



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
NOMBRE DEL DEPARTAMENTO
GUÍA DE ACTIVIDAD N°4

FC-FISC-1-8-2016)



Facilitador(a): Rodrigo Yánguez

Asignatura: Herramientas de Programación Aplicada III

Estudiante: _____ Fecha: 27 de mayo de 2021 Grupo: Grupo: 11L134

A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: Laboratorio #4

B. TEMAS:
Arreglos

C. OBJETIVO(S):

- Usar los arreglos en Visual Basic
- Utilizar listas para imprimir el contenido de los arreglos.

D. METODOLOGÍA: Resolución de Problemas

E. PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:

1. Confeccione un programa que lea un vector llamado Registro que contiene los nombres de los estudiantes de una clase. También existen los vectores P1, P2 y P3 con los porcentajes de parciales, proyectos y semestral. El programa debe generar 2 vectores uno que contenga los nombres de los estudiantes ordenados según el promedio que obtuvo (de mayor y menor) y otro vector que contenga las letras correspondientes (también ordenados de mayor a menor)
Utilice List View para imprimir los vectores

La salida deberá verse algo parecido a esto: 2 listas con los nombres y sus correspondientes notas. Recuerde que esos nombres y esas notas se guardan en vectores antes de imprimir en ListView

Bonifacia García
Crispiano Gonzalez
Segismunda Nava
Pancraccio Gómez
Frumencio Solís

A
B
B
D
F



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
NOMBRE DEL DEPARTAMENTO
GUÍA DE ACTIVIDAD N°4

FC-FISC-1-8-2016)



Su proyecto deberá llamarse NombreApellido Lab4

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 Clase #8. Ejemplos de ListView vistos en clase.

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

Problema #1	
Diseño	15
Cálculos y Resultados	25
Uso de vectores	10
Total	50