

Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (20 puntos)
Semana 1	<p>Tema 1. Introducción a la programación orientada a objetos</p> <p>1.1. Introducción y objetivos 1.2. Introducción a la programación orientada a objetos 1.3. Diseño de clases 1.4. Introducción a UML para el modelado de los problemas</p>	<p>Test Tema 1 (0,2 puntos)</p>
Semana 2	<p>Tema 2. Relaciones entre clases</p> <p>2.1. Introducción y objetivos 2.2. Abstracción y herencia 2.3. Conceptos avanzados de herencia 2.4. Polimorfismo 2.5. Composición y agregación 2.6. This y super</p> <p>Tema 3. Introducción a los patrones de diseño para problemas orientados a objetos</p> <p>3.1. Introducción y objetivos 3.2. ¿Qué son los patrones de diseño? 3.3. Patrón Factory 3.4. Patrón Singleton 3.5. Patrón Observer 3.6. Patrón Composite</p>	<p>Laboratorio #1: Diseño e implementación de clases (8,8 puntos)</p> <p>Test Tema 2 (0,2 puntos)</p> <p>Test Tema 3 (0,2 puntos)</p>
Semana 3	<p>Tema 4. Excepciones</p> <p>4.1. Introducción y objetivos 4.2. Excepciones 4.3. Captura y gestión de excepciones 4.4. Lanzamiento de excepciones 4.5. La clase Throwable 4.6. Creación de excepciones</p>	<p>Test Tema 4 (0,2 puntos)</p>
Semana 4	<p>Tema 5. Interfaces de usuarios</p> <p>5.1. Introducción y objetivos 5.2. AWT 5.3. Gestores de posicionamiento 5.4. ¿Qué son los eventos? 5.5. Adaptadores</p> <p>Tema 6. Interfaces de usuarios (II)</p> <p>6.1. Introducción y objetivos 6.2. Eventos: definición y captura 6.3. Desarrollo de interfaces de usuario 6.4. SWING</p>	<p>Laboratorio #2: Diseño e implementación de interfaz de usuario (8,8 puntos)</p> <p>Test Tema 5 (0,2 puntos)</p> <p>Test Tema 6 (0,2 puntos)</p>

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (20 puntos)
Semana 5	<p>Tema 7. Introducción a la programación concurrente</p> <p>7.1. Introducción y objetivos 7.2. Introducción a la programación concurrente 7.3. El concepto de proceso e hilo 7.4. Interacción entre procesos o hilos 7.5. Los hilos en Java 7.6. Ventajas e inconvenientes de la programación concurrente</p>	<p>Test Tema 7 (0,2 puntos)</p>
Semana 6	<p>Tema 8. Sincronización</p> <p>8.1. Introducción y objetivos 8.2. Sincronización 8.3. Mecanismos de bloqueo 8.4. Mecanismos de comunicación 8.5. Monitores 8.6. Bibliotecas de Java para concurrencia</p> <p>Tema 9. Gestión de hilos</p> <p>9.1. Introducción y objetivos 9.2. Ciclo de vida de un hilo 9.3. La clase Thread 9.4. Planificación de hilos 9.5. Grupos hilos 9.6. Hilos de tipo demonio</p>	<p>Test Tema 8 (0,2 puntos)</p> <p>Test Tema 9 (0,2 puntos)</p>
Semana 7	<p>Tema 10. Problemas comunes dentro de la programación concurrente</p> <p>10.1. Introducción y objetivos 10.2. El problema de los productores consumidores 10.3. El problema de los lectores y escritores 10.4. El problema de la cena de los filósofos</p> <p>Tema 11. Documentación de software</p> <p>11.1. Introducción y objetivos 11.2. ¿Por qué es importante documentar el <i>software</i>? 11.3. Documentación de diseño 11.4. Uso de herramientas para la documentación: JavaDoc</p>	<p>Test Tema 10 (0,2 puntos)</p> <p>Test Tema 11 (0,2 puntos)</p>
Semana 8	<p>Tema 12. Pruebas de software</p> <p>12.1. Introducción y objetivos 12.2. Introducción a las pruebas del <i>software</i> 12.3. Prueba de unidad 12.4. Prueba de integración 12.5. Prueba de validación 12.6. Prueba del sistema</p>	<p>Test Tema 12 (0,2 puntos)</p>

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (20 puntos)
Semana 9	Semana de repaso	
Semana 9	Semana de exámenes	

NOTA

Esta **Programación semanal** puede ser modificada si el profesor lo considera oportuno para el enriquecimiento de la asignatura.