

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

SOMOS Y FORMAMOS EXPERTOS EN T.I



Metodología

100% PRACTICO



Duración

25 HRS.

ACERCA DEL CURSO

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Entender la lógica de programación.
- Conocer los distintos tipos de datos.
- Conocer las estructuras de control existentes.
- Conocer el uso de métodos.
- El alumno será capaz de iniciar con cualquiera de nuestros diplomados al terminar este curso.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Realizar Diagramas de Flujo.
- Conocer la programación orientada a objetos (POO).

PREREQUISITOS

- Manejo básico del equipo de computo
- No es necesario tener conocimientos previos en programación

[¿Necesitas asesoría personalizada? clic aquí](#)

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

¡NUNCA DEJES DE APRENDER!

1. Introducción

- 1.1 ¿Qué es la programación?
- 1.2 ¿Qué es un algoritmo?
- 1.3 Representación de Algoritmos (Diagrama de Flujo, estructurado y Pseudocódigo)
- 1.4 Paradigmas de programación.
- 1.5 ¿Qué es un IDE?
- 1.6 Descargar e instalar PSeInt
- 1.7 Compilación y traducción
- 1.8 Entradas y salidas por consola.
- 1.9 Secuencias de escape.
- 1.10 Palabras reservadas.

2. Variables y tipos de datos

2.1 Nativos/Primitivos:

- 2.1.1 Int.
- 2.1.2 Booleano.
- 2.1.3 Char.
- 2.1.4 Float.
- 2.1.5 Estructurados:
- 2.1.6 Arreglos.
- 2.1.7 Cadenas de caracteres (String).
- 2.2 Constantes.

3. Operadores

3.1 Operadores Aritméticos

- 3.1.1 Suma (+)
- 3.1.2 Resta (-)
- 3.1.3 Multiplicación (*)
- 3.1.4 División (/)
- 3.1.5 Operadores Lógicos
- 3.1.6 Mayor que... (>).
- 3.1.7 Menor que... (<).
- 3.1.8 Igual (==).
- 3.1.9 Diferente de... (!=).
- 3.1.10 AND (&&).
- 3.1.11 OR (||).

4. Estructuras de control

- 4.1 If.
- 4.1.1 Else.
- 4.1.2 If-else.
- 4.1.3 Switch.

5. Arreglos y Estructuras

- 5.1 Arreglos unidimensionales
- 5.2 Arreglos multidimensionales.
- 5.3 Estructuras de repetición
- 5.4 Contadores y acumuladores.
- 5.5 Estructuras de repetición.
. While . Do-while . For

6. Anidamiento

- 6.1 ¿Qué es el anidamiento?
- 6.2 ¿Para qué usar anidamiento?
- 6.3 Anidamiento de estructuras de control.
- 6.4 Anidamiento de estructuras repetitivas.

7. Funciones

- 7.1 ¿Qué es una función?
- 7.2 ¿Para qué usar funciones?
- 7.3 ¿Funciones y métodos?
- 7.4 Estructura básica de una función.
- 7.5 Parámetros.
- 7.6 Valor de retorno de una función.
- 7.7 Variables locales y globales.
- 7.8 Clasificación de funciones según parámetros y valor de retorno.

8. Introducción a programación orientada a objetos con Java

- 8.1 Instalar eclipse
- 8.2 ¿Qué es la programación orientada a objetos (POO)?
- 8.3 ¿Por qué usar programación orientada a objetos?
- 8.4 POO vs Programación estructurada.
- 8.5 Los cuatro pilares de la programación orientada a objetos
 - 8.5.1 Abstracción.
 - 8.5.2 Encapsulamiento.
 - 8.5.3 Herencia.
 - 8.5.4 Polimorfismo.

CERTIFICADO DIGITAL

Obtén una constancia que avala tu preparación, si cumples con la asistencia a tu capacitación y elaboras el proyecto final de cada curso, bootcamp o diplomado.

Registrado por la Secretaria del Trabajo y Previsión Social (México).



¡Te esperamos!

 55 5211 6931

 +52 55 6186 8835

 TecGurusNet