

Programación Orientada a Objetos

Curso 07-08 – Temario

BLOQUE 1: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. PARADIGMAS DE PROGRAMACIÓN
- 1.2. EVOLUCIÓN DE LOS LENGUAJES IMPERATIVOS
- 1.3. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
- 1.4. LENGUAJES ORIENTADOS A OBJETOS
- 1.5. LENGUAJE JAVA

2. ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

- 2.1. CLASES
- 2.2. OBJETOS
- 2.3. METACLASES

3. PROPIEDADES BÁSICAS DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

- 3.1. ABSTRACCIÓN
- 3.2. ENCAPSULAMIENTO
- 3.3. MODULARIDAD
- 3.4. JERARQUÍA
- 3.5. POLIMORFISMO
- 3.6. TIPIFICACIÓN
- 3.7. LIGADURA DINÁMICA

BLOQUE 2: DISEÑO ORIENTADO A OBJETOS

4. MODELADO VISUAL DE OBJETOS: UML

- 4.1. INTRODUCCIÓN
- 4.2. ELEMENTOS BÁSICOS DEL UML
- 4.3. DISEÑO ESTÁTICO: DIAGRAMA DE CLASES
- 4.4. DISEÑO DINÁMICO: DIAGRAMA DE SECUENCIA

5. PRINCIPIOS DE DISEÑO

- 5.1. PRINCIPIO ABIERTO-CERRADO
- 5.2. PRINCIPIO DE SUSTITUCIÓN DE LISKOV
- 5.3. DISEÑO POR CONTRATO Y PRINCIPIO DE SUBCONTRATACIÓN
- 5.4. PRINCIPIO DE INVERSIÓN DE LA DEPENDENCIA
- 5.5. PRINCIPIOS DE DISEÑO Y HERENCIA

6. PATRONES DE DISEÑO

- 6.1. INTRODUCCIÓN
- 6.2. PATRONES CREACIONALES
- 6.3. PATRONES ESTRUCTURALES
- 6.4. PATRONES DE COMPORTAMIENTO