



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
NOMBRE DEL DEPARTAMENTO
GUÍA DE ACTIVIDAD N°1

FC-FISC-1-8-2016)



Facilitador(a): Rodrigo Yánguez

Asignatura: Herramientas de Programación Aplicada III

Estudiante: _____ Fecha: 15 de abril de 2021 Grupo: _____

A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: Laboratorio #1

B. TEMAS:

Consola de Visual Basic, Botones, TextBox, labels.

C. OBJETIVO(S):

- a. Desarrollar la primera aplicación en Visual Studio.
- b. Utilizar la consola de Visual Studio para problemas sencillos.
- c. Crear una aplicación de Windows Form.
- d. Comparar los usos entre consola y Windows Form

D. METODOLOGÍA: Resolución de Problemas

E. PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:

Desarrolle una aplicación que haga las siguientes tareas:

- En una aplicación de consola, pídale al usuario que ingrese un número. Debe calcular el cuadrado y el cubo del número y luego sumarlos.
Si la suma del cuadrado y el cubo da como resultado un número par, imprima un mensaje con el resultado de la suma e indicando que es par. Si es impar, imprima el resultado e indique que es impar. Valor (20pts)
- En una aplicación de Windows Form, realice el siguiente programa. Dadas 3 medidas de un triángulo diseñen un programa para determinar si es un triángulo rectángulo.

Su proyecto deberá llamarse NombreApellido Lab1

Su nombre y cédula debe aparecer en el encabezado. Sea creativo en el diseño. Subir solución al espacio designado en Moodle

F. RECURSOS:

Diapositivas de la clase #2, clase #3 y clase #4



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
NOMBRE DEL DEPARTAMENTO
GUÍA DE ACTIVIDAD N°1

FC-FISC-1-8-2016)



G. CONSIDERACIONES FINALES:

Opinión del estudiante sobre el logro del objetivo y el desarrollo de la Asignación.

H. BIBLIOGRAFIA:

Texto o apunte recomendado como material base para la actividad.

I. RÚBRICAS:

*Es una herramienta de calificación utilizada para realizar evaluaciones objetivas. Trata del conjunto de criterios y estándares, generalmente relacionados con objetivos de aprendizaje, que se utilizan para evaluar un nivel de desempeño, laboratorios, proyectos, ensayos, artículos y otras tareas. Las rúbricas permiten estandarizar la evaluación de acuerdo con criterios específicos, haciendo la calificación más simple y transparente. **

Criterios de Evaluación

Seguir indicaciones	10
Tipos de datos correctos	15
Poner nombre a los objetos	10
Resultados	15
Diseño	15
Total	50