



Variables y Estructuras de Control en la Programación Orientada a Objetos: Java

La programación orientada a objetos (POO) se ha convertido en una filosofía para la construcción de aplicaciones software en función de la extensión, la modularidad y la reutilización. La incorporación de objetos como elementos que integran un conjunto de conceptos en un programa, permite un acercamiento a como se definen los objetos en la vida real.

El lenguaje de programación JAVA permite el desarrollo de aplicaciones funcionales en cualquier plataforma, con orientación que requiere de una abstracción de los elementos del problema a resolver incorporándolos en un ambiente de clases y objetos, que permite realizar de forma ordenada la definición de datos y procedimientos.

El programa de formación busca que se comprendan los conceptos fundamentales de un lenguaje de programación orientado a objetos, como base para el desarrollo de aplicaciones software a partir de los requerimientos del usuario.

Contenido

- Introducción a las Clases en Java.
- Diferencia entre aplicación y applets en Java.
- Compilación y ejecución en Java.
- Variables, Operaciones y Jerarquía en las Operaciones.
- Lectura de datos en Applets.
- Sentencia If.
- Sentencia Switch.
- Operadores lógicos.
- Sentencia While y Do-While.
- Sentencias For.

Habilidades que Desarrolla

- Conocer los principios básicos de la programación orientada a objetos.
- Definir las variables a utilizar en una aplicación.
- Comprender la jerarquía de operaciones en java.
- Identificar la importancia de las decisiones y ciclos como instrucciones en una aplicación.



Requisitos de Ingreso

Se requiere que el aprendiz tenga acceso a Internet y tecnología como computador. Además, dominio de los elementos básicos relacionados con el manejo de herramientas informáticas y de comunicación: correo electrónico, software para ofimática y navegadores.

Inscríbese aquí! 