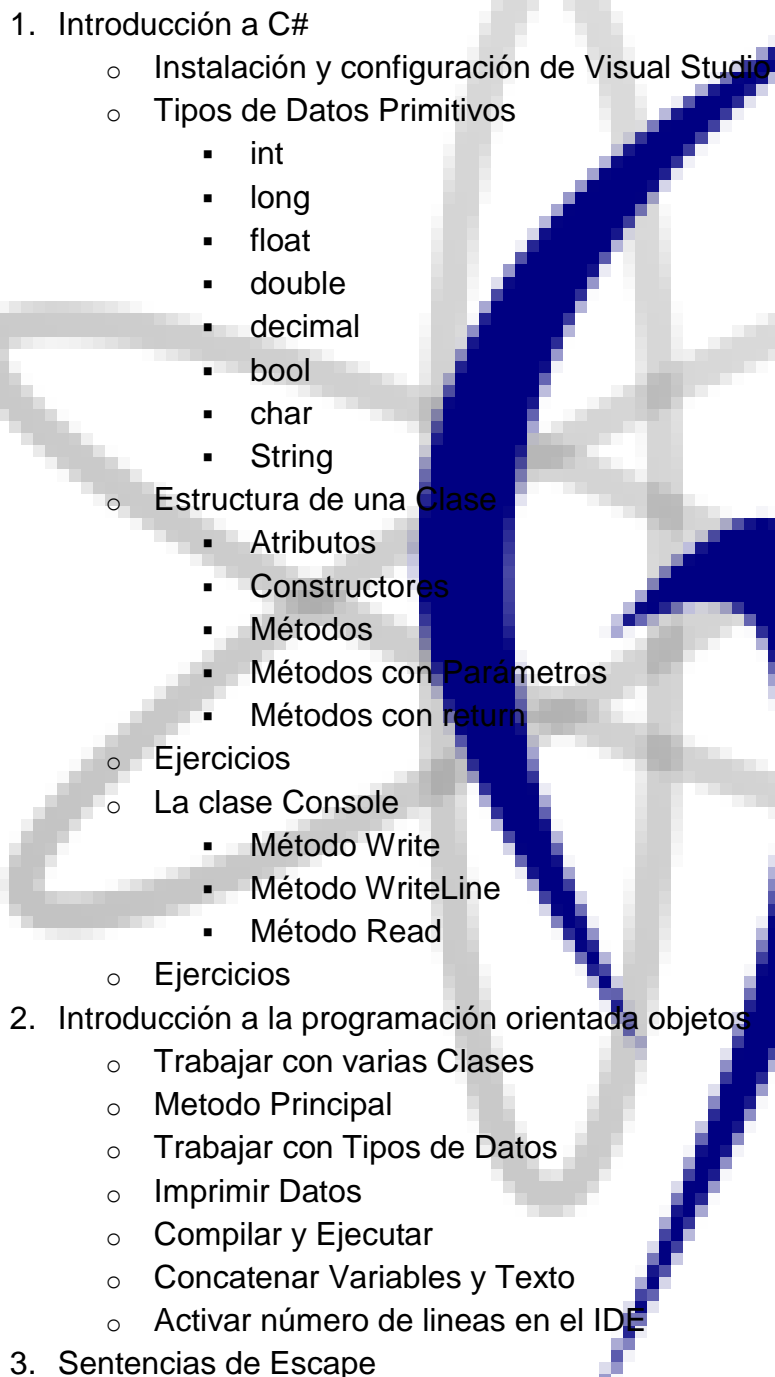
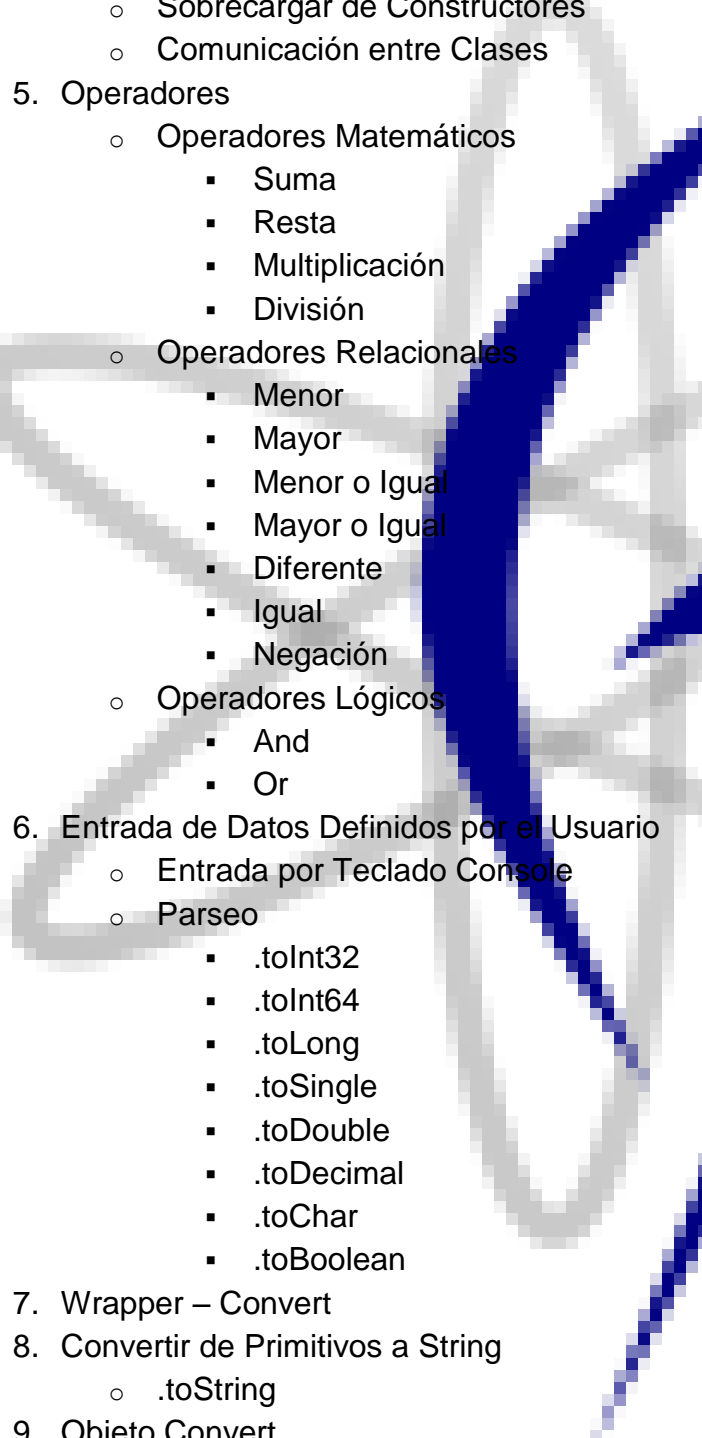


