JOSE ARTURO BUSTAMANTE LAZCANO

[nombre de la empresa]

Tópicos Avanzados de Programación

Semestre Enero – Junio 2023

Contenido

# Semana 1 – Unidad 1 - Interfaz gráfica de usuario.

## Sesión 1 – Evaluación Diagnostica

1.- ¿Qué es un objeto?

2.- ¿Qué es un Arreglo?

3.- ¿Describe que es una función?

4.- ¿Describe que es una Biblioteca?

5.- Menciona la diferencia entre estructura de datos y un Objeto.

NOMBRE:

ACIERTOS:

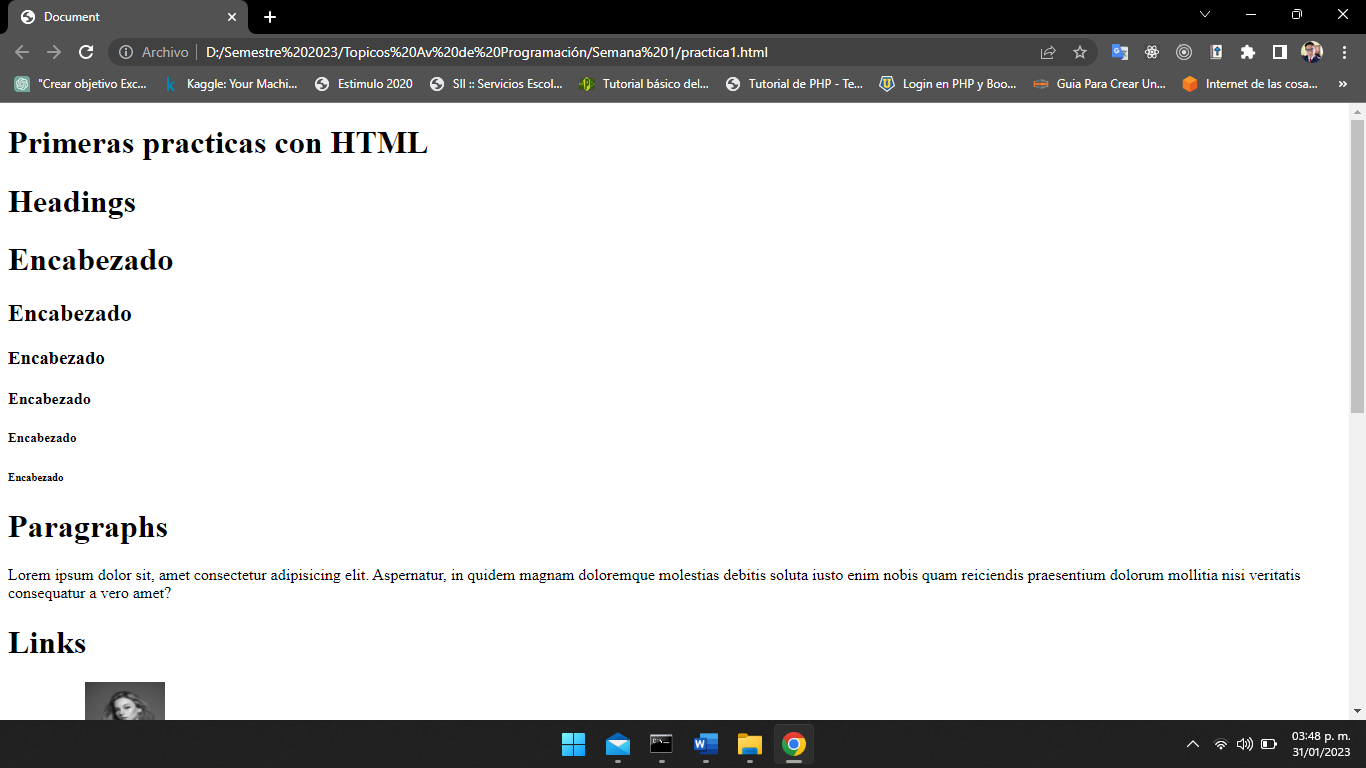
# Semana 1 – Unidad 1 - Interfaz gráfica de usuario.

## Sesión 2 – Creación de interfaz grafica de usuarios.

Nota:

Recursos: HTML5, CSS3, Bootstrap y Material UI.

