

**Título del trabajo:** Taller de Programación Perl Orientada a Objetos

**Tipo de trabajo:** Taller

**Un resumen del trabajo:** Ver el resumen en la presentación.

**Requerimientos para la presentación del trabajo:** Terminal gráfica X11 para cada participante (o cada dos) y un servidor UNIX (de preferencia Linux), una computadora con Star Office o Power Point y proyector para el instructor.

**Datos del autor o autores:**

**Nombre:** Daniel Sol Llaven

**Dirección:** Tiberiades #27 Col. Lomas Estrella, Iztapalapa D.F. C.P. 09890 México D.F.

**Resumen del curriculum:**

Ing. Daniel Sol Llaven.

Egresado de la Facultad de Ingeniería de la UNAM, ha colaborado en diversas áreas de la Universidad entre las que se cuentan:

- Instituto de Ciencias Nucleares de la Facultad de Química en la UNAM.
- Coordinación de Servicios de Red de la DGSCA.

Actualmente colabora en la Coordinación de Prospección de la DGSCA.

Ha participado como ponente en diversos eventos como:

Ciclo de Conferencias de Computación de la Facultad de Ciencias de la UNAM en 1997.

LatiNet 98 de Comdex 98 en 1998.

Participación en el modulo III del Diplomado "Alta Dirección en Informática" de la Asociación de ex-alumnos de la UNAM del estado de Tabasco en 1998.

Seminario UNAM sobre Proyectos Académicos en Redes Avanzadas Internet 2 en la UNAM en 1999.

Seminario de Internet 2 organizado por la Corporación Universitaria para el Desarrollo de Internet (CUDI) en 1999.

**Teléfono y fax:** 56228237 voz.

**Correo electrónico:** lacertus@servidor.unam.mx

**Objetivo:**

Dar una introducción a la programación orientada a objetos en la que se revisen los conceptos mas utilizados en la programación de sistemas en el marco del lenguaje de programación Perl sacando provecho de sus características particulares.

Presentación y resumen:

Temario

1- Repaso de la evolución de las técnicas de programación

2- Conceptos de programación orientada a objetos

2.1- Clase y objeto

2.1.1- Clases como paquetes

2.1.2- Objetos como referencias a hashes

2.2- Método y Atributo

2.2.1- Los atributos como elementos del hash/objeto

2.2.2- Parámetros para métodos

2.2.3- Consideraciones de los métodos sobre el objeto

2.3- Constructor y destructor

2.3.1- El constructor

2.3.1.1- El parámetro de prototipo en constructores

2.3.1.2- Uso del constructor de la clases padre

2.3.2- El destructor

2.4- Herencia y Contención

2.4.1- Herencia simple, múltiple y ¡Dinámica!

2.4.2- Contención de objetos.

2.4.1- Consideraciones sobre la herencia de atributos

2.4.2- Consideraciones sobre la destrucción automática de objetos

3- Técnicas útiles de programación Orientada a Objetos

### 3.1- Uso de librerías

3.1.1- Para tareas específicas: CGI.pm

3.1.2- Para ampliar la independencia lógica: DBI.pm

3.1.3- Para dividir mejor el trabajo : FastTemplate.pm

### 3.2- Programación en capas

### 3.3- Uso de tecnologías de objetos distribuidos

3.3.1- CORBA con OrBit como una forma de simplificar lo muy complejo.

**Duración:** Cuatro horas

**Material previo del tutorial:** Tutorial de Perl Básico (Sitio Web), Documentación de Perl

[http://quantum.uctn.udg.mx/uctn/cursos/perl/tutorial\\_perl.html](http://quantum.uctn.udg.mx/uctn/cursos/perl/tutorial_perl.html)

<http://www.perl.com/pub/q/documentation>

**Material que se entregará a los asistentes:** Presentación, Ejemplos de Código (Anexos)