

CENTRO DE BACHILLERATO JOSÉ VASCONCELOS S.C.

ENFOQUE POR COMPETENCIAS

2012

MANUAL PRÁCTICO DE COMPUTACIÓN ESPECIALIZADA

Microsoft Visual Basic 6 Professional
Macromedia Dreamweaver 8
Diseño y Configuración de Redes LAN

LIA. ALEJANDRO GONZÁLEZ REYES

Sobre este manual...

- ❏ Los contenidos de este manual están bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento - No Comercial 2.5 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/mx/>)
- ❏ **Esta versión impresa se creó el 5 de febrero de 2012 y todavía está incompleta.**
La versión más actualizada de los contenidos de este manual práctico se puede encontrar en:
<http://director.io/prepajv/libros/>
- ❏ Todo el material utilizado para la elaboración de este manual (imágenes, textos, vídeos y audios) son propiedad de sus respectivos dueños, su uso es sólo con fines académicos y representativos.
- ❏ La descarga de materiales para la elaboración de las prácticas citadas en éste manual, se puede hacer directamente desde la siguiente dirección Web:
<http://director.io/prepajv/descargas/>

Si desea aportar sugerencias, comentarios, críticas o informar sobre errores, puede enviarme un mensaje de correo electrónico a la siguiente dirección:

lia_alexgonzalez@hotmail.com

TABLA DE CONTENIDO ACADÉMICO

DISEÑO DE FORMULARIOS EN VISUAL BASIC	5
PRÁCTICA 1: PROGRAMA INSCRIPCIÓN DE ALUMNOS	5
PRÁCTICA 2: PROGRAMA CREDENCIALIZACIÓN IFE	6
PRÁCTICA 3: PROGRAMA TIENDAS COPPEL	7
PROGRAMACIÓN BÁSICA EN VISUAL BASIC	8
TEMA 1: PROGRAMA HOLA MUNDO	8
TEMA 2: PROGRAMA SUMA	8
TEMA 3: PROGRAMA CALCULADORA BÁSICA	9
TEMA 4: PROGRAMA CONVERTIDOR DE MEDIDAS	9
TEMA 5: PROGRAMA TRIGONOMETRÍA	10
TEMA 6: PROGRAMA CONVERTIDOR DE MONEDAS	10
ESTRUCTURAS DE CONTROL EN VISUAL BASIC	11
TEMA 1: PROGRAMA SISTEMA DE CALIFICACIONES	11
TEMA 2: PROGRAMA PAGO DE SALARIOS Y AGUINALDOS	12
TEMA 3: PROGRAMA CALIFICACIONES ESCUELAS CCPM	13
MANEJO DE ARCHIVOS EN VISUAL BASIC	15
TEMA 1: PROGRAMA VENTA DE BOLETOS – AUTOTRANSPORTES ÁGUILA	15
TEMA 2: PROGRAMA REGISTRO DE ALUMNOS	16
TEMA 3: PROGRAMA PUNTO DE VENTA – TIENDAS COPPEL	18
APLICACIONES EMPRESARIALES CON VISUAL BASIC	20
TEMA 1: FORMULARIOS PADRE E HIJO, BARRA DE MENÚS E INSTALADORES	20

DISEÑO BÁSICO DE PÁGINAS WEB CON DREAMWEAVER	21
TEMA 1: FORMATO A TEXTOS Y PROPIEDADES DE PÁGINA	21
TEMA 2: FORMATO A IMÁGENES, IMAGEN DE SUSTITUCIÓN Y LISTAS.	22
TEMA 3: TABLAS, BOTONES FLASH Y TRABAJO CON SONIDOS MP3 (PLUG-IN)	23
TEMA 4: VISOR DE IMÁGENES Y REPRODUCCIÓN DE ARCHIVOS DE VÍDEO	24
TEMA 5: FORMULARIOS Y PELÍCULAS FLASH	25
TEMA 6: MI PRIMER PROYECTO WEB CON DREAMWEAVER	26

DISEÑO DE FORMULARIOS EN VISUAL BASIC

PRÁCTICA 1: PROGRAMA INSCRIPCIÓN DE ALUMNOS

INSTRUCCIONES: Mediante los controles de Visual Basic, diseñe el siguiente formulario de inscripción de alumnos para el Centro de Bachillerato José Vasconcelos SC. Incorporado a la Universidad Autónoma del Estado de México.

SISTEMA DE INSCRIPCIÓN DE ALUMNOS

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
CENTRO DE BACHILLERATO JOSÉ VASCONCELOS S.C.
CLAVE 60

SISTEMA DE INSCRIPCIÓN DE ALUMNOS:

CREDENCIAL:

NOMBRE (S): APELLIDO PATERNO: APELLIDO MATERNO:

DIRECCIÓN: ESTADO:

EDAD: SEXO: MASCULINO FEMENINO DOCUMENTACIÓN: ACTA DE NACIMIENTO CERT. SECUNDARIA C.U.R.P.

BARRA DE HERRAMIENTAS

LISTADO DE CONTROLES:

- | | | |
|-----------------|----------------|-----------|
| 3 CommandButton | 2 Image | 12 Label |
| 2 ComboBox | 2 OptionButton | 5 TextBox |
| 2 Frame | 3 CheckBox | |

PRÁCTICA 2: PROGRAMA CREDENCIALIZACIÓN IFE

INSTRUCCIONES: Haciendo uso de los controles de Visual Basic 6, diseñe el siguiente formulario que será utilizado para el registro de ciudadanos ante el Instituto Federal Electoral.

