

## ESPECIALISTA TIC EN PROGRAMACIÓN CON MICROSOFT VISUAL BASIC 2010(ONLINE)



**350,00 € - 425,00 €**

Microsoft Visual Studio es un entorno de desarrollo integrado para sistemas operativos Windows. Soporta varios lenguajes de programación tales como Visual C , Visual C Sharp , Visual J Sharp , y Visual Basic .NET, al igual que entornos de desarrollo web como ASP.NET. A través de este curso el alumnado podrá conocer en profundidad el acceso a base de datos utilizando la tecnología ADO.NET, asimilar los fundamentos de programación para su correcta aplicación y conocer las características propias de la interfaz de Windows Forms.n

**Categorías:** [Cursos online](#), [Informática Diseño y Programación](#), [Programación](#) |

### INFORMACIÓN

<b>Duración</b>	180 h
<b>Modalidad</b>	Online

<b>Docencia</b>	TUTOR PERSONAL
<b>Prácticas</b>	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
<b>Método de pago</b>	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
<b>Centro de empleo</b>	AGENCIA DE COLOCACIÓN
<b>Formación acreditada</b>	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE
<b>Precio</b>	Particular, Empresa

## DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CARACTERÍSTICAS DE MICROSOFT .NET FRAMEWORK  
 4nIntroducciónnFramework.NetnCLR, Common Language RuntimeCLI, Common Intermediate LanguageCLS, Common Language SpecificationnBCL, La Biblioteca de Clase BasenMetadatosnEnsambladosnTipos de datosnUNIDAD DIDÁCTICA 2. CONOCIENDO VISUAL STUDIO 2010 (I)nIntroducciónnVisual StudionUNIDAD DIDÁCTICA 3. CONOCIENDO VISUAL STUDIO 2010 (II)nIntroducciónnVentajas y NavegaciónnUNIDAD DIDÁCTICA 4. FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓNnIntroducciónnVariablesTipos de DatosnConstantesnOperadoresnOverFlowFunciones de ConversiónExpresiones LógicasnUNIDAD DIDÁCTICA 5. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROLn¿Qué es un Array?nEstructuras de RepeticiónEstructuras de DecisiónCombinar EstructurasnUNIDAD DIDÁCTICA 6. PROCEDIMIENTOSnIntroducciónnCrear Procedimientos FunctionLlamar a Procedimientos FunctionnCrear Procedimientos SubnLlamar a Procedimientos SubnPaso de ParámetrosnÁmbito y DuraciónnUNIDAD DIDÁCTICA 7. PENSAR EN OBJETOSnIntroducciónnClasesnPropiedadesnProcedimientos y ConstructoresnCrear ObjetosVisibilidadnPropiedades de ReadOnly/WriteOnlynUNIDAD DIDÁCTICA 8. HERENCIAIntroducciónnCrear SubclasesnCrear Objetos de las SubclasesnSobrescribir MétodosnEl Acceso ProtectednUNIDAD DIDÁCTICA 9. INTERFACES Y ESPACIOS DE NOMBRESnClases AbstractasnCrear InterfacesImplementar InterfacesnBiblioteca de ClasesEspacio de NombresnUNIDAD DIDÁCTICA 10. ARRAYS AVANZADOSnArrays de ObjetosnArrays MultidimensionalesnMétodos con un Número Variable de ParámetrosnUNIDAD DIDÁCTICA 11. TIPOS DE DATOS COMO CLASESnBase Común de Tipos de DatosnLa Clase StringnComparar CadenasLa Clase StringBuildernUNIDAD DIDÁCTICA 12. COLECCIONESnIntroducciónnLa Colección ArrayListnOrdenar el ArrayListnLa Colección HashTablenColecciones EspecializadasnColecciones

GenéricasnLa Colección ListnLa Colección DictionarynMÓDULO 2. WINDOWS FORMnUNIDAD DIDÁCTICA 13. LA INTERFAZ DE USUARIO I (INTRODUCCIÓN)nAñadir nuevos formulariosnModificar propiedadesnMenúsUNIDAD DIDÁCTICA 14. LA INTERFAZ DE USUARIO II (CONTROLES Y EVENTOS)nControles y EventosnEventos del Teclado y del RatónnArrastrar y Soltar (drag and drop)nInterfaz de Documento MúltiplenUNIDAD DIDÁCTICA 15. LA INTERFAZ DE USUARIO III (CONTROLES PERSONALIZADOS)nIntroducciónnHeredar las Clases de ControlnComportamiento en tiempo de diseño de un controlnAgregar Propiedades, eventos y metadatosnUtilizar el ControlnAgregar información en tiempo de diseño al controlnExaminar el comportamiento en tiempo de diseño de un controlnAgregar editores personalizados a la ventana PropiedadesnUNIDAD DIDÁCTICA 16. PRUEBAS, TEST Y DEPURACIÓNnIntroducciónnPruebas UnitariasnTest UnitariosnMétodos de Inicialización para una PruebanUNIDAD DIDÁCTICA 17. ¿QUÉ ES WINDOWS PRESENTATION FOUNDATION?nIntroducciónnArquitectura de Windows Presentation FoundationnCapacidadesnBases de WPFnSubclassnFreezable ObjectsnPrimer EjemplonMÓDULO 3. ACCESO A DATOSnUNIDAD DIDÁCTICA 18. ADO .NET FRAMEWORK 4nIntroducciónnProveedores de DatosnConexión a Base de datos y recepción de datosnMejores Prácticas para conexiones y rendimiento de consultasnEl Objeto CommandnIntegridad de Datos y ConcurrencianModo OfflinenDataSetsnUNIDAD DIDÁCTICA 19. LINQ. FRAMEWORK 4nIntroducciónn¿Cómo funciona?nOperadoresnLINQ To SQLnDiferencias LINQ y SQLnLINQ To ObjectsnLINQ To XMLnLINQ To DataSetsnRecibir datos SQL con LINQnUNIDAD DIDÁCTICA 20. ADO .NET ENTITY FRAMEWORK 4nIntroducciónnClaves ExternasnPlain Old CLR Object (POCO)nCreación de un modelo de entidad de datos usando ADO.NET Entity FrameworknUNIDAD DIDÁCTICA 21. MICROSOFT SYNC FRAMEWORK 4nIntroducciónnMicrosoft Sync FrameworknPARTE 2. PRÁCTICAnMÓDULO 1. PRÁCTICAS DE VISUAL STUDIO 2010nMÓDULO 2. PRÁCTICAS DE WINDOWS FORMSnMÓDULO 3. PRÁCTICAS DE ADO. NET 4n