



Guía Docente				
Datos Identificativos				2017/18
Asignatura (*)	Paradigmas de Programación		Código	614G01014
Titulación				
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
Coordinación	Molinelli Barba, Jose Maria	Correo electrónico	jose.molinelli@udc.es	
Profesorado	Graña Gil, Jorge	Correo electrónico	jorge.grana@udc.es	
	Molinelli Barba, Jose Maria		jose.molinelli@udc.es	
	Paris Fernandez, Javier		javier.paris@udc.es	
	Vilares Ferro, Jesus		jesus.vilares@udc.es	
Web	moodle.udc.es			
Descrición xeral	Resolución de problemas usando diferentes técnicas de programación: estruturada, orientada a obxectos, declarativa, etc.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe				
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do título	
Coñecer os fundamentos e principios básicos da programación, incluíndo variables, tipos, expresións, estruturas de control, estruturas de datos e recurrencia.			A7 A13	B1 C8
Empregar e aplicar os diferentes paradigmas de programación para a resolución de problemas.			A7 A14	B1 C6 C8

Contidos	
Temas	Subtemas
Programación Declarativa: Programación Funcional	Tipos e valores. Expresións e definicións. "Pattern-matching". Funcións. Funcións recursivas. Terminación. Recursividade terminal. "Currying". Funcións de orde superior. Tipos parametrizados. Tipos recursivos. Polimorfismo. Transparencia referencial. Excepcións.



Programación imperativa	Estado da máquina. Variables. Asignación. Programación estruturada. Estructuras de control: Composición secuencial, alternativa e iterativa. Procedimentos e funcións. Paso de parámetros por referencia e por valor. Efectos colaterais. Programación imperativa vs. declarativa.
Programación Orientada a Obxectos	Obxectos, atributos e métodos. Clases e herdanza. Polimorfismo. Programación Orientada a Obxectos vs. imperativa. Programación Orientada a Obxectos vs. declarativa.
A linguaxe de programación Objective Caml	Programación funcional, imperativa e orientada a obxectos en Ocaml. Os compiladores de Ocaml. Entrada / Saída. Módulos e librerías. Abstracción, encapsulación e compilación separada. Módulos, interfaces e signatures.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A7 A13 A14 B1 C6 C8	30	20	50
Discusión dirixida	A7 A13 A14 C6 C8	8	0	8
Proba obxectiva	A13 A14 B1	4	16	20
Traballos tutelados	A7 A13 A14 B1	2	20	22
Prácticas de laboratorio	A7 A13 A14 B1	20	20	40
Atención personalizada		10	0	10
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Exposición na aula dos contidos básicos da materia.
Discusión dirixida	Nas horas de titorías en grupos reducidos, discutirase cos estudantes a formulación e resolución de problemas avanzados.
Proba obxectiva	Exame escrito.
Traballos tutelados	O estudante poderá acordar co profesor a preparación de certos traballos para a súa presentación e discusión con outros estudantes durante as horas de titorías en grupos reducidos.
Prácticas de laboratorio	Exercicios de programación para a posta en práctica do visto nas clases maxistras, con atención personalizada por parte do profesor de prácticas en horario de laboratorio.



Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Traballos tutelados	Durante o horario de prácticas de laboratorio supervisarse o traballo dos estudantes e asesoraráselles na resolución dos exercicios. Asesorarase persoalmente aos estudantes na preparación dos traballos tutelados para a súa presentación nas horas de titorías en grupos reducidos. O profesor tentará solucionar aquelas dúbidas que poidan xurdir respecto ao temario da materia.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A7 A13 A14 B1	Asistencia, realización e entrega de prácticas de laboratorio.	20
Proba obxectiva	A13 A14 B1	Exame escrito.	60
Traballos tutelados	A7 A13 A14 B1	Coa realización de traballos tutelados e a súa defensa e discusión durante as horas de Titorías en Grupos Reducidos poderá consolidarse até un 20% da nota final. A porcentaxe non consolidada pasará a computarse na proba obxectiva. A valoración do exame escrito realizarase pola porcentaxe que reste até o 80%.	20

Observacións avaliación

--

Fontes de información

Bibliografía básica	- WIKSTRÖM, A. (). Functional Programming Using Standard ML. Prentice Hall - John Whittington (2013). OCaml from the very beginning. Coherent Press - Andrei De Araújo Formiga (2015). OCaml: Programação funcional na prática. Casa de Código - Manual de Objective CamlManual de Objective Caml
Bibliografía complementaria	- WEIS, P. & LEROY, X. (1993). Le Language Caml. InterEditions - COUSINEAU, G. & MAUNY, M. (1998). The functional Approach to Programming. Cambridge University Press. - John Whittington (2014). More OCaml. Algorithms, Methods & Diversions. Coherent Press - Yaron Minsky, Anil Madhavapeddy & Jason Hickey (2013). Real World OCaml. O'Reilly - PAULSON, L. C. (1991). ML for the Working Programmer. Cambridge University Press. - Michel Quercia (2000). Nouveaux exercices d'algorithmique. Éditions Vuibert, Paris - Philippe Narbe (2005). Programmation fonctionnelle, générique et objet: une introduction avec le langage OCaml. Vuibert, Paris - Jacques Rouablé (1997). Programmation en Caml. Eyrolles, Paris - Luc Albert (1997). Cours et exercices d'informatique. Thomson Publishing International, Paris - Joshua B. Smith (2006). Practical OCaml. Apress - DOWNEY, A.; MONJE, N.: Think OCaml. How to Think Like a (Functional) ProgrammerCHAILLOUX, E.; MANOURY, P. & PAGANO, B.: Developing Applications With Objective Caml.DOWNEY, A.; MONJE, N.: Think OCaml. How to Think Like a (Functional) ProgrammerCHAILLOUX, E.; MANOURY, P. & PAGANO, B.: Developing Applications With Objective Caml.

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente



Programación I/614G01001

Matemática Discreta/614G01004

Programación II/614G01006

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Algoritmos/614G01011

Diseño Software/614G01015

Materias que continúan o temario

Concurrencia e Paralelismo/614G01018

Sistemas Intelixentes/614G01020

Observacións

(*)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