SISTEMA REGISTRO CIUDADANOS IFE

ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
DEPARTAMENTO DE CREDENCIALIZACIÓN CIUDADANA

DATOS DEL ENCARGADO:

CÓDIGO EMPLEADO:

SIN IMAGEN

DATOS DEL CIUDADANO:

NOMBRE: APELLIDO PATERNO: APELLIDO MATERNO: CURP:

ESTADO: MUNICIPIO: COLONIA:

DIRECCIÓN: EDAD: SEXO: MASCULINO FEMENINO

CANCELAR **RESETEAR** **REGISTRAR** **FOTOGRAFÍA** **COMPU-DIGITAL MÉXICO**

LISTADO DE CONTROLES:

- | | | |
|---|--|---|
|  4 CommandButton |  1 Image |  14 Label |
|  4 ComboBox |  2 OptionButton |  6 TextBox |
|  2 Frame |  1 PictureBox | |

PRÁCTICA 3: PROGRAMA TIENDAS COPPEL

INSTRUCCIONES: Haciendo uso de su creatividad, utilice los controles necesarios para diseñar el siguiente formulario correspondiente al control de mercancías de la cadena de tiendas Coppel México.

SISTEMA DE CONTROL DE MERCANCÍAS

DATOS DEL ENCARGADO DEL ALMACÉN:

CÓDIGO EMPLEADO:

SIN IMAGEN

DATOS DEL ARTÍCULO:

CÓDIGO PRODUCTO: NÚM. ARTÍCULOS: LOTE: CAMIÓN:

FECHA DE REGISTRO:

lun	mar	mié	jue	vie	sáb	dom
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11

HERRAMIENTAS:

RESETEAR

CANCELAR

REGISTRAR

NUEVO PRODUCTO

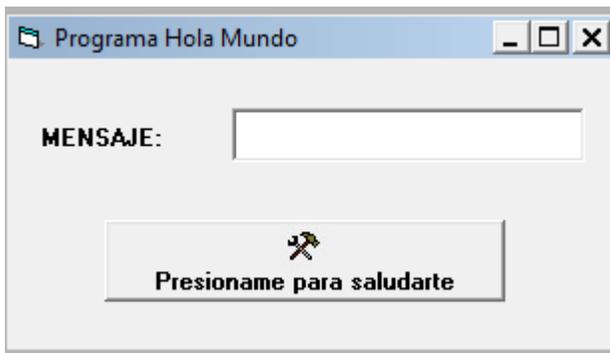
LISTADO DE CONTROLES:

- 4 CommandButton
- 3 ComboBox
- 3 Frame
- 1 Image
- 1 Shape
- 1 PictureBox
- 9 Label
- 3 TextBox
- 1 Calendar

PROGRAMACIÓN BÁSICA EN VISUAL BASIC

TEMA 1: PROGRAMA HOLA MUNDO

INSTRUCCIONES: Desarrolle un programa de software en Visual Basic, donde, presionado un botón por el usuario se muestre la leyenda “Hola Mundo” en un control de tipo TextBox.



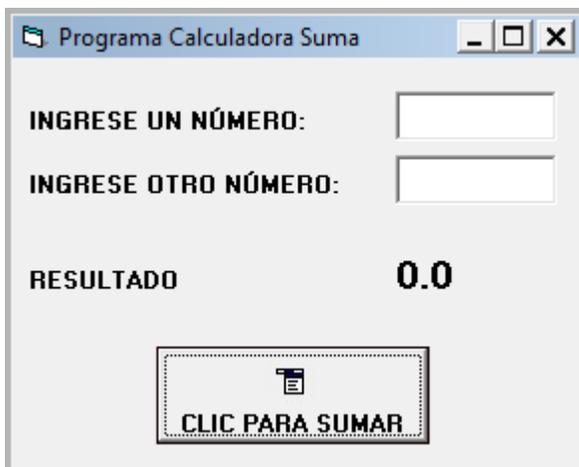
Recomendación:

Utilice nombres apropiados para sus controles, se recomiendan:

-  Txt_saludo
-  Btn_saludo

TEMA 2: PROGRAMA SUMA

INSTRUCCIONES: Desarrolle un programa de software en Visual Basic, donde, dados dos números (enteros o reales) por el usuario el programa muestre el resultado de la suma de esos dos números en un control de tipo Label.



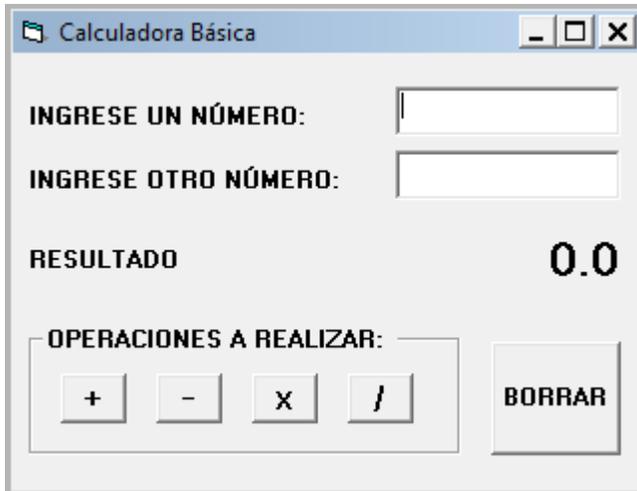
Recomendación:

Utilice nombres apropiados para las variables y controles del formulario, se recomiendan:

-  Txt_numeroA
-  Txt_numeroB
-  Lbl_resultado
-  Btn_suma

TEMA 3: PROGRAMA CALCULADORA BÁSICA

INSTRUCCIONES: Desarrolle un programa de software en Visual Basic, donde, dados dos números por el usuario (enteros o reales) el programa determine las cuatro operaciones aritméticas básicas (suma, resta multiplicación y división), según el botón presionado.



Recomendación:

Utilice nombres apropiados para las variables y controles del formulario, se recomiendan:

- Txt_num1, Txt_num2
- Lbl_resultado
- Btn_suma, Btn_resta,
- Btn_multiplica, Btn_divide
- Btn_borrar

TEMA 4: PROGRAMA CONVERTIDOR DE MEDIDAS

INSTRUCCIONES: Desarrolle un programa de software en Visual Basic, donde, dada una cantidad en metros por el usuario, el programa determine el equivalente a centímetros y pulgadas (2.54 cm.).



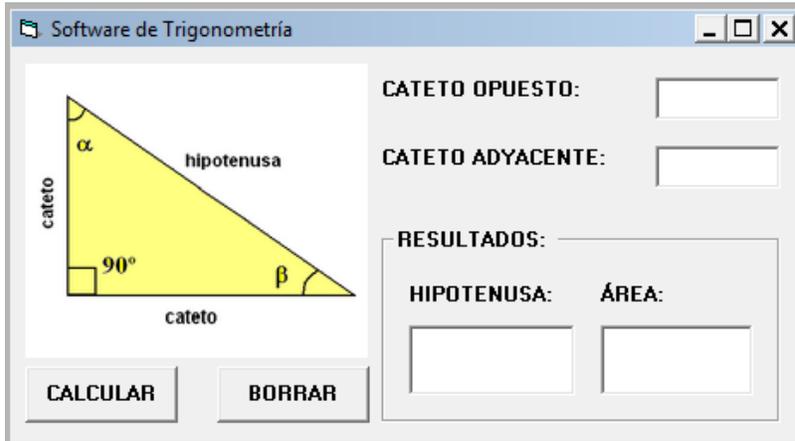
Recomendación:

Utilice nombres apropiados para las variables y controles del formulario, se recomiendan:

- Txt_metros, Txt_centimetros
- Lbl_pulgadas, Btn_convertir
- Btn_borrar

TEMA 5: PROGRAMA TRIGONOMETRÍA

INSTRUCCIONES: Desarrolle un programa de software en Visual Basic que determine la hipotenusa de un triángulo rectángulo dados los catetos (opuesto y adyacente) por el usuario, así como el área del propio triángulo.



-  Txt_catetoA
-  Txt_catetoB
-  Txt_hipotenusa
-  Txt_area
-  Btn_calcular
-  Btn_borrar

TEMA 6: PROGRAMA CONVERTIDOR DE MONEDAS

INSTRUCCIONES: Desarrolle un programa de software en Visual Basic, donde, dada una cantidad en Pesos por el usuario, determine el equivalente a Dólares y Euros (Tome en cuenta que: \$1.00 = \$12.778US, €1.00 = \$1.30US).



Recomendación:

Utilice nombres apropiados para las variables y controles del formulario, se recomiendan:

-  Txt_pesos
-  Txt_dolares
-  Txt_euros
-  Btn_convertir

ESTRUCTURAS DE CONTROL EN VISUAL BASIC

TEMA 1: PROGRAMA SISTEMA DE CALIFICACIONES

INSTRUCCIONES: Desarrolle un programa de software en Visual Basic que determine el promedio general obtenido por un alumno al presentar dos exámenes parciales. Si el promedio es mayor o igual a 6.0 el sistema deberá mostrar la un mensaje de “Materia Acreditada”, de lo contrario, deberá mostrar el mensaje “Materia No Acreditada”.



-  Txt_parcial1
-  Txt_parcial2
-  Txt_promedio
-  Lbl_promedio
-  Lbl_informe
-  Btn_promedio

TEMA 2: PROGRAMA PAGO DE SALARIOS Y AGUINALDOS

INSTRUCCIONES: Desarrolle un programa de software en Visual Basic que determine el sueldo, bono de productividad, prima vacacional y aguinaldo de un empleado. Sabiendo que: A) La prima vacacional es el 25% del aguinaldo, B) El aguinaldo son 15 días de salario neto, C) Si sus ventas exceden a los \$12500 obtiene un bono de productividad de \$500, de lo contrario su bono de productividad es de \$0.00.

Recomendación:

Utilice nombres apropiados para las variables y controles del formulario:

- | | | |
|----------------|---------------|------------|
| Txt_credencial | Txt_prima | Txt_total |
| Cmb_dias | Txt_aguinaldo | Btn_pagar |
| Txt_salario | Txt_bono | Btn_borrar |
| Txt_ventas | Txt_sueldo | Btn_salir |

TEMA 3: PROGRAMA CALIFICACIONES ESCUELAS CCPM

INSTRUCCIONES: Desarrolle un programa de software en Visual Basic que determine la calificación total obtenida por un alumno al presentar su examen de fin de fase correspondiente a la carrera de Técnico en Informática.

- La forma de evaluación es la siguiente: Calificación Examen Escrito (rango 0.0 a 4.0), Calificación Examen Práctico (rango 0.0 a 4.0), Prácticas y Tareas (rango 0.0 a 1.0) y Asistencias (0.0 a 1.0).
- Para determinar la calificación total, es necesario hacer un redondeo que se determina por las siguientes políticas: La calificación mínima es de 5.0 puntos, de 5.1 a 5.5 baja a 5.0, de 5.6 a 5.9 sube a 6.0 (así sucesivamente).
- Es importante que valide los campos de texto para asegurarse que la información capturada por el usuario es de tipo numérico y está dentro del rango de calificaciones permitidas por el reglamento interno de la Institución.

