



PROYECTO

Especialista en contenido:	LCDA.GRETTY LEAL LCDO. OSWALDO BONITO	AUTORIZADO POR VICE RECTORADO ACADÉMICO
Fecha de elaboración:	JUNIO, 1994	
Elaborado por:	LCDA.GRETTY LEAL LCDO. OSWALDO BONITO	

(FIRMA Y SELLO)

UNIDAD I	OBJETIVO TERMINAL DE UNIDAD
COMPILADORES	AL FINALIZAR ESTA UNIDAD EL ESTUDIANTE ESTARÁ EN CAPACIDAD DE CONSTRUIR UN COMPILADOR
DURACIÓN	
EVALUACIÓN	
ESTRATEGIA DE INSTRUCCIÓN	
Clases teóricas – prácticas y asignación de trabajo.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
1. Construir un compiladores	
CONTENIDOS	
- Compiladores - Compiladores sencillo de una pasada - Ambientes para el momento de la ejecución - Generación de códigos intermedios - Generación de código.	

UNIDAD II	OBJETIVO TERMINAL DE UNIDAD
DISEÑO DE SISTEMA	AL FINALIZAR EL ESTUDIANTE ESTARÁ EN CAPACIDAD DE REALIZAR UN PROGRAMA DE LENGUAJE “C”, EL CUAL MANEJA BASE DE DATOS.
DURACIÓN	
EVALUACIÓN	
ESTRATEGIA DE INSTRUCCIÓN	
Clases teórico – practicas, asignación de trabajos	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
1.- Realizar programas en lenguaje C, usando base de datos.	
CONTENIDOS	
- Fundamentos del diseño de software - Fase de desarrollo y diseño - Proceso de diseño - Fundamentos de diseño - Diseño modular efectivo - Diseño de datos - Diseño arquitectónico - Diseño Procedimental - Documentación del diseño.	

UNIDAD III	OBJETIVO TERMINAL DE UNIDAD
INTERFACES ENTRE COMPILADOR Y EL SISTEMA	AL FINALIZAR LA UNIDAD ES ESTUDIANTE ESTARÁ EN CAPACIDAD DE REALIZAR UNA INTERFACE ENTRE EL TRABAJO DE COMPILADOR Y EL TRABAJO DE MANEJO DE BASES DE DATOS.
DURACIÓN	
EVALUACIÓN	
ESTRATEGIA DE INSTRUCCIÓN	
Asignación de trabajo	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
1.- Realizar una interface entre el trabajo de compilador y el trabajo de base de datos	
CONTENIDOS	
Los vistos en la unidad I y III	