



DESARROLLO Y DESPLIEGUE DE SOLUCIONES EN CAPAS CON C#

Las aplicaciones distribuidas constan principalmente de 3 capas fundamentales: Presentación, Lógica empresarial y Datos. Es posible continuar sub dividiendo este modelo en más capas para una mayor flexibilidad, conociéndosele también como Arquitectura de Aplicaciones en n-capas, siendo su uso muy difundido e implementado en la construcción de software empresarial.

• Conocimientos Previos

Lenguaje de Programación C#, Base de datos: Sql Server, Oracle, MySql.

• El participante al final del curso sera capaz de :

Desarrollar soluciones basadas en Capas y Servicios Web para solucionar problemas comunes en un dominio de aplicación distribuida utilizando patrones de desarrollo de software. Este curso se focaliza en Microsoft Visual Studio .NET, Microsoft Visual C#.NET, Microsoft ASP.NET y UDDI.

■ Dirigido a:

Estudiantes, Profesionales
y Publico en General

Duración
del curso

24
HORAS.

■ Evaluación

Será totalmente práctica. Se realizarán entre 4 o 5 prácticas de las cuales se eliminará la nota más baja y se obtendrá un promedio (PP). Durante la última sesión se realizará un examen final (EF), el cual se promediará con la nota de prácticas y de esta manera se tendrá la calificación final

PROMEDIO DE PRÁCTICAS:

$$PP = (PR1 + PR2 + PR3 + PR4 - \text{MENOR (PR)})$$

NOTA FINAL:

$$NF = PP + EF$$

■ Modalidad Online

Requiere una PC con las siguientes características:

- Procesador - 1GHZ o más rapido / en un chip (SOC).
- RAM - 1GB para 32 Bits o 2GB para 64.
- Espacio Libre 16GB - SO de 32 bits / 32GB - SO de 64 bits.
- Una tarjeta gráfica - DirectX 9, posterior o controlador WDDM 1.0.
- Pantalla - 800x 600 resolución.
- Conexión a internet estable.

■ Conéctate a nuestras diferentes Plataformas Digitales:

Telf.: 200 - 9060 Opción 1

E-mail: sisuni.info@uni.edu.pe

www.sistemasuni.edu.pe



“Aumenta tus conocimientos, desarrolla nuevas habilidades y construye hoy tu futuro”.

CLASE #01

PATRONES DE DESARROLLO DE SOFTWARE

- Definición.
- Patrón Singleton.
- Patrón Factory.
- Patrón Dao, DTO.
- Patrón Facade.
- Implementación de Patrones.

IMPLEMENTACIÓN DE COMPONENTES

- Fundamentos de Desarrollo de aplicaciones distribuidas.
- Fundamentos de Desarrollo de aplicaciones en Capas.
- Creación de componentes con bibliotecas de clases.
- Consumiendo Componentes. desde aplicación Windows y Web.

CLASE #03

WINDOWS COMMUNICATION FOUNDATION (WCF)

- Introducción a los servicios distribuidos.
- Definición de Servicios Web.
- Introducción a la arquitectura WCF.
- Uso de interfaces de código cómo contratos de un servicio.
- Implementación de una aplicación que consume servicios WCF.

CONFIGURACIÓN Y CONSUMO DE SERVICIOS WCF

- Configuración programática para alojar y consumir un servicio WCF.
- Definiciones de configuración Cliente/Servidor por medio de archivo.
- Selección de Opciones de Hosting para un servicio WCF.
- Despliegue de un servicio WCF.
- Exposición de servicios WCF por medio de diferentes EndPoints.
- Agregar comportamientos a servicios y EndPoints.
- Interoperabilidad con servicios Web no WCF

CLASE #02

ARQUITECTURA EN CAPAS

- Introducción a las aplicaciones en capas.
- Construir Capa de presentación, Capa de Negocio, Capa de Acceso a Datos.
- Desarrollo de aplicación de Ventas en arquitectura 3 Capas

INTEGRACIÓN DE ENTITY FRAMEWORK

- Construir una solución en capas.
- Generar la capa de Datos con Microsoft Entity Framework.
- Implementar la capa cliente web ASP MVC y cliente Windows.

CLASE #04

DESARROLLO DE SERVICIOS REST

- SOAP VS REST.
- Características de los servicios REST.
- Crear un servicio REST.
- Consumir servicios REST.
- Publicar un servicio REST.

EXAMEN

- Sustentacion de Proyecto.
- Examen.