

Plan 257 Ing.Tec.Informática de Gestión

Asignatura 16526 TECNOLOGIA DE PROGRAMACION

Grupo 1

Presentación

Técnicas y métodos actuales de programación.

Programa Básico

Objetivos

Orientar a los alumnos en la aplicación de los conocimientos, adquiridos en cursos anteriores, sobre programación en los entornos de desarrollo, técnicas y tecnologías emergentes usadas en los centros de desarrollo, así como en la búsqueda y evaluación de recursos técnicos aplicables a mejorar la eficacia de estas tareas.

Programa de Teoría

Parte 1.- Generalidades Repaso de la programación orientada al objeto. Características comunes de los lenguajes Orientados al objeto. Entornos de programación. Herramientas y Utilidades. Dificultades de la Programación OO.
Parte 2.- Programación Orientada al Objeto: C++ Elementos léxicos del C++, Gramática y estructura de los programas. Entrada-Salida en C++ Excepciones Manejo de Cadenas de Caracteres Programación genérica Parte 3.- Programación Visual: Interfaces gráficas. Arquitectura SAA. Entornos de programación Visual. Elementos comunes Introducción al C++ Builder Programación de interface cliente de Bases de datos. ODBC y SQLAPI. Integración de aplicaciones. Ofimática. Librerías Dinámicas. Ayuda y Documentación en línea. Introducción a los hipertextos. Parte 4.- Programación de Gestión en Redes: CGI, Java y JavaScript. Programación Parte de Cliente WEB y HTML Script y manejo Dinamico de Páginas Programación Parte de Servidor Programación CGI Programación ASP Lenguaje Java Estructura del lenguaje. Similitudes y diferencias con C++ Programación para la red Applets. Integración con HTML. Hilos. Programación gráfica. Librería AWT. JDBC y programación de interfaces cliente de Bases de datos.

Programa Práctico

El propio alumno confeccionará una propuesta de la práctica que quiere realizar. Esta propuesta se basará en las siguientes condicionantes:

- Ha de ser una práctica que se encuadre en la informática de Gestión, quedando, por tanto, eliminadas aquellas propuestas que traten del manejo de sistemas, redes y otros medios que no sean orientados a la gestión de información.
- El alumno ha de valorar el tiempo del que dispone y por lo tanto la propuesta ha de encuadrarse como de "posible" realización en ese tiempo.
- Se podrá basar en la utilización de cualesquiera de los medios y lenguajes de tratamiento a lo largo de la asignatura, incluyéndose en ellos lenguajes y entornos que tengan características similares y que pudieran entrar en alguno de los apartados de la misma.
- No podrán utilizarse lenguajes y entorno de difícil accesibilidad, desconocidos y con muy poca implementación.
- Se valorarán especialmente aquellas prácticas que tengan relación con el tratamiento distribuido de la información a través de la WEB.
- Aunque el fin último es completarla, una práctica no terminada pero bien orientada es más valiosa que una práctica finalizada y en funcionamiento, pero carente de originalidad y complicación técnica.
- La propuesta no ocupará más de 1 hoja, escrita en TXT, HTML, DOC u otro formato apropiado.
- Esta hoja, a la que se encabezará, con los apellidos y nombre del alumno, su DNI y su identificador del laboratorio, puede ser remitida al profesor por e-mail a lo largo del primer mes de clases de la signatura.
- Las propuestas serán revisadas y, en caso de considerarse necesario, el profesor comentara con los alumnos la misma y podrá proponer las modificaciones necesarias para mejorar la misma.
- Un alumno puede suspender la asignatura si no realiza una propuesta válida y factible.

Evaluación

La evaluación se realiza en dos fases:

1ª- (3 puntos).

Teórica, que consistirá en un examen con cinco preguntas sobre los aspectos vistos a lo largo de las clases. Este examen puede ser sustituido por un trabajo teórico y de investigación que se le planteara por el Profesor.

2ª- (7 puntos, siendo necesario un mínimo de 3 para aprobar)

Una práctica que implicará al menos tres de las técnicas contempladas a lo largo del desarrollo de la asignatura. Los propios alumnos proponen, al principio del curso, el tema o motivo de la practica y las técnicas a emplear entre las vistas a lo largo de la asignatura.

La suma de la calificación de ambas partes (con el requisito de haber obtenido un mínimo de 3 puntos en la práctica), será la calificación final de la asignatura.

Bibliografía

Referencia General * "Lenguajes de Programación (Diseño e Implementación)", T.W. Pratt, M.V. Zelkowitz, Prentice Hall, 1998, 650 pgs., Inglés * "Diseño de Programas, Formalismo y Abstracción", R. Peña Marí, Prentice Hall, 1993, 250 pgs. Español Programación en C * "Programación en C. Introducción y conceptos avanzados". M. Waite/ S. Prata/ D. Martin, Sams, 1984, 496 pgs., Español * "Lenguaje C. Biblioteca de Funciones", K. Jamsa, Osborne, McGraw-Hill, 1986, 286 pgs., Español OOP * "Introducción a la Programación Orientada al Objeto", T. Budd, Addison-Wesley Iberoamericana, 1994, 410 pgs., Español * "Objetos, Conceptos, Métodos, Herramientas". M. Bouzzeghoud [et al.], E. Gestión 2000, 1995, 326 pgs., Español C++ * "Programación Orientada a Objetos en C++", R. Devis Botella, E. Paraninfo, 1993, 320 pgs., Español * "Borland C++, Guía del Programador", Manual del producto, Borland Int., 1996, 780 pgs., Español * "C++, Manual de referencia", H. Schildt, Osborne, McGraw-Hill, 1995, 592 pgs., Español, Código en Internet (<http://www.osborne.com/comp/zip/cppref.zip>) * "Advanced C++", N.C. Shammas, Sams, 1992, 790 pgs., Inglés, Código en Disco * "Algoritmos en C++", R. Sedgewick, Addison-Wesley, 1995, 725 pgs., Español * "C++, IOStreams Handbook", S. Teale, 1994, 370 pgs., Inglés * "Algorithms, data Structures, and problem Solving with C++", M.A. Weiss, Addison-Wesley, 1996, 820 pgs., Inglés * "Algoritmos en C++", R. Sedgewick, Addison-Wesley, 1995, 720 pgs., Español Programación Visual * "Delphi 3. User Interface Design", W. Kovach, Prentice Hall, 1997, 520 pgs., Inglés, CD-Rom * "La cara oculta de Delphi", I. Marteens, Danysoft, 1997, 580 pgs., Español, CD-Rom * "C++ Builder", G. Leblanc, Eyrolles, 1997, 454 pgs., Español * "El gran Libro de la programación de Office 97", B.V. Almsick, Marcombo, 1997, 864 pgs, Español, CD-Rom * "Programación Avanzada Access 97", SF.S. Barker, Prentice Hall, 1997, 875 pgs, Español, CD-Rom JAVA * "Manual de Java", P. Naughton, McGraw-Hill, 1996, 390 pgs., Español * "Programación en Java. Fundamentos de programación Java para WWW", A.E. Walsh, Anaya Multimedia, 1996, 760 pgs., Español, CD-Rom * "Al descubierto: Java", Varios autores, Prentice Hall, 1996, 898 pgs., Español, CD-Rom * "1001 tips para programar con JAVA", M.C. Chan, [et al.], McGraw-Hill, 1997, 1001 pgs., Español, CD-Rom * "Data Structures & Problem Solving using Java", M. A. Weiss, Addison-Wesley, 1998, 780 pgs., Inglés, Código en: <http://www.aw.com/cseng/titles/0-21-54991-3/> <http://www.cs.fiu.edu/~weiss> * ASP (Active Server Pages) * "Programación de Active Server Pages", S. Hillier, D. Mezick, Microsoft Press, 1997, 270 pgs., Español, CD-Rom