

9502

45

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES

- 1. DEPARTAMENTO: Computación
- 2. CUATRIMESTRE: Primero de 1995.
- 3. ASIGNATURA: PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS.
- 4. CARRERA: Licenciatura en Ciencias de la Computación
- 5. CARACTER DE LA MATERIA: Optativa.
- 6. NUMERO DE CODIGO DE CARRERA: 18
- 7. NUMERO DE CODIGO DE MATERIA: 485.
- 8. PUNTAJE: 2 (plan '93), 3 (planes '82 y '87).
- 9. PLAN DE ESTUDIOS AÑO: 1982, 1987 y 1993.
- 10. DURACION DE LA MATRERIA: Cuatrimestral
- 11. HORAS DE CLASE SEMANAL:

- a) TEORICAS 3 HS.
- b) LABORATORIO 3 HS.
- c) PROBLEMAS
- d) SEMINARIOS

- 12. CARGA HORARIA TOTAL: 6 HORAS
- 13. ASIGNATURAS CORRELATIVAS: Algoritmos y estructura de datos II (plan '93).
Programación I y programación II (plan '82).
Programación de computadores II (plan '87)
- 14. FORMA DE EVALUACION: Examen Final
- 15. PROGRAMA Y BIBLIOGRAFIA: Adjuntas a esta hoja

FECHA:

Firma del Profesor

Firma del Director

Lic. ROBERTO BEVILACQUA
DIRECTOR ADJUNTO INTERINO
DEPARTAMENTO DE COMPUTACION

Lic. M. Prieto APROBADO POR RESOLUCION CD 1456/95

Aclaración de la Firma

Sello Aclaratorio

Programación Orientada a Objetos

Primer semestre 1995

Profesor Máximo Prieto

Programa de la Materia:

A. Introducción al paradigma de Objetos

- Crisis del software:
 - Complejidad de la realidad.
 - Resultados.
 - Historia de los Objetos.
- Objeto:
 - Variables.
 - Mensajes.
 - Métodos.
- Encapsulamiento e information hiding.
- Identidad.
- Clases e instancias.
- Herencia:
 - Subclasificación.
 - Generalización y especialización.
 - Herencia simple y múltiple.
 - Clases abstracta.
 - Metaclases.
- Polimorfismo:
 - Overloading.
 - Overriding.
- Binding Dinámico.
- Ciclo de desarrollo tradicional vs. el de Objetos.
- Reusabilidad:
 - Herencia.
 - Componentes.
 - Frameworks.
 - Aplicaciones.
- Introducción a las Metodologías de Desarrollo Orientadas a Objetos
- Introducción a las Bases de Datos Orientadas a Objetos

LIC. ROBERTO BEVILACQUA
DIRECTOR ADJUNTO INTERINO
DEPARTAMENTO DE COMPUTACIONES



B. Introducción al Smalltalk

- Por qué Smalltalk?
- Standard de nombres y convenciones.
- Tipos de variables.
- Tipos de mensajes.
- Definición de clases.
- Ambiente:
 - Transcript.
 - Save Image.
 - Class Browser.
 - Disk Browser.
 - Inspectors.
 - Debugger.
- Clases:
 - Behavior.
 - Magnitude.
 - Point.
 - Collection.
 - Boolean.
 - Context.
 - Stream.
- Relaciones:
 - Estructuras de ensamble.
 - Conexiones de instancia.
- Interfases con el usuario:
 - Influencias de la Orientación a Objetos en las interfases.
- Diseño de interfases gráficas.
- Construcción de las interfases
 - Clase ViewManager.
 - Clase DialogWindow.
 - Clase Windows.

NOTA: Las dos partes del programa se darán en forma simultánea con el objetivo de permitir la rápida puesta en practica de los conceptos por parte de los alumnos.

Lic. ROBERTO BEVILACQUA
DIRECTOR ADJUNTO INTERINO
DEPARTAMENTO DE COMPUTACION

