

## Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Contenido teórico	Actividades (6.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)	Laboratorios (6.0 puntos)
Semana 1	<b>Tema 1. Introducción a la programación orientada a objetos</b> 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 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		Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,2 puntos cada una)  Test - Tema 01 (0.1 puntos)	
Semana 2	<b>Tema 2. Relaciones entre clases</b> 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Abstracción y herencia 2.3. Conceptos avanzados de herencia			
Semana 3	<b>Tema 2. Relaciones entre clases (continuación)</b> 2.4. Polimorfismo 2.5. Composición y agregación 2.6. This y super		Test - Tema 02 (0.1 puntos)	Laboratorio #1: Diseño e implementación de clases (3.0 puntos)
Semana 4	<b>Tema 3. Introducción a los patrones de diseño para problemas orientados a objetos</b> 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Qué son los patrones de diseño 3.3. Patrón Factory 3.4. Patrón Singleton			
Semana 5	<b>Tema 3. Introducción a los patrones de diseño para problemas orientados a objetos (continuación)</b> 3.5. Patrón Observer 3.6. Patrón Composite	Trabajo: Otros patrones de diseño (2.0 puntos)	Test - Tema 03 (0.1 puntos)	
Semana 6	<b>Tema 4. Excepciones</b> 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 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		Test - Tema 04 (0.1 puntos)	
Semana 7	<b>Tema 5. Interfaces de usuarios</b> 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. AWT 5.3. Gestores de posicionamiento 5.4. Qué son los eventos 5.5. Adaptadores		Test - Tema 06 (0.1 puntos)	

	Contenido teórico	Actividades (6.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)	Laboratorios (6.0 puntos)
Semana 8	<b>Tema 6. Interfaces de usuarios (II)</b> 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Eventos: definición y captura 6.3. Desarrollo de interfaces de usuario 6.4. SWING		Test - Tema 05 (0.1 puntos)	Laboratorio #2: Diseño e implementación de interfaz de usuario (3.0 puntos)
Semana 9	<b>Tema 7. Introducción a la programación concurrente</b> 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 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		Foro: Interfaz de usuario (1.4 puntos) Test - Tema 07 (0.1 puntos)	
Semana 10	<b>Tema 8. Sincronización</b> 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Sincronización 8.3. Mecanismos de bloqueo 8.4. Mecanismos de comunicación 8.5. Monitores 8.6. Bibliotecas de Java para concurrencia		Test - Tema 09 (0.1 puntos)	
Semana 11	<b>Tema 9. Gestión de hilos</b> 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 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	Trabajo: Programación concurrente (2.0 puntos)	Test - Tema 08 (0.1 puntos)	
Semana 12	<b>Tema 10. Problemas comunes dentro de la programación concurrente</b> 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 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		Test - Tema 10 (0.1 puntos)	
Semana 13	<b>Tema 11. Documentación de software</b> 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. ¿Por qué es importante documentar el software? 11.3. Documentación de diseño 11.4. Uso de herramientas para la documentación: JavaDoc	Trabajo: Documentación del software (2.0 puntos)	Test - Tema 11 (0.1 puntos)	

	Contenido teórico	Actividades (6.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)	Laboratorios (6.0 puntos)
Semana 14	<b>Tema 12. Pruebas de software</b> 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Introducción a las pruebas del software 12.3. Tipos de pruebas 12.4. Prueba de unidad 12.5. Prueba de integración 12.6. Prueba de validación 12.7. Prueba del sistema		Test - Tema 12 (0.1 puntos)	
Semana 15	<b>Semana de repaso</b>			
Semana 16	<b>Semana de exámenes</b>			