

Lista de Tareas y Proyectos
Introducción a la Programación
Primavera de 2014 – FCC – BUAP
ITI

A. Completar y Discutir los casos de modelado

1. Página Web – hecho en clase
2. Máquina de Café – hecho en clase

B. Completar y Discutir los casos de modelado e incluir codificación y pruebas

1. Triángulos
2. Quads

C. Entregar los algoritmos, comentarios, códigos y pruebas

0. Paso de parámetros desde el main. (2)
1. iomanip (2)
2. Pruebas de escritorio (4)
3. Funciones (3)
4. Arreglos (3)

D. Hacer un resumen del Libro de UML y C++ recomendados en clase que incluyan

1. ¿Qué es el UML?
2. ¿Qué es una Clase?
3. ¿Qué es la Herencia?
4. ¿Qué tipos de herencia hay?
5. ¿Qué es el polimorfismo?
6. ¿Qué es la sobrecarga de operadores y funciones en C++?
7. ¿Qué es un objeto?
8. ¿Cuál es la diferencia entre objeto y clase?
9. ¿Cómo se maneja un arreglo de objetos?
10. ¿Qué son los casos de uso y para que sirven?
11. ¿Qué son los diagramas de objetos y para que sirven?
12. ¿Qué son los diagramas de clases y para que sirven?
13. ¿Qué son los diagramas de secuencia y para que sirven?
14. ¿Cómo se utiliza el modelado orientado a objetos en la programación?
15. ¿Cómo se pasa del modelado a la codificación en un lenguaje como C++?
16. Lista de funciones matemáticas
17. Lista de Funciones orientadas a cadenas
18. Lista de Operadores aritméticos y lógicos

Traer en un archivo de texto plano lo que no hicieron