



## Guía Docente

Datos Identificativos				
			2015/16	
Asignatura (*)	Programación Avanzada	Código	614G01030	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Optativa	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicaci3ns			
Coordinaci3n	Bellas Permuy, Fernando	Correo electr3nico	fernando.bellas@udc.es	
Profesorado	Álvarez DÍaz, Manuel	Correo electr3nico	manuel.alvarez@udc.es	
	Bellas Permuy, Fernando		fernando.bellas@udc.es	
	Raposo Santiago, Juan		juan.raposo@udc.es	
Web	campusvirtual.udc.es			
Descrici3n xeral	Esta materia c3ntrase no deseño e implementaci3n de aplicaci3ns Web con tecnoloxías Java POJO, facendo especial énfase no desenrolo de aplicaci3ns Web empresariais. Na materia estúdanse tanto as tecnoloxías como as técnicas de deseño máis relevantes. O enfoque da materia é fundamentalmente práctico.			

## Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título

## Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Capacidade para deseñar e implementar aplicaci3ns (con énfase en aplicaci3ns Web) mediante o uso de tecnoloxías modernas e técnicas de deseño estándar.	A27 A28	B1	C3

## Contidos

Temas	Subtemas
Parte I. Introduci3n.	Tema 1: Introduci3n ó Desenrolo de Aplicaci3ns Empresariais.
Parte II. Deseño e Implementaci3n da Capa Modelo.	Tema 2. Aspectos de Deseño da Capa Modelo. Caso de estudo. Tema 3. Implementaci3n da Persistencia con Hibernate. Tema 4. Uso de Spring na Capa Modelo. Tema 5. Implementaci3n de Probas Automatizadas para a Capa Modelo con Spring TestContext. Tema 6. Outros Aspectos de Hibernate.
Parte III. Deseño e Implementaci3n da Capa Web.	Tema 7. Aspectos de Deseño da Capa Web. Tema 8. Introduci3n a un Framework Web. Tema 9. Caso de Estudo de Implementaci3n da Capa Web con un Framework Web.

## Planificaci3n

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Prácticas a través de TIC	A27 A28 B1 C3	14	48	62
Proba de resposta múltiple	A27 A28 B1 C3	1	8	9
Traballos tutelados	A27 A28 B1 C3	1	29	30
Sesi3n maxistral	A27 A28 B1 C3	21	21	42



Atención personalizada		7	0	7
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas a través de TIC	Ó longo do curso desenrólase unha práctica (en grupo) na que se constrúe unha aplicación Web. A aplicación desenrólase en tres iteracións, sendo obrigatoria a entrega de cada unha de elas. Na primeira iteración impleméntase a capa modelo. Na segunda iteración corríxense os erros detectados polo profesor na primeira iteración e impleméntase gran parte da capa Web. Na terceira iteración corríxense os erros detectados polo profesor na segunda iteración, remátase a capa Web e elabórase a memoria da práctica.
Proba de resposta múltiple	Farase un exame tipo test, có obxectivo de comprobar que o alumno asimilou os conceptos correctamente. O exame tipo test componse dun conxunto de preguntas con varias respostas posibles, das que só unha é correcta. As preguntas non contestadas non puntúan, e as contestadas erroneamente puntúan negativamente.
Traballos tutelados	Propóñense traballos tutelados consistentes en aplicar algunhas tecnoloxías ou técnicas de deseño adicionais á práctica. De maneira autónoma, o alumno deberá estudar estas tecnoloxías ou solucións de deseño adicionais e aplicarlas á práctica.
Sesión maxistral	Clase impartidas polo profesor mediante a proxección de transparencias. As clases teñen un enfoque totalmente práctico, explicando os conceptos teóricos mediante o uso de exemplos sinxelos e casos de estudo. As transparencias e o código fonte dos exemplos e os casos de estudo están dispoñibles a través da plataforma de docencia da universidade.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas a través de TIC	Faranse varias sesións para axudar ó estudante no desenrolo da práctica.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba de resposta múltiple	A27 A28 B1 C3	Farase un exame de tipo test, có obxectivo de comprobar que o alumno asimilou os conceptos correctamente.	40
Prácticas a través de TIC	A27 A28 B1 C3	A entrega de cada iteración é obrigatoria. As dúas primeiras non levan asociada unha nota (pero a súa entrega é obrigatoria) e o seu obxectivo é garantir que o alumno enfoca correctamente o desenrolo da aplicación. O profesor pon a nota da aplicación trala corrección da terceira iteración.	40
Traballos tutelados	A27 A28 B1 C3	A realización dos traballos tutelados é opcional.	20

