

# PROGRAMACIÓN VISUAL

**PROPÓSITO DEL CURSO:** Desarrollar Aplicaciones siguiendo el Paradigma de Programación Orientada a Objetos.

## CONTENIDO TEMÁTICO

1. Biblioteca de Componentes Visuales (VCL) <ul style="list-style-type: none"> <li>Entorno de Programación Visual</li> <li>Menú de la Herramienta Visual</li> <li>Barra de Herramientas</li> <li>Ventana del Proyecto</li> <li>Ventana de Propiedades</li> <li>Herramientas (ToolBox)</li> <li>Componentes</li> <li>Propiedades de los componentes visuales</li> </ul> 2. Crear un proyecto <ul style="list-style-type: none"> <li>Nuevo</li> <li>Tipo de proyecto</li> <li>Guardar</li> <li>Abrir</li> <li>Compilar</li> <li>Ejecutar</li> </ul>	3. Componentes de un proyecto <ul style="list-style-type: none"> <li>Crear una Forma (Frame, Formulario)</li> <li>Manejo de componentes</li> <li>Paneles</li> <li>Cuadros de texto</li> <li>Etiquetas</li> <li>Botones, Botón de radio, Botón de chequeo, Botón combo</li> <li>Barras de desplazamiento</li> <li>Listas desplegables</li> <li>Barras de menú</li> <li>Barra de herramienta, Etc.</li> </ul> 4. Manejo de eventos del ratón <ul style="list-style-type: none"> <li>Insertar eventos</li> <li>Manipular eventos</li> <li>Eventos de los componentes visuales</li> </ul> 5. Conexión a la base de datos
	6. Manejo de reportes

## SECUENCIA 1 (40%)

TAREAS PREVIAS	CRITERIO	INDICADOR	EVIDENCIA	%
Investigación y lectura general de: <ul style="list-style-type: none"> <li>Paradigma de POO.</li> <li>Conceptos de abstracción, encapsulamiento, herencia, polimorfismo.</li> <li>Constructores, destructores y modificadores de acceso.</li> </ul>	Elaboración de reportes	Reporte de los diagramas de clase.	Reporte impreso de los diagramas de clase	10
	Programación de componentes visuales	Usa adecuadamente los componentes VCL en la solución de ejercicios planteados.	Proyectos visuales	30

## SECUENCIA 2 (60%)

TAREAS PREVIAS	CRITERIO	INDICADOR	EVIDENCIA	%
Investigación y lectura de componentes VCL de BD	Conexión con bases de datos	Realiza conexiones a bases de datos usando componentes VCL	Proyectos visuales	10
	Desarrollo de un Sistema con conexión a una base de datos usando un diagrama de clase.	Uso de componentes VCL, Conexión a base de datos, Interfaz intuitiva y funcional.	Proyecto final en electrónico (CD), reporte impreso, explicación adecuada de las características del sistema desarrollado.	50