



## TAREA

### CONTENIDO

Introducción  
Objetivos  
Metodología  
Actividades  
Evaluación  
Fuentes recomendadas

### INTRODUCCIÓN

En la plataforma de Moodle la tarea es una actividad que el alumno realiza por su cuenta y en su tiempo por tratarse de una actividad asincrónica; en éxito en la realización depende de la claridad en las instrucciones, de las fuentes de apoyo que el maestro otorgue, de la consulta del estudiante y desde luego, de la oportuna retroalimentación que se haga de la actividad.

Uno de los principales cuidados que debe tener el docente- tutor es el de la medida en la extensión de las lecturas de apoyo, y del producto que se solicita; entre otras razones porque es inconveniente para el profesor multiplicar la cantidad del producto esperado, en el proceso de revisión y calificación.

Se puede asignar como tarea una actividad basada en una lectura previa o en una consulta orientada; y elegir entre diferentes opciones de soporte: Word, Excel, PowerPoint, Flash, para mencionar las más usuales.

### OBJETIVOS

- Dar las pautas para la creación de una tarea de programación II.
- Definir las reglas para la evaluación de la tarea.

### METODOLOGÍA

Esta guía es de carácter instructivo; está diseñada para iniciar una tarea. Se debe desarrollar de forma individual y argumentativa siguiendo las instrucciones dadas.

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

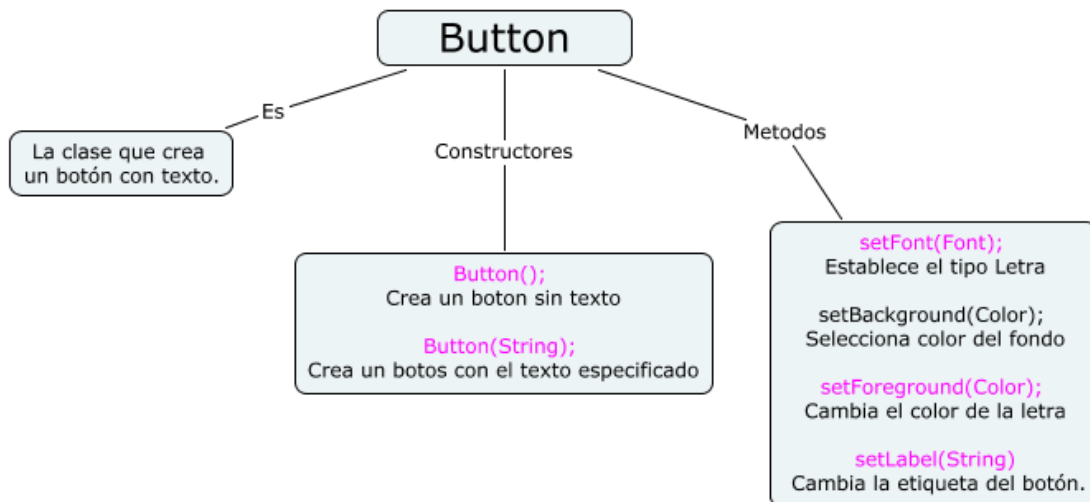


A partir del documento entregado sobre interfaces graficas de usuario (GUI) con AWT, realice un mapa conceptual donde describa las diferentes clases, constructores y métodos para el manejo de GUI. Es importante que se incluyan ejemplos de cada clase.

## ACTIVIDADES

Es necesario que cada estudiante realice los mapas correspondientes utilizando cmaptools y los comprima en formato .rar y los suba a la plataforma moodle en el espacio asignado para esta tarea.

Realizar un mapa conceptual por cada clase donde muestre: constructores y métodos de la clase. Es importante que se incluyan ejemplos de cada clase. A continuación se da un ejemplo.



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 para cada término.

## EVALUACIÓN

Cada clase debe estar soportada con un ejemplo, con buena redacción y ortografía.

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



PROGRAMACIÓN II

22/03/2009 Versión 1

La nota de esta actividad es de 5% sobre la nota total de la asignatura y se tendrá en cuenta para el corte final.

### FUENTES RECOMENDADAS

Programación orientada a objetos

[http://www.zator.es/Cpp/E1\\_1.htm](http://www.zator.es/Cpp/E1_1.htm) [En línea] Recuperado el 22 de Marzo de 2009. 10:50 p.m.

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/499.php> [En línea] Recuperado el 22 de Marzo de 2009. 10:55 p.m.

JAVA EN CASTELLANO

<http://www.programacion.com/java/tutoriales/> [En línea] Recuperado el 22 de Marzo de 2009. 10:00 p.m.

SUN MICROSYSTEM

<http://www.sun.com/> [En línea] Recuperado el 2 de Marzo de 2009. 10:30 p.m.

ELABORÓ: Ing. Wilson Joven Sarria

REVISÓ:

APROBÓ: