



República Bolivariana de Venezuela
 Universidad Bicentaria de Aragua
 Vicerrectorado Académico
 Facultad de Ingeniería
 Escuela de Ingeniería de Sistemas



UNIDAD CURRICULAR	TRIMESTRE	CÓDIGO	PRELACIÓN	UNIDADES CRÉDITO
PROGRAMACION II	VI	FEE16P	FEE15P	2
DENSIDAD HORARIA				
COMPONENTE ASISTIDO POR EL DOCENTE	OTROS COMPONENTES			TOTAL HORAS SEMANALES
HORAS GUIADAS	HORAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO			
4	5			9
EJE DE FORMACION DE COMPETENCIA				
COMPETENCIA GÉNERICA <input type="checkbox"/>	ESPECIFICA BÁSICA <input type="checkbox"/>	ESPECIFICA DE EJES <input checked="" type="checkbox"/>	ESPECIFICA INVESTIGACION <input type="checkbox"/>	
COMPETENCIA				
Analiza la programación orientada a eventos implementándolas mediante la utilización del lenguaje de programación a través del desarrollo de la lógica y la creatividad para generar códigos ejecutables, con una actitud crítica y reflexiva.				
UNIDADES DE COMPETENCIA	NÚCLEOS TEMATICOS			ESTRATEGIAS
Desarrolla los elementos fundamentales y controles predeterminado de la metodología de programación orientada a eventos a través del lenguaje de programación como herramienta computacional	Fundamentos del lenguaje de Programación y controles predeterminados: Presentación del lenguaje Visual Basic. Filosofía del lenguaje para crear programas basados en Windows; Tipos de datos elementales. Acciones elementales: declaración de variable, constantes y tipos. Operadores del lenguaje; Componentes fundamentales para capturar y mostrar datos. Formulario. Controles de texto, etiquetas y botones de comando. Propiedades; Presentación de los eventos soportados por el lenguaje. Programación de las acciones, dado un evento.			<ul style="list-style-type: none"> - Disertación. - Demostración. - Ejemplificación - Conversatorio. - Discusión. - Lluvia de Ideas
Estudia las sentencias de control para modificar el flujo de ejecución de las instrucciones de un programa.	Sentencias de control: Estructuras de selección: condicional simple, múltiple y anidado; Implementación de la instrucción Select Case; Estructuras iterativas: Instrucción For, Instrucción Do While, Instrucción Do Until.			
Estudia los procedimientos, funciones y formularios para el desarrollo de programas orientados eventos.	Procedimientos, funciones y formularios múltiples: Implementación de procedimientos y funciones. Pase de parámetros. Almacenamiento de procedimientos en el archivo de formulario; Agregar nuevos formularios para separar las tareas del programa. Establecer el formulario de inicio.			
Desarrolla las diferentes estructuras y acceso a base de datos para el desarrollo de programas considerando la programación orientada a eventos.	Estructuras de datos y acceso a base de datos: Arreglos unidimensionales, declaración, operaciones; Algoritmos para operaciones sobre vectores. Búsqueda secuencial y binaria; Ordenamiento de elementos en vectores, por Selección e intercambio; Arreglos multidimensionales, declaración, operaciones. Conexión a una base de datos usando ODBC. Ejecución de sentencias para la recuperación, inserción, eliminación y actualización de registros usando funciones ODBC; Métodos de conexión a datos. Configurar el origen de datos. Uso de controles para obtener datos. Trabajar con recordsets. Ejecución de sentencias para la recuperación, inserción, eliminación y actualización de registros.			
REFERENCIAS				
Duque Andrés Escobar (2008). <i>Programación en serie con Visual Basic 6.0</i> . DAED software. Microsoft (1998) <i>Visual Basic 6.0, manual del programador</i> , Madrid; McGraw-Hill;				

Dra. Edilia Teresa Papa Arcila
 Secretaria General