



**UNIVERSIDAD
CONTINENTAL**

www.continental.edu.pe

Presentación de la asignatura **Laboratorio de Programación**

Mg. Adiel Omar Flores Ramos



Laboratorio de programación

- Esta asignatura te permitirá integrar tus conocimientos de Técnicas de Programación, Lenguaje de Programación y Base de datos para el desarrollo de aplicaciones.



Competencia de la asignatura

- Construir proyectos informáticos con un lenguaje de programación visual promoviendo la automatización de los procesos, promoviendo el uso de herramientas tecnológicas, mostrando perseverancia en las actividades académicas.



Unidades Didácticas

Unidad I

Introducción a
la programación
y BD
Relacionales

Unidad II

Programación
con Visual Basic

Unidad III

POO y
proyectos
avanzados

Unidad IV

Acceso a datos

Unidad I: Introducción a la programación y BD Relacionales

Contenidos

- Introducción a la programación.
- Bases de datos con SQL Server.
- Lenguaje SQL.
- Procedimientos almacenados.



Unidad I: Introducción a la programación y BD Relacionales

Actividades

- Implementar una base de datos de acuerdo a las directivas de normalización utilizando T-SQL.
- Programar procedimientos almacenados para recuperar datos de una Base de datos mediante consultas SQL.

Control de Lectura N° 1

- Práctica de desarrollo de los temas estudiados.



Unidad II: Programación con Visual Basic

Contenidos

- Formularios y controles
- Estructura selectiva
- Estructura repetitiva
- Formularios de Interfaz múltiple



Unidad II: Programación con Visual Basic

Actividades

- Desarrollar una aplicación tipo juego sencillo, utilizando estructuras selectivas.
- Elabora una aplicación con formularios MDI.

Tarea Académica N° 1

- Programar aplicaciones que den solución a casos presentados.



Unidad III: POO y proyectos avanzados

Contenidos

- Programación orientada a objetos.
- Herencia, polimorfismo y encapsulamiento.
- Procedimientos
- Formularios dependientes y controles avanzados



Unidad III: POO y proyectos avanzados

Actividades

- Desarrollar una aplicación tipo juego sencillo, utilizando estructuras selectivas.
- Elabora una aplicación con formularios MDI.

Control de Lectura N° 2

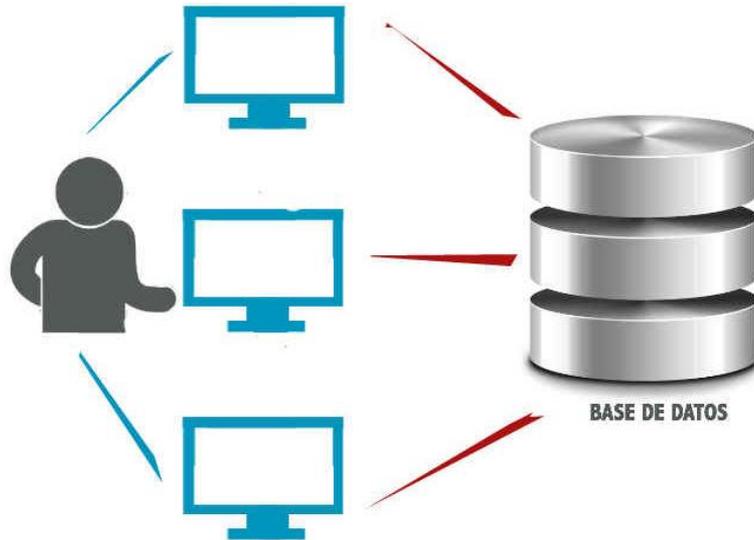
- Desarrollo de ejercicios de Programación Orientada a Objetos.



Unidad IV: Acceso a datos

Contenidos

- Introducción al acceso a datos.
- Trabajar con datos.
- Creación de proyectos de acceso a datos.



Unidad IV: Acceso a datos

Actividades

- Crear formularios de acceso a datos para dar mantenimiento a tablas principales y principal-detalle, utilizando ADO .NET.
- Construir una aplicación de acceso a datos utilizando formularios MDI y controles avanzados.

Tarea Académica N° 2

- Crear un programa de acceso a datos.



Recursos Educativos Virtuales

- Manual autoformativo
- Video clases
- Podcast
- Foros
- Biblioteca Virtual



Recomendaciones finales

- En las sesiones virtuales de cada semana, guiaremos tu aprendizaje, orientaremos el desarrollo de actividades y atenderemos tus dudas e inquietudes
- Con estas indicaciones, estaremos listos para iniciar nuestra asignatura.



Bienvenido a la asignatura Laboratorio de Programación

