



UNIDAD N° 3

GUÍA DE ESTUDIO

La Programación Básica en Entorno Visual (II)

Temas:

1. Trabajando con formularios y controles.
2. Creando una aplicación de escritorio.
3. Desacoplando la lógica de la aplicación y manejando eventos.
4. Manejando eventos en un formulario.
5. Trabajando con menús y cuadros de diálogo.
6. Utilizando controles especiales para el manejo y validación de datos.
7. El patrón Modelo – Vista – Presentador (MVP).

Bibliografía:

- Microsoft Visual C# 2013 // Step by Step, John Sharp, Microsoft Press, 2013
[B1]. [Link al libro](#)
- Microsoft Docs
[B2]
<https://docs.microsoft.com/es-es/>

Referencias:

T	Teoría	I	Interesante
P	Práctica		
O	Opcional		

Cronograma:

- [Primera Parte](#): Clase #8 - 17/05/2022
- [Segunda Parte](#): Clase #9 - 24/05/2022
- **Tercera Parte**: Clase #9 - 24/05/2022

Primera Parte

1. Trabajando con formularios y controles.
2. Creando una aplicación de escritorio.

Trabajando con formularios y controles. Creando una aplicación de escritorio [B2]

T	Introducción https://docs.microsoft.com/es-es/dotnet/framework/winforms/
	Información general de Windows Forms https://docs.microsoft.com/es-es/dotnet/framework/winforms/windows-forms-overview
	Controles de Windows Forms por función https://docs.microsoft.com/es-es/dotnet/framework/winforms/controls/windows-forms-controls-by-function
P	Tutorial 1: Create a picture viewer https://docs.microsoft.com/en-us/visualstudio/ide/tutorial-1-create-a-picture-viewer?view=vs-2019
I	Organizar controles en Windows Forms https://docs.microsoft.com/es-es/dotnet/framework/winforms/controls/how-to-align-multiple-controls-on-windows-forms

Segunda Parte

3. Desacoplando la lógica de la aplicación y manejando eventos.
4. Manejando eventos en un formulario.

Desacoplando la lógica de la aplicación y manejando eventos. Manejando eventos en un formulario [B1]: Capítulo 20

T	Páginas 451 - 459
I	Páginas 454 - 455 (The Func<T,...> and Action<T,...> delegate types)
P	Reemplazar los ejercicios de las páginas 459 (Examine the Wide World Importers application) y 464 (Create the CheckoutController component) por el siguiente: UT3EJ01 .
T	Páginas 468 - 476
I	Páginas 471 (Lambda expressions and anonymous methods)

P

Reemplazar el ejercicio de página 477 (**Add an event to the CheckoutController class**) por el siguiente: [UT3EJ02.](#)