Referencia: w3schools.com



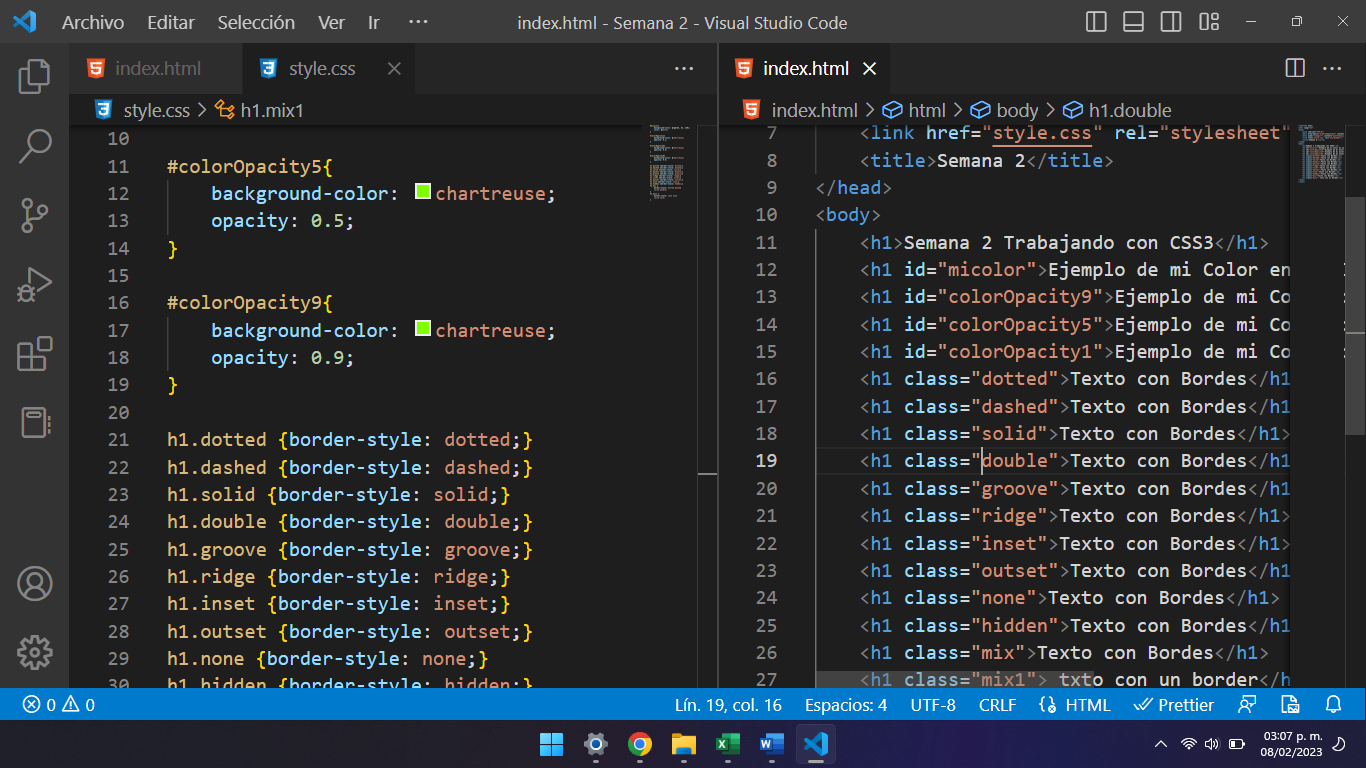
# Semana 2 – Unidad 1 - Interfaz gráfica de usuario.

## Sesión 5 – Manejo de Eventos.

Nota:

Recursos: HTML5, CSS3, Bootstrap y Material UI.

