

Prof. Iván Montenegro

Guías de Estudio y trabajo complementario

Cuarto Bachillerato en Computación (Matutina y Vespertina)

Laboratorio I

Guía de Estudio

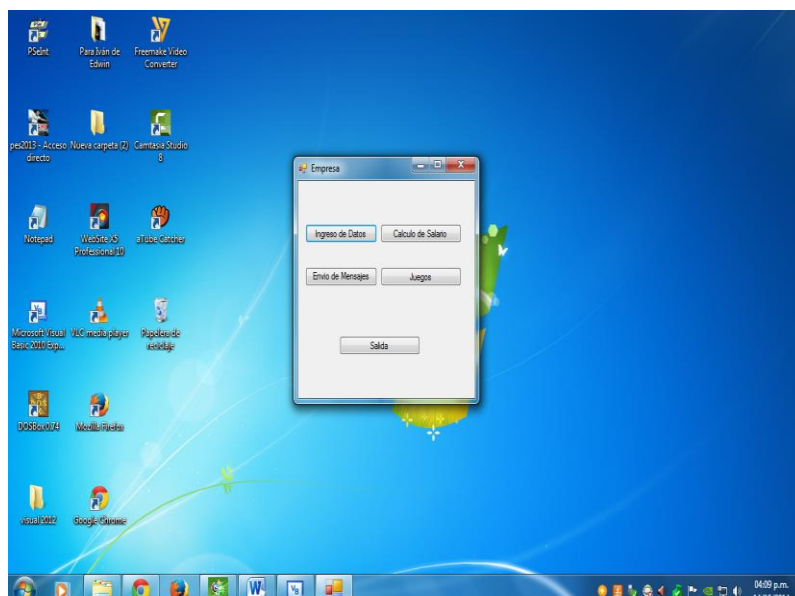
- Programación Orientada a Objetos (Visual Basic 2010)
- Entorno de trabajo, barra de Herramientas y Propiedades.
- Variables, Clases y Tipos de Variables, aplicaciones.
- Operadores lógicos y numéricos
- Estructuras de Condición y Selección
- Estructuras anidadas (if, elseif, case, etc)
- Estructuras de Repetición (While... Do loop, Do While, for, etc.)
- Estructuras repetitivas por condición (un do loop dentro de un if).

Trabajo Complementario:

Formulario de usuario y contraseña (progressbar)

- Crear una aplicación que permita mostrar un menú con las siguientes opciones:
- Una planilla que calcule el salario de un empleado, tomando en cuenta que las horas trabajadas serán pagadas a Q4.70 y la hora extra a Q6.70, el programa deberá determinar cuánto es el salario por día a recibir, si la persona trabaja más de 8 horas al día, calcular también el salario por mes tomando en cuenta el salario por día, realizarle un descuento de Q25.00 por cada día que falte a sus labores, si este se ausenta por más de tres días consecutivos.
- Una aplicación que permita el ingreso para registro de empleados de una empresa, el programa deberá permitir el ingreso de los datos personales de un empleado, (nombre completo, fecha de nacimiento, puesto que ocupa, dirección de residencia, departamento para el que labora). El programa deberá permitir mostrar una imagen del empleado e impresión para un gafete de ingreso a la empresa.
- Una aplicación que simule ser el envío de mensajes de texto con código de verificación.
- Una aplicación que permita mostrar el juego del ahorcado, con un mínimo de dos palabras.

Cada una de las aplicaciones deberá mostrarse en un mismo formulario como se muestra en la imagen, además de traer en folder su código impreso y quemado en un cd.



Quinto Perito Contador (matutina y vespertina)

Programación II

Guía de Estudio

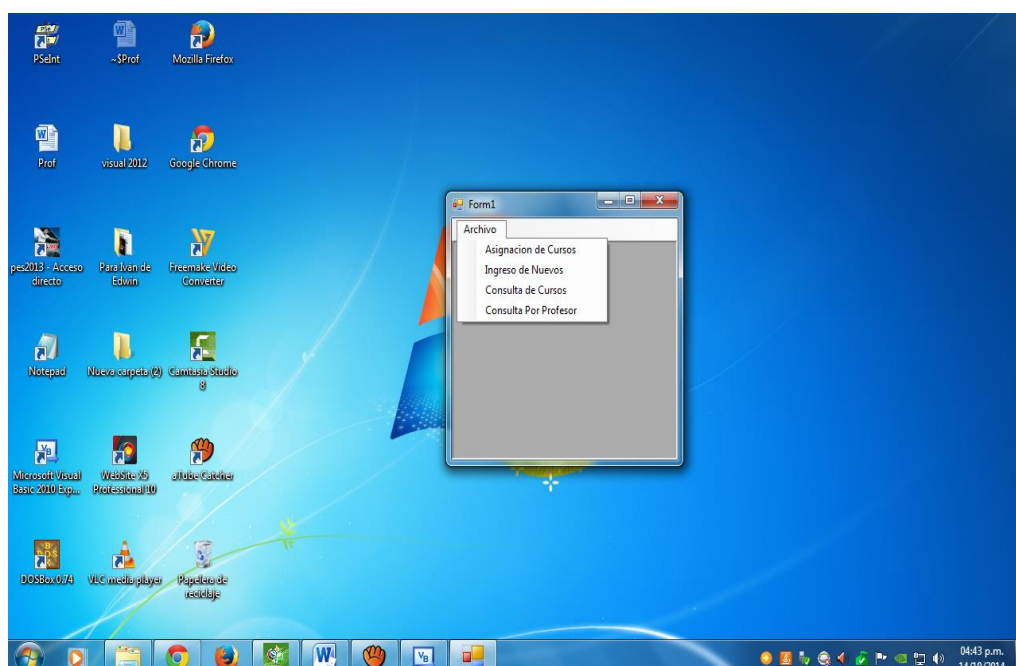
- Matrices y Vectores
- Tipos de matrices
- Arreglos
- Entorno de variables y parámetros
- Llamar a un procedimiento.
- Bases de datos
- Tipos de bases de datos
- Consultas de bases de datos
- Gestores de bases de datos.