SISTEMA CCPM PLANTEL NAUCALPAN

**SISTEMA DE CONTROL ESCOLAR
PLANTEL NAUCALPAN**

DATOS DE LA EVALUACIÓN:

CREDENCIAL: FASE:

EXAMEN ESCRITO: CALIFICACIÓN FINAL:

EXAMEN PRÁCTICO:

TAREAS:

ASISTENCIA:

HERRAMIENTAS:

CALIFICACIÓN RESETEAR

COMPU-DIGITAL MÉXICO - TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

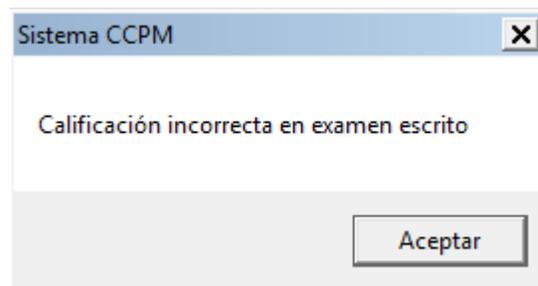
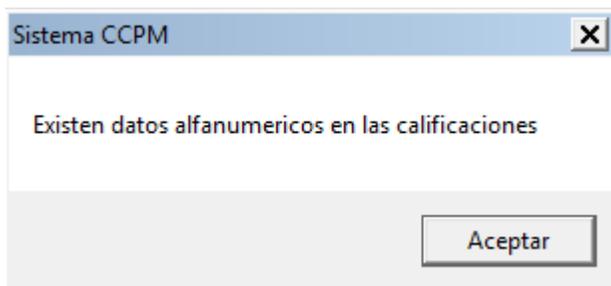
Recomendación:

Utilice nombres apropiados para las variables y controles del formulario, se recomiendan las siguientes:

 Txt_credencial
 Cmb_fase
 Txt_escrito
 Txt_practico

 Txt_tareas
 Txt_asistencia
 Txt_calificacion
 Btn_calificacion

 Btn_resetear
 Btn_pagar

**TIPS:**

En este ejercicio se hace uso de variables de tipo String, Double y Boolean, la función isNumeric (para verificar si el dato es de tipo numérico), así como cuadros de mensaje de tipo MsgBox y estructuras de control anidadas: IF, ELSE IF, SELECT CASE.

MANEJO DE ARCHIVOS EN VISUAL BASIC

TEMA 1: PROGRAMA VENTA DE BOLETOS – AUTOTRANSPORTES

ÁGUILA

INSTRUCCIONES: Desarrollar un programa de software en Visual Basic que determine el total a pagar por un cliente por la adquisición de boletos de viaje vía terrestre, así como guardar en la unidad C:\ un archivo de texto con toda la información de compra referente a dicho cliente.

Los precios por boleto varían dependiendo del destino: A) Toluca \$50.00 x boleto, B) San Mateo Atenco \$42.00 x boleto, C) Lerma \$38.00 x boleto, D) La Marquesa \$28.00 x boleto.



Cmb_destino
 Cmb_asientos
 Lbl_subtotal

Lbl_iva
 Lbl_total
 Btn_vender

Btn_archivo
 Btn_borrar

TEMA 2: PROGRAMA REGISTRO DE ALUMNOS

INSTRUCCIONES: Tomando como referencia el formulario correspondiente a la “Inscripción de Alumnos (Unidad 1)”, genere el código fuente necesario para que al presionar el botón de REGISTRAR, el sistema le pregunte al usuario en qué lugar del equipo desea guardar un archivo de texto con toda la información capturada en el sistema, así como imprimir automáticamente un ticket como comprobante de inscripción.

SISTEMA DE INSCRIPCIÓN DE ALUMNOS

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
CENTRO DE BACHILLERATO JOSÉ VASCONCELOS S.C.
CLAVE 60

SISTEMA DE INSCRIPCIÓN DE ALUMNOS:

CREDENCIAL:

NOMBRE (S): **APELLIDO PATERNO:** **APELLIDO MATERNO:**

DIRECCIÓN: **ESTADO:**

EDAD: **SEXO:** MASCULINO FEMENINO

DOCUMENTACIÓN:
 ACTA DE NACIMIENTO
 CERT. SECUNDARIA
 C.U.R.P.

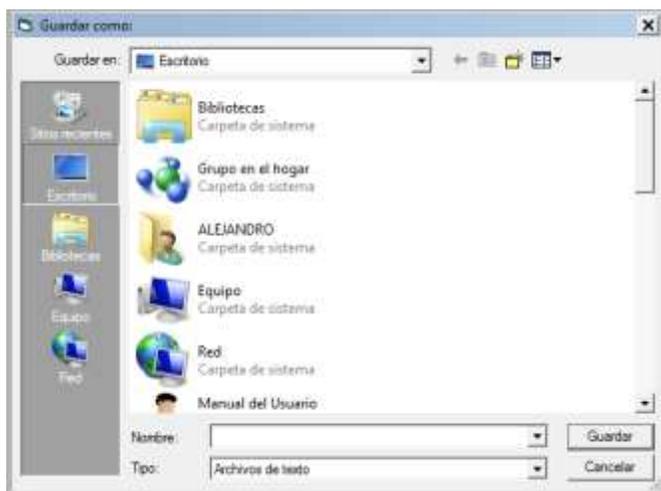
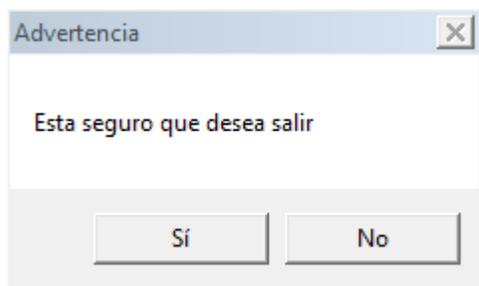
BARRA DE HERRAMIENTAS

REGISTRAR **RECIBO** **SALIR**

Recomendación:

Utilice nombres apropiados para las variables y controles del formulario, se recomiendan las siguientes:

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Txt_credencial | <input type="checkbox"/> Txt_direccion | <input type="checkbox"/> Opt_femenino |
| <input type="checkbox"/> Txt_nombre | <input type="checkbox"/> Cmb_estado | <input type="checkbox"/> Chk_nacimiento |
| <input type="checkbox"/> Txt_paterno | <input type="checkbox"/> Cmb_edad | <input type="checkbox"/> Chk_certificado |
| <input type="checkbox"/> Txt_materno | <input type="checkbox"/> Opt_masculino | <input type="checkbox"/> Chk_curp |
| <input type="checkbox"/> Btn_registrar | <input type="checkbox"/> Btn_recibo | <input type="checkbox"/> Btn_salir |

**TIPS:**

En este ejercicio se hace uso de variables de tipo String e Integer, cuadros de mensaje de tipo MsgBox (vbYesNo) para preguntar al usuario si desea cerrar la aplicación, el control CommondDialog para mostrar un cuadro de dialogo de guardar como, la función PRINTER para enviar información directamente a la impresora y estructuras de control IF ELSE.

TEMA 3: PROGRAMA PUNTO DE VENTA – TIENDAS COPPEL

INSTRUCCIONES: Desarrollar un programa de software en Visual Basic que determine el monto total a pagar por un cliente por la adquisición de n productos (diferentes precios para cada producto). Así como determinar el IVA (16%) correspondiente, la cantidad de productos adquiridos, y si el total a pagar sin impuestos excede los \$1000, efectuar un descuento del 15% sobre el total de la compra. Finalmente guardar un archivo de texto con toda la información correspondiente y expedir al cliente el ticket de compra.

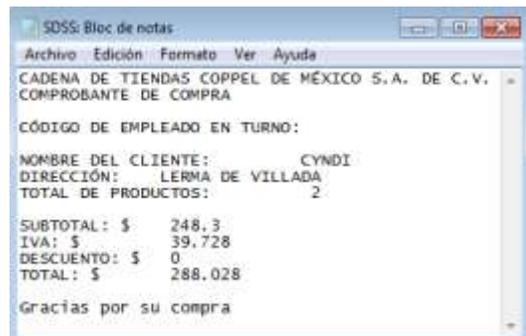
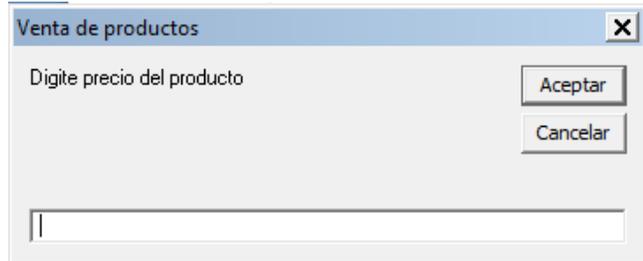
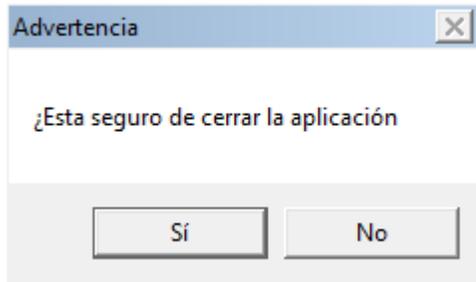
The screenshot shows a software window titled "SISTEMAS COPPEL MÉXICO S.A. DE C.V." with standard Windows window controls. The interface features the Coppel logo (a yellow key on a blue square) and the word "Coppel" in blue on a yellow background. Below the logo, the text "SISTEMA DE PUNTO DE VENTA DEPARTAMENTAL" is displayed. The interface is divided into several sections:

- CÓDIGO EMPLEADO:** A text input field.
- DATOS DEL CLIENTE:** A section containing three text input fields: "NOMBRE:", "DIRECCIÓN:", and "CANTIDAD DE PRODUCTOS:".
- DETALLE DE LA VENTA:** A summary box showing:
 - SUBTOTAL: \$ 0.0
 - I.V.A.: \$ 0.0
 - DESCUENTO: \$ 0.0
 - TOTAL: \$ 0.0
- Buttons:** Three buttons at the bottom: "VENDER" (with a floppy disk icon), "TICKET" (with a ticket icon), and "SALIR" (with a scissors icon).

Recomendación:

Utilice nombres apropiados para las variables y controles del formulario, se recomiendan las siguientes:

-  Txt_codigo
-  Txt_nombre
-  Txt_direccion
-  Txt_productos
-  Lbl_subtotal
-  Lbl_iva
-  Lbl_descuento
-  Lbl_total
-  Btn_vender
-  Btn_ticket
-  Btn_salir
-  Cmd_guardar



