



Métodos y lenguajes de programación



Área: Programador aplicaciones informáticas

Modalidad: Teleformación

Duración: 400 h

Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

OBJETIVOS

Aplicar las metodologías de programación y confeccionar programas en lenguajes de programación usuales. Elaborar la documentación técnica y manual de usuario.

CONTENIDOS

1 metodologías de programación - 1.1 ciclo de vida de un sistema informático - 1.2 construcción de un sistema informático - 1.3 diseño tecnológico - 1.4 técnicas descriptivas - 1.5 técnicas descriptivas de aspectos técnicos - 1.6 técnicas de diseño de programas - 1.7 los datos y su manejo - 1.8 estructura de los programas - 1.9 diseños básicos - 1.10 desarrollo de programas - 1.11 actividades: metodologías de programación - 2 clipper - 2.1 generalidades de clipper - 2.2 conceptos sobre una base de datos - 2.3 estructura de un programa en clipper - 2.4 instrucciones de control de programa - 2.5 componentes principales del lenguaje - 2.6 variables, constantes y operadores - 2.7 funciones desarrolladas por el programador - 2.8 e-s y manipulación de ficheros - 2.9 uso de macros - 2.10 actividades: clipper - 3 lenguaje c - 3.1 utilización del programa c - 3.2 el c como lenguaje estructurado - 3.3 las palabras clave de c - 3.4 uso de la indentación y reglas gramaticales - 3.5 librerías estándar de c - 3.6 variables, constantes, operadores y expresiones - 3.7 sentencia de control - 3.8 funciones en c - 3.9 recursión - 3.10 ficheros y librerías - 3.11 e-s y ficheros en disco - 3.12 punteros - 3.13 arrays - 3.14 estructuras, uniones y tipos definidos por el usuario - 3.15 tratamiento de objetos en c - 3.16 actividades: lenguaje c - 4 visual basic - 4.1 conocimiento del visual basic - 4.2 sentencia if - 4.3 case - 4.4 sentencia for - 4.5 sentencia do - 4.6 controles más comunes - 4.7 arrays de controles - 4.8 diseño de menús - 4.9 cajas de diálogo - 4.10 tablas de información - 4.11 ficheros de datos - 4.12 efectos gráficos - 4.13 depurar una aplicación - 4.14 técnicas avanzadas - 4.15 actividades: visual basic - 5 herramientas case - 5.1 métodos de análisis y diseño de sistemas - 5.2 métodos de diseño y programación - 5.3 actividades: herramientas case - 6 elaboración de manuales - 6.1 estructuración de los manuales - 6.2 descripción de funciones - 6.3 instalación del programa - 6.4 marcas registradas - 6.5 cuestionario: cuestionario módulo 3 -

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 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.