

DESARROLLO DEL PROGRAMA FINAL

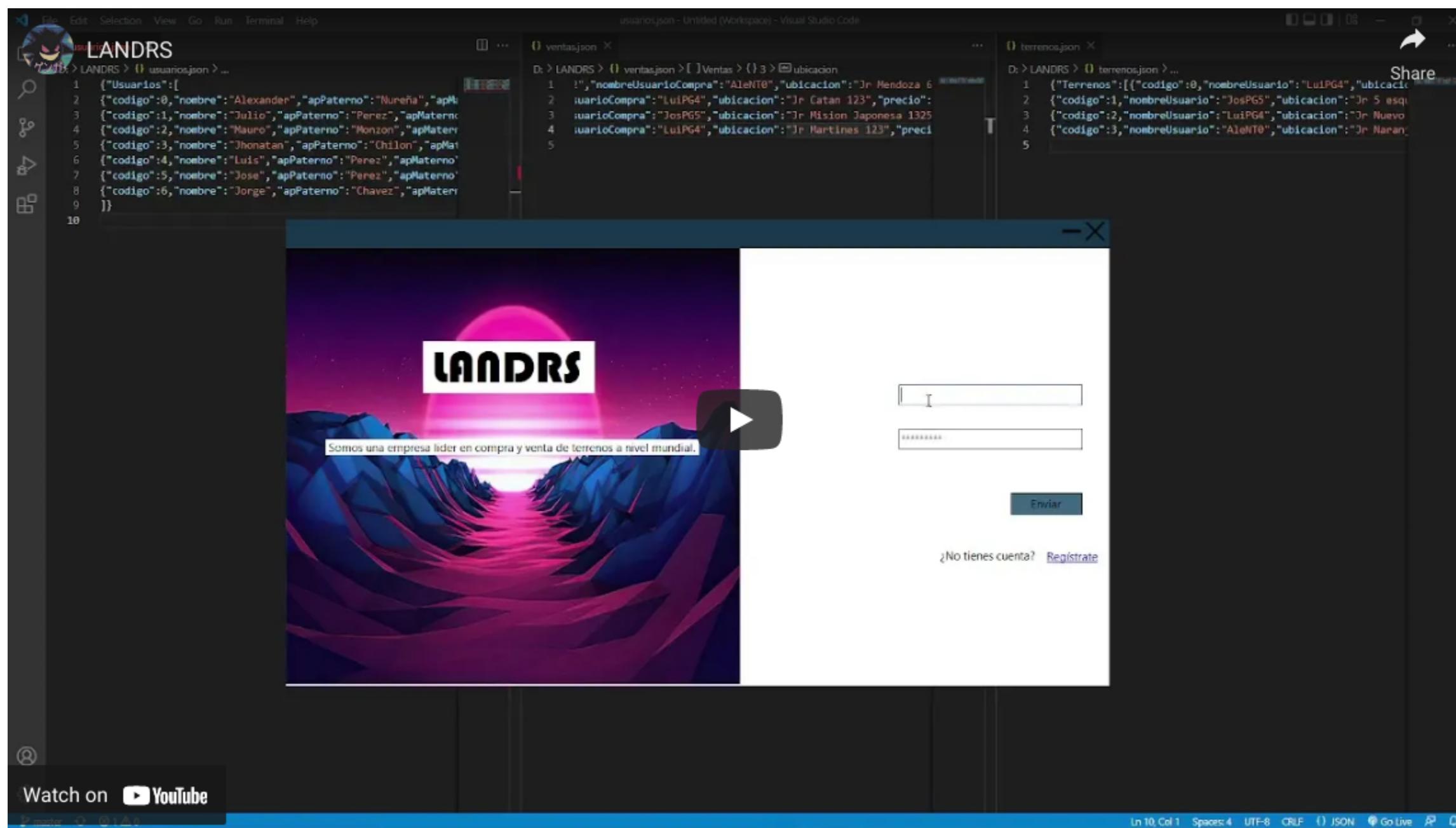
1.º PARTE

6.º CLASE

11/06/22

¿RECUERDAS NUESTRO PROGRAMA DE PRESENTACIÓN?

A partir de hoy nos dedicaremos a crear el programa y aprendiendo muchas cosas a lo largo de este camino



¿LO VEZ MUY COMPLEJO?

Tranquilo, ya cuentas con los conocimientos necesarios para poder desarrollar un programa de esta magnitud y con nuestra ayuda podrás lograrlo



PRIMERO VAMOS A ANALIZAR EL PROGRAMA

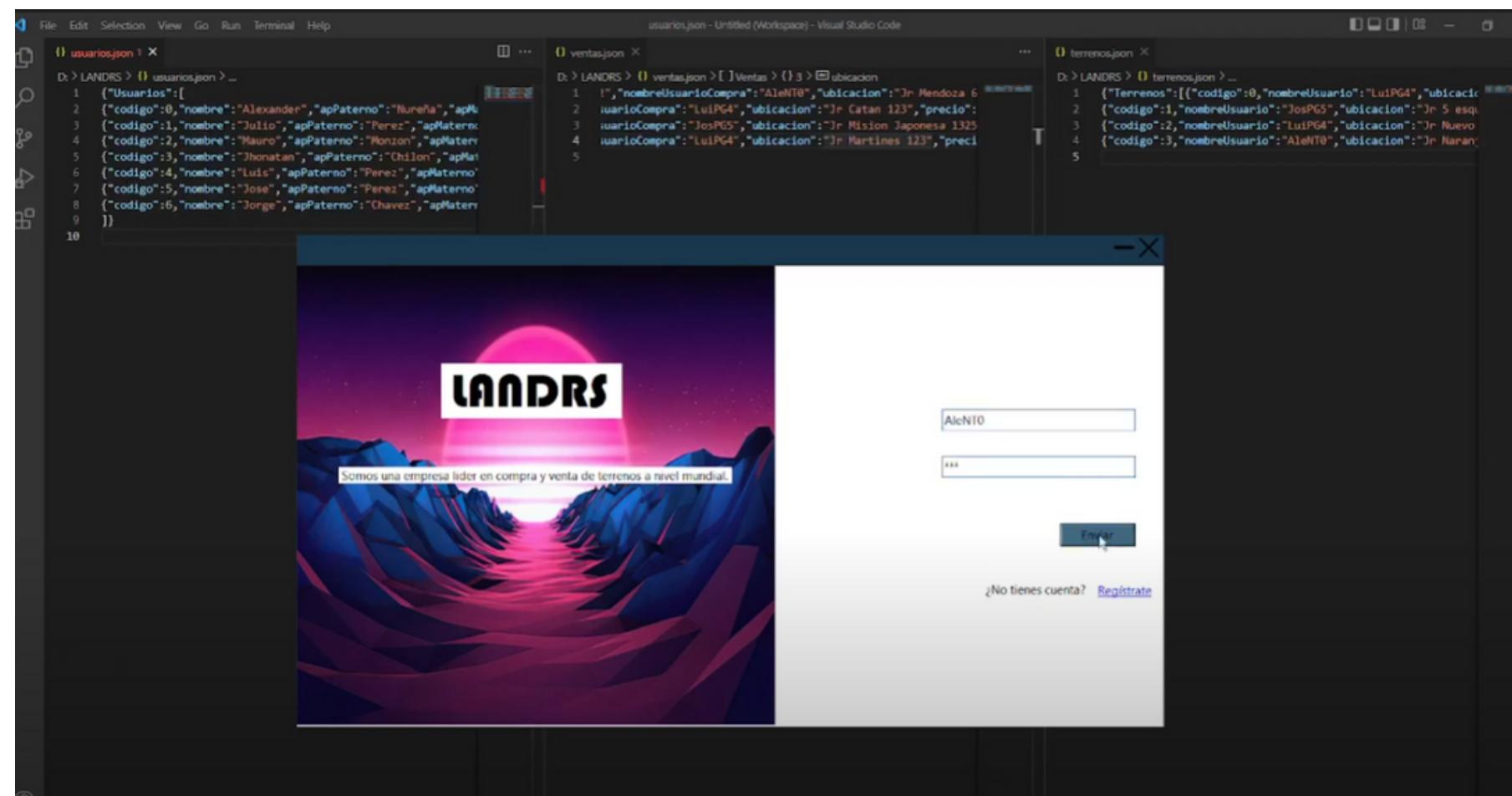
¿Qué partes tiene?

¿Qué hace?

¿Guarda algún tipo de información?

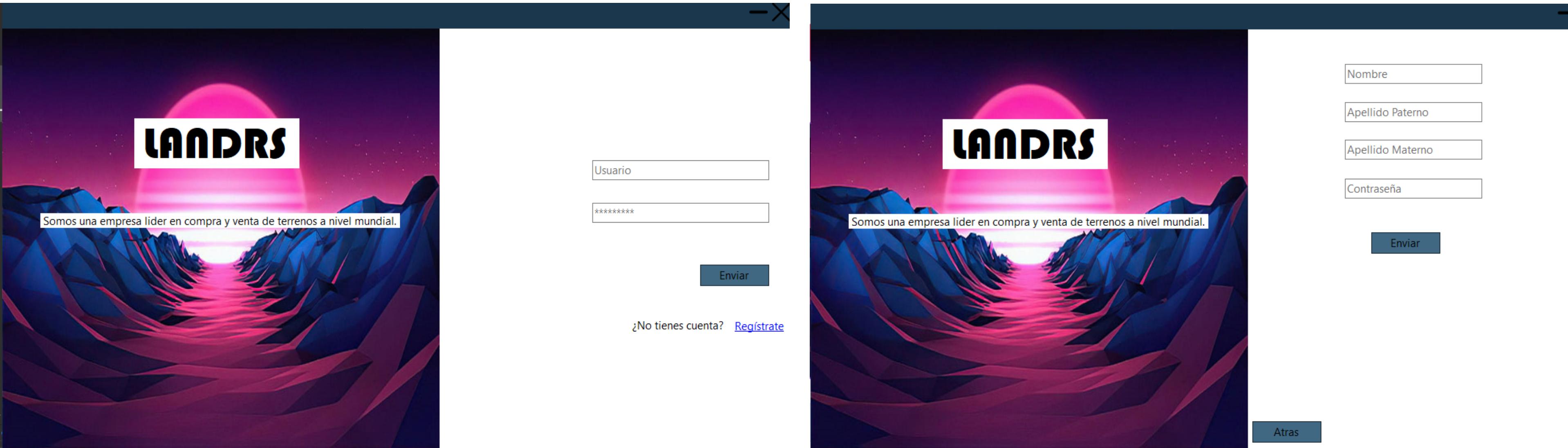
¿Cómo lo hace?

¿Qué tipo de información guarda?



PARTES DEL PROGRAMA

1. Registro e inicio de sesión



The screenshot shows a web page with a dark background featuring a stylized landscape with mountains and a sunset. In the top left corner, there is a white rectangular logo containing the text "LANDRS". Below the logo, a subtitle reads: "Somos una empresa líder en compra y venta de terrenos a nivel mundial." The main content area contains a registration form. At the top right is a close button (-X). The form includes fields for "Usuario" (User) and "Contraseña" (Password), both with placeholder text. Below these fields is a blue "Enviar" (Send) button. At the bottom of the form area, there is a link "¿No tienes cuenta? [Regístrate](#)". To the right of the form, there are four input fields for personal information: "Nombre" (Name), "Apellido Paterno" (Last Name), "Apellido Materno" (Last Name), and "Contraseña" (Password). A blue "Enviar" (Send) button is located below these fields. At the bottom right of the page, there is a blue "Atras" (Back) button.

LANDRS

Somos una empresa líder en compra y venta de terrenos a nivel mundial.

Usuario

Contraseña

Enviar

¿No tienes cuenta? [Regístrate](#)

Nombre

Apellido Paterno

Apellido Materno

Contraseña

Enviar

Atras

PARTES DEL PROGRAMA

2. Interfaces de ventas

The image displays two screenshots of a software application interface for land registration and sales, titled "LANDRS LAND REGISTER SERVICE".

Screenshot 1: Vender Un Lote (Sell Plot)

This section allows users to sell a plot of land. It includes fields for "Ubicacion" (Location), "Precio (Soles)" (Price in Soles), and "Area (Km)" (Area in Km). A "Enviar" (Send) button is present at the bottom.

