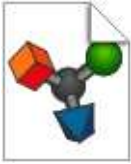


[Taller de Orientación a Objetos]



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, y su cómo aplicarlos en el análisis, diseño e implementación de aplicaciones en constante evolución y crecimiento.

Objetivos del Curso

- Comprender y 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.