Trabajo Complementario:

- Crear una aplicación que permita mostrar los siguientes formularios, con apariencia de menú o menús contenedores.

Ingreso de registro de una academia de computación, la aplicación deberá incluir datos ingresados en Access y permitir que se puedan modificar en visual Basic. La aplicación creada en Access deberá contener la información de 5 tablas, las cuales serán Alumnos de Nuevo, Ingrese, las cuales almacenaran datos personales de los alumnos que van a inscribirse a la academia, "Cursos", que contendrá la información de los cursos impartidos por la academia de computación, costo y salones donde se imparte, "Profesor", la cual únicamente llevara el nombre del catedrático que imparte el curso. Y Asignación, esta tabla deberá estar en blanco en Access para ser manipulada en visual Basic. Además la aplicación debe contar con pantalla de presentación, cuadro acerca de e ingreso de usuario contraseña.

La aplicación deberá ser presentada en forma digital a través de un cd y el código impreso.



Primero Y Segundo Básico (vespertina)

Programación

Guía de Estudio

- Programación en Seudocódigo (p-seint)
- Programación en Pascal
- Declaración de Variables
- Tipos de Declaradores
- Operadores Lógicos y matemáticos
- Ingreso y salida de Datos
- Condiciones
- Operaciones Matemáticas

Trabajo Complementario.

Desarrolla los siguientes programas, tanto en P-seint como en Pascal.

1. Programa Que permita el ingreso de datos personales
2. Programa que permita mostrar la suma, multiplicación y división de 4 números ingresados por el usuario.
3. Programa que permita determinar cuál de 4 números ingresados por el usuario es mayor.
4. Programa que permita el ingreso de 4 datos personales, además debe incluir el año de nacimiento y en base a ello calcular su edad.

Cada uno de los programas debe venir realizado en P-seint y pascal, de forma digital y código impreso.

Tercero Básico (Vespertina)

Guía de Estudio.

- Programación Orientada a objetos (Visual Basic 6.0 y 2010)
- Formularios
- Barra de Propiedades y Herramientas
- Eventos y Ciclos(/Timer)
- Condiciones(IF)
- Estructuras de repetición.

Trabajo Complementario.

Realizar los siguientes programas.

1. Programa que permita simular el envío de mensajes de texto.
2. Programa que permita simular el movimiento de un semáforo
3. Programa que permita mostrar un texto en movimiento.

Guías de Estudio y trabajo complementario

Cuarto Perito Contador y Cuarto Secretariado (Vespertina)

Laboratorio I

Guía de Estudio

- Programación Orientada a Objetos (Visual Basic 2010)
- Entorno de trabajo, barra de Herramientas y Propiedades.
- Variables, Clases y Tipos de Variables, aplicaciones.
- Operadores lógicos y numéricos
- Estructuras de Condición y Selección
- Estructuras anidadas (if, elseif, case, etc.)
- Estructuras de Repetición (While... Do loop, Do While, for, etc.)
- Estructuras repetitivas por condición (un do loop dentro de un if).

Trabajo Complementario:

Formulario de usuario y contraseña (progressbar)

- Crear una aplicación que permita mostrar un menú con las siguientes opciones:
- Una planilla que calcule el salario de un empleado, tomando en cuenta que las horas trabajadas serán pagadas a Q4.70 y la hora extra a Q6.70, el programa deberá determinar cuánto es el salario por día a recibir, si la persona trabaja más de 8 horas al día, calcular también el salario por mes tomando en cuenta el salario por día, realizarle un descuento de Q25.00 por cada día que falte a sus labores, si este se ausenta por más de tres días consecutivos.
- Una aplicación que permita el ingreso para registro de empleados de una empresa, el programa deberá permitir el ingreso de los datos personales de un empleado, (nombre completo, fecha de nacimiento, puesto que ocupa, dirección de residencia, departamento para el que labora). El programa deberá permitir mostrar una imagen del empleado e impresión para un gafete de ingreso a la empresa.
- Una aplicación que simule ser el envío de mensajes de texto con código de verificación.
- Una aplicación que permita mostrar el juego del ahorcado, con un mínimo de dos palabras.

Cada una de las aplicaciones deberá mostrarse en un mismo formulario como se muestra en la imagen, además de traer en folder su código impreso y quemado en un cd.

