

Curso Académico: (2023 / 2024)

Fecha de revisión: 28-04-2023

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: BELLUCCI , ANDREA

Tipo: Formación Básica Créditos ECTS : 6.0

Curso : 1 Cuatrimestre : 1

Rama de Conocimiento: Ingeniería y Arquitectura

OBJETIVOS

El objetivo de este curso es introducir al estudiante en las técnicas básicas de programación de modo que aprenda a programar aplicaciones de cierta entidad en el ámbito de las telecomunicaciones. El lenguaje de programación elegido es Java, si bien las habilidades fundamentales adquiridas serán de carácter genérico de modo que puedan ser aplicadas a otros lenguajes de programación de uso habitual.

Al finalizar el curso con éxito, el estudiante será capaz de:

- Comprender los fundamentos de la programación imperativa
- Entender los mecanismos de la programación estructurada
- Comprender y manejar los diferentes tipos de datos proporcionados por el lenguaje
- Comprender y manejar las estructuras de control de flujo
- Conocer la sintaxis del lenguaje Java
- Conocer los principales tipos de pruebas que se suelen aplicar a programas
- Analizar y entender programas con código desarrollado en Java
- Localizar y solucionar errores de sintaxis y de funcionamiento en un programa, dados unos requisitos
- Analizar y entender algoritmos expresados en pseudocódigo y/o mediante diagramas de flujo
- Diseñar y desarrollar algoritmos sencillos de acuerdo a unos requisitos prefijados
- Desarrollar programas sencillos en lenguaje Java, tanto a partir de algoritmos especificados mediante diagramas de flujo o pseudocódigo, como directamente a partir de sus requisitos de funcionamiento
- Adquirir conocimientos de algoritmos básicos de búsqueda y ordenamiento
- Diseñar, desarrollar y ejecutar planes de pruebas de programas.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

PARTE I: Fundamentos de programación

- Arquitectura básica de un ordenador
- Lenguajes de programación
- Compilación y ejecución de programas
- Elementos de un programa: datos y algoritmos
- Herramientas básicas de programación: algoritmos, diagramas de flujo y pseudocódigo.
- Lenguaje de programación Java

PARTE II: Programación estructurada

- Tipos de datos primitivos y operadores
- Estructuras de control
- Condicionales
- Bucles

PARTE III: Introducción a las pruebas de programa

PARTE IV: Conceptos avanzados

- Cadenas de caracteres: la clase String
- Arrays
- Entrada/salida

PARTE V: Programación modular

- Organización del código en métodos
- Intercambio de información entre métodos: paso de parámetros

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

La metodología docente incluirá:

1. Clases magistrales, donde se presentarán los conocimientos que los alumnos deben adquirir. Para facilitar su desarrollo los alumnos tendrán textos básicos de referencia de teoría y de problemas que les

permitirán completar y profundizar en aquellos temas en los cuales estén más interesados.

2. Prácticas en laboratorios informáticos, en donde se analizarán y desarrollarán programas que hacen uso de los distintos conceptos impartidos en la materia. Estas prácticas se desarrollarán en grupo, lo que servirá para fomentar la capacidad de trabajo en equipo de los alumnos.
3. Resolución de ejercicios por parte del alumno, tanto en papel como en el ordenador, que servirán para autoevaluar sus conocimientos y adquirir las capacidades necesarias.
4. Se le planteará al alumno un problema de complejidad similar a los utilizados en las clases de prácticas, que deberá resolver correctamente y en un tiempo razonable en el ordenador.
5. Puesta en común de las respuestas a los ejercicios y corrección conjunta para afianzar conocimientos y desarrollar la capacidad para analizar y comunicar la información relevante para la resolución de problemas. Además la puesta en común favorecerá el intercambio de opiniones críticas tanto entre profesor y alumnos como entre alumnos.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

La evaluación será continua y se basará en los siguientes criterios:

Evaluación continua (70%)

- Exámenes parciales de laboratorio (de carácter obligatorio, individual): 40%. Dos exámenes parciales de programación en ordenador.
- Proyecto de programación y su defensa delante del profesor (de carácter obligatorio, en grupo de máximo 3): 20%. Se evaluará la solución de los alumnos a un proyecto de programación, centrándose en la organización modular del código a través del uso de métodos.
- Ejercicios de programación (individual): 10%. Entrega de ejercicios de programación, análisis y comprensión de código.

Examen final:

- Examen final (de carácter obligatorio, individuales): 30%. En el examen se evaluarán los conocimientos adquiridos por el alumno, por ello se requiere obtener al menos 5/10 de la nota para la superación de la asignatura. Así mismo, se permitirá a los estudiantes que no hayan seguido la evaluación continua realizar un examen final con un valor del 60% de la asignatura.

La calificación de los estudiantes en la convocatoria extraordinaria se ajustará a las siguientes reglas:

- a. Si el estudiante siguió el proceso de evaluación continua, el examen tendrá el mismo valor porcentual que en la convocatoria ordinaria, y la calificación final de la asignatura tendrá en cuenta la nota de la evaluación continua y la nota obtenida en el examen final.
- b. Si el estudiante no siguió el proceso de evaluación continua tendrá derecho a realizar un examen en la convocatoria extraordinaria con un valor del 100% de la calificación total de la asignatura (normativa de evaluación continua adoptada por la Universidad el 31 de Mayo de 2011).
- c. Aunque el estudiante hubiera seguido el proceso de evaluación continua, tendrá derecho a ser calificado en la forma indicada en el apartado b) cuando le resulte más favorable.

Peso porcentual del Examen Final:	30
Peso porcentual del resto de la evaluación:	70

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Allen Downey and Chris Mayfield Think Java, O'Reilly Media, Incorporated , 2019
- Bruce Eckel Piensa en Java - Thinking in Java, Grupo Anaya Publicaciones Generales, 2007

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Donald E. Knuth The Art of Computer Programming, Addison-Wesley Educational Publishers Inc, 2011

RECURSOS ELECTRÓNICOS BÁSICOS

- Allen Downey and Chris Mayfield . Think Java: <https://books.trinket.io/thinkjava2/index.html>
- Bert Bates; Kathy Sierra . Head First Java, 3rd Edition:
https://bibliotecas.uc3m.es/permalink/f/1t7u60p/TN_cdi_safari_books_9781492091646

