

Programa de Cursos

VISUAL C

REQUISITOS: No son necesarios conocimientos de programación, sí necesarios conocimientos de **Windows**. Recomendables conocimientos de **Access**, **MySQL** o **SQL**. Tener instalado el software que corresponda al curso contratado.

SOFTWARE: Los editores/programas utilizados en este curso son de acceso libres y gratuito, lo encontrará en su unidad de trabajo o bien sólo tendrá que descargarlo e instalarlo.

OBJETIVOS: Introducir al alumno a la programación entorno **Windows**, utilizando una de las herramientas más versátiles del mercado. Se enseñarán tanto las instrucciones del lenguaje de programación como el manejo del entorno de **Visual Studio 2017** (el **.NET Framework**). Orientado hacia el programa de creación de videojuegos con **UNITY**.

PROFESORADO: La alta calidad de nuestros cursos se asegura mediante una cuidadosa selección de nuestro personal docente. Un profesorado titulado y estable aseguran una enseñanza que combina la excelencia académica con los últimos adelantos informáticos.

METODOLOGÍA: Enseñanza **ON-LINE**, **Teleformación** con **Tutor personal**. Desde el momento en que se recibe el material necesario para realizar el curso, dispondrá de un tutor personal que le guiará y ayudará a resolver los problemas que le surjan en el estudio. Podrá realizar cuantas consultas necesite relacionada con el curso.



HORARIOS: Puede dedicar tantas horas como quiera, lo único que deberá tener en cuenta es la duración máxima del curso, que siempre será la suficiente para que pueda terminarlo con comodidad y sin prisas.

DURACIÓN: **74** horas (**4** meses máximo, a partir de la fecha de inicio).



PRIMERA A.CEPI-BASE, S.L.

C/. Balmes, 114 bajos - 08008 Barcelona

CIF B58250747 | Telefono: 934547306 | Fax:933236257

info@cepibase.com | www.cepibase.com

CONTENIDO: VISUAL C

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ LENGUAJES VISUALES
- ➔ CONVENCIONES USADAS EN CURSO

2 - TRABAJANDO CON EL ENTORNO

- ➔ EL ENTORNO DE VISUAL STUDIO
- ➔ CREANDO APLICACIONES
- ➔ WINDOWS FORMS
- ➔ EDICIÓN DEL CÓDIGO
- ➔ EJECUTANDO LA APLICACIÓN
- ➔ UTILIZAR LA AYUDA

3 - INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

- ➔ TIPOS DE DATOS
- ➔ OPERADORES
- ➔ TOMA DE DECISIONES
- ➔ WINDOWS FORMS BÁSICOS
- ➔ MENSAJES ESPECIALES
- ➔ EJERCICIOS

4 - OTROS ELEMENTOS DE PROGRAMACIÓN

- ➔ FUNCIONES
- ➔ ALCANCE DE LAS VARIABLES
- ➔ FUNCIONES AVANZADAS
- ➔ ENFOQUES
- ➔ BUCLES
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN Nº 1

5 - CONTROL DE ERRORES Y DEPURACIÓN

- ➔ TRATAMIENTO DE ERRORES
- ➔ ERRORES EN TIEMPO DE EJECUCIÓN
- ➔ EXCEPCIONES
- ➔ ERRORES LÓGICOS, DEPURACIÓN
- ➔ EJERCICIOS

6 - PROGRAMACIÓN ORIENTADA OBJETOS

- ➔ CLASES
- ➔ CREAR UNA CLASE
- ➔ UTILIZANDO EL ENCAPSULAMIENTO
- ➔ UTILIZANDO LA HERENCIA
- ➔ UTILIZANDO EL POLIMORFISMO
- ➔ INTERFACES
- ➔ ESPACIOS DE NOMBRES
- ➔ TIPOS PARCIALES
- ➔ TIPOS DE DATOS GENÉRICOS
- ➔ EJERCICIOS

7 - ARRAYS, COLECCIONES ARRAYS(MATRICES)

- ➔ ARRAYS (MATRICES)
- ➔ COLECCIONES
- ➔ EJERCICIOS

8 - FUNCIONES DE VISUAL C# 2017

- ➔ FUNCIONES PARA GESTIONAR CADENAS
- ➔ FUNCIONES PARA GESTIONAR FECHAS Y HORAS
- ➔ FUNCIONES PARA GESTIONAR INTERVALOS DE TIEMPO
- ➔ FUNCIONES MATEMÁTICAS
- ➔ FORMATEAR DATOS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN Nº 2