

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