



## SILABO TALLER DE PROGRAMACIÓN III

<b>Código del curso</b>	: 0405
<b>Números de créditos</b>	: 04
<b>Carácter</b>	: Obligatorio
<b>Duración</b>	: Semestral
<b>Pre-requisito</b>	: II 0305 + II 0306

### I. OBJETIVO

Familiarizar al participante para la construcción de programas usando el lenguaje de programación Visual Basic 6. Crear programas que fomenten la reusabilidad del código mediante DLLs. Crear programas que hacen uso de bases de datos.

### II. SUMILLA

El taller consta de la presentación de las facilidades que brinda el lenguaje de programación Visual Basic 6 para la construcción de aplicaciones, así como su aplicación a través de prácticas dirigidas.

### III. CONTENIDO

1. Fundamentos de Visual Basic 6  
Código y Formularios. Variables y Procedimientos. Control de la Ejecución del programa. Depuración. Controles. Validación la entrada. Ubicación de Errores. Operaciones Drag-and-Drop. Empaquetamiento para Instalación.
2. Uso de Módulos de Clase.  
Explicar los beneficios de usar módulos de clase en una aplicación. Usar un módulo de clase par crear un componente COM dentro de un proyecto Visual Basic. Crear un componente COM que exponga propiedades, métodos y eventos. Crear y usar módulos de clase enlazados a data.
3. Uso de Componentes COM  
Listar los principales pasos requeridos para usar en un componente COM externo. Crear una aplicación cliente que use un componente COM. Crear una aplicación que maneje eventos desde un componente COM.
4. Acceso a Data usando ActiveX Data Object (ADO)  
Listar y describir los objetos en la jerarquía ActiveX Data Object (ADO). Usar ADO para llamar consultas en las bases de datos. Crear recordsets desconectados y realizar modificaciones en lotes. Encontrar las ubicaciones de cursores apropiadas, tipos de cursos y tipos de bloquea para diferentes escenarios.
5. Construir un Componente COM  
Compilar un proyecto con módulos de clase para crear un componente COM. Crear un modelo de objetos en un componente COM. Depurar y verificar un componente COM.
6. Construcción de DLLs  
Usar módulos de clases para definir un objeto en un proyecto Visual Basic. Crear una DLL que exponga métodos. Asignar propiedades para una DLL. Probar una DLL. Registrar una DLL.

7. Uso de Herramientas de Acceso a Datos.  
Usar las herramientas de acceso a datos para crear una conexión a una fuente de datos y acceder data desde la conexión en una aplicación. Crear consultas a la base de datos usando Query Buidier. Crear formularios enlazados a data usando Data Environment designer, Data Form Wizard y el control ADO. Crear un reporte usando el Data Report Designer.

**IV. BIBLIOGRAFÍA**

MICROSOFT; Microsoft Visual Basic 6 Fundamentals; Microsoft Press; 1999  
MICROSOFT; Mastering Visual Basic 6 Development; Student Workbook; Course 1013A; Microsoft Press; 1998.  
MICROSOFT; Mastering Enterprise Development Using Visual Basic 6; Student Workbook, Course 1016A; Microsoft Press; 1998.  
VAUGHN, William; Programación de SQL Server 7.0 con Visual Basic 6.0; Microsoft Press; 1999  
CEVALLOS, FRANCISCO JAVIER; Microsoft Visual Basic 6, Curso de Programacion; Alfaomega; 2000  
CEVALLOS, FRANCISCO JAVIER; Enciclopedia de Microsoft Visual Basic 6; Alfaomega; ISBN 970-15-0523-9; 2000