

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS GUÍA DOCENTE CURSO 2021-22

Titulación:	Grado en Matemáticas			701G
Asignatura:	Programación orientada a objetos			828
Materia:	Informática			
Módulo:	Informática			
Modalidad de enseñanza de la titulación:	Presencial	Carácter:	Obligatoria	
Curso:	2	Créditos ECTS:	6,00	Duración: Semestral (Primer Semestre)
Horas presenciales:	60,00		Horas estimadas de trabajo autónomo:	90,00
Idiomas en que se imparte la asignatura:	Español			
Idiomas del material de lectura o audiovisual:	Inglés, Español			

DEPARTAMENTOS RESPONSABLES DE LA DOCENCIA

MATEMÁTICAS Y COMPUTACIÓN				R111
Dirección:	C/ Madre de Dios, 53		Código postal:	26006
Localidad:	Logroño	Provincia:	La Rioja	
Teléfono:	941299452	Fax:	941299460	Correo electrónico: dpto.dmc@unirioja.es

PROFESORADO PREVISTO

Profesor:	Aransay Azofra, Jesús María		Responsable de la asignatura	
Teléfono:	941299438	Correo electrónico:	jesus-maria.aransay@unirioja.es	
Despacho:	3245	Edificio:	CENTRO CIENTÍFICO TECNOLÓGICO	Tutorías: Consultar
Profesor:	Heras Vicente, Jónathan			
Teléfono:	941299450	Correo electrónico:	jonathan.heras@unirioja.es	
Despacho:	3210	Edificio:	CENTRO CIENTÍFICO TECNOLÓGICO	Tutorías: Consultar

DESCRIPCIÓN DE LOS CONTENIDOS

- Revisión y carencias de la programación estructurada.
- Clases, objetos, estado, métodos, modos de acceso.
- Herencia, subtipos, polimorfismo.
- Clases abstractas e interfaces.
- Lenguajes de programación orientada a objetos.
- Enlazado dinámico y estático.
- Diferencias y similitudes entre lenguajes que admiten orientación a objetos.

REQUISITOS PREVIOS DE CONOCIMIENTOS Y COMPETENCIAS PARA PODER CURSAR CON ÉXITO LA ASIGNATURA

Recomendados para poder superar la asignatura.

Se aconseja tener competencias y conocimientos básicos en programación de computadores.

Asignaturas que proporcionan los conocimientos y competencias:

- Metodología de la programación
- Tecnología de la programación

CONTEXTO

La asignatura corresponde al módulo "Informática" propio de la titulación, al primer semestre del segundo curso. Dentro de dicho módulo se sitúa temporalmente detrás de las asignaturas "Metodología de la Programación" y "Tecnología de la programación", ambas de primer curso, y además la asignatura supone cierta familiaridad de los estudiantes con algunas de las competencias adquiridas en dichas asignaturas, como por ejemplo la capacidad para encontrar soluciones algorítmicas de problemas matemáticos y de aplicación sabiendo comparar distintas alternativas, según criterios de adecuación, complejidad y coste o el hecho de saber programar algoritmos de modo correcto y eficaz, eligiendo convenientemente lenguajes y plataformas de programación. También se suponen algunos de los resultados de aprendizaje de las asignaturas antes citadas; será importante para poder cursar la asignatura con aprovechamiento el conocer la sintaxis de algún lenguaje de programación imperativa (preferentemente que soporte un posterior enfoque orientado a objetos), o el haber desarrollado programas de

tamaño medio y haber aprendido a usar los mecanismos de construcción de estructuras de datos para la representación y manejo de información. Partiendo de esas competencias y asumiendo los resultados de aprendizaje reseñados, la asignatura debe capacitar a los alumnos para cursar la asignatura “Especificación y Desarrollo de Sistemas Software” (2º curso, 2º semestre), para lo cual se dotará a los estudiantes de las competencias para desarrollar programas de tamaño medio en diversos lenguajes de Programación Orientada a Objetos (POO), abstraer y representar estructuras de datos en lenguajes de POO o analizar y abordar problemas aplicando el paradigma de POO.

COMPETENCIAS

Competencias generales

CG6: Relacionar el conocimiento especializado de Matemáticas con el conocimiento general en el que se inserta y con las herramientas que utiliza cuando se aplica en diversas opciones profesionales, especialmente en el marco de las TIC.

