



TALLER

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.

Se parte de la condición de un conocimiento previo de las herramientas para que el taller pueda realizarse; es decir, no puede hacerse a partir de cero, es requisito *sine qua non* que el estudiante cuente con elementos teóricos mínimos y recursos suficientes para que su trabajo pueda desarrollarse a satisfacción, y la evaluación de su producto sea equitativa.

Otra característica indispensable de esta actividad es la claridad en las orientaciones que se brindan al estudiante para que el trabajo autónomo, condición básica en lo presencial, sea mayor en el taller virtual, o el mediado por otro tipo de tecnología.

Como en todo tipo de taller, se cuenta con un experto que orienta a quienes aprenden, o a quienes tras haber aprendido emprenden la producción, la industria es un buen ejemplo, un taller automotor cuenta con una persona de mayor experiencia que supervisa el trabajo de los demás, lo mismo ocurre en el artesanal, o en uno de artes; en este caso usted es el experto, propone el taller, lo acompaña y determina mediante evaluación, la calidad de los productos finales.

OBJETIVOS

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

METODOLOGÍA

Este taller es un espacio de trabajo en grupo en el que se realiza un proceso de enseñanza-aprendizaje que tiene como objetivo iniciar al estudiante en el desarrollo de

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



la programación de applets en java. Se pretende desarrollar en el estudiante las habilidades, actitudes y aptitudes que lo capaciten para plantear y resolver problemas en los diferentes campos de trabajo.

Temas para trabajar con taller durante el semestre:

1. Administradores de diseño
2. Sockets
3. 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.

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 taller

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

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



PROGRAMACIÓN II

06/04/2009 Versión 1

- Se ponga en contacto con la realidad en el desarrollo de programas en java.
- Combine la adquisición de conocimientos con el desarrollo de la creatividad, las habilidades y la capacidad de plantear y resolver problemas concretos.
- Participe en un trabajo colectivo bajo supervisión académica.
- Aplique los conceptos de applet, awt, swing, archivos y bases de datos en el desarrollo de una aplicación real sobre la web.

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.

ACTIVIDADES

Desarrolle las actividades y suba el proyecto comprimido al aula virtual dentro de las fechas establecidas para esta actividad.

Desarrollar un applet que utilice un administrador de diseño para crear un formulario que permita capturar información personal (Nombre, sexo, ciudad, país, e_mail) para ser almacenada en un archivo o base de datos.

Como resultado del taller se espera un formulario en un applet en java que utilice AWT o Swing aplicando un administrador de diseño y que permita guardar la información digitada por el usuario. Ejemplo:

ELABORÓ: Ing. Wilson Joven Sarria

REVISÓ:

APROBÓ:



PROGRAMACIÓN II

06/04/2009 Versión 1

NOMBRE/NICK:

SEXO:
 ▼

CIUDAD:

PAIS:
 ▼

E-MAIL:

Deseo recibir el boletín de noticias

EVALUACIÓN

La nota de esta actividad es de 10 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

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.

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



PROGRAMACIÓN II

06/04/2009 Versión 1

EL TALLER

<http://www.uv.mx/universidad/doctosofi/nme/glos.htm> [En línea] Recuperado el 05 de Marzo de 2009. 9:00 p.m.

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: