

Curso Académico: (2017 / 2018)

Fecha de revisión: 25-04-2017

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Ingeniería Telemática

Coordinador/a: ALARIO HOYOS, CARLOS

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0

Curso : 1 Cuatrimestre : 2

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

Programación (1er curso, 1er cuatrimestre)

OBJETIVOS

El objetivo de este curso es que el estudiante profundice en técnicas de programación, incluyendo orientación a objetos avanzada (POO), así como algunas de las estructuras de datos y algoritmos de uso habitual. El lenguaje de programación en que se desarrollará el curso es Java, si bien las habilidades fundamentales adquiridas serán de carácter genérico de modo que puedan ser aplicadas a otros lenguajes de uso habitual.

1. Diseño y desarrollo de aplicaciones en el lenguaje de programación Java

a. Conocimientos. Interpretar, explicar y ejemplificar:

i. los mecanismos de la POO

ii. el concepto de recursión

iii. los fundamentos de las estructuras de datos más habituales lineales (ej. listas) y no lineales (ej. árboles)

iv. los distintos algoritmos de trabajo sobre estructuras de datos

b. Capacidades:

i. Programar aplicaciones orientadas a objetos

ii. Representar, diseñar e implementar algoritmos recursivos

iii. Implementar algoritmos y usar algunas estructuras de datos importantes (listas enlazadas, pilas, colas, árboles)

iv. Decidir qué estructuras de datos se adaptan a determinados problemas, y reutilizar o diseñar algoritmos adecuados para resolver problemas concretos

c. Actitudes. Actitud crítica respecto a:

i. la idoneidad de distintas estructuras de datos y algoritmos para problemas concretos.

ii. el uso de la bibliografía y otros recursos de información para temas relacionados con la materia.

2. Utilizar con destreza las herramientas para el desarrollo de aplicaciones

a. Ser capaz de crear, compilar y ejecutar un programa en java

b. Interpretar correctamente y eliminar los mensajes de error y advertencia que muestre el compilador

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

El programa de este curso se divide en las siguientes partes:

El programa de este curso se divide en cinco módulos:

1. Programación basada en objetos

1.1. Concepto de clase y objeto

1.2. Composición de clases

1.3. Constructores

1.4. Ocultación de la información

1.5. Modificadores de acceso

2. Programación orientada a objetos

2.1. Herencia

2.2. Sobreescritura y sobrecarga

2.3. Casting

2.4. Clases abstractas e interfaces

2.5. Herencia múltiple y polimorfismo.

3. Recursión

3.1. Concepto de recursión

3.2. Tipos de recursión (lineal, no lineal, mutua)

- 3.3. Recursión vs. Iteración.
- 3.4. Ejemplos de algoritmos recursivos
- 4. Estructuras de datos, algoritmos y ejemplos de implementación
 - 4.1. Listas enlazadas y doblemente enlazadas
 - 4.2. Pilas
 - 4.3. Colas (simples, dobles con prioridad)
 - 4.4. Árboles (n-arios, binarios, binarios de búsqueda)

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

La metodología docente de esta asignatura está basada en la integración activa del estudiante en la actividad docente y en la aplicación de los principios de la evaluación continua.

La asignatura está dividida en unidades, y cada unidad consiste en sesiones magistrales en aula grande y sesiones de prácticas en grupo pequeño. Toda la información y material necesarios para seguir las unidades están disponibles en la página web de la asignatura. Se valorará positivamente la participación del alumno en las actividades en el aula (preguntas, resolución de problemas en grupos, etc). Asimismo, el alumno también tiene disponible con antelación los enunciados de los ejercicios o programas a resolver durante las clases de prácticas, que se realizarán en parejas. Adicionalmente a las clases presenciales, tanto magistrales como de prácticas, se propone al alumno una serie de actividades para realizar en casa.

1. Sesiones magistrales (teoría, ejercicios y preguntas en el aula). En estas sesiones se presentarán los conocimientos que los alumnos deben adquirir para facilitar su desarrollo los alumnos recibirán las notas de clase y tendrán textos básicos de referencia que les permita completar y profundizar en aquellos temas en los cuales estén más interesados
2. Sesiones de laboratorio (resolución de problemas). En estas clases los alumnos analizarán y desarrollarán programas que hacen uso de los distintos conceptos impartidos en la materia
3. Trabajo personal. Auto-estudio para comprender los conceptos teóricos y como aplicarlos
4. Exámenes. Ejercicios a resolver por los estudiantes que les permitirán demostrar los conocimientos y habilidades adquiridas a lo largo del curso.
 - a) Parciales
 - b) Examen final
5. Tutorías según normativa vigente.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se realizará con pruebas parciales y un examen final. La distribución de la nota estará basada en los siguientes criterios:

1. 50%: evaluación continua mediante exámenes parciales: Conocimiento adquirido por el estudiante (teoría y problemas) para un bloque de unidades didácticas.
2. 50% examen final: Conocimiento adquirido por el estudiante durante todo el curso.

(*) Es obligatorio presentarse al examen final y sólo se hará media con la nota de evaluación continua cuando la calificación en el examen final sea superior a un 3,5 sobre 10.

En cualquier caso, tiene aplicación la normativa de evaluación para estudios de grado aprobada en Consejo de Gobierno de 31 de Mayo de 2011.

http://www.uc3m.es/portal/page/portal/organizacion/secret_general/ormativa/estudiantes/estudios_grado/ormativa-evaluacion-continua-31-05-11_FINALx.pdf

Durante el proceso de evaluación se espera de todos los estudiantes unas pautas de conducta acordes con los valores éticos de esta universidad reflejados en los siguientes documentos:

http://www.uc3m.es/portal/page/portal/conocenos/uestros_estudios/grados/tu_compromiso_universidad
http://www.uc3m.es/portal/page/portal/conocenos/guia_buenas_practicas

En particular se espera que el estudiante cumpla las normas de evaluación del rendimiento y rechace comportamientos fraudulentos, como copiar por cualquier medio en las pruebas de evaluación o plagiar trabajos o prácticas. Así mismo el estudiante es responsable de custodiar sus pruebas de evaluación para evitar este comportamiento fraudulento por parte de otros compañeros.

Todo comportamiento que incumpla alguna de estas pautas será sancionado de acuerdo a la normativa vigente http://www.uc3m.es/portal/page/portal/organizacion/secret_general/ormativa/estudiantes/estudios_grado/Acuerdo%20situaciones%20defraudaci%F3n%20ex%E1menes-2002.pdf

Peso porcentual del Examen Final:

50

Peso porcentual del resto de la evaluación:

50

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Mark A. Weiss Data Structures and Problem Solving Using Java, Addison-Wesley.
- Michael T. Goodrich and Roberto Tamassia Data Structures and Algorithms in Java, John Wiley & Sons, Inc..

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Eckel, B. Piensa en Java, Prentice Hall, 2002.
- Gómez, G. et al. Programación en Java, Facultad de Informática, UPM, Madrid 2000.
- Horstmann, C.S. & Cornell, G. Core Java 2. Volume 1 - Fundamentals, Prentice Hall, 2002.
- Sánchez, J.; Huecas, G.; Fernández, B. & Moreno, P. Java 2. Iniciación y referencia, Osborne McGraw-Hill, 2001.

RECURSOS ELECTRÓNICOS BÁSICOS

- Carlos Delgado Kloos, Carlos Alario Hoyos, Iria Estévez Ayres, Carmen Fernández Panadero, Julio Villena Román... . Introduction to Programming with Java (MOOCs en edX): <https://www.edx.org/xseries/introduction-programming-java>