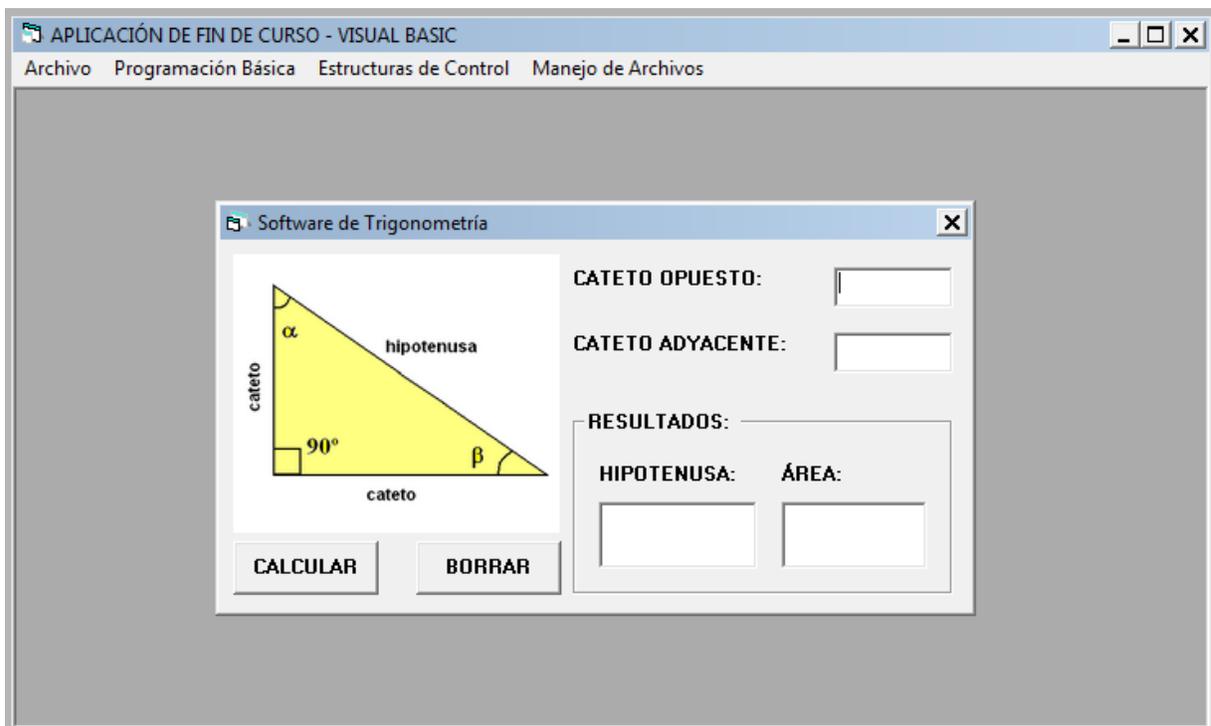
TIPS:

En este ejercicio se hace uso de variables de tipo String, Double e Integer, cuadros de mensaje de tipo MsgBox (vbYesNo) para preguntar al usuario si desea cerrar la aplicación, el control InputBox para capturar información dinámica, el control CommonDialog para mostrar un cuadro de dialogo de guardar como, la función PRINTER para enviar información directamente a la impresora y estructuras de control IF ELSE.

APLICACIONES EMPRESARIALES CON VISUAL BASIC

TEMA 1: FORMULARIOS PADRE E HIJO, BARRA DE MENÚS E INSTALADORES

INSTRUCCIONES: Tomando como referencia todas las aplicaciones (proyectos) desarrolladas hasta el momento. Diseñe un formulario padre que contenga todos y cada uno de los formularios (hijos) diseñados con anterioridad, y mediante una barra de menús llamar (mostrar) a cada formulario como si se tratase de una aplicación formal. Finalmente empaquete el proyecto de software y genere un instalador para dicha aplicación.



En este ejercicio se hace uso de formularios MDI (padres), agregar formularios existentes al proyecto como MDIChild (hijos), trabajo con el editor de menús, el método Show (para mostrar formularios). Así como el empaquetado de proyectos para su distribución comercial (instaladores).

DISEÑO BÁSICO DE PÁGINAS WEB CON DREAMWEAVER

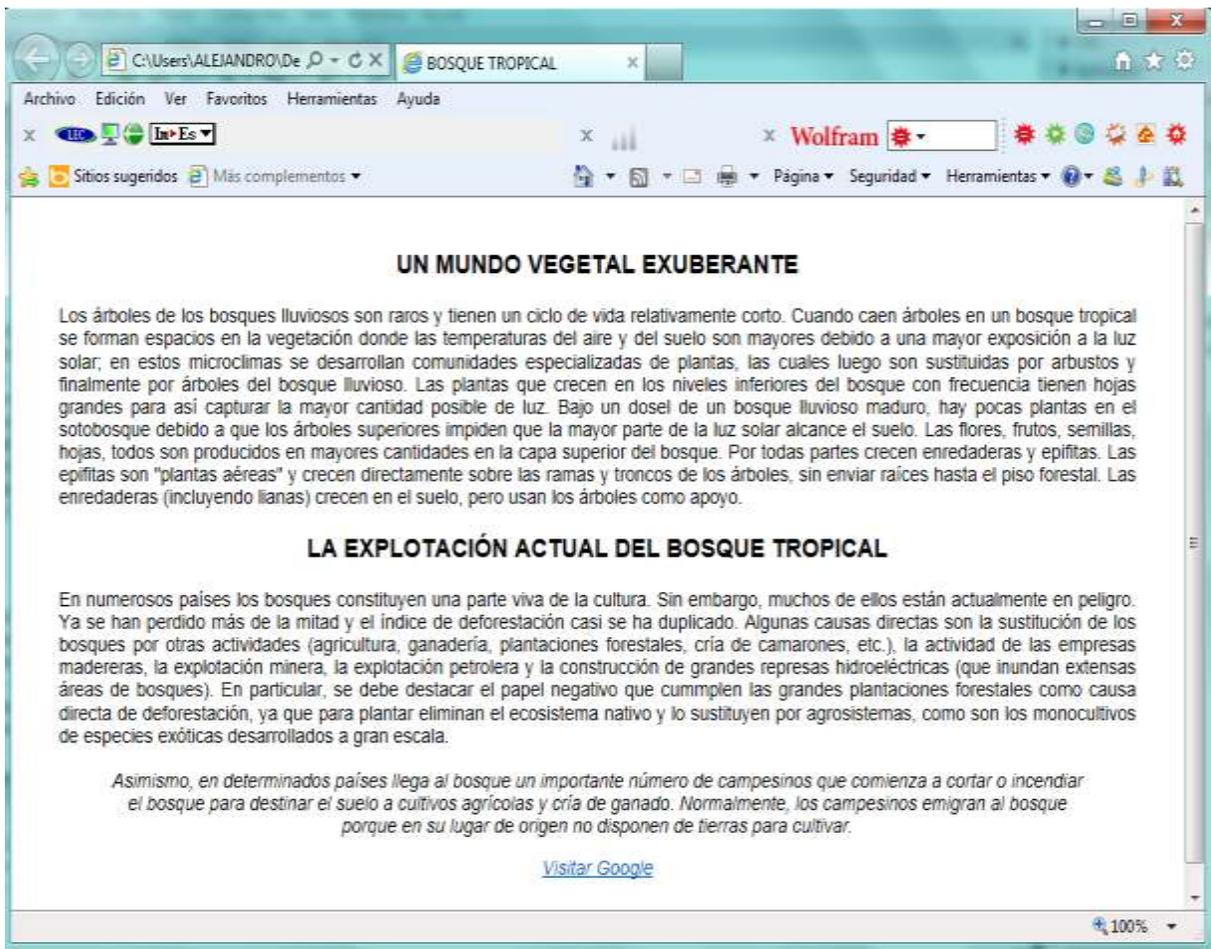
TEMA 1: FORMATO A TEXTOS Y PROPIEDADES DE PÁGINA

