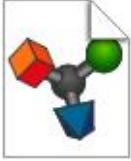


## [Taller de Orientación a Objetos]



*El curso más solicitado por nuestros alumnos y clientes durante los últimos años. Diseñado para que los profesionales TI comprendan los conceptos básicos y avanzados de Orientación a Objetos, la forma de aplicarlos en el análisis, diseño e implementación de aplicaciones en constante evolución y crecimiento.*

### Objetivos del Curso

- Comprender, aplicar conceptos básicos y avanzados de Orientación a Objetos (OO)
- Explorar la aplicación de los conceptos OO en un lenguaje de programación OO (Java y C#)
- Comprender la transformación de un modelo OO desde análisis, pasando por el diseño hasta llegar a la implementación
- Aplicar lo aprendido en un caso de evolución y crecimiento de un aplicación de software

### Descripción breve

Es un curso-taller teórico-práctico, en el que se exploran los principios fundamentales de la Orientación a Objetos, para luego ver ejemplos concretos de cómo se aplican dichos principios en el análisis y diseño de software. Altamente interactivo, con numerosos ejercicios, desde muy pequeños, de forma de preguntas-respuestas, hasta los de varias horas.

### Perfil del alumno

Analistas, Arquitectos, Implementadores.

### Requisitos

Los conocimientos básicos de programación con alguna experiencia en desarrollo.

### Métodos de enseñanza

“Juegos” interactivos durante el curso. Ejercicios prácticos guiados por el Instructor. Interacción permanente y ejemplos reales.

### Bibliografía

- “Object-oriented Analysis” Peter Coad, Edward Yourdon. Yourdon Press.
- “Object-Oriented Modeling and Design”. Rumbaugh, Blaha, Premerlani, Eddy, Lorensen. Prentice Hall
- “Executable UML, A Foundation for Model Driven Architecture”. Stephen Mellor, Mark Balcer. Addison Wesley.

### Duración

20 horas.

## Temario

### **Sesión 1 Introducción a OO** (60% Teoría + 40% Práctica)

- Principios de orientación a objetos
- Clase y Objetos
- Características y relaciones de clases y objetos

### **Sesión 2 Conceptos avanzados de OO** (50% Teoría + 50% Práctica)

- Herencia
- Polimorfismo
- Delegación
- Interfaz

### **Sesión 3 Dinámica de un modelo OO** (50% Teoría + 50% Práctica)

- Mensajes y operaciones
- Ciclo de vida de un objeto
- Interacciones entre objetos

### **Sesión 4 Construcción de una aplicación OO** (20% Teoría + 80% Práctica)

- Análisis de Requerimientos
- Diseño de la Solución
- Implementación

### **Sesión 5 Evolución y crecimiento de una aplicación usando OO** (100% Práctica)

- Solución Estructurada versus Orientada a Objetos
- Evolución y crecimiento con:
  - Herencia
  - Composición
  - Interfaces
  - Reflection

## Material Disponible

- Apuntes impresos por alumno
- Certificados.