

UNIDAD I: Introducción a .NET

- 1.1. Componentes de la arquitectura .NET
 - 1.1.1. .NET Standard
 - 1.1.2. Implementaciones .NET
 - 1.1.3. CLR, CLS .NET
 - 1.1.4. Herramientas e infraestructura común en .NET
- 1.2. Bibliotecas de clase .NET
 - 1.2.1. Bibliotecas para plataformas específicas
 - 1.2.2. Bibliotecas de clases portables
 - 1.2.3. Bibliotecas de clase estándar .NET
 - 1.2.4. Biblioteca de clase MONO
- 1.3. Elementos básicos del lenguaje
 - 1.3.1. Declaración de variables
 - 1.3.2. Tipos de Datos primitivos
 - 1.3.3. Operadores y Expresiones
 - 1.3.4. Estructuras de control
 - 1.3.5. Arreglos

UNIDAD II: Clases y Objetos

- 2.1. Clases
 - 2.1.1. Declaración de clases
 - 2.1.2. Declaración de variables miembros
 - 2.1.3. Definición de métodos
 - 2.1.4. Constructores de clases
- 2.2. Objetos
 - 2.2.1. Instanciación de objetos
 - 2.2.2. Uso objetos
 - 2.2.3. La palabra reservada this
 - 2.2.4. Retornando un objeto desde un método
 - 2.2.5. Control de acceso a miembros de la clase
- 2.3. Clases internas
- 2.4. Clases anidadas
- 2.5. Creación de clases y métodos estáticos
- 2.6. Extensión de métodos de clases
- 2.7. Clases Parciales
- 2.8. Tipo ENUM
- 2.9. Anotaciones
 - 2.9.1. Anotaciones predefinidas
 - 2.9.2. Declaración de anotaciones
 - 2.9.3. Uso de anotaciones

UNIDAD III: Herencia y Polimorfismo

- 3.1. Herencia
 - 3.1.1. Herencia simple a través de clases
 - 3.1.2. Sobreescritura y ocultamiento de métodos
 - 3.1.3. Clases abstractas y métodos abstractos
 - 3.1.4. Creación de clases y métodos Sellados
 - 3.1.5. Definición de interfaz

- 3.1.6. Implementación de una interfaz
- 3.1.7. Herencia múltiple a través de interfaces.
- 3.1.8. Ocultamiento de campos
- 3.1.9. La palabra reservada super
- 3.1.10. Objetos como una super clase
- 3.2. Polimorfismo
 - 3.2.1. Miembros virtuales
 - 3.2.2. Ocultación de miembros de clase
- 3.3. Principios de Programación Limpia

UNIDAD IV: Genéricos y Colecciones

- 4.1. Genéricos en la POO
 - 4.1.1. Introducción a genéricos
 - 4.1.2. Clases y tipos genéricos
 - 4.1.3. Métodos y constructores genéricos
 - 4.1.4. Parámetros genéricos.
- 4.2. Introducción a las colecciones
- 4.3. Tipos de colecciones
 - 4.3.1. Colecciones
 - 4.3.2. Colecciones genéricas
 - 4.3.3. Colecciones concurrentes
- 4.4. Colecciones de tipo clave/valor
- 4.5. Expresiones lambda
- 4.6. Uso de LinQ para filtrar datos

UNIDAD V: Programación Gráfica

- 5.1. Interfaces gráficas de usuario en Windows
- 5.2. Manejo de eventos
 - 5.2.1. Delegados
 - 5.2.2. Ratón
 - 5.2.3. Teclado
- 5.3. Menús y barras de herramientas
 - 5.3.1. MenuStrip
 - 5.3.2. StatuStrip
 - 5.3.3. ToolStrip
 - 5.3.4. ContextMenuStrip
- 5.4. Contenedores
 - 5.4.1. Panel
 - 5.4.2. GroupBox
 - 5.4.3. FlowLayoutPanel
 - 5.4.4. BoxPanel
 - 5.4.5. SplitPanel
 - 5.4.6. TabControl
- 5.5. Validación de campos
 - 5.5.1. MaskedTextBox
 - 5.5.2. Eventos validating y validate
- 5.6. Cuadro de diálogos
- 5.7. Casillas de verificación
 - 5.7.1. Checkbox

- 5.7.2. RadioButton
- 5.7.3. GroupBox
- 5.8. Listas Simples
- 5.9. Otros Controles
 - 5.9.1. PictureBox
 - 5.9.2. DateTimePicker
 - 5.9.3. NumericUpDown
- 5.10. Controles de rango definido
 - 5.10.1. ProgressBar
 - 5.10.2. Scrollbar
 - 5.10.3. trackbar
- 5.11. Cajas de diálogos estándar
- 5.12. Tablas
- 5.13. Tree View
- 5.14. ListView