

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

Código	34686
Nombre	Programación avanzada
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6.0
Curso académico	2019 - 2020

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1400 - Grado de Ingeniería Informática	Escuela Técnica Superior de Ingeniería	4	Primer cuatrimestre
1407 - Grado de Ingeniería Multimedia	Escuela Técnica Superior de Ingeniería	4	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
1400 - Grado de Ingeniería Informática	16 - Materia Optativa	Optativa
1407 - Grado de Ingeniería Multimedia	19 - Optatividad	Optativa

Coordinación

Nombre	Departamento
BARBER MIRALLES, FERNANDO	240 - Informática

RESUMEN

La asignatura “Programación Avanzada” es una asignatura optativa de cuarto curso del Grado de Ingeniería Informática.

En esta asignatura se muestran técnicas de programación especialmente adecuadas para mejorar la eficiencia de los programas, incluyendo entre otras los templates y la metaprogramación.

La asignatura estará sobre todo centrada en C++. Se estudiarán los últimos estándares de C++ (C++11, C++14, ...) y C++ será el lenguaje de programación para los trabajos de la asignatura.



Estas tecnologías son especialmente interesantes en la programación de videojuegos y otros sistemas, en donde la eficiencia es imprescindible, así como para todo aquel que quiera sacar el máximo provecho del lenguaje C++.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

Otros tipos de requisitos

Es muy conveniente que los alumnos hayan cursado las asignaturas Informática, Programación y Estructuras de Datos y Algoritmos. Es imprescindible tener un nivel medio de programación en C++. También es recomendable haber cursado Sistemas operativos y tener conocimientos básicos de la arquitectura de los procesadores.

COMPETENCIAS

1400 - Grado de Ingeniería Informática

- C2 - Capacidad para adquirir, obtener, formalizar y representar el conocimiento humano en una forma computable para la resolución de problemas mediante un sistema informático en cualquier ámbito de aplicación, particularmente los relacionados con aspectos de computación, percepción y actuación en ambientes o entornos inteligentes.

1405 - Grado de Ingeniería Multimedia

- Programar de forma correcta en los diferentes lenguajes específicos de los sistemas multimedia teniendo en cuenta las restricciones de tiempo y coste.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Esta asignatura permite obtener los siguientes resultados de aprendizaje:

- 1 Uso de los nuevos estándares de C++ (C++11).
- 2 Ser capaz de mejorar la eficiencia de los programas.
- 3 Usos avanzados de los templates.



4 Ser capaz de usar la metaprogramación en C++.

5 Comprender ventajas y limitaciones de diferentes estructuras de datos alternativas y ser capaz de seleccionar la mejor opción en un caso particular.

6 Ser capaz de resolver determinados problemas mediante el uso de programación dinámica.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Introducción a la programación eficiente

- Estrategias generales. Profiling.
- Ordenación sin comparaciones. Countsort. Radixsort.
- Coste amortizado de algoritmos. Vector expansible.

2. El estándar C++11

- Modificaciones al núcleo del lenguaje.
- Modificaciones a la librería estándar.

3. Mejora de la eficiencia en C++

- Optimizaciones comunes en C++.
- Memoria dinámica en C++. Modificación de new y delete.

4. Uso de templates

- Funciones template.
- Clases template.
- Templates Variadic.

5. Uso avanzado de templates

- Polimorfismo y templates.
- Traits templates y Policy classes.
- Metaprogramación.
- Templates de expresiones.

**6. Mejora en la eficiencia de programas recursivos**

- Inmersión de parámetros.
- Desplegado y plegado. Transformación recursivo-iterativa.
- Programación dinámica. Algoritmo de Floyd.

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Clases de teoría	30,00	100
Prácticas en laboratorio	20,00	100
Prácticas en aula	10,00	100
Elaboración de trabajos en grupo	20,00	0
Elaboración de trabajos individuales	6,00	0
Estudio y trabajo autónomo	5,00	0
Lecturas de material complementario	5,00	0
Preparación de actividades de evaluación	15,00	0
Preparación de clases de teoría	11,00	0
Preparación de clases prácticas y de problemas	28,00	0
TOTAL	150,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

En las actividades teóricas de carácter presencial se desarrollarán los temas de la asignatura proporcionando una visión global e integradora, analizando con mayor detalle los aspectos clave y de mayor complejidad, fomentando, en todo momento, la participación del alumnado. Estas actividades se complementan con actividades prácticas con el objetivo de aplicar los conceptos básicos y ampliarlos con el conocimiento y la experiencia que se vayan adquiriendo durante la realización de los trabajos propuestos. Comprenden los siguientes tipos de actividades presenciales:

- Clases de problemas y cuestiones en aula
- Sesiones de discusión y resolución de problemas y ejercicios previamente trabajados por el alumnado
- Prácticas de laboratorio
- Realización de cuestionarios individuales de evaluación en el aula con la presencia del profesorado.

Además de las actividades presenciales, los estudiantes deberán realizar tareas personales (fuera del aula) sobre: trabajos monográficos, búsqueda bibliográfica dirigida, cuestiones y problemas, así como la preparación de clases y exámenes. Estas tareas se realizarán principalmente de manera individual, con objeto de potenciar el trabajo autónomo, pero adicionalmente se



incluirán trabajos que requieran la participación de pequeños grupos de estudiantes (2-4) para fomentar la capacidad de integración en grupos de trabajo.

Se utilizará la plataforma de e-learning (Aula Virtual) de la Universitat de València como soporte de comunicación con el alumnado. A través de ella se tendrá acceso al material didáctico utilizado en clase, así como los problemas y ejercicios a resolver

EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se llevará a cabo mediante el siguiente esquema:

- Evaluación continua (*N_Continua*), basada en la participación y grado de implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta la asistencia regular a las actividades presenciales previstas y la resolución de cuestiones y problemas propuestos y trabajos a entregar.
- Prueba objetiva individual (*N_Exámenes*), consistente en varios exámenes, o pruebas de conocimiento, que constarán tanto de cuestiones teórico-prácticas como de problemas.
- Evaluación de las actividades prácticas (*N_Practicas*) a partir de la consecución de objetivos en las sesiones de laboratorio y de problemas, y la elaboración de trabajos/memorias.

La nota final de la asignatura se calculará mediante la siguiente fórmula:

$$\text{Nota Final} = 20\% N_Continua + 50\% N_Exámenes + 30\% N_Practicas$$

Es un requisito obtener una nota mínima de 4,5 sobre 10 en *N_Exámenes* y *N_Practicas* para poder aprobar la asignatura.

La nota de *N_Continua* no es recuperable, manteniéndose para la 2ª convocatoria.

En cualquier caso, la evaluación de la asignatura se hará de acuerdo con el Reglamento de evaluación y calificación de la Universitat de València para los títulos de grado y master aprobado por Consejo de Gobierno de 30 de mayo de 2017 (ACGUV 108/2017)

REFERENCIAS

Básicas

- B. Stroustrup, The C++ Programming Language, 4ª Ed., Addison-Wesley, 2013.



- T.H. Cormen et al, Introduction to Algorithms, 3ª Ed., The MIT Press, 2009.
- D. Vandevorde, N.M. Josuttis, C++ Templates: The Complete Guide, 2ª Ed. Addison-Wesley, 2017.

Complementarias

- N.M. Josuttis, "The C++ Standard Library: A Tutorial and Reference", 2º Ed. Addison-Wesley. 2012.
- P. Deitel, H. Deitel, "C++ How to Program", 9ª Ed, Prentice Hall. 2013.
- S. Meyers, "Effective C++: 55 Specific Ways to Improve your Programs and Designs", 3ª Ed. Addison-Wesley. 2005.
- S. Meyers, "More Effective C++: 35 New Ways to Improve your Programs and Designs", Addison-Wesley. 1995.
- S. Meyers, "Effective STL: 50 Specific Ways to Improve your Use of the Standard Template Library", Addison-Wesley. 2001.
- A. Alexandrescu, "Modern C++ Design: Generic Programming and Design Patterns Applied", Addison-Wesley. 2001.
- M. Gregoire, "Professional C++", John Wiley & Sons. 2018.
- S. Meyers, "Effective Modern C++", Ed. O'Reilly Media, 2014.

ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno