



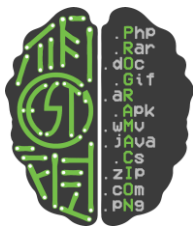
Laboratorio de Programación III

Capacidades de desarrollar

- Resolver problemas complejos entendiendo las estructuras de datos y avanzando en los saberes previos a través de la programación orientada a objetos y bases de datos
- Seleccionar las herramientas adecuadas.
- Elaborar documentación pertinente.
- Implementar y evaluar la solución desarrollada.

Contenidos

- Teoría de objetos: Origen de la programación orientada a objetos.
- Clases vs. Objetos.
- Ciclo de vida de los objetos: constructores y destructores.
- Propiedades de un objeto.
- Calificadores de las propiedades.
- Métodos de acceso.
- Variables de clase vs variables de instancia.
- Relaciones entre objetos.
- Conceptos de herencia.
- Polimorfismo.
- Encapsulación
- Objetos en JS
- Métodos y propiedades
- Funciones get y set
- Clases en JS
- Iniciación de un objeto
- Conexión entre el front y back
- Objetos Literales
- Consultas a una base de datos



Orientaciones didácticas

- Resolución de problemas ya establecidos y desarrollo de proyectos en conjunto con los alumnos.
- Se presentarán situaciones problemáticas que faciliten el trabajo colaborativo y el debate sobre estrategias resolutivas.
- Diseñar y crear algoritmos de manera autónoma.
- Aplicar los contenidos en contextos reales.