Observacións avaliación
<p>Para aprobar a materia é preciso obter:</p> <p>Un mínimo de 5 puntos (sobre 10) na avaliación da práctica. Un mínimo 4,5 puntos (sobre 10) no exame tipo test. Un mínimo de 5 puntos (sobre 10) na nota final, que se calcula coma: <math>0,40 \cdot \text{notaPractica} + 0,40 \cdot \text{notaExame} + 0,20 \cdot \text{notaTraballosTutelados}</math>. Para os alumnos con matrícula a tempo parcial, o tamaño da práctica e os traballos tutelados será menor, sen que iso supoña un prexuízo na nota.</p>

Fontes de información



<b>Bibliografía básica</b>	C. Bauer, G. King, <b>Java Persistence with Hibernate</b>, Manning, 2007.C. Walls, <b>Spring in Action, 3rd edition</b>, Manning, 2011.I. Drobiazko, <b>Tapestry 5: Rapid Web Application Development in Java</b>, Lulu, 2012.D. Shafer, <b>HTML Utopia: Designing Without Tables Using CSS</b>, Sitepoint Pty Ltd, 2003.J. Zeldman, <b>Designing with Web Standards</b>, New Riders, 2003.Sitios Web de los frameworks y herramientas empleados en la asignatura.C. Bauer, G. King, Java Persistence with Hibernate, Manning, 2007.C. Walls, Spring in Action, 3rd edition, Manning, 2011.I. Drobiazko, Tapestry 5: Rapid Web Application Development in Java, Lulu, 2012.D. Shafer, HTML Utopia: Designing Without Tables Using CSS, Sitepoint Pty Ltd, 2003.J. Zeldman, Designing with Web Standards, New Riders, 2003.Sitios Web de los frameworks y herramientas empleados en la asignatura.
<b>Bibliografía complementaria</b>	E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, J. Vlissides, <b>Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software</b>, Addison-Wesley, 1994. G. Booch, I. Jacobson, J. Rumbaugh, <b>Unified Modeling Language User Guide, 2nd edition</b>, Addison-Wesley, 2005.K. Arnold, J. Gosling, D. Holmes, <b>The Java Programming Language, 4th edition</b>, Addison-Wesley, 2005.J. Crupi, D. Alur, D. Malks, <b>Core J2EE Patterns, 2nd edition</b>, Prentice Hall, 2003.E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, J. Vlissides, Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software, Addison-Wesley, 1994. G. Booch, I. Jacobson, J. Rumbaugh, Unified Modeling Language User Guide, 2nd edition, Addison-Wesley, 2005.K. Arnold, J. Gosling, D. Holmes, The Java Programming Language, 4th edition, Addison-Wesley, 2005.J. Crupi, D. Alur, D. Malks, Core J2EE Patterns, 2nd edition, Prentice Hall, 2003.

**Recomendacións**

**Materias que se recomenda ter cursado previamente**

Internet e sistemas distribuídos/614G01023

**Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

Arquitectura do Software/614G01026

**Materias que continúan o temario**

Marcos de Desenvolvemento/614G01052

Ferramentas de Desenvolvemento/614G01054

**Observacións**

É preciso ter soltura na lectura de información en Inglés (toda a bibliografía, recursos Web e libros, está en Inglés).

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías