

GOBIERNO CONSTITUCIONAL DEL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA
INSTITUTO ESTATAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA
COORDINACIÓN GENERAL DE PLANEACIÓN EDUCATIVA
COORDINACIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

PROGRAMA DE ESTUDIO

NOMBRE DE LA ASIGNATURA

Programación Visual

CICLO Tercer Semestre	CLAVE DE LA ASIGNATURA 40303	TOTAL DE HORAS 85
---------------------------------	--	-----------------------------

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA

Proporcionar al alumno los conocimientos para desarrollar programas de aplicación en un entorno gráfico, encaminando las aplicaciones hacia el manejo de recursos de hardware.

TEMAS Y SUBTEMAS

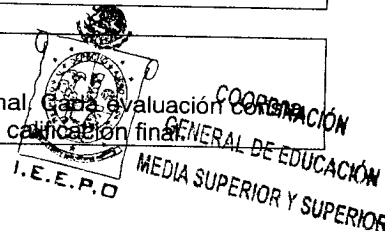
- 1. Aspectos avanzados de POO.**
 - 1.1. Manejo de excepciones
 - 1.2. Implementación de excepciones
 - 1.3. Clases genéricas
 - 1.4. Clases genéricas estándar
 - 1.5. Conceptos básicos de procesos
 - 1.6. Programación de procesos
 - 1.7. Sincronización de procesos
- 2. Programación de Interfaces Gráficas de Usuario (GUI).**
 - 2.1. Componentes de: texto estático, campo de texto, botón, caja de verificación y botón de radio
 - 2.2. Manejo de eventos
 - 2.3. Componentes de: caja combinada, lista, panel y área de texto
 - 2.4. Manejo de eventos del ratón
 - 2.5. Administradores de esquemas
 - 2.6. Manejo de eventos del teclado.
- 3. Creación de GUI's con un IDE de programación visual**
 - 3.1. Crear un proyecto
 - 3.2. Crear un proyecto con una GUI
 - 3.3. Componentes básicos: texto estático, campo de texto, botón, caja de verificación y botón de radio, caja combinada, lista, panel y área de texto
 - 3.4. Manejo de eventos
 - 3.5. Otros componentes: menús, submenús, menús contextuales, cuadros de diálogo
 - 3.6. Aplicación con varios documentos
- 4. Aplicación Hardware-Software.**
 - 4.1. Manejo de Puertos
 - 4.2. Proyecto Hardware-Software

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

El profesor expondrá su clase a los alumnos y resolverá ejercicios referentes al tema, utilizando los medios audiovisuales disponibles en el Aula o Sala de Cómputo. Asimismo el alumno codificará programas de cómputo, y revisará bibliografía del tema.

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Para aprobar el curso se realizarán tres evaluaciones parciales y una evaluación final. Cada evaluación tendrá un examen teórico, tareas y proyecto. Esto tendrá una equivalencia del 100% en la calificación final.



BIBLIOGRAFÍA

Libros básicos:

- **Thinking in C++**. Eckel, B. Mindview, Inc, 2002. **QA76.73 C153 E247**, Dirección electrónica: <http://www.mindview.net/Books>
- **Thinking in Java**. Eckel, B. Prentice Hall PTR., 2003. **CD QA76.73 J38 E25**. Dirección electrónica: <http://www.mindview.net/Books>
- **Java how to program**. Deitel & Deitel. Prentice Hall, 2003. Quinta edición. **CD QA76.73 J38 D45 (2003)**
- **Como programar en C++**. Deitel & Deitel. Prentice Hall, 2003. **QA76.73 C15 D44 (2003)**

Libros de consulta:

- **Programacion con C++ Builder 2006**, Francisco Charte Ojeda, Anaya Multimedia (2006)
- **Pro Netbeans IDE 6 Rich Client Platform Edition**, Adam Myatt, Apress (2008)
- **Programador Java 2 - Certificado Curso Práctico (Edición en Español)**, Antonio MARTIN, Alfaomega - Ra-ma (2008)
- **MICROSOFT C#**, Ceballos Sierra Francisco, Javier, Alfaomega (2008)

PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE

Maestría o Doctorado en Computación.



COORDINACIÓN
GENERAL DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

I.E.E.P.O