

# adaptium

## Programación de lenguajes estructurados



**Área:** Programación en lenguajes estructurados de aplicaciones de gestión

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 240 h

**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

Desarrollar componentes software en lenguajes de programación estructurada.

### CONTENIDOS

PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA - 1 diseño de algoritmos - 1.1 conceptos básicos. definición de algoritmo - 1.2 metodología para la solución de problemas - 1.3 entidades primitivas para el diseño de instrucciones - 1.4 programación estructurada. métodos para la elaboración de algoritmos - 1.5 técnicas para la formulación de algoritmos - 1.6 estructuras algorítmicas básicas - 1.7 arrays. operaciones - 1.8 cadena de caracteres. definición, función, manipulación - 1.9 módulos - 1.10 confección de algoritmos básicos - 2 estructura de datos - 2.1 análisis de algoritmos - 2.2 manejo de memoria - 2.3 estructura lineales estáticas y dinámicas - 2.4 recursividad - 2.5 estructuras no lineales estáticas y dinámicas - 2.6 algoritmos de ordenación - 2.7 métodos de búsqueda - 2.8 tipos abstractos de datos - 3 programación en lenguajes estructurados - 3.1 el entorno de desarrollo de programación - 3.2 lenguaje estructurado - 3.3 herramientas de depuración - 3.4 la reutilización del software - 3.5 herramientas de control de versiones - 3.6 cuestionario: cuestionario de evaluación - ELABORACIÓN DE INTERFACES DE USUARIO - 1 diseño de interfaces de usuario - 1.1 evolución de las interfaces en el software de gestión - 1.2 interface gráficas de usuario - 1.3 normalización y estándares - 1.4 guías de estilos - 1.5 normas cua (common user access) - 1.6 arquitectura y herramientas para el desarrollo de gui - 1.7 diseño y desarrollo de interfaces de gestión - 1.8 evaluación del diseño - 2 interfaces y entornos gráficos - 2.1 interfaces gráficas de usuario - 2.2 herramientas para el desarrollo de interfaces gráficas de usuario - 2.3 técnicas de usabilidad - 2.4 rendimiento de interfaces - 2.5 notación húngara - 2.6 estructura de un programa gui - 2.7 el procedimiento de ventana - 2.8 menús - 2.9 fichero de recursos - 2.10 las cajas de diálogo - 2.11 controles básicos. el interfaz de dispositivos gráficos (gdi) - 2.12 cuestionario: cuestionario de evaluación - ACCESO A BASES DE DATOS - 1 acceso a bases de datos y otras estructuras - 1.1 el cliente del sgbd. usuarios y privilegios - 1.2 el lenguaje sql. sentencias del lenguaje estructurado - 1.3 objetos de la base de datos - 1.4 integridad y seguridad de los datos - 1.5 apis de acceso a bases de datos - 1.6 integración de los objetos de la base de datos - 1.7 creación y eliminación de bases de datos - 1.8 creación y eliminación de tablas - 1.9 manipulación de datos contenidos en una base de datos - 1.10 objetos de acceso a datos (dao) - 1.11 herramientas de acceso a datos proporcionadas - 1.12 cuestionario: cuestionario de evaluación - ELABORACIÓN DE PRUEBAS E INSTALACIÓN - 1 pruebas del software - 1.1 fundamentos y objetivos de las pruebas - 1.2 tipos de errores y coste de corrección - 1.3 planificación de las pruebas - 1.4 proceso de pruebas. las pruebas en las distintas fases - 1.5 tipos de pruebas - 1.6 herramientas - 1.7 normas de calidad del software - 1.8 documentación de pruebas - 2 herramientas de generación de paquetes - 2.1 funciones y características - 2.2 empaquetamiento, instalación y despliegue - 3 documentación de aplicaciones - 3.1 herramientas de documentación - 3.2 herramientas para generación de ayudas - 3.3 documentación de una aplicación, características, tipos - 3.4 cuestionario: cuestionario de evaluación - 3.5 cuestionario: cuestionario de evaluación -

### METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más

# adaptium

conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.

- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.
- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso**. De esta manera podrá volver a consultar la información del curso siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

## REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.