

Asignatura: **PROGRAMACION III**

Docente: **Lic. en Sistemas CLAUDIO DAMIAN SCATTONE**

- Contenidos.

### **UNIDAD I – PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS – ELEMENTOS DE UNA APLICACION**

#### **Concepto de programación orientada a objetos (POO)**

#### **Programas orientados a eventos**

#### **Elementos de una aplicación:**

- Formularios y controles
- Nombre de controles y objetos
- Propiedades, clase y estado de objetos
- Modo de diseño y Modo de ejecución
- Procedimientos
- Eventos
- Métodos
- Módulos
- Encapsulación, herencia, polimorfismo y mensajes en objetos

### **UNIDAD II- INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE**

#### **Conceptos básicos**

- Identificadores
- Palabras reservadas
- Tipos de datos
  - Clasificación de los tipos de datos
    - Tipos enteros (Byte, Integer, Long)
    - Tipos reales (Single, Double, Currency)
    - Tipos cadena (String).
    - Tipos lógicos (Boolean)
    - Tipos variados (Variant)
- Constantes.
  - Declaración de constantes
  - Declaración de constantes públicas.
  - Declaración de constantes privadas
  - Declaración de constantes locales
- Variables
  - Declaración de una variable
    - Declaración de una variable pública
    - Declaración de una variable privada
    - Declaración de una variable local
  - Nombre descriptivos de las variables.
  - Almacenar y recuperar datos en variables.
  - Operaciones aritméticas con variables.
  - Ejercicios .



- Operaciones de entrada y salida
  - Función InputBox.
  - Función MsgBox

### **UNIDAD III – ESTRUCTURAS DE CONTROL SELECTIVAS**

#### **Estructuras de control selectivas. Conceptos básicos**

- Expresiones lógicas
  - Operadores aritméticos.
  - Operadores de relación.
  - Operadores lógicos
    - Operador lógico AND
    - Operador lógico OR
    - Operador lógico NOT
- La sentencia If
- La sentencia Case

### **UNIDAD IV- ESTRUCTURAS DE CONTROL REPETITIVAS**

#### **Estructuras de control repetitivas. Conceptos básicos**

- El Bucle For...Next..
- El Bucle Do...Loop
- El Bucle While...Wend
- El Bucle For Each...Next
- Ejercicios propuestos

### **UNIDAD V- ESTRUCTURAS DE DATOS: ARRAY**

#### **Introducción a las estructuras de datos**

- Los Arrays.
  - Arrays unidimensionales: vectores
    - Declaración de un Array unidimensional
    - Almacenar y leer datos en un Array unidimensional
    - Operaciones con los elementos de un Array unidimensional
    - Ejercicios prácticos
  - Arrays multidimensionales: tablas y matrices.
    - Recorrido por las filas y columnas de un Array multidimensional.
    - Declaración de un Array multidimensional
    - Almacenando y leer datos en un Array multidimensional...
    - Ejercicios propuestos

### **UNIDAD VI- CONTROLES ACTIVE X**

#### **Controles Activex. Conceptos básicos**

Diferencias con los controles intrínsecos. Rich Text Box. Masked Edit Web Browser. MS Chart. Windows Common Controls.  
Creación de Controles Activex.  
Creación del módulo. Utilización del asistente

### **UNIDAD VII- BASE DE DATOS**

### **Introducción a los conceptos de base de datos**

- Concepto de base de datos.
- Elementos de una base de datos.
- Estructura de una base de datos.
- Sistema de Gestión de Base de datos (SGBD).
- Administrador de base de datos (ABD).
- Diseñador de base de datos (DBD).

### **Creación de una base de datos**

- Bibliografía
- Aprendiendo Visual Basic 6.0 en 24 Horas. Autor: Greg Perry, Sanjaya Hettihewa. Editorial: Sams.
- Programación avanzada con Visual Basic 6.0. Autor: Francesco Balena. Editorial: Mc GrawHill.
- Visual Basic 6.0, curso de programación. Autor Francisco Javier Cevallos. Ed: RA-MA
- VISUAL BASIC 6.0 - Orientado a bases de datos - Desarrollando Grupo Experto Bucarelly. Segunda edición
- Aprenda Visual Basic 6.0 *como si estuviera en primero*. Javier García de Jalón - José Ignacio Rodríguez - Alfonso Brazález