aprobatoria (NF) es 11

8. BIBLIOGRAFÍA

1. Joyanes Aguilar, Luis
C++ a su alcance: Un enfoque orientado a objetos.
Ed. Addison – Wesley Iberoamericana, 2006
2. Jamsa, Kris.
C++ Programación exitosa
Ed. Alafaomega grupo editor 2007
3. Alonso Amo, F., Segovia Perez, F.J.
Entorno y Metodologías de Programación.
Ed. Paraninfo, 2005
4. Ceballos, F.J.
Enciclopedia de Visual Basic.
Ed. Addison – Wesley Iberoamericana, 2004
5. Gulbransen, David. Rawlings, Kenrick,
Cree sus Applets para WEB con Java.
Prentice Hal, México 2006
6. Halvorson, Michael
Aprenda Visual Basic YA 6.0
Ed. McGraw Hill, España, 2000
7. IBM, OOP con Java, Lima 2005