



Universidad Autónoma de Baja California
Facultad de Ingeniería
Coordinación de Ingeniería en Computación

Materia Programación Orientada a Objetos Avanzada **Etapa** Disciplinaria **1**

Área de conocimiento Ciencias de la Ingeniería **1**

Competencia:

Desarrollar sistemas orientado a objetos aplicando técnicas de reutilización de código para solucionar problemas de procesamiento de información.

Evidencia del Desempeño:

Realizar una aplicación de cómputo basado en la reutilización de componentes mediante una interfaz grafica utilizando el paradigma orientado a objetos.

Carga Académica							
Clave	HC	HL	HT	HP C	HE	CR	Requisito
		2	2		2	4	Programación Orientado a Objetos I

Contenido Temático:

1. Paquetes de Java.
2. Interfaz grafica e usuario (awt y swing)
3. Applets.
4. Flujo de entrada y salida.
5. Serialización y reflexión.
6. Componentes Reutilizables.
7. Desarrollo de aplicaciones para redes.

Bibliografía:

- Core Java, Vol. 1 y 2, Eighth edition. Cay S. Horstmann, Gary Cornell. Prentice-Hall. 2007.
- Java Swing, second edition. Marc Loy, Robert Eckstein, Dave Wood, James Elliott, Brian Cole. O'Reilly. 2002.
- Java Network Programming, Third Edition. Elliotte Harold, Elliotte Rusty Harold. O'Reilly. 2004.
- Java I/O. Elliotte Harold. O'Reilly. 2006.
- Java reflection in action. Ira R. Forman, Nate Forman. Manning. 2005.