CG7: Saber abstraer las propiedades estructurales de objetos de la realidad observada y de otros ámbitos, distinguiéndolas de aquellas puramente ocasionales, comprobando la aplicabilidad de las Matemáticas.

CG8: Capacitar para el aprendizaje autónomo de nuevos conocimientos y técnicas.

Competencias específicas

CE4: Encontrar soluciones algorítmicas de problemas matemáticos y de aplicación (de ámbito académico, técnico, financiero o social), sabiendo comparar distintas alternativas, según criterios de adecuación, complejidad y coste.

CE5: Saber programar algoritmos de modo correcto y eficaz, eligiendo convenientemente lenguajes y plataformas de programación.

CE6: Utilizar herramientas de búsqueda de recursos en Matemáticas, Informática y aplicaciones.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Abordar la solución de problemas aplicando el paradigma de la programación orientada a objetos.

- Comprender el procesamiento de información con estado y sin estado.
- Conocer y usar algunos lenguajes que faciliten la orientación a objetos y que sean de uso extendido.
- Conocer y manejar distintos entornos y plataformas de desarrollo de software.
- Saber determinar la adecuación o no del uso de distintas plataformas y/o lenguajes para resolver un problema de desarrollo de software.
- Comprender el tratamiento de los conceptos de programación orientada a objetos en distintas plataformas y lenguajes de desarrollo.

TEMARIO

1. Nociones de clase y objeto en programación orientada a objetos.
 - 1.1 Representación de la información por medio de objetos
 - 1.2 Atributos o estado
 - 1.3 Métodos o comportamiento
 - 1.4 Abstracción de objetos en clases
 - 1.5 Necesidad y relevancia de los constructores de clase: constructor por defecto, constructores propios
 - 1.6 Métodos de acceso y modificación del estado de un objeto
 - 1.7 Atributos y métodos estáticos o de clase
 - 1.8 Modificadores de acceso: relevancia y necesidad de los modificadores público y privado
 - 1.9 Ocultación de la información: distintas formas de representar una misma clase manteniendo su comportamiento
 - 1.10 Introducción al lenguaje de especificación UML: utilización para representar clases y objetos
 - 1.11 Lenguaje de programación C++: declaración de clases y construcción de objetos
 - 1.12 Lenguaje de programación Java: declaración de clases
2. Relaciones entre clases. Herencia entre clases.
 - 2.1 Comunicación entre distintas clases
 - 2.2 Clases que contienen objetos como atributos: algunos ejemplos conocidos
 - 2.3 Relaciones de especialización/generalización
 - 2.4 Definición de la relación de herencia entre clases
 - 2.5 Ventajas del uso de relaciones de herencia: reutilización de código y polimorfismo de tipos de datos
 - 2.6 Redefinición de métodos en clases heredadas
 - 2.7 Modificador de uso “protegido”: posibilidades de uso
 - 2.8 Representación de relaciones de herencia en diagramas UML
 - 2.9 Programación en Java y C++ de relaciones de herencia
3. Definición y uso de métodos polimorfos
 - 3.1 Definición de polimorfismo y ventajas de uso
 - 3.2 Obtención de polimorfismo en C++: utilización de memoria dinámica y métodos virtual
 - 3.3 Polimorfismo en Java
 - 3.4 Utilización de métodos polimorfos sobre ejemplos ya construidos

- 4. Clases abstractas e interfaces
 - 4.1 Definición de métodos abstractos en POO. Algunos ejemplos de uso
 - 4.2 Relación entre polimorfismo y métodos abstractos
 - 4.3 Definición y ventajas de uso de clases completamente abstractas o interfaces
 - 4.4 Representación en UML de métodos abstractos, clases abstractas e interfaces
 - 4.5 Implementación en C++ de métodos abstractos y clases abstractas
 - 4.6 Implementación en Java de métodos abstractos e interface
 - 4.7 Java Generics
 - 4.8 Java Collections
- 5. Excepciones en Java
 - 5.1 Definición de excepciones en programación
 - 5.2 Tipos de excepciones/errores y cómo tratarlos
 - 5.3 Trabajando con excepciones: declaración, construcción, lanzamiento y gestión de excepciones
 - 5.4 Programación de excepciones en Java. Utilización de excepciones de la librería y definición de excepciones propias

