



## Curso «Programación orientada a objetos»

<b>Objetivo</b>	
	Comprender los conceptos más importantes de la programación orientada a objetos en Java, a través de la aplicación en el desarrollo del software.
<b>Contenido temático</b>	
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Principios de la programación orientada a objetos<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Clases</li><li>▪ Objetos</li><li>▪ Métodos</li><li>▪ Encapsulación</li><li>▪ Polimorfismo</li><li>▪ Herencia</li></ul></li><li>2. Programación orientada a objetos con Java<ul style="list-style-type: none"><li>▪ ¿Qué es Java?</li><li>▪ Clases y objetos</li><li>▪ Algunas clases</li><li>▪ Clases Applet</li></ul></li><li>3. Tipos de datos</li><li>4. Variables y Arrays<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Variable</li><li>▪ Declaración de variable</li><li>▪ Asignar valores</li><li>▪ Arrays</li><li>▪ Arrays unidimensional</li><li>▪ Arrays multidimensional</li></ul></li><li>5. Operadores<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Operadores lógicos</li><li>▪ Operadores unitarios</li><li>▪ Operadores a nivel de bits</li><li>▪ Operadores de asignación</li><li>▪ Operadores condicionales</li></ul></li><li>6. Estructuras de control<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Asignación</li><li>▪ If-then e if-then-else</li><li>▪ Switch</li><li>▪ For</li><li>▪ While</li><li>▪ Do-while</li></ul></li><li>7. Clases<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Fundamentos de las clases</li><li>▪ Forma general de una clase</li></ul></li></ol>



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