

**PROGRAMA DE: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS****CÓDIGO: 374**

<b>HORAS DE CLASE</b>				<b>DOCENTE RESPONSABLE</b>
<b>TEÓRICAS</b>		<b>PRÁCTICAS</b>		Lic. Juan Ángel Manuel RINGHETTI
<b>p/semana</b>	<b>p/cuatrim.</b>	<b>p/semana</b>	<b>p/cuatrim.</b>	<b>DOCENTE COLABORADOR</b>
4	64	2	32	Lic. María de los Ángeles FERNANDEZ BENASSATI

**DESCRIPCIÓN:**

El presente programa tiene como objetivo que los/las alumnos/as aprendan, comprendan y apliquen los fundamentos del paradigma de la orientación a objetos para la implementación de aplicaciones de software que den soporte a la programación web.

**PROGRAMA SINTÉTICO:**

**UNIDAD 1:** Programación Orientada a Objetos Conceptos Básicos.

**UNIDAD 2:** Objetos y clases.

**UNIDAD 3:** Herencia.

**UNIDAD 4:** Polimorfismo.

**UNIDAD 5:** Manejo de Errores.

**UNIDAD 6:** Patrones de diseño y Uso de Frameworks.

**Vigencia a partir  
del año:**

2020

**PROGRAMA ANALÍTICO:****UNIDAD TEMÁTICA 1:** Programación Orientada a Objetos Conceptos Básicos

Reseña histórica y motivos para el desarrollo de POO. Evolución del concepto de tipo de datos abstracto. Encapsulamiento y Abstracción. Objetos y clases. Estructura interna de un Objeto. Asignación de responsabilidades de Objeto: métodos y mensajes. Ocultamiento de la información. Encapsular atributos y comportamiento.

**UNIDAD TEMÁTICA 2:** Objetos y clases

Clases e instancias. Creación de Objetos: métodos, constructores, clases y prototipos. Ciclo de vida objetos. Calificadores de acceso. Protección de estado. Concepto de modularidad aplicado a objetos. Dependencias y Asociaciones. Clase Diagrama de Clases.

**UNIDAD TEMÁTICA 3:** Herencia

Definición y conceptos. Técnicas de herencia. Generalización-especialización. Jerarquía de clases. Extensión de clases. Herencia simple y múltiple. Clases abstractas y concretas. Herencia y Composición.

**UNIDAD TEMÁTICA 4:** Polimorfismos

Introducción y concepto Polimorfismo. Código genérico y extensible. Binding dinámico y estático.

**UNIDAD TEMÁTICA 5:** Manejo de Errores

Gestión de errores. Ventajas uso excepciones. Detección de errores y excepciones. Conceptos generales. Lanzamiento y captura de una excepción. Sentencias de manejo de excepciones. Tipos de excepciones. Captura y delegación de excepciones.

**UNIDAD TEMÁTICA 6:** Patrones de diseño y uso de Frameworks

Concepto de Patrones. Importancia de su uso y conocimiento. Estudio e implementación de patrones de uso común. Patrón de diseño Model View Controller (MVC). Frameworks.

**BIBLIOGRAFÍA**

Aguiar, L. J. *Programación Orientada a Objetos*.

Alvarez, M. A & Fernandez, L. *Orientación a Objetos en PHP*.

Alvarez, M. A., & Fernandez, L. *Teoría de la Programación Orientada a Objetos*.

Bahit, E. *POO y MVC en PHP El paradigma de la Programación Orientada a Objetos en PHP y el patrón de arquitectura de Software MV*.

Bertrand Meyer. *Construcción de Software Orientado a Objetos*.

Booch, Grady. *Análisis y Diseño Orientado a Objetos*.

Booch., Rumbaugh., & Jacobson. *Lenguaje de Modelado Unificado*.

Fernández Orquín, A., Pérez Chávez, R., Pérez Suárez, A., & Raudel Hernández, L. *Programación Orientada a Objetos con C#*.

Izquierdo, L. R. *Introducción a la Programación Orientada a Objetos*.

Potencier, F., & Zaninotto, F. *Symfony. La guía definitiva. Teoría de la Programación Orientada a Objetos*.

Prieto Ramos, A., Rodríguez Echeverría, R., & Sosa Sanchez, E. *Programación Orientada a Objetos*.

Zapata, J. *Programación Orientada a Objetos en PHP5*.

El presente Programa se ha elaborado bajo responsabilidad de las/los docentes cuyas firmas se exponen a continuación. Las autoridades de cada Facultad, y de la Secretaría General Académica o Dirección de Coordinación Educativa de esta Universidad suscriben prestando conformidad.



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES  
2020 - Año del Bicentenario de la Provincia de Buenos Aires

**Hoja Adicional de Firmas**  
**Anexo de Firma Conjunta**

**Número:**

**Referencia:** Creación Programa Programación orientada a objetos

---

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 3 pagina/s.

