



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO

“Practica 2”
Interfaz Visual Grafica

Nombre del alumno:

Alonso Aricel Cortes Pacheco (18620252)

Materia:

Tópicos avanzados de programación

Docente:

José Alfredo Román Cruz

Unidad: 1.-

Semestre: 4.-to

Carrera:

Ing. Sistemas computacionales

25 de marzo de 2021

“Educación, Ciencia y Tecnología, Progresos día con día”



Índice

Introducción.....	2
Objetivo	2
Descripción.....	3
Materiales:.....	3
Procedimiento	4
Resultado	14
Conclusión.....	15

Introducción

Se ha desarrollado por módulos, que inician con la parte introductoria a lo que son los dispositivos inteligentes y el desarrollo de aplicaciones para ellos, luego se trabajan en elementos relacionados al diseño de interfaces conociendo controles y propiedades.

Hoy en día utilizamos la web para todo tipo de tareas: buscar un vuelo, comprar entradas, ver el pronóstico meteorológico, leer noticias, etc. Todo esto es posible gracias a las aplicaciones web creadas para darnos estos servicios.

Objetivo.

El objetivo de la práctica es Realizar un diseño de una Interfaz gráfica utilizando elementos visuales y de control como íconos, botones, cajas de texto, menús desplegables utilizando el programa Visual Studio ya que cuenta con un sinfín de variedades de herramientas a la hora de realizar proyectos con el fin de obtener un diseño visual basada en la práctica que realizo en equipo de una interfaz grafica.

Descripción.

Se optó por utilizar Visual Studio ya que permite a los desarrolladores crear sitios y aplicaciones web, así como servicios web en cualquier entorno compatible con la plataforma Windows Forms (NET Framework). Así, se pueden crear aplicaciones que se comuniquen entre estaciones de trabajo, páginas web, dispositivos móviles, dispositivos embebidos y videoconsolas, entre otros.

Materiales:

- 1) Visual Studio
- 2) Computadora
- 3) Word
- 4) Internet

Lista de figuras.

Ilustración 1 Visual Studio Basic	4
Ilustración 2 Menú Visual Basic	4
Ilustración 3 Crear Nuevo proyecto.....	5
Ilustración 4 Crear Nuevo Proyecto	5
Ilustración 5 Elementos	6
Ilustración 6 Herramientas de Elementos	6
Ilustración 7 Herramientas de Elementos	7
Ilustración 8 Explorador	7
Ilustración 9 Imagen	8
Ilustración 10 Asignacion de botones.....	8
Ilustración 11 Configuracion de botones.....	9
Ilustración 12 Configuracion de botones.....	9
Ilustración 13 Configuracion de botones.....	10
Ilustración 14 Configuracion de botones.....	10
Ilustración 15 Configuracion de botones.....	11
Ilustración 16 Configuracion de botones.....	11
Ilustración 17 Interfaz Visual	12
Ilustración 18 Asignacion de elemento	12
Ilustración 19 Interfaz Visual	13
Ilustración 20 Compilacion	13
Ilustración 21 Compilacion	14
Ilustración 22 Guardar Proyecto.....	14
Ilustración 23 Proyecto 2	15



Procedimiento.

Para la realización de la interfaz visual utilizaremos la herramienta de visual studio disponible en plataformas Mac o Windows.



Ilustración 1 Visual Studio Basic

Procedemos a ejecutar el programa para comenzar a trabajar y lo primero que nos muestra esta herramienta de trabajo es la pantalla de inicio que se muestra a continuación.

