

Distribución

Distribución de Temas		Tarea 4	
Num.	Tema		Equipo
1	Abstracción. Clases y Objetos	3	Alberto Alaejos García
2	Relación entre clases - Generalización - Asociación - Composición - Agregación	12	Jose Alejandro Campeche Sánchez Oswaldo Jaír García Franco
3	Polimorfismo	6	
4	Encapsulamiento	1	Álvaro Osvaldo López-García Javier Torres Ramirez
5	UML – Casos de Uso	13	Gerardo Mendez Juarez Sergio Arturo Vazquez Gutierrez
6	UML – Diagramas de Objetos y Clases	7	Jhonatan Ortiz Gonzalez Roberto Jair Paleta Rojas
7	UML – Diagramas de Secuencia	8	
8	Introducción a Java y C++ como Leng. OO - Estructura de un programa - Tipos Primitivos - Clases y Objetos - Métodos y Propiedades	9	Aguilar Contreras Froylan Guarneros Diaz Christopher
9	Asignación Operadores Aritméticos Operadores Lógicos Operadores orientados al bit	10	
10	Entrada y Salida Estándard Estructuras de Control	11	Vladimir Rosas Xochicali Rodrigo Roaro Lack
11	Estructuras de Repetición	5	Rosales Quiroga Miguel Ángel Serrano Mancilla Alejandro
12	Colecciones - Cadenas - Arreglos - Matrices	2	Ernesto Lira Huerta Salvador Sánchez Juárez

		Distribución	
13	Herencia	4	
14	Algoritmia – I - Estructuras de Decisión - Estructuras de Repetición	14	
15	Algoritmia – II - funciones - recursión	15	
16	Flujos y Archivos	17	
17	Problemas y Ejercicios de Modelado en UML	16	
18	Problemas y Ejercicios de Programación OO	18	
19	Herramientas para Modelado UML, edición compilación y ejecución de programas - Descarga - instalación - uso Para : Java Para : C++ (DevCPP, CodeLite y Building Blocks)	19	
20	Conceptos de Algoritmia (C, C++, Java) - identificador - constante - variables - tipos de datos primitivos - asignación - operadores aritméticos y lógicos - Expresiones aritméticas y lógicas	20	Mario Alberto Ramírez Wences Rául Allan Taxis Pérez
21	Conceptos de Algoritmia (C, C++, Java) Tema: Cadenas y Struct - definición - declaración - operadores o funciones - problemas	21	Jorge Eduardo Pérez Barrientos
22	Conceptos de Algoritmia (C, C++, Java) Estructuras de Control - Secuencia - Decisión	22	Ingrid Tanahiri meneses Rosas

Distribución

- Repetición y arreglos
- problemas

Aplicaciones Multimedia Otoño 2013
FCC BUAP

Guía Metodológica

Elementos	Actividad
1	Objetivo Instructivo Claro
2	Temas <ul style="list-style-type: none">- conceptos- ejercicios- habilidades a adquirir (*) - meta
3	Hacer una investigación <ul style="list-style-type: none">- cosas similares- extraer ideas
4	Hacer un Guión – Proyecto MM <ul style="list-style-type: none">- acota- organiza
5	Construir el diagrama de Navegación <ul style="list-style-type: none">- coordinar: tema, objetos- construir la Tabla de tiempos (secuencias)- proponer materiales a usar
6	Separar el Tema en subtemas y actividades
7	Recolectar materiales <ul style="list-style-type: none">- crear algunos- editar- modificar
8	Implementa – Instrumenta <ul style="list-style-type: none">- interfaces huecas (pencil GUI)- rellenar interfaces
9	Revisa – corrige (depuración)
10	Prueba
11	Liberación y Documentación

Incluir para cada tema los siguientes elementos

- motivación
- ejemplos
- ejercicios (2-3) resueltos
- Ejercicios para la casa
- referencias: web, ligas sitio con libros, apuntes, notas
- preguntas de control