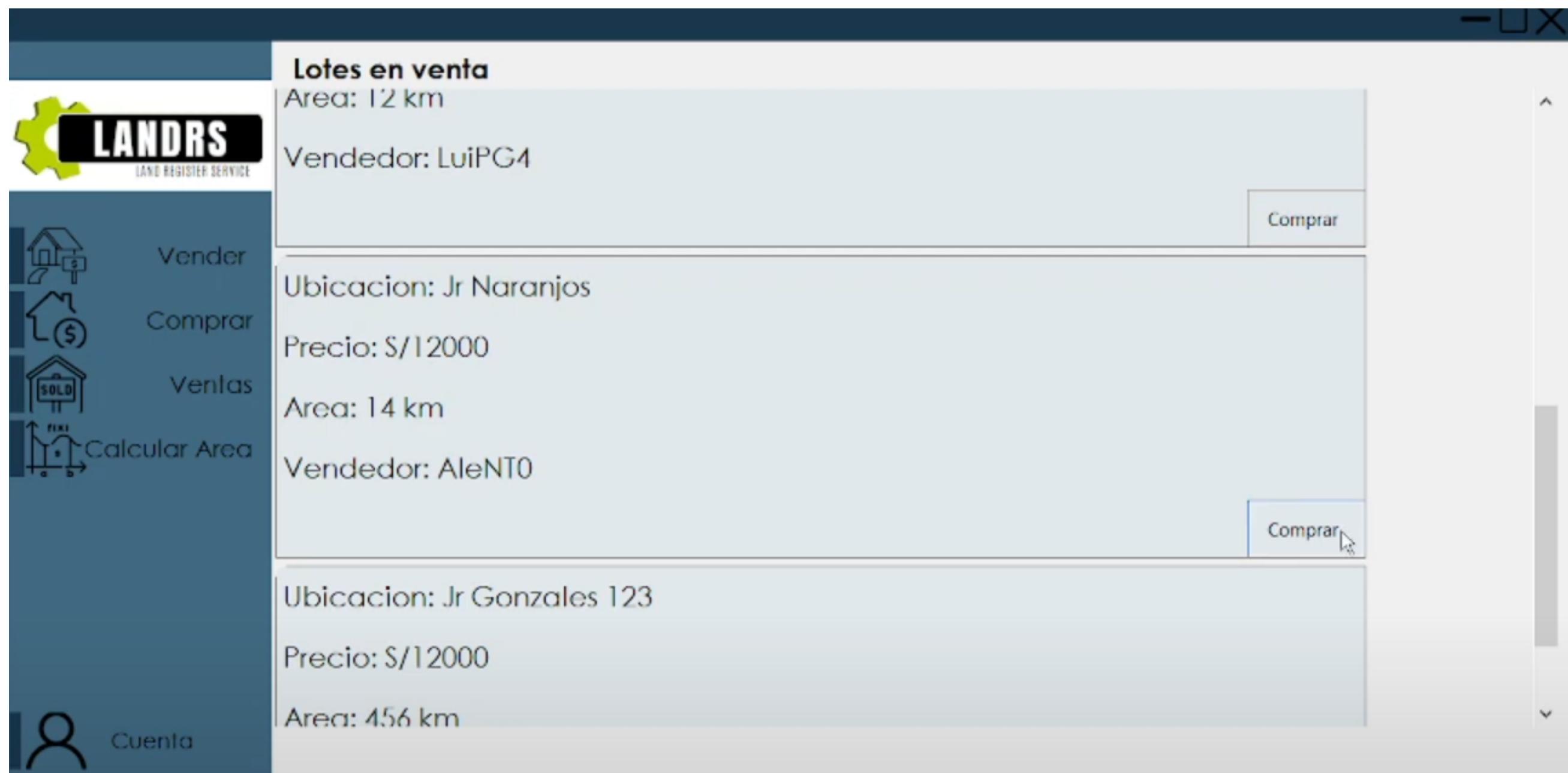
Screenshot 2: Tus Ventas (Your Sales)

This section displays a summary of a recent sale. The details are:

- Comprador: LuiPG4
- Ubicacion: Jr Martines 123
- Precio: 50500
- Area: 134.5
- Vendedor: AleNT0

PARTES DEL PROGRAMA

3. Interfaz de compras



PARTES DEL PROGRAMA

4. Interfaz de cálculo

- □ X

LANDRS
LAND REGISTER SERVICE

Vender
Comprar
Ventas
Calcular Area

Cuenta

Calcular Areas

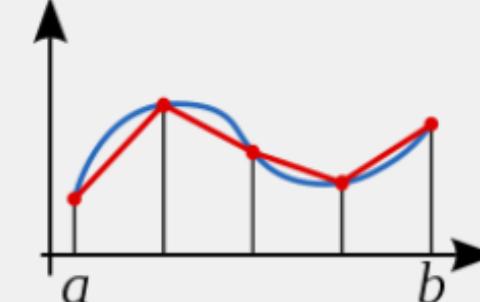
2
12
23 1

Generar

Calcular

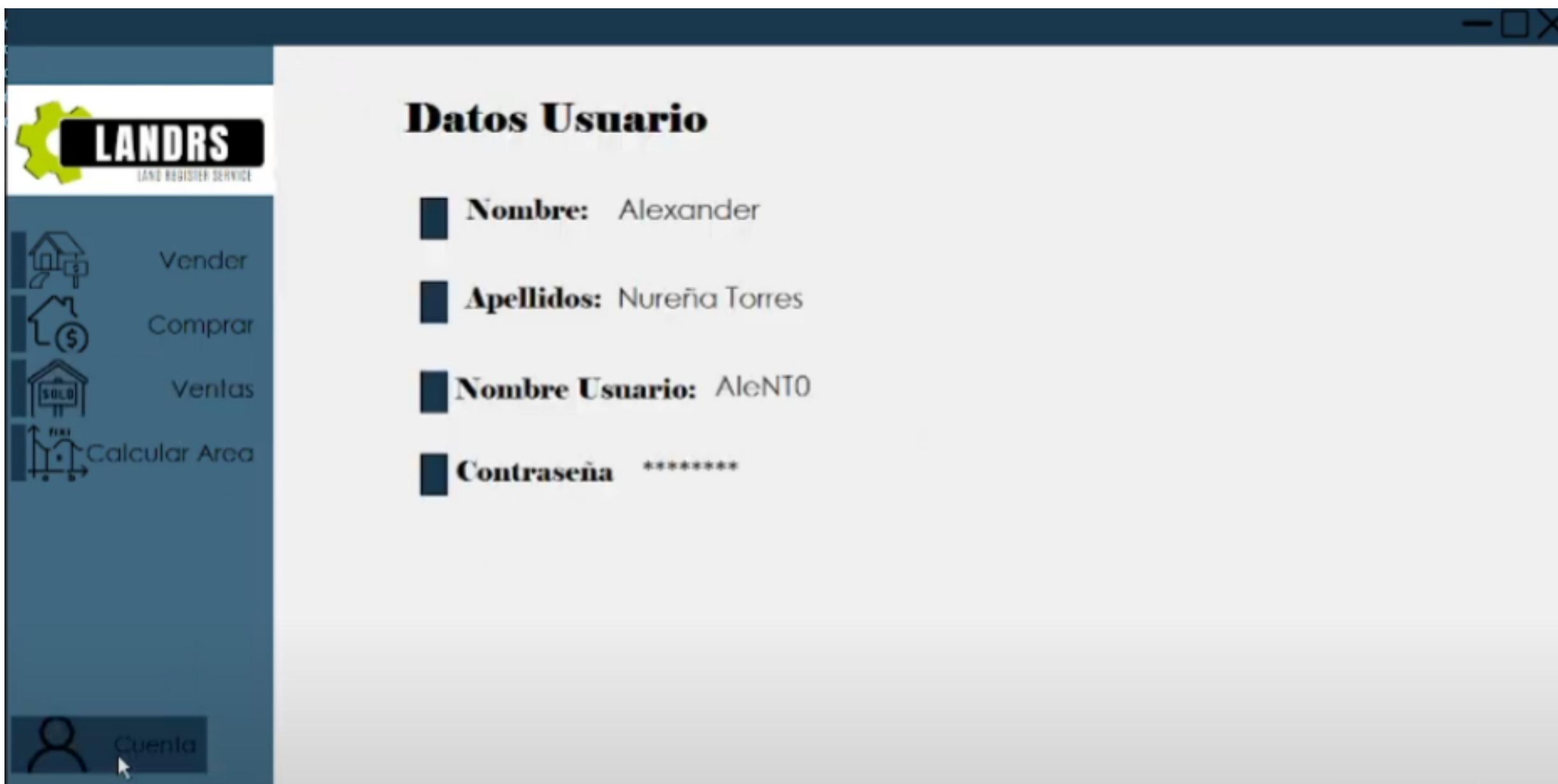
El area aproximada es:288

Integración por la Regla del Trapecio



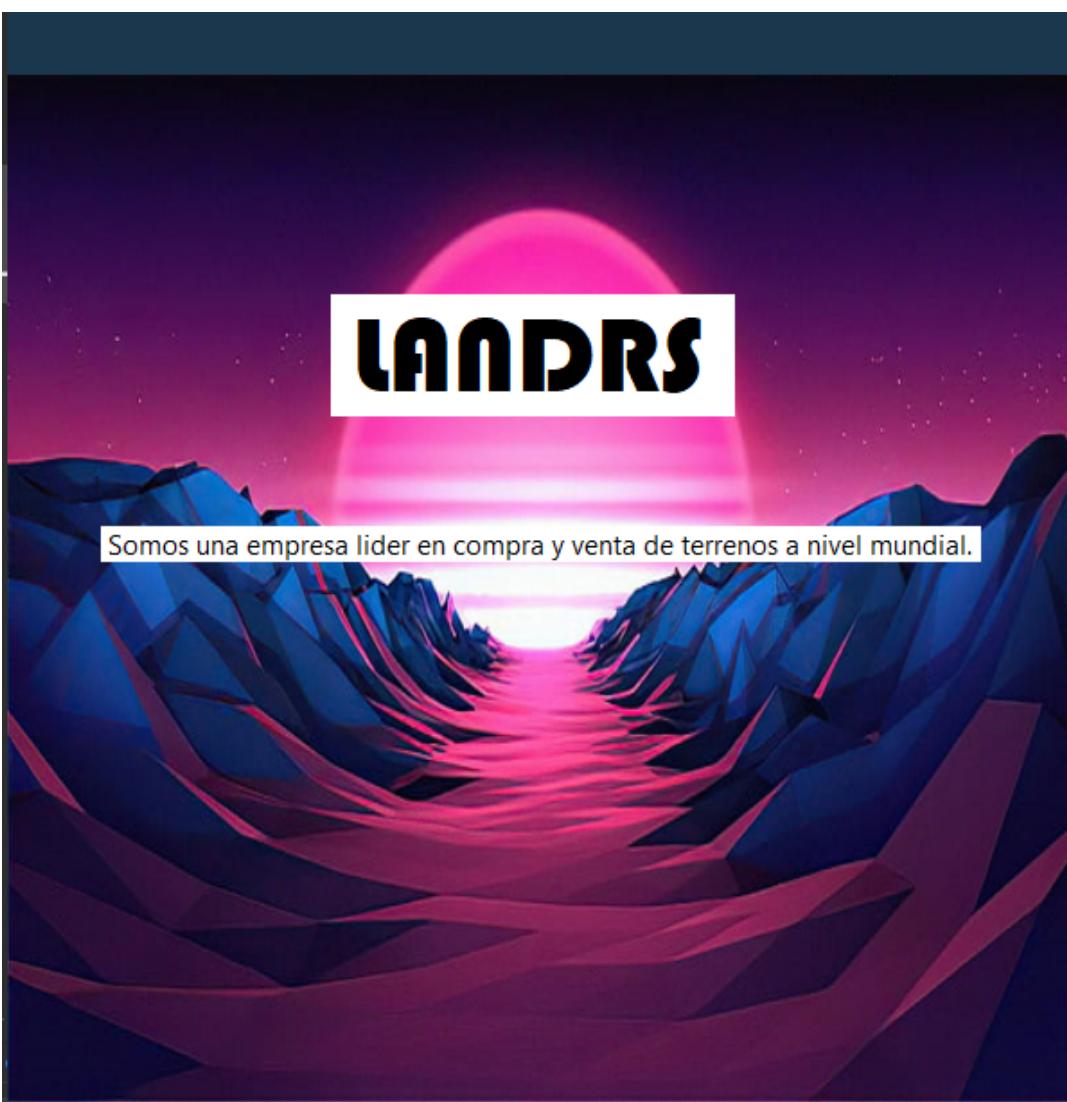
PARTES DEL PROGRAMA

5. Interfaz de con los datos del usuario



EMPEZAREMOS POR EL REGISTRO E INICIO DE SESIÓN

¿Qué necesitamos?



–X

Usuario

¿No tienes cuenta? [Regístrate](#)

Nombre

Apellido Paterno

Apellido Materno

Contraseña

Atras

¿QUÉ NECESITAMOS?



A nivel visual lo que necesitamos primero son dos interfaces, una de registro y otra de inicio.

Luego de ello necesitamos almacenar la información en algún lugar, para que no se borre luego de cerrado el programa, para ello primero vamos a conocer como crear un archivo de tipo JSON (JavaScript Object Notation)

```
{  
    hey: "guy",  
    anumber: 243,  
    - anobject: {  
        whoa: "nuts",  
        - anarray: [  
            1,  
            2,  
            "thr<h1>ee"  
        ],  
        more: "stuff"  
    },  
    awesome: true,  
    bogus: false,  
    meaning: null,  
    japanese: "明日がある。",  
    link: http://jsonview.com,  
    notLink: "http://jsonview.com is great"  
}
```

¿QUÉ ES UN JSON?

Es un formato ligero de intercambio de datos, que resulta sencillo de leer y escribir para los programadores y simple de interpretar y generar para las máquinas.



