



## Programación .NET On Demand

### Unidad 1 Lógica computacional

- Tema A Lógica computacional
  - Actividad 1-01 Secuencias lógicas
- Tema B Algoritmos
  - Actividad 1-02 Algoritmos
  - Prueba de escritorio
  - Actividad 1-03 Algoritmos
- Tema C Clasificación de algoritmos
  - Transcripción
  - Compilación y errores
  - Actividad 1-04 Identificando errores
- Tema D Variables
  - Actividad 1-05 Acerca de variables
  - Asignación de valores
  - Actividad 1-06 Asignación de variables
- Tema E Operadores
  - Actividad 1-07 Operadores
- Tema F Estructuras básicas
  - Primera estructura: Secuencia de acciones
  - Segunda estructura: Decisión de acción
  - Actividad 1-08 Escribiendo algoritmos
  - Tercera estructura: Ciclos de acciones
  - Actividad 1-09 Escribe algoritmos computacionales
- Tema G Diagramas de flujo
  - Actividad 1-10 Diagramas de flujo
  - Evaluación 01

### Unidad 2 Pseudocódigo

- Tema A Pseudocódigo
- Tema B Diagramas de Nassi – Schneiderman (N-S)
  - Diagrama N-S de estructuras de decisión
  - Actividad 2-01 Diagramas N-S
- Tema C Pseudocódigos de la estructura Si-Entonces- Si no
  - Actividad 2-02 Decisiones simples
- Tema D Decisiones en secuencia
  - Actividad 2-03 Decisiones en secuencia
- Tema T Decisiones en cascada o anidadas
  - Actividad 2-04 Decisiones anidadas
- Tema F Ciclos
  - Lámina 2-01 Ciclos
  - Actividad 2-05 Ciclo Mientras
  - Actividad 2-06 Ciclo Para
  - Actividad 2-07 Ciclo Hacer Mientras
  - Actividad 2-08 Ciclo Hacer - Hasta

Actividad 2-09 Ciclos anidados  
Actividad 2-10 Escribiendo pseudocódigos matemáticos

Tema G Arreglos y matrices

Lámina 2-02 Arreglos y matrices  
Actividad 2-11 Arreglos  
Actividad 2-12 Matrices  
Lámina 2-03 Glosario de conceptos algoritmos  
Evaluación 02

## Unidad 3 .NET

Tema A Introducción

Entorno de desarrollo (IDE)  
Lámina 3-01 Microsoft .NET  
Video 3-01 Instalando Visual C# Express 2010

Tema B Entorno de programación

Hola mundo  
Lámina 3-02 Consola y Buffer de entrada  
Video 3-02 Mi primera aplicación  
Proyecto 3-01 Mi primera aplicación

Tema C Introducción a la programación en C#

Lámina 3-03 Otros elementos del programa  
Palabras reservadas  
Literales  
Variables  
Tipos de datos  
Lámina 3-04 Otros tipos de variables  
Video 3-03 Declaración de variables

Tema D Operadores, constantes y enumeraciones

Operadores  
Video 3-04 Operadores Unarios  
Constantes  
Lámina 3-05 Operadores  
Video 3-05 Operadores Binarios  
Lámina 3-06 Variables de sólo lectura  
Enumeración  
Lámina 3-07 Enumeraciones  
Proyecto 3-02 Cálculo de sueldo

Tema E Sentencias de control

Condicionales  
Video 3-06 Condicional IF  
Video 3-07 Instrucción Switch  
Ciclos  
Video 3-08 Ciclo While  
Video 3-09 Ciclo For  
Lámina 3-08 Sentencias de control  
Uso De Break Y Continue  
Proyecto 3-03 Sentencias de control

Tema F Métodos, Arreglos y Colecciones

Métodos  
Lámina 3-09 Métodos externos  
Parámetros



- Namespace
- Lámina 3-10 Otros parámetros
- Lámina 3-11 Importación de Namespace
- Proyecto 3-04 Errores
- Arreglos
- Video 3-10 Arreglos
- Declaración de arreglos
- Funciones mas comunes con arreglos
- Búsqueda en arreglos
- Lámina 3-12 Arreglos Multidimensionales
- Proyecto 3-05 Arreglos
- Listas
- Pilas
- Colas
- Video 3-11 Pilas
- Video 3-12 Colas
- Video 3-13 Pilas y Colas
- Proyecto 3-06 Pilas
- Evaluación 03

#### **Unidad 4 Programación orientada a objetos**

- Tema A Clases y Objetos
  - Definición de clases
  - Video 4-01 Clases
  - Accesibilidad
  - Lámina 4-01 Operador New
  - Lámina 4-02 Anidación de tipos
  - Proyecto 4-01 Colas
- Tema B Interfaz
  - Ventana Propiedades
  - Ventana Eventos
  - Video 4-02 Interfaz gráfica
  - Lámina 4-03 Controles comunes
  - Proyecto 4-02 Botones
- Tema C Excepciones (Instrucción Try)
  - Lámina 4-04 Uso de Catch
  - Proyecto 4-03 Excepciones
- Tema D Archivos
  - Streams
  - Lámina 4-05 Archivos Complemento
  - Bufferedstream
  - Proyecto 4-04 Archivos externos
  - Evaluación 04

