

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA

FACULTAD: Ingeniería	ESCUELA: Ciclo Básico	DEPARTAMENTO: Investigación de Operaciones y Computación	
ASIGNATURA: Programación Avanzada		CÓDIGO: 0767	PÁGINA: 1/2
TIPO DE ASIGNATURA: Electiva Técnica		UNIDADES: 4	PERÍODO DE VIGENCIA: Desde 2/1993

PROGRAMA SINOPTICO:

Definición de tipos de datos. Variables, constantes, operadores y expresiones. Instrucciones de control de programa. Entrada y salida de datos por pantalla y por impresora. Modularidad. Declaración de funciones. Argumento de las funciones. Reglas de ámbito de las funciones. Uso de la memoria: sus zonas preasignadas y libres. Concepto de puntero. Estructuras. Referencia a elementos de una estructura. Arreglo de estructuras. Clases y objetos. Argumento por defecto de funciones. Relación entre clases y estructuras. Funciones de línea.

PROGRAMA DETALLADO**TEMA 1: Comandos Básicos del Lenguaje.**

Definición de tipos de datos. Variables, constantes, operadores y expresiones. Instrucciones de control de programa. Entrada y salida de datos por pantalla y por impresora. Lectura y escritura de archivos en disco. Funciones de biblioteca. Arreglos unidimensionales. Arreglos bidimensionales.

TEMA 2: Creación de Librerías

Modularidad. Declaración de funciones. Argumento de las funciones. Reglas de ámbito de las funciones. Llamada por valor y llamada por referencia. Recursividad. Procedimiento o funciones que no devuelven valores. Unidades o archivos cabecera. Creando unidades. Programando por módulos. Enlazando módulos de programa. Funciones gráficas y de pantalla.

TEMA 3: Punteros

Uso de la memoria: Sus zonas preasignadas y libres. Concepto de punteros. Punteros y arreglos. Punteros a arreglos de caracteres. Arreglos de punteros. Punteros a punteros. Punteros a funciones. Funciones de asignación dinámica de memoria. Usando punteros con memoria dinámica.

TEMA 4: Tipos de Datos Derivados

Estructuras. Referencia a elementos de una estructura. Arreglos de estructuras. Paso de estructuras a funciones. Punteros a estructuras. Acceso a punteros a estructuras. Arreglos y estructuras dentro de estructuras. Uniones. Enumeraciones. Portabilidad.

PROFESOR AUTOR: Belzyt González G.	PROFESOR REVISOR: Néstor Carrasquero	JEFE DE DPTO. José S. Rodríguez	DIRECTOR DE ESCUELA: Eucaris Wills
--	--	---	--

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA

FACULTAD: Ingeniería	ESCUELA: Ciclo Básico	DEPARTAMENTO: Investigación de Operaciones y Computación	
ASIGNATURA: Programación Avanzada		CÓDIGO: 0767	PÁGINA: 2/2
TIPO DE ASIGNATURA: Electiva Técnica		UNIDADES: 4	PERÍODO DE VIGENCIA: Desde 2/1993

TEMA 5: Programación Orientada a Objetos

Clases y objetos. Argumento por defecto de funciones. Relación entre clases y estructuras. Funciones de línea. Herencia múltiple. Paso de objetos a funciones. Arreglos de objetos. Punteros a objetos. Pasando objetos por valor y por referencia. Manejo gráfico de pantalla usando objetos.

HORAS DE CONTACTO

Dos (2) horas semanales de práctica
Tres (3) horas semanales de teoría

REQUISITOS

Programación (Código 0790)

BGG/bgg

PROFESOR AUTOR: Belzyt González G.	PROFESOR REVISOR: Néstor Carrasquero	JEFE DE DPTO. José S. Rodríguez	DIRECTOR DE ESCUELA: Eucaris Wills
--	--	---	--