

<b>NOMBRE DE LA ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE (1)</b> <b>PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS</b>
---

<b>CICLO (2)</b> <b>TERCER CUATRIMESTRE</b>
--

<b>CLAVE DE LA ASIGNATURA (3)</b> <b>IA0317</b>
--

**OBJETIVO (S) GENERAL (S) DE LA ASIGNATURA (4)**

Al término del curso el alumno desarrollará programas de cómputo mediante la comprensión y manejo de funciones, procedimientos y archivos en un lenguaje estructurado para la automatización de procesos.

**TEMAS Y SUBTEMAS (5)**

1. Introducción
  - 1.1 Definición de la programación orientada a objetos
  - 1.2 Elementos
  - 1.3 Condiciones
  
2. Clases
  - 2.1 Introducción
  - 2.2 Objetos Constantes
  - 2.3 Composición
  - 2.4 Asignación dinámica
  - 2.5 Miembros de clase estáticos
  - 2.6 Abstracción de datos y ocultamiento de información
  - 2.7 Clases contenedor e iteradores
  - 2.8 Clases plantilla
  
3. Constructores
  - 3.1 Parámetros predeterminados para constructores
  - 3.2 Constructores sobrecargados
  
4. Herencia de Clases.
  - 4.1 Enunciación y uso de clases derivadas
  
5. Biblioteca
  - 5.1 Errores
  - 5.2 Definiciones comunes
  - 5.3 Diagnósticos
  - 5.4 Manejo de Caracteres
  - 5.5 Localización
  - 5.6 Matemáticas
  - 5.7 Saltos no locales
  - 5.8 Manejo de Señales
  - 5.9 Utilerías generales
  
6. Manipuladores de Flujo
  - 6.1 Base de flujo integral

- 6.2 Estados de Formato de Flujo
- 6.3 Estados de Error de Flujo
- 6.4 Entradas/Salidas de tipos definidos por usuarios

## **ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (6)**

### **BAJO LA CONDUCCIÓN DEL DOCENTE**

- Ejercicios en clase
- Análisis de casos

### **DE MANERA INDEPENDIENTE**

- Análisis de lecturas
- Reporte de lecturas
- Ejercicios prácticos

## **CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN (7)**

2 Exámenes Parciales	50%
Presentación de reportes, trabajos y aportaciones.	20%
1 Examen Final	30%
	100%