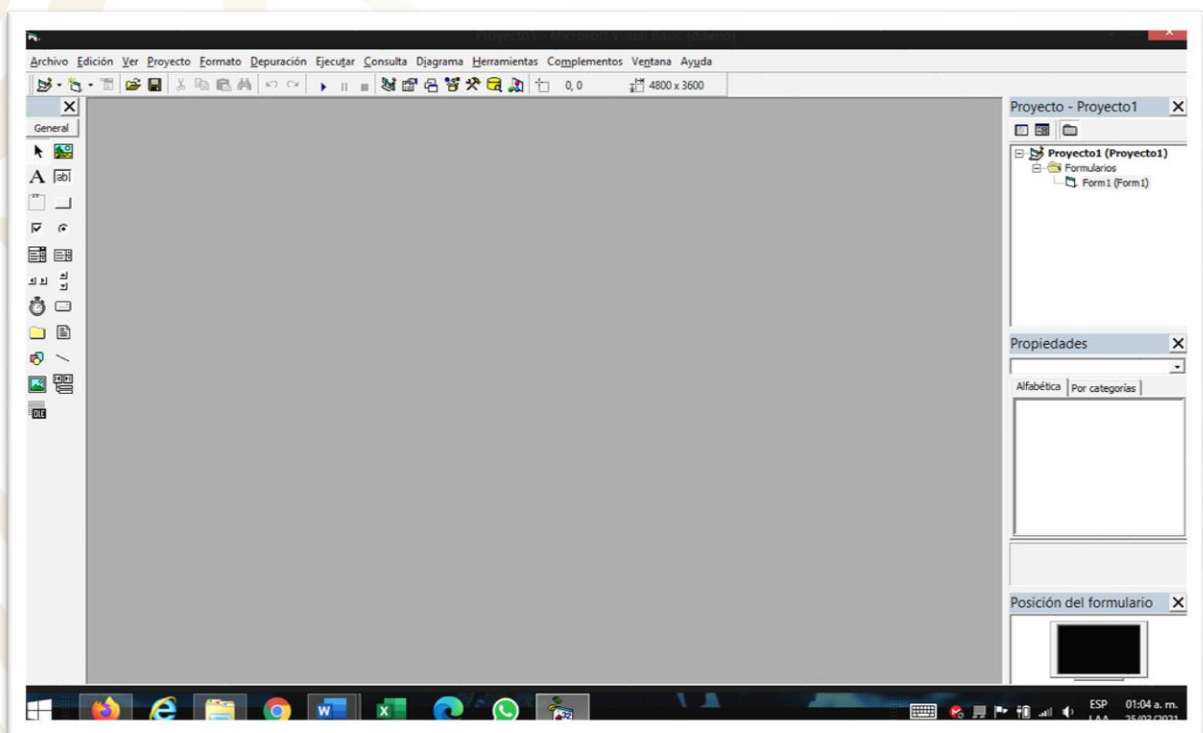


Ilustración 2 Menú Visual Basic

Procedemos a crear un nuevo proyecto seleccionando la aplicación Windows Forms (NET Framework).

