



# Implementación del paradigma utilizando un lenguaje de programación orientado a objetos

**Sku:** CT2755

**Horas:** 22

**Formato:** HTML

## CONTENIDOS

1. Elección del lenguaje
2. Enumeración de los tipos de aplicaciones
3. Herramientas de desarrollo
4. Tipos de datos y elementos básicos característicos del lenguaje. Instrucciones
5. Estudio y utilización de las clases básicas incluidas en la librería de clases
6. Definición de clases
7. Construcción de métodos. Sobrecarga
8. Construcción de atributos
9. Construcción de la interfaz de la clase
10. Construcción de clases incluyendo relaciones de Agregación /Composición y Asociación
11. Construcción de clases con herencia
12. Construcción de clases con herencia múltiple
13. Definición de clases abstractas
14. Construcción de clases con herencia incluyendo polimorfismo
15. Empleo de excepciones
16. Gestión de eventos
  - 16.1. Eventos. fuentes y auditores de eventos
  - 16.2. Tipos de eventos. Mecanismos de gestión de eventos
  - 16.3. Librerías de clases asociadas
17. Empleo de hilos
  - 17.1. Fundamentos
  - 17.2. Creación
  - 17.3. Prioridad
  - 17.4. Comunicación
  - 17.4. Comunicación (comunicación)
  - 17.5. Sincronización
  - 17.6. Estados
  - 17.7. Creación y ejecución de hilos en el lenguaje
  - 17.8. Librerías de clases asociadas
  - 17.9. Programación multihilo
18. Definición y análisis de programación en red
  - 18.1. Aplicación cliente servidor
  - 18.2. Sockets
19. Acceso a bases de datos desde las aplicaciones. Librerías de clases asociadas