

Guía Docente

Modalidad A Distancia

Programación Orientada a Objetos II

Curso 2017/18

Curso de adaptación al
Grado en Ingeniería de
Sistemas de Información



UCAV

www.ucavila.es



Nombre:	PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS II
Carácter:	OBLIGATORIA
Código:	30203GH
Curso:	3º
Duración (Semestral/Anual):	SEMESTRAL
Nº Créditos ECTS:	6
Prerrequisitos:	NINGUNO
Responsable docente:	MIGUEL ÁNGEL GUTIÉRREZ GARCÍA DOCTOR EN INFORMÁTICA ESPECIALIZADO EN LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS.
Email:	miguel.gutierrez@ucavila.es
Departamento (Área Departamental):	TECNOLÓGICO
Lengua en la que se imparte:	CASTELLANO
Módulo:	CONTENIDOS COMUNES A LA INGENIERÍA INFORMÁTICA
Materia:	PROGRAMACIÓN



La programación orientada a objetos es, actualmente, el paradigma de programación más utilizado. En esta asignatura se pretende profundizar en los conceptos de la programación orientada a objetos y en su aplicación en el desarrollo de aplicaciones.

2.1. COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

- CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- G1. Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

- G3. Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan.
- G6. Capacidad para concebir y desarrollar sistemas o arquitecturas informáticas centralizadas o distribuidas integrando hardware, software y redes.
- G8. Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- G9. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática, tanto en lengua nativa como en lengua inglesa.

2.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- E4. Conocimiento de los fundamentos del uso y programación de los computadores, los sistemas operativos, las bases de datos y, en general, los programas informáticos con aplicación en ingeniería.
- E7. Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
- E9. Conocimiento y aplicación de los procedimientos algorítmicos básicos de las tecnologías informáticas para diseñar soluciones a problemas, analizando la idoneidad y complejidad de los algoritmos propuestos.
- E11. Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.
- E16. Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.

- E33. Capacidad para participar activamente en la especificación, diseño, implementación y mantenimiento de los sistemas de información y comunicación.

2.3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Diseñar e implementar programas utilizando el paradigma de la programación orientada a objetos.

3



Contenidos de la asignatura

3.1. PROGRAMA

UNIDAD 1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. ¿Qué es java?
- 1.2. Sencillo
- 1.3. Orientado a objetos
- 1.4. Distribuido, seguro y multihilo
- 1.5. Interpretado y multiplataforma
- 1.6. Entorno de desarrollo

UNIDAD 2. EL ENTORNO DE DESARROLLO

- 2.1. El entorno de desarrollo
 - 2.1.1. Variables de entorno
 - 2.1.2. Compilador de java
 - 2.1.3. Lanzador de aplicaciones
 - 2.1.4. Depurador de aplicaciones
 - 2.1.5. Generador de documentación
- 2.2. Introducción a eclipse

UNIDAD 3. SÍNTAXIS BÁSICA

- 3.1. Sintaxis básica
 - 3.1.1. Comentarios
 - 3.1.2. Sentencias y bloques

3.1.3. Identificadores

3.1.4. Variables

3.1.5. Operadores

3.2. Tipos de datos primitivos

3.3. Estructuras de control de flujo

3.3.1. Estructuras de control selectivas

3.3.2. Estructuras de control iterativas

3.3.3. Sentencias de ruptura

UNIDAD 4. CLASES

4.1. Definición de una clase

4.2. Referencias y objetos

4.3. Atributos

4.3.1. Atributos de clase

4.4. Métodos

4.4.1. Paso de argumentos

4.4.2. Métodos sobrecargados

4.4.3. Métodos de clase

4.4.4. El método main

4.5. Constructores

4.6. Finalizadores

4.7. La clase Array

4.8. La clase String

UNIDAD 5. HERENCIA

5.1. Herencia

5.1.1. Redefinición de métodos heredados

5.1.2. Clases y métodos abstractos

5.2. Las referencias super y this

UNIDAD 6. POLIMORFISMO

6.1. Polimorfismo

6.1.1. Colecciones genéricas

6.1.2. Métodos genéricos

6.2. Castings

UNIDAD 7. INTERFACES

7.1. Interfaces

7.1.1. Polimorfismo en interfaces

7.2. Interfaces vs clases abstractas

UNIDAD 8. PAQUETES

8.1. Paquetes

8.1.1. Visibilidad en los paquetes

8.1.2. Relación con el árbol de directorios

8.2. Ejemplos

UNIDAD 9. COLECCIONES

9.1. Colecciones

9.1.1. Interfaces

9.1.2. Clases

9.1.3. Tipos genéricos

9.1.4. Iteradores

9.2. Clases del framework

9.2.1. Vector

9.2.2. LinkedList

9.2.3. HashSet

9.2.4. TreeMap

UNIDAD 10. EXCEPCIONES

10.1. Excepciones

10.1.1. Clases y excepciones

10.2. Creación de excepciones

10.3. Bloques try-catch-finally

10.4. Lanzamiento de excepciones

10.4.1. Excepciones y polimorfismo

10.4.2. Excepciones y herencia

UNIDAD 11. EMPAQUETAR APLICACIONES

11.1. Separar código fuente y bytecode

11.2. Empaquetado

11.3. Ficheros jar ejecutables

UNIDAD 12. SERIALIZACIÓN

12.1. Ficheros y directorios

12.2. Streams

12.2.1. Streams de entrada

12.2.2. Streams de salida

12.3. Entrada/Salida estándar

12.4. Serialización

12.4.1. Proteger información sensible

UNIDAD 13. THREADS

13.1. Threads

13.1.1. La clase Thread

13.1.2. La interfaz Runnable

13.2. Ciclo de vida de un thread

13.2.1. Creación de un thread

13.2.2. Arrancar un thread

13.2.3. Parar un thread

13.2.4. Reanudar un thread

13.2.5. Terminar un thread

13.2.6. Estado de un thread

13.3. Interrupción de threads

13.3.1. Interrupción de threads en ejecución

13.3.2. Interrupción de threads suspendidos

13.4. Grupos de threads

13.5. Prioridades

13.6. Sincronización

13.6.1. Synchronized

13.6.2. Señales

UNIDAD 14. SERIALIZACIÓN

14.1. La clase URL

14.2. La clase Socket

14.2.1. Servidor multihilo

UNIDAD 15. ACCESO A BASES DE DATOS

15.1. Drivers JDBC

15.2. El paquete java.sql

15.2.1. La clase DriverManager

15.2.2. La interfaz Connection

15.2.3. La interfaz Statement

15.2.4. La interfaz ResultSet

15.3. Excepciones

15.4. Metainformación

15.5. Transacciones

3.2. BIBLIOGRAFÍA

- Cay S. Horstmann, Gary Cornell. Core Java. Volume I. Fundamentals. Sun Microsystems Press.
- Cay S. Horstmann, Gary Cornell. Core Java. Volume II. Advanced Features. Sun Microsystems Press.
- Bruce Eckel. Thinking in Java. Prentice Hall.
- David Flanagan. Java in a Nutshell. O'Reilly Media Inc.
- David Flanagan. Java Examples in a Nutshell. O'Reilly Media Inc.
- Herbert Schildt. Java: a beginner's guide. McGraw-Hill.

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Estudio personal dirigido:** el alumno acometerá de forma individual el estudio de la asignatura de modo que le permita adquirir las competencias de la misma. Para ello contará con la tutorización personalizada del profesor de la asignatura, como principal responsable docente.
- **Prácticas con ordenador:** el alumno realizará individualmente las diferentes prácticas según las competencias y actividades correspondientes que deba trabajar durante el semestre. Para ello contará con la tutorización personalizada del profesor de la asignatura, como principal responsable docente.
- **Acceso a clases en directo:** el alumno tendrá la posibilidad de participar en directo en las clases de la asignatura. Además, estas clases quedarán grabadas y estarán a disposición del alumno en la plataforma virtual de la asignatura.

- **Tutorías personalizadas:** El profesor pondrá a disposición del alumno un tiempo para que éste pueda plantear cuantas dudas le surjan en el estudio de la materia, pudiendo el docente ilustrar sus explicaciones por medio de ejemplos y cualquier otra orientación de interés para el alumno.
- **Actividades de evaluación**

5

Evaluación

La evaluación es un componente fundamental de la formación del alumno. Está compuesta por un examen final escrito y la evaluación continua, que consta de ejercicios y actividades evaluables.

La evaluación de esta asignatura se realiza mediante la media del examen (valorado en un 60%) y la realización de un trabajo obligatorio individual (con valor del 40%).

➤ Examen (60 % de la nota final)

La superación de dicho examen constituye un requisito indispensable para la superación de la asignatura. El alumno deberá tener en el examen al menos un 5 para poder realizar la ponderación de notas. El alumno con nota inferior se considerará suspenso. El alumno dispondrá de dos convocatorias de examen por curso académico.

No se guardará la nota del examen, si éste estuviera aprobado, para una convocatoria posterior.

➤ Trabajo obligatorio (40% de la nota final)

La superación del trabajo constituye un requisito indispensable para la superación de la asignatura. El alumno deberá tener en el trabajo al menos un 5 para poder realizar la ponderación de notas. El alumno con nota inferior se considerará suspenso. En el caso de tener el trabajo obligatorio superado y no aprobar el examen, se guardará su nota hasta la segunda convocatoria de examen perteneciente al curso académico actual.

No se admitirán trabajos fuera de la fecha límite de entrega, que será comunicada al alumno con suficiente antelación. Con la no presentación del trabajo obligatorio se considerará suspensa la asignatura, independientemente de la nota obtenida en el examen.

Criterios de calificación de la evaluación continua

Los criterios para la evaluación del trabajo obligatorio se presentan en la siguiente tabla, donde se resumen los aspectos a valorar y el porcentaje que representa cada uno de los mismos:

COMPONENTES EVALUABLES	PROPORCIÓN
La aplicación compila y se ejecuta correctamente	50%
Estructuración en clases, interfaces, etc.	10%
Selección y uso de la estructura de datos de la aplicación	10%
Control de excepciones	5%
Control de la concurrencia	10%
Acceso correcto a base de datos	5%
Trabajo en red	10%
TOTAL	100%

Para el apoyo tutorial, el alumno tendrá a su disposición un equipo docente encargado de acompañar al alumno durante toda su andadura en el proceso formativo, prestando una atención personalizada al alumno. Sus funciones están claramente diferenciadas complementándose al mismo tiempo. Las dos personas principales de este acompañamiento tutorial son:

- **Orientador Académico Personal:** encargado de planificar al alumno el estudio de la asignatura en función del tiempo disponible, incluso realiza nuevas planificaciones ajustándose a nuevos periodos marcados por el alumno según sus circunstancias personales y familiares. Otra de sus funciones es la de realizar un seguimiento del estudio del alumno, así como de dar al alumno información de carácter general necesaria en su proceso formativo.
- **Profesor docente:** encargado de resolver todas las dudas específicas de la asignatura y de informar al alumno de todas las pautas que debe seguir para realizar el estudio de la asignatura.

El alumno dispondrá de un horario de tutorías para contactar con estas figuras durante toda su formación académica. La información sobre el horario la encontrará el alumno en la plataforma virtual.

7

Horario de la asignatura y Calendario de temas

Horario de tutorías de la asignatura: martes de 19:00 a 21:00.

El peso de cada unidad formativa dentro de cada asignatura queda determinado en el cronograma por el tiempo dedicado a la misma. El alumno deberá acometer el estudio marcado por la herramienta de planificación utilizada en el campus virtual, después de la planificación realizada con su tutor. A continuación se muestra una tabla con las unidades didácticas que componen la asignatura y las unidades de tiempo que se requieren para su estudio.

UNIDADES DIDÁCTICAS	HORAS DEDICACIÓN
Unidad 1 – Introducción	7,5 HORAS
Unidad 2 – El entorno de desarrollo	7,5 HORAS
Unidad 3 – La sintaxis básica	7,5 HORAS
Unidad 4 – Clases	7,5 HORAS
Unidad 5 – Herencia	7,5 HORAS

Unidad 6 – Polimorfismo	7,5 HORAS
Unidad 7 – Interfaces	7,5 HORAS
Unidad 8 – Paquetes	7,5 HORAS
Unidad 9 – Colecciones	15 HORAS
Unidad 10 – Excepciones	15 HORAS
Unidad 11 – Empaquetar aplicaciones	15 HORAS
Unidad 12 – Serialización (I)	15 HORAS
Unidad 13 – Threads	15 HORAS
Unidad 14 – Serialización (II)	7,5 HORAS
Unidad 15 – Acceso a bases de datos	7,5 HORAS
TOTAL	150