



---

**PROGRAMA CURSO: PROGRAMACIÓN II**  
I Semestre, 2013

---

**Datos Generales**

**Sigla:** IF-3000

**Nombre del curso:** Programación II

**Tipo de curso:** Teórico-Práctico

**Número de créditos:** 4

**Número de horas semanales presenciales:** 8

**Número de horas semanales de trabajo independiente del estudiante:** mínimo 6

**Requisitos:** IF-2000 Programación I

**Correquisitos:** IF3001 Algoritmos y Estructuras de Datos

**Ubicación en el plan de estudio:** III Ciclo

**Horario del curso:** martes 13:00 a 16:50 y Miércoles 13:00 a 16:50

**Suficiencia:**

**Tutoría:**

---

**Datos del Profesor**

**Nombre:** Mci. Denis Gonzalez Herrera

**Correo Electrónico:** denis.gonzalez@ucrso.info

**Horario de Consulta:** Miercoles 8:00 a 11:50

---

**1. Descripción del curso**

Este curso profundiza en el diseño y desarrollo de programas computacionales haciendo uso de un lenguaje de programación. Se realiza un estudio exhaustivo del paradigma de programación orientado a objetos y se introduce al estudiante en el análisis y diseño orientado a objetos empleando el lenguaje de modelado UML y los patrones de diseño. Además, se estudian algunas interfaces de programación de aplicaciones (API) y se introduce al estudiante en el uso de hilos, sockets y en la construcción de aplicaciones basadas en el Web.

---

**2. Objetivo General**

Desarrollar en el estudiante la capacidad de construcción de aplicaciones avanzadas, profundizando en el estudio del paradigma de programación orientada a objetos.

---



**Universidad de Costa Rica**  
**Sede de Occidente**  
**Bachillerato en Informática Empresarial**



En Proceso de  
Autoevaluación  
**Acreditación**

*Infórmate y Participa!!*





### 3. Objetivos específicos

Al finalizar el curso el o la estudiante estará en capacidad de:

- a. Aplicar los conceptos de la orientación a objetos en la construcción de aplicaciones de software.
- b. Desarrollar aplicaciones cuya implementación y estructura esté separada en capas lógicas.
- c. Formular e implementar modelos de clases basados en el lenguaje de modelado UML.
- d. Crear aplicaciones utilizando colecciones.
- e. Realizar aplicaciones manejando las tecnologías de hilos y sockets.
- f. Construir aplicaciones Web básicas.

---

### 4. Contenidos

1. Modelado de sistemas orientados a objetos con UML
  - 1.1. El lenguaje de modelado unificado (UML), importancia y utilización.
  - 1.2. Diagramas de Clase: Identificación de Clases (atributos, operaciones), herencia e interfaces.
  - 1.3. Relaciones de clases: dependencia, generalización, asociación (nombre, rol, multiplicidad, navegación, agregación y composición).
2. Colecciones
  - 2.1. Concepto y utilización de las colecciones.
  - 2.2. Utilización de la interfaz Collection
  - 2.3. Concepto y aplicación de la clase ArrayList
  - 2.4. Concepto y aplicación de la clase Iterator y el patrón de diseño Iterator (Iterator)
  - 2.5. Utilización de los métodos para manipular colecciones
3. Patrones de diseño
  - 3.1. Definición de patrones de diseño, características, importancia y utilización.
  - 3.2. Patrones de creación: concepto y utilización
    - 3.2.1. Abstract Factory (Fabrica abstracta)
    - 3.2.2. Builder (Constructor)
    - 3.2.3. Prototype (Prototipo)
    - 3.2.4. Singleton (Único)
  - 3.3. Patrones de comportamiento: concepto y utilización
    - 3.3.1. Memento (Recuerdo)
    - 3.3.2. Strategy (Estrategia)
  - 3.4. Patrones estructurales: concepto y utilización
    - 3.4.1. Composite (Compuesto)
    - 3.4.2. Decorator (Decorador)
    - 3.4.3. Facade (Fachada)
  - 3.5. Patrones de sistema: concepto y utilización
    - 3.5.1. Modelo Vista Controlador
4. Hilos
  - 4.1. Concepto y características de hilos
  - 4.2. Creación, administración y destrucción de hilos
  - 4.3. Múltiples hilos
  - 4.4. Los hilos en las aplicaciones Cliente-Servidor



- 4.5. Sincronización
  
- 5. Sockets
  - 5.1. Concepto y características de sockets
  - 5.2. Conexión de aplicaciones mediante sockets
  - 5.3. Sockets en aplicaciones Cliente - Servidor
  
- 6. Archivos especializados (XML)
  - 6.1. Definición de archivo XML, características y utilización
  - 6.2. Creación, lectura y escritura
  - 6.3. Parseo de sintaxis con archivo XML
  
- 7. Introducción al desarrollo de aplicaciones web
  - 7.1. Introducción a las aplicaciones web (definición, características)
  - 7.2. Historia de la Web
  - 7.3. Arquitectura básica web (cliente-servidor)
  - 7.4. XHTML
    - 7.4.1. Estructura de documentos XHTML
    - 7.4.2. Doctype, html, head, body
    - 7.4.3. Imágenes, listas, tablas, formularios, otros
    - 7.4.4. Estándares y Validación W3C
  - 7.5. Lenguajes del lado del servidor

## 5. Metodología

El curso presenta un eje de desarrollo teórico-práctico. El profesor desarrolla clases magistrales y realiza asignaciones (quices, tareas cortas, entre otros) para que los estudiantes apliquen los conceptos discutidos. Se realizan laboratorios durante el curso. Los estudiantes desarrollan proyectos programados donde ponen en práctica y amplían los conocimientos adquiridos en el curso. Además, se asignarán temas de investigación a los estudiantes.

