

Curso de iniciación a la programación con Visual Basic .NET

Guillermo Som "el Guille"

(Adaptación a Word, Marc Salvador. Rev A)

0.1.	<i>Introducción:</i>	7
0.2.	<i>¿Qué es el .NET Framework?</i>	7
0.3.	<i>Sobre la versión de Visual Basic .NET:</i>	8
0.4.	<i>Algunas aclaraciones preliminares:</i>	8
1.	<i>Nuestra primera aplicación con Visual Basic .NET.: Primera entrega</i>	11
1.1.	<i>¿Que es un Namespace (o espacio de nombres)?</i>	13
1.2.	<i>¿Que es un assembly (o ensamblado)?</i>	14
2.	<i>Segunda entrega</i>	17
3.	<i>Tercera entrega</i>	27
4.	<i>Cuarta entrega</i>	41
4.1.	<i>Variables, constantes y otros conceptos relacionados</i>	41
4.2.	<i>Tipos de datos de Visual Basic.NET y su equivalente en el Common Language Runtime (CLR)</i>	43
4.3.	<i>Sobre la necesidad u obligatoriedad de declarar las variables:</i>	45
4.4.	<i>¿Qué ventajas tiene usar constantes en lugar de usar el valor directamente?</i>	48
4.5.	<i>Evaluar expresiones lógicas</i>	51
5.	<i>Quinta entrega</i>	57
5.1.	<i>Declarar varias variables en una misma línea:</i>	57
5.2.	<i>Declarar varios tipos de variables en una misma línea:</i>	57
5.3.	<i>La visibilidad (o alcance) de las variables:</i>	59
6.	<i>Sexta entrega</i>	63
6.1.	<i>Prioridad de los operadores</i>	65
6.2.	<i>Bucles en Visual Basic .NET</i>	66
7.	<i>Séptima entrega</i>	71
7.1.	<i>Las enumeraciones (Enum)</i>	72
8.	<i>Octava entrega</i>	81
8.2.	<i>Cómo hacer que se produzca una excepción:</i>	87
9.	<i>Novena entrega</i>	91
9.1.	<i>Tipos de datos por valor</i>	91
9.2.	<i>Tipos de datos por referencia</i>	91
9.3.	<i>Los Arrays</i>	94
9.4.	<i>¿Qué tipos de datos se pueden usar para crear arrays?</i>	94
9.5.	<i>Declarar variables como arrays</i>	95
9.6.	<i>Reservar memoria para un array</i>	95
9.7.	<i>Asignar valores a un array</i>	96

9.8.	<i>Acceder a un elemento de un array</i>	96
9.9.	<i>Los límites de los índices de un array</i>	96
9.10.	<i>Saber el tamaño de un array</i>	96
9.11.	<i>Inicializar un array al declararla</i>	97
9.12.	<i>Los arrays pueden ser de cualquier tipo</i>	97
9.13.	<i>Usar un bucle For Each para recorrer los elementos de un array</i>	97
9.14.	<i>Clasificar el contenido de un array</i>	98
9.15.	<i>El contenido de los arrays son tipos por referencia</i>	99
9.16.	<i>Copiar los elementos de un array en otro array</i>	99
10.	<i>Décima entrega</i>	101
10.1.	<i>Los arrays multidimensionales</i>	101
10.2.	<i>Declarar arrays multidimensionales</i>	101
10.3.	<i>El tamaño de un array multidimensional</i>	102
10.4.	<i>El número de dimensiones de un array multidimensional.</i>	102
10.6.	<i>Redimensionar un array multidimensional.</i>	104
10.7.	<i>Eliminar un array de la memoria.</i>	105
10.8.	<i>¿Podemos clasificar un array multidimensional?</i>	105
10.9.	<i>Copiar un array multidimensional en otro.</i>	105
10.10.	<i>Los formatos a usar con las cadenas de Console.Write y WriteLine.</i>	106
11.	<i>Undécima entrega</i>	111
11.1.	<i>La programación orientada a objetos</i>	111
11.2.	<i>Los tres pilares de la Programación Orientada a Objetos</i>	111
11.3.	<i>Las clases</i>	114
11.4.	<i>Los Objetos</i>	114
11.5.	<i>Los miembros de una clase</i>	114
11.6.	<i>Crear o definir una clase</i>	115
11.7.	<i>Acceder a los miembros de una clase</i>	116
11.8.	<i>Ejemplo de cómo usar la herencia</i>	117
12.	<i>Duodécima entrega</i>	121
12.1.	<i>Las partes o elementos de un proyecto de Visual Basic .NET</i>	121
12.2.	<i>Las partes o elementos de una clase</i>	123
12.3.	<i>Los procedimientos: métodos de las clases.</i>	124
12.4.	<i>Parámetros o argumentos de los procedimientos</i>	125
12.5.	<i>Parámetros por valor y parámetros por referencia</i>	126
13.	<i>Treceava entrega</i>	129
13.1.	<i>Parámetros opcionales</i>	129

<i>13.2. Sobrecarga de procedimientos</i>	<i>131</i>
<i>13.3. Sobrecargar el constructor de las clases</i>	<i>133</i>
<i>13.4. Array de parámetros opcionales</i>	<i>133</i>
<i>14. Glosario.....</i>	<i>135</i>

Esta es una muestra, haga clic en el enlace de descarga para obtener el tutorial completo

