

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE TECÁMAC

MATERIA: PROGRAMACIÓN VISUAL

DOCENTE: EMMANUEL TORRES SERVÍN

GRUPO:5322IS

EXAMEN

INTEGRANTES

MATRÍCULA

DE LA CRUZ MEDINA JOSÉ EDUARD

1321124069

LOPEZ CASTILLO CATHERINE DANAÉ

1321124022

LÓPEZ SECUNDINO NARCISO

1321124020

TAREA 1

Realiza un resumen del Análisis de la programación visual detallando los siguientes puntos:

- **Conceptos de programación orientada a objetos**

Es un paradigma de programación, es decir, Se basa en el concepto de clases y objetos.

Este tipo de programación se utiliza para estructurar un programa de software en piezas simples y reutilizables de planos de código (clases) para crear instancias individuales de objetos.

Se basa en el concepto de crear un modelo del problema de destino en sus programas. La programación orientada a objetos disminuye los errores y promueve la reutilización del código.

A lo largo de la historia, han ido apareciendo diferentes paradigmas de programación. Lenguajes secuenciales como COBOL o procedimentales como Basic o C, se centraban más en la lógica que en los datos. Otros más modernos como Java, C# y Python, utilizan paradigmas para definir los programas, siendo la Programación Orientada a Objetos la más popular.

- **Características y aplicaciones de eventos**

Los Eventos son las acciones sobre el programa, como por ejemplo:

Clic sobre un botón.

Doble clic sobre el nombre de un fichero para abrirlo.

Arrastrar un icono.

Pulsar una tecla o una combinación de teclas.

Elegir una opción de un menú.

Escribir en una caja de texto.

Mover el ratón.

Aplicaciones

EventBase

EventBase es el niño grande de la clase y es una de las plataformas de eventos líderes en el mundo. Se posiciona como la aplicación para marcas premium.

Aloomba

Aloomba se enorgullece de su innovación. Proporcionan productos para eventos musicales, deportivos, culinarios, conferencias y eventos comunitarios.

- **Características de componentes y métodos visuales y no visuales**

Un componente es visual cuando tiene una representación gráfica en tiempo de diseño y ejecución (ventanas, botones, cuadros de texto, barras de scroll etc.), y se dice no visual en caso contrario (cuadros de dialogo no visibles, formato de diseño de los paneles, etc.).

componentes no visibles los encontramos en la librería javax.swing.Box.Filler. Dichos componentes son utilizado para el diseño de la utilización del espacio del jpanel.

- **Procesos de desarrollo visual en proyectos distribuidos y de escritorio**

Fase 1: Planificación del proyecto

En un primer momento, es básico acotar y tener claro cuál es tu proyecto: definir los objetivos y alcance. Este momento es fundamental; todas las etapas posteriores están condicionadas a lo que se decide en esta situación.

Fase 2: Ejecución del proyecto

Cuando están repartidas las tareas, las responsabilidades y los recursos, comienza la fase de ejecución.

En este período, es decisivo cumplir con la planificación, pero también manteniéndose flexible ante posibles imprevistos: si se está preparado ante cualquier inconveniente externo, se podrá reaccionar mejor y salir adelante sin mayores problemas.

Fase 3: Seguimiento y control del proyecto

Un punto ineludible para poder completar correctamente la etapa de realización de cualquier proyecto es que estén activados los mecanismos de seguimiento y control del trabajo. Un buen Project Manager debe ir en paralelo acompañando, revisando y monitoreando el desarrollo de la actividad de forma permanente.

Fase 4: Implementación del plan

Este es el momento en el que se concreta todo el desarrollo, en el que se sintetizan todas las labores, en un producto o servicio final.

Es necesario disponer de los recursos necesarios (económicos y humanos) para realizar con seguridad el proceso de implementación. Hay que traducir de forma efectiva, sin riesgos que pongan en peligro todo lo que se ha trabajado en las fases anteriores.

Fase 5: Medición de impacto y cierre del proyecto

Una vez acabada e implementada toda la actividad, hay que realizar una revisión y valoración del resultado final.

Corregir los errores ayudará a mejorar y conocer en qué puntos se ha realizado una buena labor y en cuáles se debe mejorar. El éxito del siguiente proyecto dependerá también de haber cumplido con diligencia esta fase.

- **Requerimientos visuales de proyectos distribuidos y de escritorio**
- **Herramientas y lenguajes de programación visual**

Programación funcional

LISP.

ML.

Haskell.

OCaml.

F#

Erlang.

Clojure.

Scala.

Scratch

Programación concurrente

Haskell.

Clojure.

Elixir/Erlang.

Semaphor.

CyclicBarrier.

CountDownLatch.

Programación estructurada

ALGOL.

Pascal.

PL/I.

Ada.

El lenguaje de programación visual más popular y utilizado es Scratch. Fue lanzado por primera vez en 2007 y tiene como propósito enseñar a los niños a programar de manera sencilla.

Blockly

Blockly es una llamada biblioteca. Proporciona un editor de programación visual al que se añaden aplicaciones Android, iOS y web.

NEPO

NEPO es gratuito, está basado en Scratch y utiliza la biblioteca Blockly. Esta biblioteca se ha ampliado con funcionalidades propias.

Grape

Grape es un entorno de desarrollo gráfico. Permite incluso a los principiantes en programación programar con microcontroladores en pasos simples.

App Inventor

App Inventor proviene originalmente de Google. Esta interfaz gráfica permite programar aplicaciones para teléfonos móviles Android con bloques gráficos.

Ardublock

Este lenguaje de programación gráfica está especialmente diseñado para programar el microcontrolador Arduino sin introducir texto.

Pure Data

Este lenguaje de programación visual está orientado tanto a flujos de datos como a los entornos de desarrollo.

Lego Mindstorms

Una serie de productos del fabricante de juguetes Lego, cuyo núcleo es la pieza de Lego programable: los motores eléctricos, sensores y piezas de tecnología propios de Lego permiten construir y programar robots y otros sistemas interactivos.

REFERENCIAS

- [Conceptos fundamentales de la Programación Orientada a Objetos | DemezaNews](#)
- [¿Qué es la Programación Orientada a Objetos? \(profile.es\)](#)
- [Programación orientada a objetos - Documentación de IBM](#)
- [Las 10 mejores aplicaciones para eventos \(y cómo pueden mejorar su evento\) \(billetto.es\)](#)
- [¿Qué es la programación visual? - IONOS](#)
- [HERRAMIENTAS DE PROGRAMACION | Web Oficial EUROINNOVA](#)