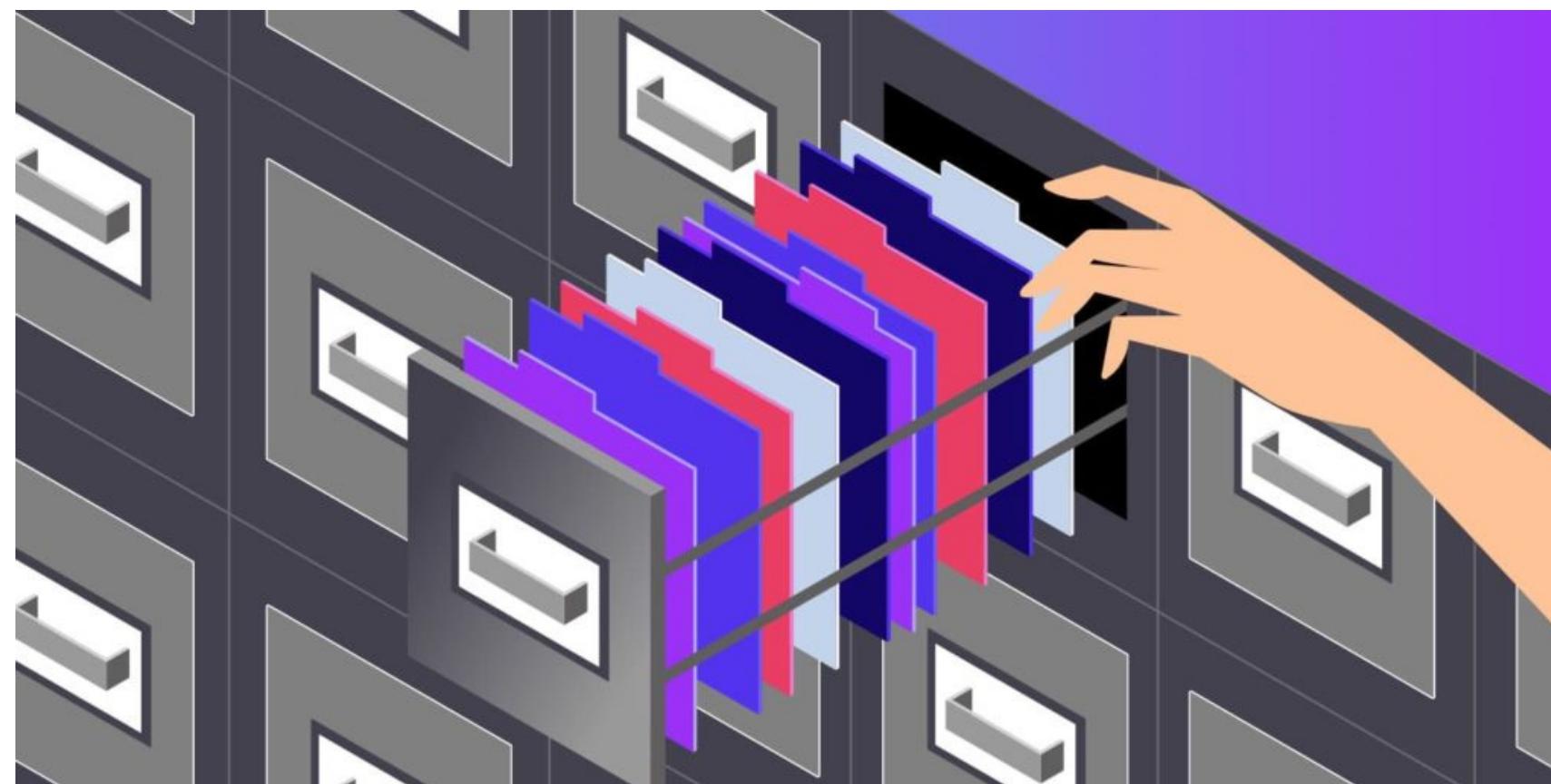
```
: > LANDRS > 11 usuarios.json > ...
1  [
2   "Usuarios": [
3     {
4       "codigo": 0,
5       "nombre": "Julio",
6       "apPaterno": "Gonzales",
7       "apMaterno": "Perez",
8       "nombreUsuario": "JulGP0",
9       "contrasenia": "123"
10      },
11      {
12        "codigo": 1,
13        "nombre": "Julio",
14        "apPaterno": "Perez",
15        "apMaterno": "Chilon",
16        "nombreUsuario": "JulPC1",
17        "contrasenia": "123"
18      },
19      {
20        "codigo": 2,
21        "nombre": "Mauro",
22        "apPaterno": "Monzon",
23        "apMaterno": "Perez",
24        "nombreUsuario": "MauMP2",
25        "contrasenia": "123"
26      },
27      {
28        "codigo": 3,
29        "nombre": "Jhonatan",
30        "apPaterno": "Chilon",
31        "apMaterno": "Valdivia",
32        "nombreUsuario": "JhoCV3",
33        "contrasenia": "123"
34      },
35      {
```

¿CÓMO CREAMOS UN ARCHIVO?

