

## **LABORATORIO II**

### **Objetivos:**

Lograr que el alumno:

- Desarrolle aplicaciones sobre un entorno visual de programación.
- Implemente el diseño de una determinada aplicación orientada a eventos.

**Contenidos:** Manejo del entorno de desarrollo. Objetos, métodos, eventos provistos por el entorno. Resolución de problemas de aplicación. Creación de la interfaz gráfica. Diseño de menús. Fundamentos de la programación modular. Estructuras de datos. Generación de código, depuración y ejecución. Trabajo con archivos.

**Carga Horaria:** 5 horas semanales.