## 6. Evaluación

Descripción	Porcentaje
Examen Parcial I	15%
Examen Parcial II	15%
Examen Parcial III	15%
Quices, Tareas Cortas , otros	5%
Laboratorios	10%
Tarea Programada 1	15%
Tarea Programada 2	15%
Trabajo de investigación	10%
<b>Total:</b>	<b>100%</b>



**Universidad de Costa Rica**  
**Sede de Occidente**  
**Bachillerato en Informática Empresarial**



En Proceso de  
Autoevaluación  
**Acreditación**

*Infórmate y Participa!!*





## Consideraciones sobre la evaluación

- ✓ Los Quices se harán sin previo aviso en cualquier momento de la lección y no se harán reposiciones (excepto por las disposiciones establecidas en el reglamento de Régimen Académico Estudiantil).
- ✓ Las fechas de las evaluaciones del cronograma están sujetas a cambio dependiendo del avance de los temas vistos.
- ✓ Los rubros de calificación de cada una de las evaluaciones serán entregadas junto con la especificación de la misma.
- ✓ Las tareas programadas deben ser entregadas a la hora y fecha indicadas en el enunciado del proyecto. En caso de que se atrase un día, perderán el 40% del valor del trabajo.
- ✓ Para los demás aspectos de evaluación no se aceptarán entregas después de la fecha y hora solicitada (excepto por las disposiciones establecidas en el reglamento de Régimen Académico Estudiantil).
- ✓ Los temas de investigación también serán evaluados dentro de rubro los exámenes.
- ✓ Mantener celulares en modo silencioso o apagado durante las lecciones.
- ✓ La aparición de un celular durante un examen o quiz anulará automáticamente el mismo.
- ✓ La comprobación de que alguna tarea, laboratorio, proyecto, examen u otra evaluación es una copia implicará un 0 en la nota de los involucrados y hará que se apliquen las sanciones que contemplan los reglamentos universitarios.
- ✓ Se utilizará la plataforma de Mediación Virtual como apoyo del curso.

## 7. Cronograma.

	SEMANA	TEMA
1	11 – 17 Marzo	Presentación curso y entrega carta al estudiante Tema 1: Modelado de sistemas orientados a objetos con UML
2	18– 24 Marzo	Tema 1: Modelado de sistemas orientados a objetos con UML Tema 2: Colecciones
3	25 – 31 Marzo	<b>Semana Santa</b>
4	01 – 07 Abril	Tema 2: Colecciones Tema 3: Patrones de diseño
5	08 – 14 Abril	Tema 3: Patrones de diseño <b>11 de abril feriado</b>
6	15 – 21 Abril	Tema 3: Patrones de diseño <b>I Examen</b>
7	22 – 28 Abril	<b>Semana Universitaria</b> Tema 4: Hilos
8	29 – 05 Mayo	Tema 4: Hilos <b>01 de mayo feriado</b>
9	06 – 12 Mayo	Tema 4: Hilos <b>Entrega I Tarea Programada</b>
10	13 – 19 Mayo	Tema 5: Sockets <b>Comprobación I Tarea Programada</b>
11	20 – 26 Mayo	Tema 5: Sockets
12	27 – 02 Junio	Tema 6: Archivos especializados (XML) <b>II Examen</b>



13	03 – 09 Junio	Tema 6: Archivos especializados (XML)
14	10 – 16 Junio	Tema 7: Introducción al desarrollo de aplicaciones web
15	17 – 23 Junio	Tema 7: Introducción al desarrollo de aplicaciones web
16	24 – 30 Junio	Tema 7: Introducción al desarrollo de aplicaciones web
17	01 – 07 Junio	<b>III Examen</b>
18	08 – 14 Julio	<b>Entrega II Tarea Programada</b> <b>Comprobación II Tarea Programada</b> <b>Entrega de promedios</b>
19	15 – 21 Julio	<b>Ampliación</b>

## 8. Bibliografía

- Booch, G., Jacobson, I., & Rumbaugh, J. (2006). *El lenguaje de modelado unificado, UML*. Pearson Education.
- Fowler, M. (1997). *UML Gota a Gota*. México: Pearson Education.
- Whitten, J., Bentley, L., Randolph, G., Rico, M., & Orozco, M. (2008). *Análisis de sistemas: diseño y métodos*. México: McGraw-Hill.
- Schach, S. (2005). *Análisis y Diseño Orientado a Objetos con UML y el proceso unificado*. México: Mc Graw Hill.
- Schmuller, J. (2001). *Aprendiendo UML en 24 horas*. México: Pearson Education.
- Stelting, S., & Maassen, O. (2003). *Patrones de diseño aplicados a Java*. Madrid: Pearson Education.
- Larman, C. (2003). *UML y Patrones*. Madrid: Pearson Education.
- Gamma, E., Helm, R., Johnson, R., & Vlissides, J. (2003). *Patrones de Diseño. Elementos de software orientado a objetos reusable*. Madrid: Pearson Education.
- Christiansson, B., Forss, M., Hagen, I., Hansson, K., Jonasson, J., Jonasson, M., y otros. (2008). *GoF Design Patterns - with examples using Java and UML2*. Creative Commons Attribution - ShareAlike 3.0 License.
- Deitel, P. J., & Deitel, H. M. (2008). *Cómo programar en Java* (Séptima ed.). México: Pearson Education.
- Schifreen, R. (2010). *The Web Book*. Obtenido de <http://www.the-web-book.com/>
- Tutoriales W3School*. (2011). Obtenido de <http://www.w3schools.com/>