

CARRERA: ANALISTA DE SISTEMAS DE COMPUTACIÓN

FINALIDAD, CONTENIDOS FUNDAMENTALES Y ARTICULACION DE ASIGNATURAS

PROFESOR: CLAUDIO ALTAMIRANO

SEGUNDO AÑO

Programación II

Finalidad:

El alumno deberá adquirir fundamentos teóricos y prácticos de la programación visual orientada a objetos y orientada a eventos. Como así también adquirir herramientas para desarrollar aplicaciones de entorno gráfico para la resolución de problemas de computadoras.

Contenidos:

Unidad 1: Introducción a la Programación Visual.

1. Programación Orientada a Objetos (POO): Objetos. Propiedades. Eventos. Métodos.
2. Programación Orientada a Eventos: Formularios. Controles.
3. Introducción a Visual Basic. Historia. Características. Capacidad.
4. El Entorno de Desarrollo (IDE).
5. Trabajar con Visual Basic: Proyectos. Formularios. Módulos. Ventana de Código.

Unidad 2: Elementos del Lenguaje.

1. Manejo de Eventos. Secuencia de Eventos. Sucesión de Eventos. Eventos encadenados.
2. Formularios: Carga. Visualizar. Propiedades, Métodos y Eventos fundamentales.
3. Controles Estándar: Propiedades, Métodos y Eventos fundamentales.

Unidad 3: Fundamentos de la Programación.

1. Identificadores, Constantes y Variables: Definición. Ámbito de aplicación.
2. Tipos de Datos: Propios del Lenguaje. Definidos por el Usuario.
3. Operadores: Aritméticos. Lógicos. Concatenación. Otros.
4. Estructuras de Control: Estructuras de Selección. Estructuras Repetitivas.

Unidad 4: Creación de Formularios.

1. Windows Forms.
2. Código de un formulario.
3. Apariencia de un formulario.
4. Comportamiento de un formulario.
5. Trabajar con varios formularios.
6. Eventos de un formulario

Unidad 5: Creación de interfaces visuales.

1. Trabajar con controles.
2. Controles estándar.
3. Controles avanzados.
4. Gestión de menús.
5. Controles de diálogo.

Unidad 6: Clases del lenguaje.

1. El Object Browser.
2. Matemáticas y números.
3. Manejo de cadenas de texto.
4. Manejo de fechas y horas.
5. Opciones de la aplicación.
6. Archivos y directorios.

Unidad 7: Vectores y colecciones.

1. Colecciones.
2. Vectores y Matrices.
3. Vectores dinámicos.
4. Listas ordenadas.
5. Tablas de hash.
6. Pilas.
7. Colas.

Unidad 8: Archivos.

1. Entrada/salida.
2. Streams.
3. Archivos.
4. Archivos de texto.
5. Archivos binarios.

Bibliografía

Manual de Visual Basic.net – Mariano Birnios – MP Ediciones.

Metodología de la Programación Orientada a Objetos - Leobardo López Román - Ed Alfaomega.

Guía definitiva del programador Visual Basic.net - Fernando Omar Luna – Users.

Articulación

Se articula con las asignaturas Programación con Bases de Datos y Programación Web I.