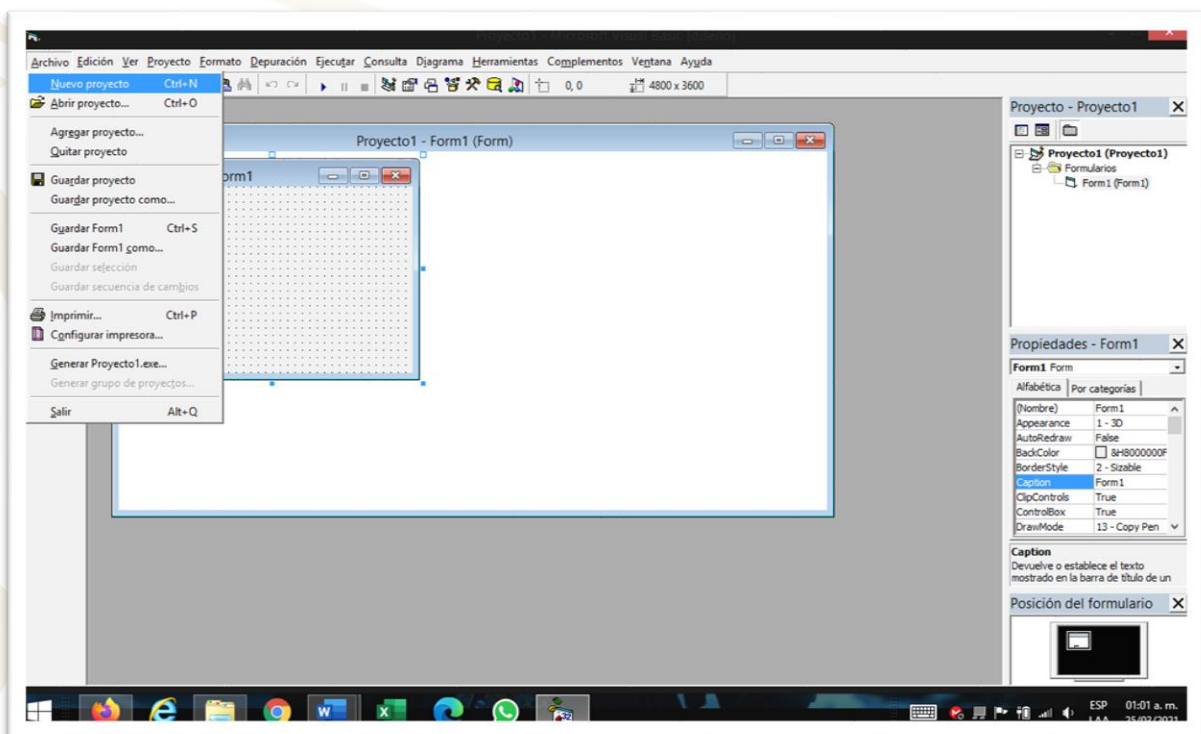


Ilustración 3 Crear Nuevo proyecto

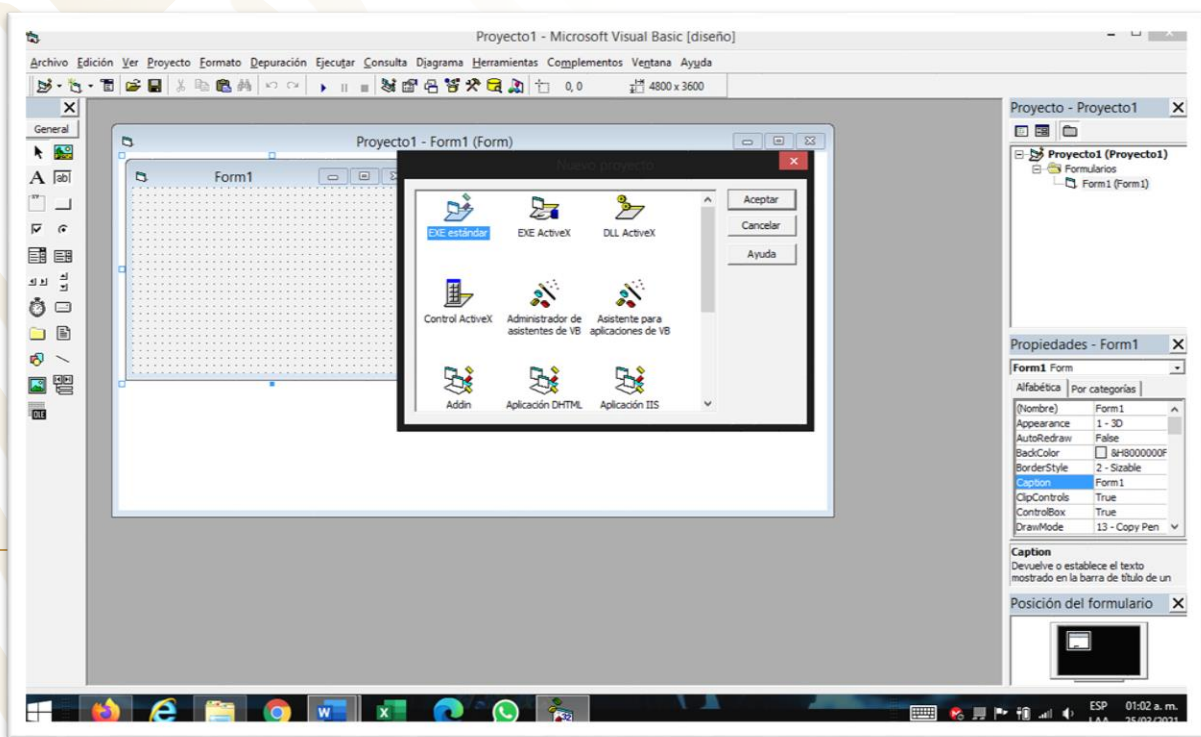


Ilustración 4 Crear Nuevo Proyecto



Para crear objetos y ventanas a nuestra pantalla podemos utilizar las herramientas que se encuentran a un costado del lado izquierdo.

En este apartado encontramos las herramientas para crear la interfaz como lo son Puntero Picture box, Label, Text Box, Frame, Command Button, Check Box, etc.

