

CALENDARIO ACADÉMICO – POO – CURSO 2008-2009

OCTUBRE							NOVIEMBRE							DICIEMBRE						
L	M	Mi	J	V	S	D	L	M	Mi	J	V	S	D	L	M	Mi	J	V	S	D
		1 P	2	3	4	5						1	2	1	2 T4	3 T4	4	5	6	7
														CP3	CP3		CP3			
6	7	8 T1	9	10	11	12	3	4 T3	5 T3	6	7	8	9	8	9 T5	10 T5	11	12	13	14
							P1	P1		P1					P3		P3			
13	14 T2	15 T2	16	17	18	19	10	11 T3	12 T3	13	14	15	16	15	16 T6	17 T6	18	19	20	21
CP1	CP1		CP1				P2	P2		P2				P3	P3		P3	EP2		
20	21 T2	22 T3	23	24	25	26	17	18 T3	19 Ej.	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28
CP2	CP2		CP2				P2	P2		P2	EP1									
27	28 T3	29 T3	30	31			24	25 T4	26 T4	27	28	29	30	29	30	31				
P1	P1		P1				P2	P2		P2										
ENERO							FEBRERO							LEYENDA						
L	M	Mi	J	V	S	D	L	M	Mi	J	V	S	D	Marca	Explicación					
			1	2	3	4							1	P, Tx	Clases presenciales de teoría, incluyen la presentación (P), las explicaciones de los distintos temas (Tx) y clases de Ej.					
5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8	CPx	Clases presenciales en el aula de prácticas					
											EP4			Px	Clases de trabajo en aula de prácticas: de P1 a P3 son boletines, P4 es la práctica de diseño					
12	13 T6	14 T6	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15							
P3	P3		P3				16	17	18	19	20	21	22	EPx	Indica la fecha límite para la entrega de boletines (EP1 a EP3) y Práctica diseño (EP4)					
19	20 T6	21 T6	22	23	24	25														
P4	P4		P4				23	24	25	26	27	28	29	Ex	Examen ordinario de la asignatura					
26	27 Ej.	28	29 Ex	30	31															
P4	P4			EP3			30							x	Días no lectivos					

	Temas Teoría	Horas	Contenido
P	Presentación	1	1. Presentación de la asignatura
T1	Introducción	1	1. Introducción a la OO muy resumida e introducción al lenguaje Java
T2	Elementos básicos OO	3	1. Clases, identidad de objetos y estado (especificadores de acceso) 2. Estado (modificadores y tiempo de vida) y comportamiento (inicio) 3. Acabamos comportamiento
T3	Propiedades básicas OO	7	1. Abstracción, encapsulamiento, modularidad 2. Jerarquía 3. Clases abstractas e interfaces 4. Composición y polimorfismo de inclusión 5. Genericidad 6. Sobrecarga y tipificación 7. Ligadura dinámica
T4	UML	4	1. UML introducción 2. Diseño estático: diagramas de clase 3. Diseño dinámico: diagramas de secuencia 4. Otros diagramas OO y ejercicios
T5	Principios de diseño	4	1. * 2. * 3. * 4. *
T6	Patrones de diseño	6	1. * 2. * 3. * 4. * 5. * 6. *

	Temas Práctica	Horas	Contenido
P1	Introducción a los boletines	4	1. Compilación en línea de un programa java 2. Creación de un proyecto NetBeans (HolaMundo y Bisiesto y ejemplo OO) 3. Creación del tests JUnit para Bisiesto 4. Compilación del programa de ejemplo de los boletines
P1	Práctica 1		
P2	Práctica 2		
P3	Práctica 3		
P4	Práctica 4		