

Repasando No.1

Jonathan Maldonado

17/07/2021

1. ¿Qué es un **Proyecto**?

Grupo de archivos que pueden ser compilados para crear un programa.

2. ¿Qué es **Visual Studio 2010**?

Es un entorno integrado para crear, verificar, depurar y desplegar una variedad de aplicaciones: aplicaciones de Windows, aplicaciones web, clases y controles personalizados, incluso aplicaciones de consola.

3. ¿Qué es un **.Net Framework**?

Es un entorno multi-lenguaje para la construcción, distribución y ejecución de Servicios Webs y aplicaciones.

4. ¿Qué es **CLR**?

Common Language Runtime (CLR). Es una serie de librerías, dinámicas (DLLs), también llamadas assemblies, que permiten ejecutar DLLs de API de Windows así como librerías runtime de Visual Basic o C++.

5. ¿Qué es una **Aplicación de consola**?

Crea una aplicación utilizando línea de comandos, como el antiguo D. O. S.

6. ¿Cuáles son las **Librerías de enlace dinámico**?

Son las que forman uno de los componentes básicos en la arquitectura del sistema operativo, una dll es una librería que contiene código compilado y pre enlazado, accesible para cualquier programa que se encuentre en ejecución.

7. ¿Qué es la **Interface**?

Es el aspecto y forma de comunicación con el usuario y se llama interface. En Windows todos los programas tienen una única interface, lo que permite rapidez y eficacia.

8. ¿Qué permite la **Independencia del lenguaje**?

Puede tener un dll construido en lenguaje C++ y llamar a sus funciones desde el programa en Visual Basic, para ello solo es necesario conocer el nombre de la función a usar y su protocolo de llamada, o sea, los parámetros a pasar, tipo y valor de retorno de la función.

9. ¿Qué es **Automatización Activex**?

Consiste en la posibilidad de integrar en la aplicación, capacidades existentes en otras aplicaciones, en forma de componentes ActiveX, de manera que no necesite volver a codificar el trabajo hecho anteriormente por otros.

10. ¿Cuáles son los aspectos que se deben tomar en cuenta al momento de crear un **programa**?

- Creación de una interface de usuario.
- Definir las propiedades de los controles.
- Generación del código asociado a los eventos que ocurran a estos objetos.
- Generación del código del programa.