



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO**

Guía del Curso

Curso Online Programación C Sharp , Visual Studio

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

Si le interesa el mundo de la programación y el desarrollo y quiere aprender a manejar el lenguaje visual C Sharp y Visual Studio este es su momento, con el Curso Online Programación C Sharp , Visual Studio podrá conocer los aspectos fundamentales para realizar esta labor de la mejor manera posible. El mundo de la programación es muy complejo, ya que se trabaja con una cantidad de variables muy grandes que influyen en el resultado de esta actividad, por lo que conocer un lenguaje de programación avanzado que le ayude a desempeñar esta labor con éxito es muy importante. Por ello con la realización de este Curso Online Programación C Sharp , Visual Studio conocerá de primera mano Visual Studio 2010, Arrays, y las características de Microsoft.net.

CONTENIDOS

MÓDULO 1. PROGRAMACIÓN C#, VISUAL STUDIO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CARACTERÍSTICAS DE MICROSOFT . NET FRAMEWORK 4

1. Introducción
2. Framework. Net

3. CLR, Common Language Runtime
4. CLI, Common Intermediate Language
5. CLS, Common Language Specification
6. BCL, La Biblioteca de Clase Base
7. Metadatos
8. Ensamblados
9. Tipos de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONOCIENDO VISUAL STUDIO 2010 (I)

1. Introducción
2. Visual Studio

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONOCIENDO VISUAL STUDIO 2010 (II)

1. Introducción
2. Ventajas y Navegación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

1. Introducción
2. Variables
3. Tipos de Datos
4. Constantes
5. Comentarios en C#
6. Operadores
7. OverFlow
8. Conversiones de Tipo (Casting)
9. Expresiones Lógicas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL

1. ¿Qué es un Array?
2. Estructuras de Repetición
3. Estructuras de Decisión
4. Combinar Estructuras

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MÉTODOS

1. Introducción
2. Crear Métodos
3. Llamar a un Método
4. Crear Métodos Void
5. Llamar a Procedimientos Void
6. Paso de Parámetros
7. Ámbito y Duración

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PENSAR EN OBJETOS

1. Introducción
2. Clases
3. Propiedades
4. Procedimientos y Constructores
5. Crear Objetos
6. Visibilidad
7. Propiedades de Solo Lectura y Solo Escritura

UNIDAD DIDÁCTICA 8. HERENCIA

1. Introducción
2. Crear Subclases
3. Crear Objetos de las Subclases
4. Sobrescribir Métodos

5. El Acceso Protected
6. La Vista de Clases

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INTERFACES Y ESPACIOS DE NOMBRES

1. Clases Abstractas
2. Crear Interfaces
3. Implementar Interfaces
4. Biblioteca de Clases
5. Espacio de Nombres

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ARRAYS AVANZADOS

1. Arrays de Objetos
2. Arrays Multidimensionales
3. Métodos con un Número Variable de Parámetros



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es