

EDUCACIÓN

Introducción al Paradigma de Objetos

Programa de Estudio

Introducción al Paradigma de Objetos

Descubre una nueva forma de pensar y de crear soluciones. Aprende los fundamentos de este paradigma y expande tus capacidades de programación.

Contenido del curso

El objetivo de este curso es aprender a pensar dentro del marco del Paradigma Orientado a Objetos. En la actualidad, todas las empresas de sistemas, al momento de realizar sus desarrollos, utilizan esta metodología de trabajo, definido como el Paradigma Internacional Estándar de Programación.

PRÁCTICAS EN CLASE::

A lo largo del curso, se aprenderá a pensar cómo construir una aplicación orientada a objetos a partir de una problemática típica del ambiente laboral, que será modelada en objetos

Requisitos

Se requieren conocimientos básicos en:

Programación o haber realizado cualquiera de estos cursos:

Java para no Programadores;

Introducción a C#.NET;

Programación Web con PHP y MySQL;

Introducción a la Programación con Javascript.

Modalidad de cursado

Puedes tomar este curso en modalidad presencial o modalidad online - en vivo

¿Qué aprenderás?

- Fundamentos del Paradigma de Objetos
- Modelos, clases e instancias
- Trabajando con Métodos
- Cómo utilizar constructores
- Visibilidad y encapsulamiento
- Interacción entre objetos
- Implementar relaciones simples y múltiples
- Mecanismo de herencia
- Poliformismo
- Interpretar diagramas básicos de UML

Plan de Estudios

A photograph of two men in business attire. The man on the left is wearing glasses and a blue suit with a striped tie. The man on the right is smiling and holding a pen. They are looking at a tablet computer on a desk. The background is bright and out of focus.

1. El Paradigma de Objetos

Paradigmas y Paradigmas de programación.

Concepto de modelo y modelo Orientado a Objetos.

Concepto de clase y detección de clases.

Concepto de instancia u objeto.

Atributos y métodos.

2. Métodos

Visibilidad y encapsulamiento.

Métodos constructores y sobrecarga de constructores.

Métodos getters y setters.

Relaciones entre objetos.

3. Interacción entre Objetos

Mecanismo de herencia.

Polimorfismo.

Sobreescritura de métodos.

Atributos de instancia o de clase (static).

Introducción a UML.

EDUCACIÓN IT

Centro de Capacitación y Desarrollo Profesional



Lavalle 648 Piso 8, Microcentro, CABA

TEL_PRINCIPAL

info@educacionit.com

EducaciónIT. Copyright 2005-2021