



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD BICENTENARIA DE ARAGUA  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
SECRETARÍA  
ARAGUA VENEZUELA

**Carrera:** INGENIERÍA DE SISTEMAS T.S.U. INFORMATICA      **Semestre:** VI      **Unidad Curricular:** PROGRAMACIÓN II (VISUAL BASIC)

**Código:** EE-213      **Requisito:** 110 U.C.      **Unidad Crédito:** 02      **Densidad Horaria:**

Horas Asesorías:	02
Horas de Aprendizaje	
Interactivo:	02
<b>Total de Horas:</b>	<b>04</b>

**JUSTIFICACIÓN:**

*La Unidad Curricular de Electiva: Programación II (Visual Basic), le suministrará al futuro Ingeniero de Sistemas los conocimientos necesarios para la construcción de aplicaciones, utilizando el lenguaje de programación Borland Delphi y de esta forma poder resolver los diferentes problemas que se le presenten en su ambiente laboral.*

**OBJETIVO GENERAL :**

*Desarrollar aplicaciones utilizando el lenguaje de programación visual Borland Delphi*

**CONTENIDO SINOPTICO**

**Unidad I:**

*Filosofía y Fundamentos de Borland Delphi*

**Unidad II:**

*Programación Visual*

**Unidad III:**

*Interfaz de Aplicaciones*

**Unidad IV:**

*Acceso a Base de Datos*

**Unidad V.**

*Emisión de Reportes.*

**UNIDAD I:** *Filosofía y Fundamentos de Borland Delphi*

**TIEMPO DE EJECUCIÓN:** 04 Horas

**OBJETIVO TERMINAL:** *Comprender la filosofía y fundamentos del lenguaje Borland Delphi*

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>			<b>EVALUACIÓN</b>
		<b>TÉCNICA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSO</b>	
1.1 <i>Comprender que es Borland Delphi.</i> 1.2 <i>Comprender para que se utiliza Borland Delphi</i>	1. <i>Lenguaje Borland Delphi.</i>	<i>Técnica de la pregunta Demostrativa</i>	<i>Revisión bibliográfica Disertación docente alumno</i>	<i>Textos Laminas Retroproyector</i>	<i>Participación Individual y grupal.</i>
1.2 <i>Comprender la programación orientada a objetos.</i>	2. <i>Programación orientada a objetos.</i>	<i>Técnica de la pregunta Demostrativa</i>	<i>Revisión bibliográfica Disertación docente alumno</i>	<i>Textos Laminas Retroproyector</i>	<i>Participación Individual y grupal.</i>
1.3 <i>Comprender filosofía de los lenguajes visuales.</i>	3. <i>Lenguajes visuales</i>	<i>Técnica de la pregunta Demostrativa</i>	<i>Revisión bibliográfica Disertación docente alumno</i>	<i>Textos Laminas Retroproyector</i>	<i>Participación Individual y grupal.</i>

**UNIDAD: II Programación Visual**

**TIEMPO DE EJECUCIÓN: 10 Horas**

**OBJETIVO TERMINAL:** Utilizar los componentes, métodos propiedades y eventos para desarrollar aplicaciones.

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>			<b>EVALUACIÓN</b>
		<b>TÉCNICA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSO</b>	
1.1 Definir componentes. 1.2 Utilizar los diferentes componentes para crear aplicaciones.	1. Componentes en la programación visual.	Participación Demostrativa Trabajo Grupal	Revisión bibliográfica Disertación docente alumno Construcción de Programas	Textos Laminas Retroyector Computador	Participación Individual y grupal.  Revisión de Programas
2.1 Definir métodos. 2.2 Utilizar los métodos en aplicaciones sencillas.	2. Métodos en la programación visual.	Participación Demostrativa Trabajo Grupal	Revisión bibliográfica Disertación docente alumno Construcción de Programas	Textos Laminas Retroyector Computador	Participación Individual y grupal.  Revisión de Programas
3.1 Comprender que son las propiedades y como se utilizan.	3. Propiedades en programación visual.	Participación Demostrativa Trabajo Grupal	Revisión bibliográfica Disertación docente alumno Construcción de Programas	Textos Laminas Retroyector Computador	Participación Individual y grupal.  Revisión de Programas
4.1 Comprender que es un evento	4. Eventos en programación visual.	Participación Demostrativa Trabajo Grupal	Revisión bibliográfica Disertación docente alumno Construcción de Programas	Textos Laminas Retroyector Computador	Participación Individual y grupal.  Revisión de Programas

**UNIDAD: III Interfaz de aplicaciones**

**TIEMPO DE EJECUCIÓN:** 16 Horas

**OBJETIVO TERMINAL:** Comprender como trabajan los diferentes modelos de aplicaciones en Windows.

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>			<b>EVALUACIÓN</b>
		<b>TÉCNICA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSO</b>	
1.1 Comprender como trabajan los modelos de aplicación SDI	1. Aplicaciones de simple documentación en Windows SDI	Demostrativa Discusión Grupal Participativa	Revisión bibliográfica Disertación docente alumno Construcción de Programas	Textos Laminas Retroproyector Computador	Participación Individual y grupal.  Revisión de Programas
1.2 Comprender como trabajan los modelos de aplicaciones MDL	2. Aplicaciones de múltiple documentación en Windows (MDI)	Demostrativa Discusión Grupal Participativa	Revisión bibliográfica Disertación docente alumno Construcción de Programas	Textos Laminas Retroproyector Computador	Participación Individual y grupal.  Revisión de Programas
1.3 Construir diferentes tipos de menú.	3. Creación de Menú.	Demostrativa Discusión Grupal Participativa	Revisión bibliográfica Disertación docente alumno Construcción de Programas	Textos Laminas Retroproyector Computador	Participación Individual y grupal.  Revisión de Programas

**UNIDAD:** *IV Base de Datos*

**TIEMPO DE EJECUCIÓN:** *20 Horas*

**OBJETIVO TERMINAL:** *Utilizar base de datos para construir aplicaciones.*

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>			<b>EVALUACIÓN</b>
		<b>TÉCNICA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSO</b>	
1.1 Realizar consultas y validaciones con base de datos.	1. Base de Datos	Técnica de la pregunta Demostrativa	Revisión bibliográfica	Textos Laminas Retroyector Computador	Participación Individual y grupal.
1.2 Efectuar relaciones maestro detalle.			Disertación docente alumno		
1.3 Realizar transacciones con base de datos.			Construcción de Programas		Revisión de Programas
1.4 Utilizar campos calculados o derivados.					

**UNIDAD:** V Reportes

**TIEMPO DE EJECUCIÓN:** 04 Horas

**OBJETIVO TERMINAL:** Realizar diferentes tipos de reportes utilizando el componente.

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>			<b>EVALUACIÓN</b>
		<b>TÉCNICA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSO</b>	
1.1 Comprender como funciona el componente Qreport.  1.2 Construir diferentes tipos de reportes utilizando el componente Qreport.	1. Componentes Qreport.	Participativa Demostrativa Trabajo Grupal.	Revisión bibliográfica Disertación docente alumno Elaboración de Reportes	Textos Laminas Retroproyector Computador	Presentación Individual o grupal de los Reportes.  Participación Individual y Grupal

## ***BIBLIOGRAFIA***

- *DELPHI INFORMANT. Informant Communications Group Inc.*
- *FRANCISCO CHARTE. Programación en Delphi 3.0. Editorial Anaya.*
- *OSIER DAN, GROBMAN STEVE, BATSON STEVE. Aprendiendo Delphi 3 en 14 días. Editorial Prentice Hall.*