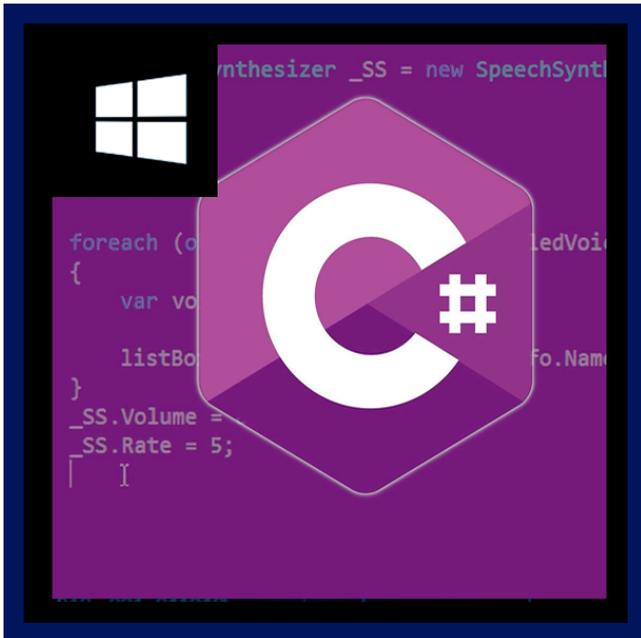


Programación Orientada a Objetos, Diseño e Implementación en C#

Código: MSE-126

Propuesta de Valor: MICROSOFT

Duración: 20 Horas



En este curso los participantes aprenderán los fundamentos principales que se necesitan para diseñar y desarrollar aplicaciones orientadas a objetos para Web y Microsoft Windows usando Visual C# .NET y el entorno de desarrollo de Visual Studio .NET. Además este curso proporciona a los alumnos una entrada alternativa para los programadores con poca experiencia que no están familiarizados con el diseño e implementación de aplicaciones orientadas a objetos para Windows o Web.



AUDIENCIA

- Este curso está dirigido a: Analistas, Codificadores o Responsables de Quality que deseen recordar, aprender o afianzar los conocimientos adquiridos a través de ejemplos 100% prácticos.



PRE REQUISITOS

- Conocimiento del IDE de desarrollo Visual Studio, conocimientos básicos sobre programación con C#, conocimientos generales de UML.



OBJETIVOS

- Construir software utilizando buenas prácticas de programación orientada a objetos.
- Desarrollar software de N-Capas.
- Identificar puntos de mejora en los distintos módulos de una aplicación.
- Aplicar los cinco principios SOLID de diseño orientado a objetos.
- Realizar diagramas UML de las clases del sistema.



CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Certificación emitido por COGNOS y Certificado Oficial Microsoft..



CONTENIDO

1. ¿QUE ES POO?
2. MODELADO ORIENTADO A OBJETOS
 - 2.1. OBJETOS
 - 2.2. CLASES
 - 2.3. RELACION ENTRE CLASE Y OBJETO
 - 2.4. ATRIBUTOS
 - 2.5. METODOS
 - 2.6. MENSAJE
 - 2.7. DIAGRAMA DE CLASES
 - 2.8. RELACION DEL DIAGRAMA DE CLASES CON EL MODELO DE DATOS
3. FUNDAMENTOS DEL ENFOQUE ORIENTADO A OBJETOS
 - 3.1. PRINCIPIOS PRIMARIOS
 - 3.2. PRINCIPIOS SECUNDARIOS
4. CODIFICACION ORIENTADA A OBJETOS EN C#
 - 4.1. MODELADO DE CLASES
 - 4.2. APLICACION DEL ENFOQUE ORIENTADO A OBJETOS
 - 4.3. IMPLEMENTACION DE METODOS
 - 4.4. CONSTRUCTORES
 - 4.5. SOBRECARGA DE OPERADORES O POLIMORFISMO
 - 4.6. IMPLEMENTACION DE RELACIONES
 - 4.7. MODULARIDAD
 - 4.8. CLASES ABSTRACTAS E INTERFACES
 - 4.9. SINTAXIS DEL LENGUAJE



BENEFICIOS

- Aprendera a utilizar las herramientas de C# y del diseño orientado a objetos para construir software utilizando buenas prácticas. No importa si no utilizas C#, los principios que aprenderás en este curso te ayudarán en tu carrera profesional, ya que las técnicas que aprenderás son aplicables para cualquier lenguaje de programación orientado a objetos.