Podremos personalizar nuestro formulario por lo que utilizaremos las herramientas que se encuentran en el apartado derecho

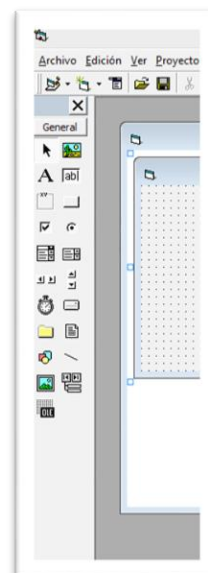


Ilustración 5 Elementos

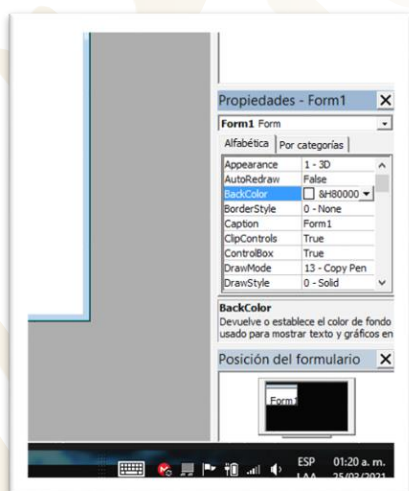


Ilustración 6 Herramientas de Elementos

Existen varias herramientas por lo que la creatividad es un sin fin de posibilidades de que nos guste al final de cómo queremos que quede nuestra interfaz.

Procedemos a insertar una imagen a al formulario desplazándonos hasta encontrar el apartado de picture.

Por lo cual se nos abrirá el explorador de archivos para seleccionar la imagen que queremos.

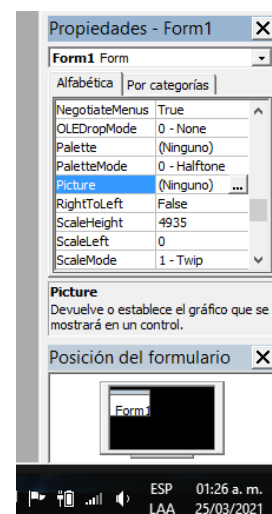


Ilustración 7 Herramientas de Elementos

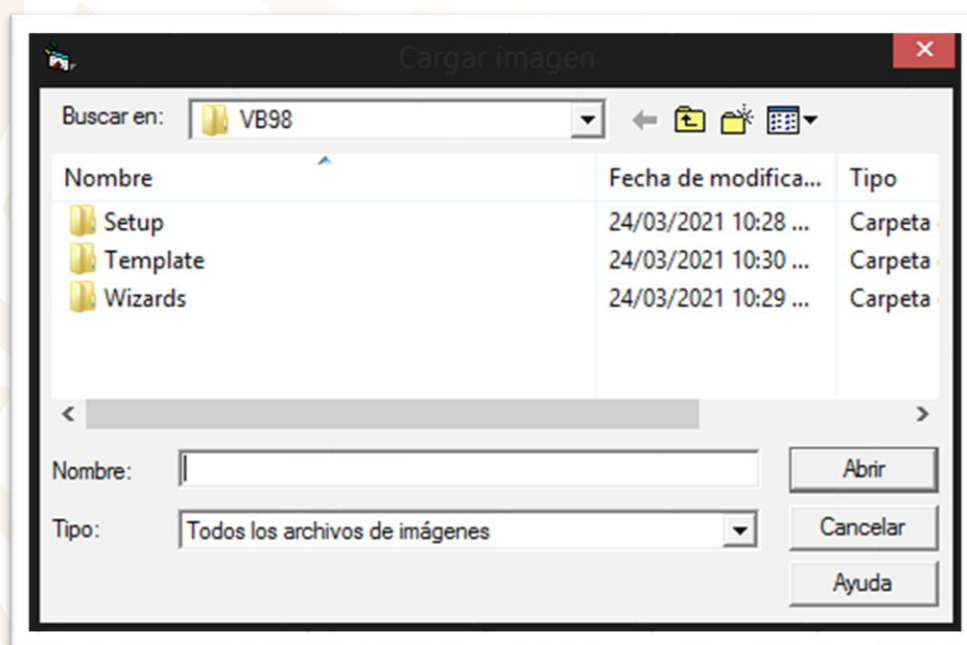


Ilustración 8 Explorador

Una vez seleccionada la imagen nos quedara nos cargara en el formulario y procedemos a asignarle los componentes que necesitemos a en la pantalla.

