

PROGRAMACIÓN III - 9810
OFRECIDA EN SEMESTRE A - ES ELECTIVA

| Número de Créditos totales | Créditos de Práctica Pedagógica | Horas Teóricas presenciales | Horas Prácticas presenciales | Horas de trabajo independiente del estudiante | Horas Totales al semestre |
|---|---------------------------------|-----------------------------|---|---|---------------------------|
| 3 | 0 | 0 | 4 | 4 | 144 |
| OBJETIVO GENERAL | | | OBJETIVOS ESPECÍFICOS | | |
| <p>Aplicar conceptos avanzados de programación para el diseño y desarrollo de aplicaciones basadas en ventanas, con características multimediales y de graficación.</p> | | | <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar clases propias del programador. • Desarrollar bibliotecas de enlace dinámico (DLL) propias del programador • Utilizar expresiones regulares para el procesamiento de textos • Implementar en las aplicaciones funcionalidades multimediales y de impresión • Construir aplicaciones que brinden a los usuarios herramientas de graficación. | | |
| CONTENIDOS SINTÉTICOS | | | CONOCIMIENTOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA | | |
| <p>Creación de controles de usuario y bibliotecas de enlace dinámico DLL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Derivación de un control existente para personalizarlo o agregarle funcionalidades • Combinación de controles existentes para crear un control compuesto • Creación de una DLL propia • Uso de una DLL externa <p>Construcción de un procesador de texto básico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguajes formales de nivel 3. Expresiones regulares • Aplicaciones de las expresiones regulares • Enriquecimiento de la aplicación mediante funcionalidades de grabación y recuperación de datos, hacer y deshacer múltiples veces, múltiples colores y tipos de letra en el texto. • Opciones de impresión <p>Técnicas de manejo de Hilos. Sonido, Síntesis y reconocimiento de voz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones multihilo • Ejecución de procesos en hilos • Procesos sincrónicos y asincrónicos • Terminación de hilos • Administración de sonido • Síntesis de voz <p>Técnicas de programación de gráficos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de lápices y pinceles en tiempo de ejecución • Diferentes formas de crear cursores personalizados • Dibujo de formas con o sin contorno • Técnicas de dibujo de texto • Creación de mapas de bits con transparencias • Grabación e Impresión de mapas de bits | | | <p>Programación II: Construcción de aplicaciones basadas en ventanas. Operaciones con archivos de texto y archivos binarios.</p> | | |