Referencia: w3schools.com



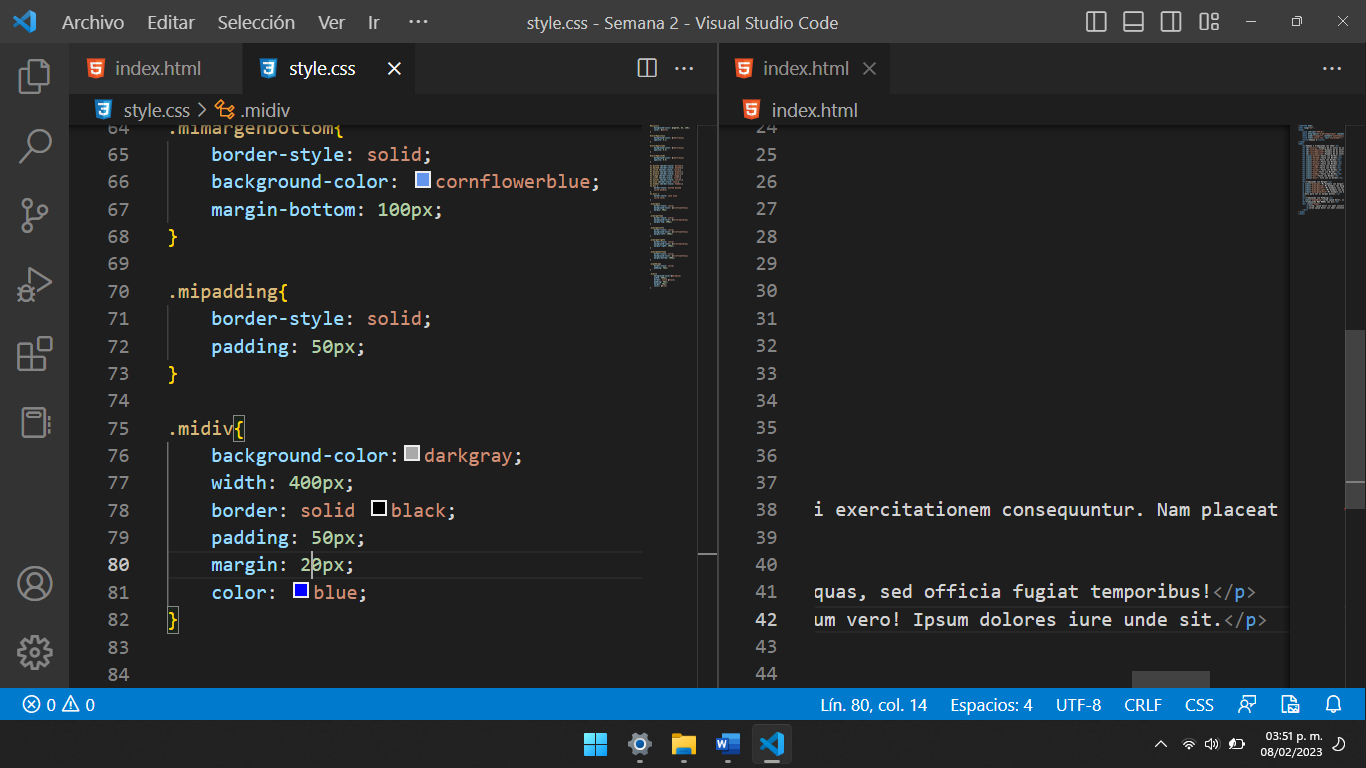
# Semana 2 – Unidad 1 - Interfaz gráfica de usuario.

## Sesión 6 – Manejo de Eventos.

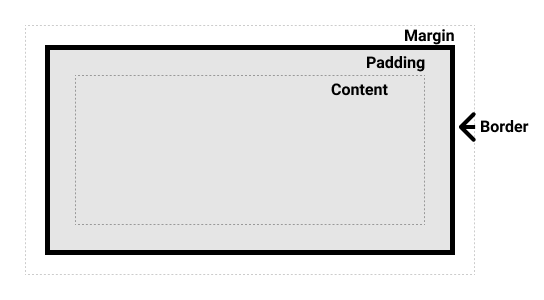
Nota: Modelo de Caja

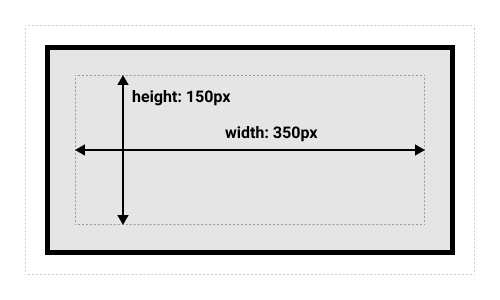
Recursos: HTML5, CSS3, Bootstrap y Material UI.

Referencia: w3schools.com









# Semana 2 – Unidad 1 - Interfaz gráfica de usuario.

## Sesión 7 – Distribución de componentes.

Nota:

Recursos: HTML5, CSS3, Bootstrap y Material UI.

Referencia: <https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/CSS/First_steps/Getting_started>

# Manejando diferentes direcciones de texto

