



**Instituto de Formación Profesional CBTech**

Estudie desde su hogar y obtenga un certificado universitario

Formación a distancia de

# Programación en Visual Basic.Net – Aplicaciones Windows

## Programación en Visual Basic.Net – Aplicaciones Windows

### Índice del curso

#### 1. Introducción a Visual Basic .NET

- 1.1. Que es .NET?
- 1.2. .NET Framework
- 1.3. Common Language Runtime (CLR)
- 1.4. Espacio de nombres
- 1.5. Assemblies

#### 2. Comenzando con la instalación

- 2.1. Requisitos de instalación
- 2.2. Instalación de Visual Basic 2008 Express Edition
- 2.3. Entorno de desarrollo

#### 3. Fundamentos de la programación

- 3.1. Que es el software?
- 3.2. Los lenguajes de programación
- 3.3. Los tipos de datos
- 3.4. Variables y constantes
- 3.5. Operadores y expresiones
- 3.6. Estructuras de control

#### 4. La programación orientada a objetos

- 4.1. Introducción a la POO
- 4.2. Clases
- 4.3. Objetos
- 4.4. Métodos
- 4.5. Propiedades
- 4.6. Modificadores de acceso
- 4.7. Orientación a Objetos
- 4.8. Lenguaje Unificado de Modelado (UML)

#### 5. Sintaxis en Visual Basic .NET

- 5.1. Una primera aproximación a la sintaxis
- 5.2. Objetos, propiedades y métodos de Visual Basic .NET
- 5.3. Dimensionamiento
- 5.4. Vectores y matrices
- 5.5. Estructuras de control en Visual Basic .NET
- 5.6. Procedimientos y funciones
- 5.7. Aplicación de consola

#### 6. Aplicaciones Windows

- 6.1. Controles
- 6.2. Formularios
- 6.3. Inserción de controles en formularios
- 6.4. Interfaz de usuario
- 6.5. Programando los controles
- 6.6. El acceso a archivos
- 6.7. Controles de impresión
- 6.8. Control de errores
- 6.9. La primera aplicación
- 6.10. Una primera aproximación a los enlaces de datos
- 6.11. Desarrollo de aplicaciones
- 6.12. Distribución de aplicaciones

## **Programación en Visual Basic.Net – Aplicaciones Windows**

### **7. Controles Avanzados**

- 7.1. Controlador de eventos
- 7.2. Casillas de verificación y controles de opción
- 7.3. Menús en tiempo de diseño
- 7.4. Menús contextuales
- 7.5. Controles Timer
- 7.6. Utilizar clases
  - 7.6.1. Módulos de clase
  - 7.6.2. Propiedades
  - 7.6.3. Métodos
- 7.7. Colecciones
- 7.8. Controles de usuario

### **8. Proyecto final**