Se conoce como archivo o fichero a un conjunto organizado de unidades de información (bits) almacenados en un dispositivo.

Para crear un archivo y escribir sobre el haremos uso de la clase StreamWriter

Esta clase es capaz de crear el archivo si este no existe.



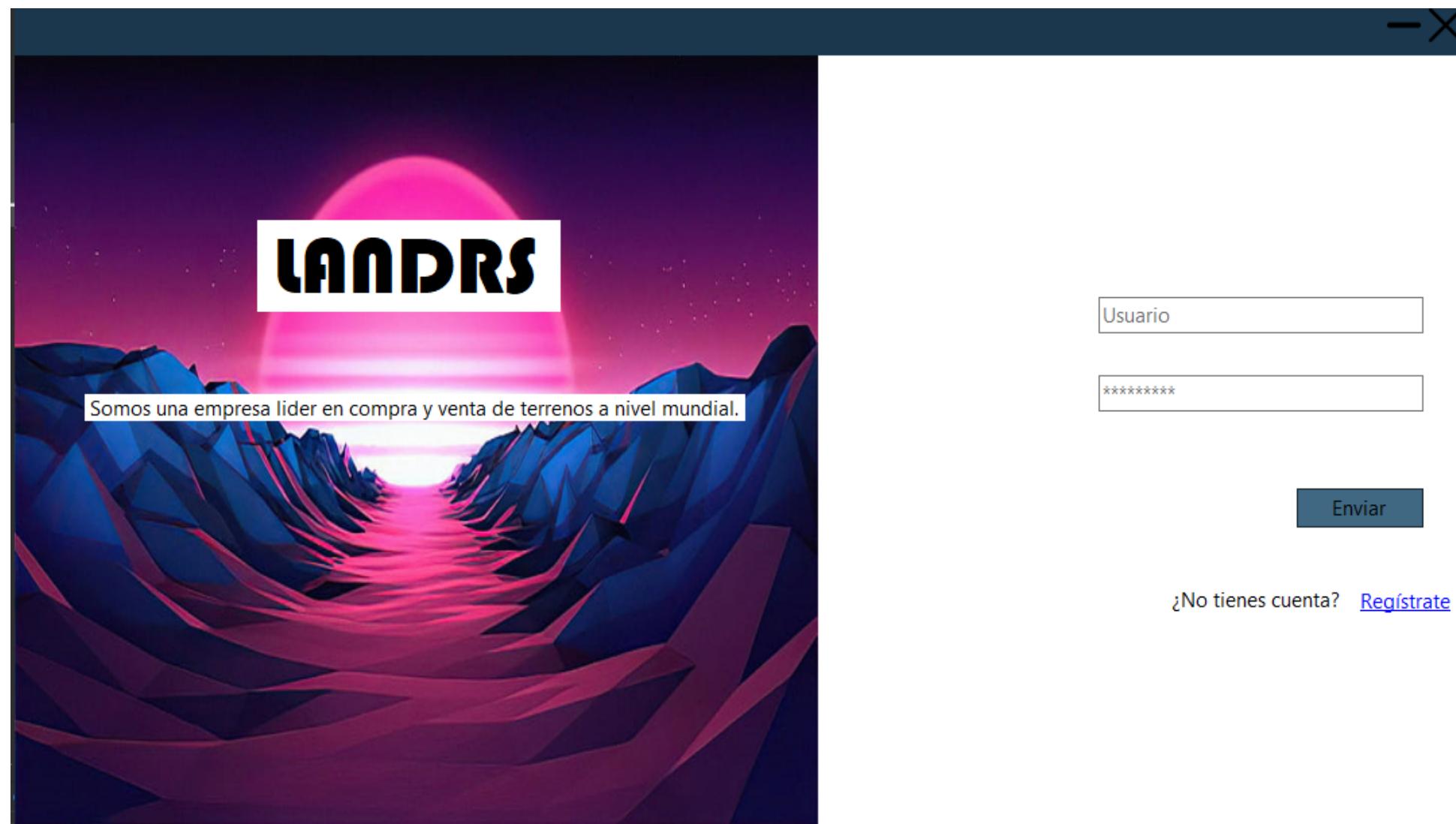
¿CÓMO LEEMOS UN ARCHIVO?

Para leer un archivo y escribir sobre el haremos uso de la clase
StreamReader



MANOS A LA OBRA

Creamos el inicio de sesión y el registro, al momento de registrar los usuarios almacénalos en un archivo y luego léelos al momento de iniciar sesión.



**GRACIAS POR
ASISTIR**