INSTRUCCIONES: Tomando como referencia la lectura “Un mundo vegetal exuberante” (Archivo No. 1), diseñe una página Web (HTML) con las siguientes características:

- Tamaño: **14 píxel**
- Fuente: **Arial**
- Fondo Pág: **#FFFF66**

- Márgenes: **1cm.**
- Sangría: **1cm.**
- Vínculo:
http://www.google.com

- Título de Página:
“Bosque Tropical”
- Nombre Archivo:
“Practica1”



Vínculo: Consiste en un enlace o liga que al hacer clic sobre el mismo, nos dirige hacia otro lugar. También se le conoce como hipervínculo en Internet.

TEMA 2: FORMATO A IMÁGENES, IMAGEN DE SUSTITUCIÓN Y LISTAS.

INSTRUCCIONES: Tomando como referencia la lectura “Lenguajes de programación” (Archivo No. 2), diseñe una página Web (HTML) con las siguientes características:

- | | | |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ■ Tamaño: 14 píxel ■ Fuente: Courier ■ Fondo Pág: #33CCFF ■ Vínculo: www.uaemex.mx | <ul style="list-style-type: none"> ■ Márgenes: 0.5cm. ■ Lista sin ordenar: Ejemplos de Lenguajes ■ Imágenes de sustitución: Sección inferior | <ul style="list-style-type: none"> ■ Título de Página: “Programación” ■ Nombre Archivo: “Practica2” |
|---|--|---|

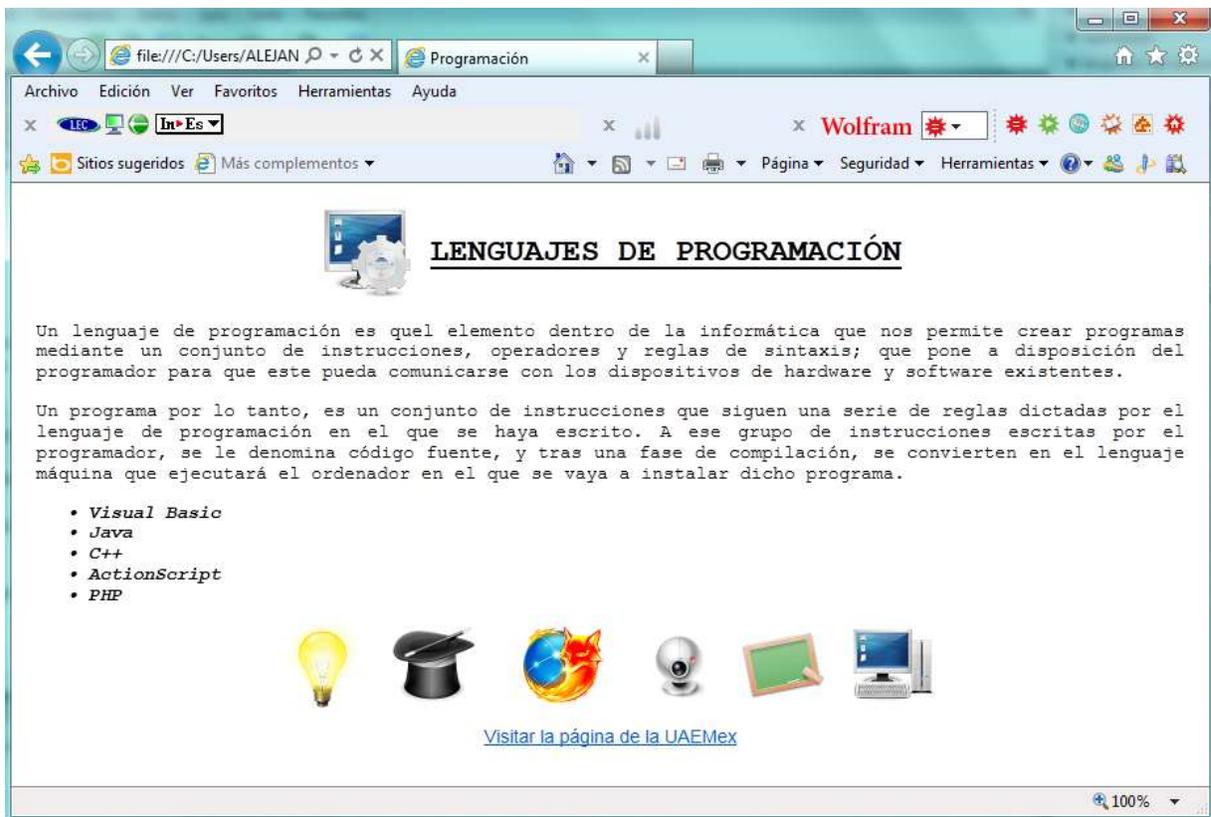


Imagen de sustitución: Describe un comportamiento interactivo que se activa simplemente al pasar el cursor del mouse encima de la imagen en cuestión, es decir, cuando usted desliza por encima el cursor del mouse sobre la imagen ésta cambiará por otra imagen.

