



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
NOMBRE DEL DEPARTAMENTO
GUÍA DE ACTIVIDAD N°2

FC-FISC-1-8-2016)



Facilitador(a): Rodrigo Yánguez

Asignatura: Herramientas de Programación Aplicada III

Estudiante: _____ Fecha: 27 de abril de 2021 Grupo: _____

A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: Laboratorio #2

B. TEMAS:

Condiciones, Picture Box, Group Box.

C. OBJETIVO(S):

- Usar las condiciones en Visual Basic.
- Utilizar los elementos de diseño Picture Box y Group Box.

D. METODOLOGÍA: Resolución de Problemas

E. PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:

Desarrolle una aplicación que haga las siguientes tareas:

Una empresa está dispuesta conceder un aumento a sus empleados. Usted deberá crear un formulario que contenga el nombre del empleado, su cédula, el departamento al que pertenece, su salario base, Para el aumento tomará en cuenta algunos factores como la antigüedad y los estudios del empleado.

- Si tiene menos de 5 años de servicio, se le aumenta 2% de su salario.
- Si tiene entre 5 y 10 años de servicio se le aumenta el 6% de su salario
- Si tiene entre 11 y 20 años de servicio se le aumentará un 8% de su salario.
- A quienes sobrepasen los 20 años en la empresa, se le concederá un aumento de un 12% y se le regalará un carro.
- Cualquier empleado que además haya alcanzado un título de maestría recibirá un aumento adicional del 2%.

Use un formulario para recoger los datos y otro para mostrar los resultados.

Se debe mostrar: el nombre del empleado, su cédula, el departamento al que pertenece, su salario base, su aumento por antigüedad, su aumento por estudios (en caso de haberlo obtenido) y su salario total. **Los resultados deben salir automáticamente** se despliegue el formulario 2. Utilice al menos **1 Picture Box** y **1 GroupBox**



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
NOMBRE DEL DEPARTAMENTO
GUÍA DE ACTIVIDAD N°2

FC-FISC-1-8-2016)



Su proyecto deberá llamarse NombreApellido Lab2
Cambie los encabezados de sus Forms. Sea creativo en el diseño. Subir la carpeta comprimida del proyecto al espacio designado en Moodle

F. RECURSOS:

Diapositivas de la clase #4 y clase #5

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
Cálculo y Resultados	15
Diseño	15
Total	50