



WIKIPOO



CONTENIDO

Introducción
Objetivos
Metodología
Actividades
Evaluación
Fuentes recomendadas

INTRODUCCIÓN

Recibe este nombre la modalidad de enseñanza y estudio caracterizada por la actividad, la investigación operativa, el descubrimiento científico y el trabajo en equipo que, en su aspecto externo, se distingue por el acopio, la sistematización y el uso de material especializado acorde con el tema para la elaboración de un producto tangible.

Los Wikis son herramientas simples, flexibles y potentes de colaboración. Se pueden utilizar para cualquier cosa, desde repositorios o listas de enlaces web debidamente organizados hasta la creación de enciclopedias. La wikipedia es el Wiki más grande del mundo. Toda esta enciclopedia la han escrito voluntarios. Alguien interesado en un tema inicia un artículo y el resto de la comunidad puede añadir contenidos, editar el trabajo de otro o añadir otra página de subcontenidos.

OBJETIVOS

ELABORÓ: Ing. Wilson Joven Sarria	REVISÓ:	APROBÓ:
-----------------------------------	---------	---------



- Dar las pautas para la creación de un wiki de programación II.
- Definir las reglas para la evaluación del wiki.

METODOLOGÍA

A partir de las consultas para el taller sobre administradores de diseño participe en el wiki (**WIKIPOO**) realizando sus aportes de los que consultas y a partir de la experiencia adquirida en el desarrollo del taller. Este trabajo es individual.

Temas para trabajar con wiki durante el semestre:

1. Administradores de diseño
2. Bases de datos sobre java

1. Administradores de diseño

¿Qué es un administrador de diseño?

Los administradores nos ahorran el trabajo de dar a cada elemento su posición (x, y). En vez de ello, un administrador define una disposición u orden para todo el conjunto de elementos. Imaginemos una situación cotidiana: si tienes que organizar un grupo de personas en una habitación supón que tienes dos opciones: la primera es la más usual, decir a cada persona la posición exacta que debe ocupar. La segunda opción es más "abstracta" y más interesante, les digo a todos que se organicen en función de un cierto orden, por ejemplo, en filas paralelas empezando desde la izquierda, o en diagonal, etc. En la segunda opción lo único que tienes que hacer es ordenar a todos los elementos que se organicen de una forma determinada y suponemos que todos los elementos tienen la suficiente "inteligencia" como para adoptar ese orden. Esto es algo muy semejante a lo que hacen nuestros administradores de diseño.

Vamos a ver los administradores de diseño más comunes en AWT: FlowLayout, BorderLayout y GridLayout.

¿Cómo se define el administrador de diseño? Por medio de la llamada a la función setLayout.

ELABORÓ: Ing. Wilson Joven Sarria

REVISÓ:

APROBÓ:



Esta llamada se realiza de la siguiente forma:

```
setLayout(new TIPO_DE_ADMINISTRADOR_DE_DISEÑO ( ) );
```

Donde TIPO_DE_ADMINISTRADOR_DE_DISEÑO es cualquiera de los tipos antes señalados: FlowLayout, BorderLayout, GridLayout y GridBagLayout.

Objetivos de este wiki

Con el wiki sobre **Administradores de diseño** se busca que el alumno:

- Realice sus aportes de acuerdo a las experiencias que va adquiriendo en esta temática.
- Participe en un trabajo colectivo bajo supervisión académica.
- Adquiera y ponga en práctica los conceptos de applet, awt, swing, archivos y bases de datos en el desarrollo de una aplicación real sobre la web.
- Construya conocimiento a partir de las experiencias de los demás compañeros.

Se pueden utilizar como fuentes de consulta adicional internet, las bases de datos online que se tienen en la biblioteca de la Universidad Católica de Colombia y la bibliografía que se encuentra en el syllabus de la asignatura. Se debe mencionar las fuentes consultadas.

Nombres para el wiki:

WIKIPOO (**P**rogramación **O**rientada **O**bjetos)

WIKIxpLAYOUT (**eX**periencia en Layout)

WIKIAWT

WIKIJAVA

WIKISUN

ACTIVIDADES

1. Lea el contenido para que se contextualice en lo referente al wiki: http://docs.moodle.org/es/Usos_did%C3%A1cticos_del_Wiki
2. Realice sus aportes en WIKIPOO de acuerdo a la experiencia en el desarrollo del taller.
3. Suba imágenes del proyecto realizado.

ELABORÓ: Ing. Wilson Joven Sarria	REVISÓ:	APROBÓ:
-----------------------------------	---------	---------



EVALUACIÓN

La nota de esta actividad es de 5 puntos sobre la nota total de la asignatura. Usted recibirá retroalimentación por parte del docente. Las inquietudes se pueden enviar al correo del tutor (wjoven@ucatolica.edu.co).

FUENTES RECOMENDADAS

TUTORIALES

<http://www.ac.uma.es/localres/manuals/JavaTut-Froufe/Cap4/awt.html> [En línea]
Recuperado el 03 de Mayo de 2009. 8:30 a.m.

http://usuarios.lycos.es/java_2000/pagina_nueva_1.htm#Qué%20es [En línea]
Recuperado el 3 de Mayo de 2009. 9:30 a.m.

<http://www.itapizaco.edu.mx/paginas/JavaTut/froufe/introduccion/indice.html> [En línea]
Recuperado el 3 de Mayo de 2009. 10:30 a.m.

<http://www.javahispano.org/> [En línea] Recuperado el 03 de Mayo de 2009.
10:40 a.m.

Programación orientada a objetos

http://www.zator.es/Cpp/E1_1.htm [En línea] Recuperado el 03 de Marzo
de 2009. 6:30 a.m.

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/499.php> [En línea] Recuperado el
04 de Marzo de 2009. 10:55 a.m.

JAVA EN CASTELLANO

<http://www.programacion.com/java/tutoriales/> [En línea] Recuperado el 04
de Marzo de 2009. 5:00 p.m.

SUN MICROSYSTEM

<http://biologia.fciencias.unam.mx/talleres/> [En línea] Recuperado el 05 de
Marzo de 2009. 1:00 p.m.

El wiki

http://docs.moodle.org/es/Usos_did%C3%A1cticos_del_Wiki [En línea]
Recuperado el 03 de Mayo de 2009. 5:00 p.m.

ELABORÓ: Ing. Wilson Joven Sarria	REVISÓ:	APROBÓ:
-----------------------------------	---------	---------



PROGRAMACIÓN II

01/05/2009 Versión 1

ADMINISTRADORES DE DISEÑO

http://www.proactiva-calidad.com/java/intro_applet_awt/admin_disenio.html [En línea]

Recuperado el 07 de Marzo de 2009. 11:00 p.m.

ELABORÓ: Ing. Wilson Joven Sarria

REVISÓ:

APROBÓ: