



Introducción y Fundamentos en Programación:

- Conceptos básicos de programación: Algoritmos, diagramas, lenguajes de programación, bases de lenguajes.
- Entorno de desarrollo y herramientas
- Modelación de fenómenos y relación entre variables
- Variables y tipos de datos
- Operadores y expresiones



Estructuras de control

- Manejo de operadores básicos
- Condicionales (if, else).
- Bucles (for, while)
- Estructuras de datos simples (listas, arrays)



Funciones y Modularidad

- Definición y llamada de funciones
- Parámetros y retorno de funciones
- Modularidad y organización del código
- Variables y jerarquía de los operadores para lectura y escritura de datos



Programación Orientada a Objetos (POO) básica:

- Clases de objetos y definición de clases y atributos.
- Relaciones entre Objetos: Por Asociación, Composición y Agregación.
- Encapsulamiento y modificaciones sobre ingresos
- Manejo de Errores y Excepciones.
- Diseño de Clases y Objetos