

III. DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO DEL PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

III. OBJETIVO GENERAL:

1

Enseñar al alumno cómo escribir código eficiente y bien estructurado usando los lenguajes C y Java.

III. DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO

2

TEMAS Y SUBTEMAS	TIEMPO
1.- Modelos de Computación	2
2.- Lenguaje C	
Tipos, operadores y expresiones	4
Control de flujo	4
Funciones y estructura de programas	4
Apuntadores y arreglos	4
Estructuras	4
I/O	4
Interfaz hacia UNIX	4
3.- Introducción a Programación por Objetos	2
4.- Lenguaje Java	
Clases y Objetos	3
Extensión de Clases	3

III. DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO

2

TEMAS Y SUBTEMAS	TIEMPO
Interfaces	3
Clases anidadas e Interfaces	3
Operadores y expresiones	3
Control de flujo	3
Excepciones	3
Hilos ("threads")	3
Tipos	3
I/O	4
Colecciones	3

III. BIBLIOGRAFÍA UTILIZADA EN LA ASIGNATURA

3

1 Kernighan B.W. and D.M. Ritchie, "The C Programming Language",Prentice-Hall, Inc, Englewood Cliffs, New Jersey (1978)

2 Arnold K., J. Gosling and D. Holmes, "The Java Programming Language," Third Edition, Addison-Wesley (2000)

III. PROCEDIMIENTOS O INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN A UTILIZAR

4

Examen parcial 1 30%

Examen parcial 2 30%

Tareas 40%

*** REQUERIMIENTOS PARA LA MATERIA. Ver ANEXO A inciso III ***