

PROGRAMACIÓN VISUAL BASIC Y C

- 1. Nivel/etapa al que se dirige la actividad:**
El curso parte desde 0, no se requieren conocimientos previos.
- 2. Horas de duración:**
40 horas
- 3. Número máximo de participantes:**
ON-LINE.

OBJETIVOS:

- Aprender de forma cómoda, rápida y sencilla a programar tanto en Visual Basic.
- Con los temas multimedia (video tutoriales), escuchamos y vemos en pantalla las explicaciones del profesor, de esta forma aprendemos a programar tanto en Visual Basic como en C de forma cómoda y sencilla.

CONTENIDO:

CONTENIDO MULTIMEDIA VISUAL BASIC:

- Entorno de trabajo
- Entorno de trabajo 2
- Diseño de formulario 1 (formulario)
- Diseño de formulario 2 (label)
- Diseño de formulario 3 (Textbox)
- Diseño de formulario 4 (CommandButton)
- Código de programación
- Código de programación 2 (KeyPress / Keyascii)
- Código de programación 3 (Bucle = For)
- Código de programación 4 (TextBox multilínea = vbCrLf)
- Pantalla emergente MsgBox
- Eventos Mousemove
- Pantalla emergente InputBox
- Componentes DriveListBox, DirListBox, FileListBox
- Enlace de los tres componentes anteriores
- Trabajo con archivos secuenciales
- Trabajo con archivos secuenciales 2

LECCIONES DE "C"

- 1.- Estructuración del código y variables
- 2.- Operadores, secuencias de escape, librerías.
- 3.- Funciones de entrada / salida
- 4.- Condicionales. Compilación y ejecución de código.
- 5.- Bucles

- 6.- Arrays y bifurcaciones
- 7.- Funciones y punteros
- 8.- Funciones de texto
- 9.- Funciones de carácter, varias y de impresión.
- 10.- Modo gráfico y funciones
11. Gestión de unidades de disco
12. Calculo de media aritmética
13. Conversor Pts-Euros y viceversa
14. Movemos un objeto
15. Animación automática
16. Adivinar números aleatorios
17. Representar una tabla ascii
18. Añadir registros a archivo secuencial
19. Eliminar registros de archivo secuencial
20. Consulta de registros secuenciales
21. Enlace para gestionar altas, consultas y bajas de archivos.
22. Desglose en unidades monetarias
23. Creación de un reloj sincronizado con el reloj del sistema
24. Ficha de datos con pantallas emergentes
25. Movimiento de ratón
26. Eventos de mouse
27. Visualizador de imágenes.
28. Glosario 1
29. Glosario 2

CONTENIDO DEL TEXTO:

1. Programa de sumar y restar
2. Conversión de horas a minutos y segundos
3. Tablas de multiplicar
4. Pasa a segundos
5. Calcula números pares e impares
6. Operaciones de formato con texto
7. Imagen e icono en movimiento
8. Calculo de la letra del NIF
9. Barras de desplazamiento y formas
10. Calculo de un factorial

EJERCICIOS DE "C"

1. Repite número
2. Calcula suma, resta, multiplicación, división.
3. Indica el número mayor
4. Calcula la edad aproximada
5. Comprueba el rango de un número
6. Mira si un número es par o impar
7. Introducimos números
8. Cuenta vocales
9. Calcula porcentajes

10. Pasa a segundos
11. Calcula raíz cuadrada
12. Calcula área
13. Indica vocal introducida
14. Calcula factorial
15. Traduce números
16. Comprueba nombres
17. Dibujo de cuadros
18. Secuencia de valores
19. Inventa números
20. Calcula medias
21. Pasa celsius a farenhe