

Curso: Principios de Programación

Descripción: Este es el curso apropiado que ofrecemos a quienes NO tienen experiencia en programación y quieren iniciarse en el mundo de los lenguajes para programar sistemas de información tecnológica y para continuar después con el aprendizaje de algún lenguaje en particular como Java, Visual Basic, C#, etc. Este curso enseña los principios de programación, iniciando con una introducción al desarrollo de aplicaciones e incluyendo temas como los tipos lenguajes de programación, la lógica de programación, bases de programación e Introducción a la Programación Orientada a Objetos.

Audiencia: Profesionistas que deseen iniciarse en la programación de sistemas.

Prerrequisitos: Conocimiento o experiencia en programación no es necesaria.

UNIDAD 1. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

Tema 1. Introducción definición básica de computadora

Entrada, Salida, Proceso
Unidades de almacenamiento
Algoritmo
Programa
Escritura de Algoritmo
Lenguaje de Programación
Lenguaje de Máquina
Compilación

Tema 2. Elementos básicos de la programación

Lenguaje de Programación
Procesador
Memoria
Sintaxis
Semántica
Instrucciones, datos
Variables

UNIDAD 2. ELEMENTOS BÁSICOS DE UN LENGUAJE DE ALTO NIVEL

Tema 3. El primer programa

Introducción

Estructura de un programa

Variables

Instrucción de asignación

Expresiones

Constantes

Tema 4. Entrada y salida

Entrada de datos

Salida de datos

Consideraciones

UNIDAD 3. ESTRUCTURAS DE CONTROL

Tema 5. Resolución de problemas

Introducción

Resolución de problemas

Organigramas

Estructuras secuenciales

Tema 6. Estructuras selectivas

Introducción

Selección simple

Selección doble

Instrucciones de selección anidadas

Selección múltiple

Tema 7. Estructuras repetitivas

Introducción

Instrucción while

Bucles infinitos, terminación de bucles y contadores

Instrucción do...while

Instrucción for

Instrucciones repetitivas anidadas

DCInternet

Tema 8.- Funciones

Introducción

Definición de función

Transferencia de información entre funciones

Paso de argumentos a funciones

Variables locales y globales

UNIDAD 4. ESTRUCTURAS DE DATOS COMPUESTAS

Tema 9. Vectores (Arreglos)

Definición de vector

Operaciones con vectores

Búsqueda en vectores

Ordenación de vectores

Paso de argumentos por referencia

Vectores bidimensionales y multidimensionales

Definición de vector de caracteres

Operaciones carácter a carácter

Funciones de cadenas de caracteres

Tema 10. Estructuras de datos

Definición y declaración de estructuras

Estructuras anidadas

Inicialización de estructuras

Operaciones sobre estructuras

Definición de tipos de usuario

Paso de estructuras como argumentos de funciones

Estructura union

Tema 11. Arreglos de caracteres

DCInternet

UNIDAD 5. Introducción a la Programación Orienta a Objetos

Tema 12. POO

Definición de Clase

Definición de Objeto

Características de un lenguaje de Programación Orientado a Objetos

Ejercicio: Elaboración de diversas clases

Duración: 12 a 16 horas

Lugar:

Visite nuestro sitio en Internet para conocer las diferentes sedes.

Incluye: *Incluye material del curso en español, mochila, servicio de galletas, café y refrescos, estacionamiento y diploma de participación en el curso.*

Formas de pago: Este pago puede realizarse de las siguientes maneras:

1. Depósito en Banamex cuenta 4923239 Suc. 575 a nombre de Desarrollo y Capacitación en Internet, S. A. de C. V. (CLABE en caso de transferencia electrónica vía Internet 002180057549232394)
2. Cheque a nombre de Desarrollo y Capacitación en Internet, S. A. de C. V.
3. Tarjetas de Crédito Visa o Master Card