



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA
FACULTAD DE INGENIERÍA MOCHIS
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE

ASIGNATURA:

**Programación orientada a objetos
con laboratorio**

CONTENIDOS:

Unidad	Temas
I	1. Introducción a la Programación Orientada a Objetos 1.1. Historia. 1.2. Evolución de los lenguajes de programación. 1.3. Objetivos de la POO. 1.4. Que es la POO.
II	2. Conceptos básicos. 2.1. Clase/Objeto. 2.2. Instancia. 2.3. Mensajes. 2.4. Interfaz/Implementación.
III	3. Introducción a UML. 3.1. Relaciones entre clases (Asociación, Herencia, Dependencia). 3.2. Modelado básico de sistemas. 3.3. El diagrama de clases. 3.4. Implementación de clases (Atributos, Métodos).
IV	4. Implementación avanzada de clases. 4.1. Sobrecarga y reescritura. 4.2. Clases abstractas. 4.3. Constructores. 4.4. Variables y métodos estáticos y otros modificadores (public, protected, private, etc). 4.5. Polimorfismo. 4.6. Interfaces.
Bibliografía Object-Oriented Analysis and Design with Applications, Booch Grady Pearson, 2007 Pascal Joyanes Aguilar Luis, Mc Graw Hill, 2009 Programación Orientada a Objetos, Joyanes Aguilar Luis Mc Graw Hill, 1996 Delphi 5 Developer's Guide Texeira Steve, Pacheco Xavier Inprise Corp, 1999	