Curso C#

- 
1. Introducción a C#
 - Instalación y configuración de Visual Studio
 - Tipos de Datos Primitivos
 - int
 - long
 - float
 - double
 - decimal
 - bool
 - char
 - String
 - Estructura de una Clase
 - Atributos
 - Constructores
 - Métodos
 - Métodos con Parámetros
 - Métodos con return
 - Ejercicios
 - La clase Console
 - Método Write
 - Método WriteLine
 - Método Read
 - Ejercicios
 2. Introducción a la programación orientada objetos
 - Trabajar con varias Clases
 - Metodo Principal
 - Trabajar con Tipos de Datos
 - Imprimir Datos
 - Compilar y Ejecutar
 - Concatenar Variables y Texto
 - Activar número de líneas en el IDE
 3. Sentencias de Escape

- 
4. Programación Orientado a Objetos
 - Crear un Objeto desde la misma clase
 - Constructores
 - Sobrecargar de Constructores
 - Comunicación entre Clases
 5. Operadores
 - Operadores Matemáticos
 - Suma
 - Resta
 - Multiplicación
 - División
 - Operadores Relacionales
 - Menor
 - Mayor
 - Menor o Igual
 - Mayor o Igual
 - Diferente
 - Igual
 - Negación
 - Operadores Lógicos
 - And
 - Or
 6. Entrada de Datos Definidos por el Usuario
 - Entrada por Teclado Console
 - Parseo
 - .toInt32
 - .toInt64
 - .toLong
 - .toSingle
 - .toDouble
 - .toDecimal
 - .toChar
 - .toBoolean
 7. Wrapper – Convert
 8. Convertir de Primitivos a String
 - .toString
 9. Objeto Convert

10. Sentencias de Control

- Sentencia de Control If -Else If
 - Sentencias Simples
 - Sentencias Compuestas
- Sentencia For
 - Ciclo Simple
 - Ciclos Anidados
 - Sentencia Break
 - Sentencia Continue
- Sentencia While
- Sentencia Do While
- Sentencia Switch
- Operador Ternario

11. Variables de Incremento

- ++
- +=
- *=
- /=
- ++variable
- variable++

12. Variables de Decremento

- --
- -=
- *=
- /=
- --variable
- variable--

13. Métodos

- Métodos que Reciben Parámetros
- Llamadas a Métodos con Parámetros
 - Paso de parámetro por referencia
 - Paso de parámetro por valor
- Métodos que Regresan un Tipo de Dato
- Return
- Sobrecarga de Métodos

14. Paquetes - NameSpace

15. Using

16. Modificadores de Acceso

- public
- protected
- internal
- private

17. Herencia

18. Static

- Variables Estáticas
- Métodos Estáticos

19. Arreglos

- Arreglos Unidimensionales
- Arreglos Bidimensionales
- Foreach

20. Excepciones

21. Clases Abstractas

22. Interfaces

23. Clases Parciales

24. Encapsulación

25. Polimorfismo

26. Métodos Sobrescritos

27. Métodos Finales

28. Reutilización de clases

29. Clase Random

30. Clase Math

31. Enumeraciones

