

DENOMINACIÓN DEL CURSO

VIRTUAL BASIC

OBJETIVOS

Introducir y describir los conceptos del lenguaje, así como describir el entorno de trabajo e informar sobre su instalación.

Desarrollar el método habitual de trabajo en Visual Basic, utilizando los controles habituales.

Seguir detallando y aprendiendo a utilizar los controles básicos de Visual Basic.

Creación y manipulación de menús, manejo de formularios múltiples e introducción a los módulos de código como método de independizar el código de los formularios.

Aprender a crear, abrir y manipular archivos, detallando todos los tipos posibles, así como su gestión en el disco. Además se introduce el uso de la tecnología OLE.

Introducción al concepto de clase, necesario para la programación orientada a objetos.

Creación de objetos OLE en tiempo de ejecución para realizar tareas de automatización con ellos.

Introducción a los controles que se pueden añadir a Visual Basic para aumentar las posibilidades de programación, a la vez que simplifican la tarea.

Realización de conexiones a bases de datos externas. Manipulación de las mismas desde programas Visual Basic.

CONTENIDOS

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1.1 Concepto de programación orientada a objetos (POO) Programas orientados a eventos

1.1 Creación de programas para el entorno de Windows

1.4 Elementos de una aplicación en el entorno de Windows.

CAPÍTULO II: EL EID (ENTORNO INTEGRADO DE DESARROLLO) DE VISUAL BASIC 6.0

2.1 ¿Qué es Visual Basic?

2.2 Historia y versiones de Visual Basic

2.3 El EID (Entorno Integrado de Desarrollo) de Visual Basic 6.0

2.4 La ayuda de MSDN Library

2.5 El Editor de Código (Code Editor)

2.6 El Depurador (Debugger)

CAPÍTULO III: INTRODUCCIÓN A LOS CONTROLES MÁS USUALES DE VISUAL BASIC 6.0

- 3.1 Los controles más usuales en Visual Basic 6.0
- 3.2 El control de cuadros de diálogo (CommondDialog)
- 3.3 Arreglo en los controles
- 3.4 Figura con los controles más usuales de Visual Basic 6.0

CAPÍTULO IV

- 4.1 El Lenguaje Basic
- 4.2 Conceptos básicos
- 4.3 Estructuras de control selectivas
- 4.4 Estructuras de control repetitivas
- 4.5 Las funciones en el lenguaje Basic
- 4.6 Introducción a las estructuras de datos

CAPÍTULO V: LOS MENÚS

- 5.1 ¿Qué son los menús?
- 5.2 Elementos de los menús
- 5.3 El Editor de Menú (Menu Editor)
- 5.4 Eventos sobre los menús

CAPÍTULO VI: LA INTERFAZ DEL USUARIO

- 6.1 Los formularios
- 6.2 Controles comunes de ventanas

CAPÍTULO VII: LOS ARCHIVOS

- 7.1 Concepto de Archivo
- 7.2 Característica de los Archivos
- 7.3 Creación de un archivo aleatorio (sin formato) desde Visual Basic 6.0
- 7.4 Almacenamiento de información un archivo de texto
- 7.5 Lectura de un archivo aleatorio (sin formato)
- 7.7 Archivos con estructura de base de datos
- 7.8 Crear un archivo con estructura de base de datos en Visual Basic 6.0
- 7.9 Ejercicios propuestos

CAPÍTULO VIII: INTRODUCCIÓN A LAS BASES DE DATOS

- 8.1 Introducción a los conceptos de base de datos
- 8.2 Creación de una base de datos
- 8.3 Conectar una base de datos con Visual Basic 6.0
- 8.4 Preparando la conexión a la base de datos

TRUCOS DE LA RED

ANEXOS

BIBLIOGRAFIA