

TEMARIO

TEMA I: Introducción a la programación

Unidad 1 – Introducción a la programación

- Historia de la Programación
- Arquitectura de Von Neuman

Unidad 2 – Algoritmos y lógica

- Tablas de verdad (AND, OR)
- Operadores (comparadores, lógicos, y aritméticos)
- Condicionales

Unidad 3 – Seudocódigo

- Bucles (while, do while, for)
- Bucles anidados
- Sub-programadas

Unidad 4 – Recursividad

TEMA II: Programación estructurada

Unidad 1 – Programación Estructurada

- Conceptos clave

Unidad 2 – Variables y tipos

Unidad 3 – Estructuras de datos

Unidad 4 – Compiladores e Intérpretes

TEMA III: Programación Orientada a Objetos

Unidad 1 – Programación Orientada a Objetos

- Pilares
- Diferencias con Programación Estructurada

Unidad 2 – Introducción a UML

Unidad 3 – Diagramas de Flujo

TEMA IV:

- Clase 1: Práctica
- Clase 2: Práctica

Cronograma de Clases

| | |
|----------|---|
| Clase 1 | Conceptos iniciales – Lógica Computacional |
| Clase 2 | Algoritmos – Práctica de algoritmos |
| Clase 3 | Diagramas de flujo y Seudocódigo – Prácticas |
| Clase 4 | Programación Estructurada – Prácticas |
| Clase 5 | Variables y Funciones – Prácticas programación estructurada |
| Clase 6 | Integración de conceptos – Prácticas Integración de conceptos |
| Clase 7 | Estructuras de datos – Práctica estructura de datos |
| Clase 8 | Pilares de la OO |
| Clase 9 | Conceptos Avanzados POO – Práctica OO |
| Clase 10 | Clase 1: Programación – Prácticas |
| Clase 11 | Clase 2: Programación – Prácticas |
| Clase 12 | Final Integrador |