

CARRERA OFICIAL EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura:

Programación II

Curso: 2º CURSO

Créditos ECTS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN:

Esta asignatura aporta permite la creación y optimización de aplicaciones basadas en clases. Se estudian los mecanismos que permitan un desarrollo ágil a través de la reutilización de tipos de objetos y control de errores. La importancia de la materia se centra en la solución de problemas en un lenguaje de programación orientado a objetos, por lo que se recomienda desarrollar programas demostrativos en cada unidad de la aplicación de los conceptos vistos en clase, poniendo atención en los avances de los estudiantes.

Se verán los conceptos de la programación orientada a objetos, su estructuración y su uso. Se estructurarán diferentes clases y se verá su aplicación dentro de la programación, donde se demostrará la importancia de su uso para reducir código y estructuración.

OBJETIVOS:

- Será capaz de realizar diseños de software orientado a objetos
- Utilizar técnicas de modelado para la solución de problemas.
- Será capaz de prototipar un sistema a partir de un diseño.
- Aplicar la sintaxis de un lenguaje orientado a objetos.
- Aplicar un lenguaje orientado a objetos para la solución de problemas.
- El alumno comprenderá todos los pasos de un ciclo de vida.
- El alumno será capaz de implementar software mediante POO con el lenguaje C#, bajo Windows y Linux.

¿QUÉ VAS A APRENDER?