BIBLIOGRAFÍA

Tipo:	Título
Básica	Thinking in Java; Bruce Eckel (disponible también en versión en castellano) Absys
Básica	Thinking in C++; Bruce Eckel, Chuck Allison (disponible también en castellano) Absys
Básica	Objects first with Java : a practical introduction using BlueJ Absys
Básica	Java Generics and Collections; Maurice Naftalin and Philip Wadler Absys
Básica	Effective Java; Joshua Bloch Absys
Básica	The unified modelling language reference manual; James Rumbaugh, Ivar Jacobson, Grady Booch (disponible también en castellano) Absys
Básica	Java y C++ : paso a paso Absys
Complementaria	Design patterns: elements of reusable object-oriented software; Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides Absys
Complementaria	Objects, abstraction, data structures and design using Java; Elliot B. Koffman, Paul A.T. Wolfgang Absys
Complementaria	Java in a nutshell; David Flanagan Absys
Complementaria	Practical object-oriented development with UML and Java; Richard C. Lee, William M. Tepfenhart Absys
Complementaria	The C++ programming language; Bjarne Stroustrup Absys
Complementaria	The Java Language Specification; James Gosling, Bill Joy, Guy Steele, Gilad Bracha Absys
Complementaria	Java Examples in a Nutshell; David Flanagan Absys
Complementaria	Effective C++

Recursos en Internet

Los apuntes necesarios para el seguimiento de la asignatura estarán disponibles en el Aula Virtual de la misma <https://unirioja.blackboard.com>

Página de la API de Java (en sus distintas versiones). Interesante tanto para consultar las características de los elementos del lenguaje, como para encontrar ejemplos de uso de muchas de las características de la POO que se aprenden en el curso. <https://docs.oracle.com/en/java/javase/11/>

Página sobre C++ con documentación diversa sobre el lenguaje. Especialmente útil resulta su referencia sobre la librería de C++. <https://en.cppreference.com>

Información adicional sobre la asignatura como el horario de tutorías se podrán encontrar en la siguiente web <https://www.unirioja.es/cu/jearansa>

METODOLOGÍA

Modalidades organizativas

- Clases teóricas
- Clases prácticas
- Estudio y trabajo autónomo individual

Métodos de enseñanza

- Método expositivo - Lección magistral

Resolución de ejercicios y problemas

ORGANIZACIÓN

Actividades presenciales	Tamaño de grupo	Horas
Clases prácticas de laboratorio o aula informática	Informática	28,00
Clases teóricas	Grande	32,00
Total de horas presenciales		60,00
Trabajo autónomo del estudiante		Horas
Estudio autónomo individual o en grupo		30,00
Preparación de las prácticas y elaboración de cuaderno de prácticas		30,00
Resolución individual de ejercicios, cuestiones u otros trabajos, actividades en biblioteca o similar		30,00
Total de horas de trabajo autónomo		90,00
Total de horas		150,00

Comentarios

El Plan de contingencias del curso 2021-22 para la adaptación de la actividad docente a los requerimientos de la situación sanitaria ha sido activado para las asignaturas del primer semestre y anuales. Puede encontrar información sobre la modalidad de impartición de la asignatura y consultar el plan de contingencias completo en www.unirioja.es/servicios/opp/plandoc/2122/plancon.shtml.

EVALUACIÓN

Sistemas de evaluación	Recuperable	No Recup.
Pruebas escritas	70%	
Informes y memorias de prácticas		30%
Total	100%	

Comentarios

Los sistemas y criterios críticos de evaluación podrán ser modificados, previa actualización de esta guía docente, si fuese precisa su adaptación a la modalidad no presencial o semipresencial como respuesta a las medidas, recomendaciones y/o restricciones aprobadas por las autoridades competentes en función de la situación sanitaria real o prevista.

Para los estudiantes a tiempo parcial (reconocidos como tales por la Universidad), los apartados de evaluación no recuperable podrán ser sustituidos por otros, a especificar en cada caso.

La evaluación continua (30%) se realizará mediante los sistemas de evaluación "Informes y memorias de prácticas".

Para superar la parte de evaluación continua se considerará la asistencia con participación y el aprovechamiento de las clases, tanto teóricas como prácticas de aula informática.

La evaluación final se corresponderá con las actividades de evaluación recuperables (70%).

Criterios críticos para superar la asignatura

Será imprescindible superar (obtener más de un 50% de la calificación) la parte de evaluación de "Pruebas escritas" para aprobar la asignatura.