

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON

Currículo de asignatura

Programa:	Ingeniería de Sistemas
Asignatura:	Lenguaje de programación I
Nivel:	02
Créditos:	4

Justificación de la asignatura:

Formar en las nuevas tecnologías de desarrollo, con la Programación orientada a Objetos, Requisito fundamental en las nuevas etapas de la programación.

Objetivo de la asignatura:

Desarrollar proyectos, orientados a objetos, aplicando cada concepto de la mejor forma, aprovechando los recursos de los lenguajes y la creatividad de cada persona, haciendo mas sencillo y fácil el arte de desarrollar software

COMPETENCIAS

Adquirir los conceptos básicos para el manejo de lenguaje C++



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON

Currículo de asignatura

Integrar los conceptos involucrados en los lenguajes anteriores y la fase de lógica.

Conocer las tendencias de el diseño de Orientación a Objetos

Descripción de contenidos y calendario: (distribución de los diferentes temas a lo largo de las semanas del semestre)

Unidad I Introducción a el lenguaje C++

Historia del C++

Características

Operadores

Tipos de datos

Reconocimiento del Ambiente de desarrollo

Conocimiento de las principales librerías

Unidad II Conceptos procedimentales del C++

Corporación Universitaria Remington - Calle 51 51-27 Conmutador 5111000 Ext. 2701 Fax: 5137892. Edificio Remington

Página Web: www.remington.edu.co - Medellín - Colombia



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON

Currículo de asignatura

Procedimientos de decisión y repetitivos

Pls-Plc, Selectores Múltiples

Ciclo Para y Mientras Que

Unidad III Introducción a la Poo

Conceptos Básicos

Definición de Clase, Herencia, Polimorfismo, Método, Mensaje, Encapsulamiento, etc

Unidad IV Desarrollo de Modularidad

Utilización de archivos .h

Unidad V Desarrollo de proyectos

Proyectos de c++, poo y modularidad



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON

Currículo de asignatura

Método:

METODOLOGÍA GENERAL DEL CURSO

Durante el curso de C++, Evolucionaran desde el lenguaje procedimental hasta la Poo, aplicando conceptos anteriores de lógica y otros lenguajes y la nueva tecnología de desarrollo de los ambientes mas poderosos del mercado.

CRITERIO METODOLÓGICO (QUÉ?)

- Método investigación

-

MODALIDAD METODOLÓGICA (CÓMO?)

El desarrollo del curso será presencial, en el que se desarrollaran ejercicios afines al tema, repasando temas previamente vistos

RAZÓN METODOLÓGICA (POR QUÉ? y PARA QUÉ?)

Conocer la tecnología de desarrollo nueva, encamina para un mejor desarrollo en la vida profesional, no solo en el c++, sino en todos los lenguajes de ultima generación.

Corporación Universitaria Remington - Calle 51 51-27 Conmutador 5111000 Ext. 2701 Fax: 5137892. Edificio Remington

Página Web: www.remington.edu.co - Medellín - Colombia



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON

Currículo de asignatura

Evaluación:

Los procesos de evaluación serán individuales, basados en todo el tema visto hasta la fecha, aplicando la creatividad y la lógica de cada cual

LOGROS ESPERADOS DE LOS ESTUDIANTES FRENTE A SU PERFIL PROFESIONAL

Desarrollar aplicaciones orientadas a objetos aprovechando toda la tecnología del lenguaje

LOGROS ESPERADOS DE LOS ESTUDIANTES FRENTE A SU PERFIL OCUPACIONAL

Dominar toda una gama de temas, compuestas por una gran terminología, desarrollo y conocimiento del ambiente

Primer parcial: 20%

Segundo Parcial: 20%

Seguimiento: 30% (debe discriminarse)

Final: 20%

Autoevaluación 10%. Política de autoevaluación.

Bibliografía:

"C++ para programadores", de Herbert Schildt, ed. McGraw-Hill

"Curso de Programación C++", de Fco. Javier Ceballos, ed. ra-ma

"El Lenguaje de Programación C++", de Bjarne Stroustrup, ed. Addison-Wesley



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON

Currículo de asignatura

"Aprenda C++ como si estuviera en Primero", Escuela Superior de Ingenieros, Tecnun

Análisis y Diseño orientado a objeto de Grady Booch.

La Biblia del Turbo C, Scout Zimmerman Beverly B Zimmerman.

Microsoft C/C++ 7 manual de referencia, William Murria Chrir H. Pappas.

Programación en C++ para Windows, Anthony Porter.

Programación y diseño en C++, James P Cohoon, Jack W Davinsson.

Técnicas estructuradas y orientadas a objetos, Andrew C. Staugaard, Jr Prentice may.

Web: www.yupi.com, www.queque.com.ni/free, www.msdn.microsoft.com

<http://membres.es.tripod.de/froufe/introducción/indice.html>.

<http://intraremington.remington.edu.co> (tutorial de C++)