Listas: En Dreamweaver consisten en un mecanismo para ordenar elementos de texto, ya sea de forma numérica o a través de las clásicas viñetas.

TEMA 3: TABLAS, BOTONES FLASH Y TRABAJO CON SONIDOS MP3 (PLUG-IN)

INSTRUCCIONES: La empresa “Titanio Records” le pide a usted, elaborar una página Web que figurará como catálogo de ventas (Discos Compactos Musicales) por Internet. La intención del cliente consiste en agrupar todo el contenido (artículos de venta) en una tabla de 4 columnas por 3 filas, en la cual para la primer columna se deben colocar las imágenes correspondientes a cada artículo (portada del disco), en la segunda toda la información correspondiente al artista (nombre del grupo o artista, número de pistas y precio por unidad), en la tercer columna un reproductor que al ser presionado reproduzca una pista en formato mp3 correspondiente al disco seleccionado. Y finalmente en la cuarta columna un botón que cumpla la función de compra para dicho artículo.



Plug-in: Es un software que incremente las funcionalidades de un programa principal para acceder a servicios de otros proveedores. Por ejemplo el plug-in de Adobe Flash Player para visualizar animaciones o videos con dicho formato en la Web.

TEMA 4: VISOR DE IMÁGENES Y REPRODUCCIÓN DE ARCHIVOS DE VÍDEO

INSTRUCCIONES: El “Instituto Académico Gaudí”, le pide a usted desarrollar una página de Web para la publicación de contenido multimedia acerca de sus alumnos egresados en el periodo escolar 2009 – 2012. La intención de los directivos escolares es publicar un vídeo sobre la ceremonia de graduación, así como una galería fotográfica con las imágenes de cada uno de sus alumnos. Finalmente unas cuantas palabras de felicitación y motivación para que dichos alumnos continúen con sus estudios Universitarios.



Visor de imágenes: Es un programa desarrollado en Flash con la finalidad de agrupar un conjunto de imágenes en formato JPG y mostrarlas en una página HTML en forma de galería animada.

Botones Flash: Son elementos diseñados y programados en Flash con la finalidad de ser utilizados como menús de navegación en nuestro sitio Web.

TEMA 5: FORMULARIOS Y PELÍCULAS FLASH

INSTRUCCIONES: La empresa “Pastas La Moderna” le pide a usted diseñar una página Web que fingirá como zona de comentarios para todos sus clientes. Los datos de contacto son los siguientes:

- Nombre del Cliente
- Dirección Completa
- Estado
- Productos Favoritos
- Comentario

The screenshot shows a web browser window with the following content:

- Header:** Logo "LA MODERNA" with the slogan "Nutre tu vida".
- Text:** "Esperamos sus sugerencias:" followed by a text input field.
- Text:** "Nos gustaría mucho saber sus recomendaciones y sugerencias acerca de este sitio de Web o de cualquiera de nuestros productos o servicios. De esa forma colabora con nosotros para ofrecerle mejores productos y servicios."
- Form Fields:**
 - Nombre:
 - Estado:
 - Dirección:
 - Productos Favoritos:
 - Pastas
 - Sopas Instantaneas
 - Tostitos
 - Maizena
 - Comentario:
- Buttons:** "Enviar" button.

Formularios: Permiten a los usuarios introducir datos los cuales son enviados a un servidor Web para ser procesados (generalmente almacenados en una base de datos). Para ello se requiere de conocimientos en programación en algún lenguaje destinado para la Web, como son PHP, JSP, ASP entre otros. Un ejemplo claro de envío de información es la red social Facebook, en la cual los usuarios escriben estados de ánimo o utilizan el sistema de chat para comunicarse con otros usuarios haciendo uso de una interfaz Web.

TEMA 6: MI PRIMER PROYECTO WEB CON DREAMWEAVER

INSTRUCCIONES: La empresa “Cinépolis S.A. DE C.V.” con motivo de su 15 aniversario, le pide a usted diseñar y desarrollar lo que será su nuevo Sitio Web para éste 2012. El sitio estará conformado por 6 páginas HTML con los siguientes datos: Página de Bienvenida, Catálogo de Películas en Cartelera, Zona de Reservación de Boletos (Formulario de Compra), Zona de Trailers de las 3 Mejores Películas en cartelera (Vídeos introductorios) con su correspondiente Sinopsis, Galería Fotográfica con Imágenes de sus Trabajadores e Historia de la Empresa, y una Página donde se haga mención de todos los Cines ubicados en el Estado de México.

Es importante aclarar que la empresa desea un diseño atractivo e innovador (Utilizar colores corporativos), los menús de navegación entre páginas deben ser del tipo Flash, y la reproducción de los trailers (vídeos) debe ser compatible con cualquier navegador Web (Se recomienda utilizar vídeo en formato Flv).

Todo el contenido (vídeo, imágenes, textos, audio, bocetos, etc.) le será entregado en tiempo y forma por su contacto de proyecto (Profesor), recuerde que siempre es indispensable estar en constante comunicación con el interesado (Profesor) para que el proyecto se entregue dentro de los tiempos establecidos (dos semanas) y cumpla con todo lo solicitado.

En hora buena y felicidades por su primer proyecto Web.