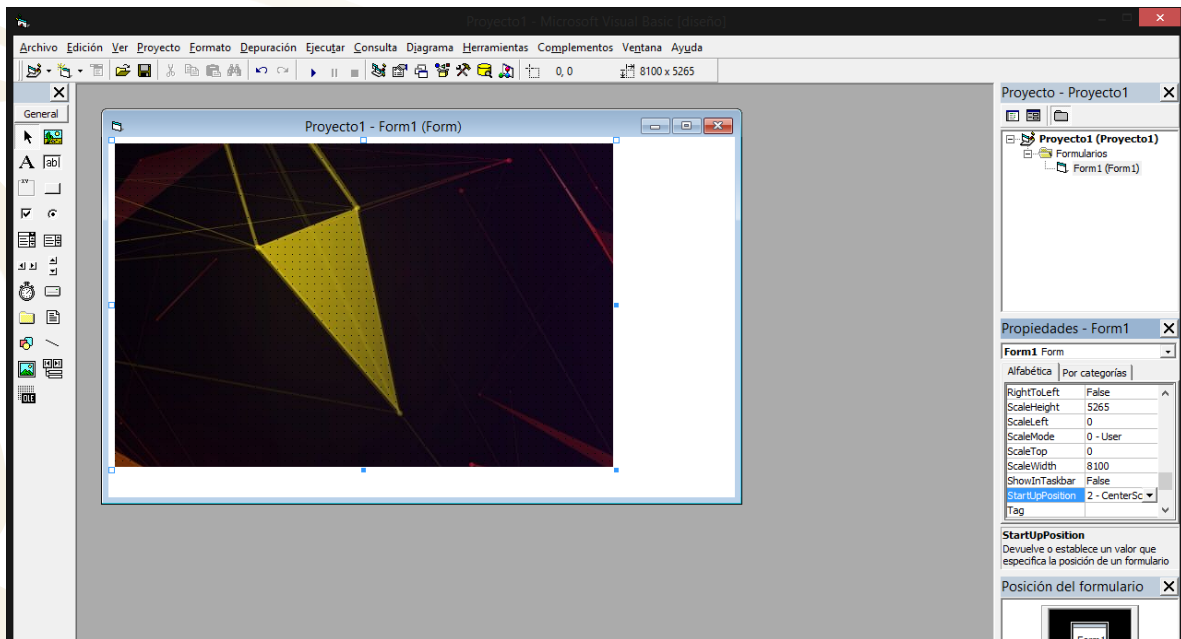


Ilustración 9 Imagen

Se añadirán los siguientes elementos que conforman en una pantalla de inicio para iniciar sesión en alguna página web en este caso de una tienda online.

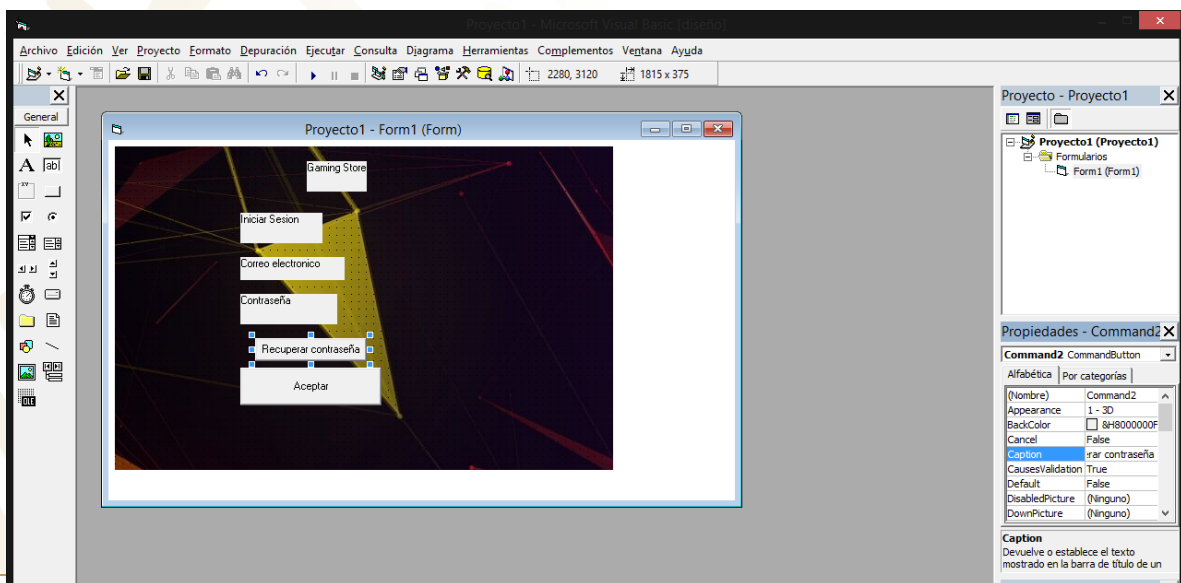


Ilustración 10 Asignacion de botones

Procedemos a personalizar los elementos utilizando las herramientas que nos muestra en el apartado inferior derecho.

Así mismo redireccionando donde colocaremos los respectivos elementos

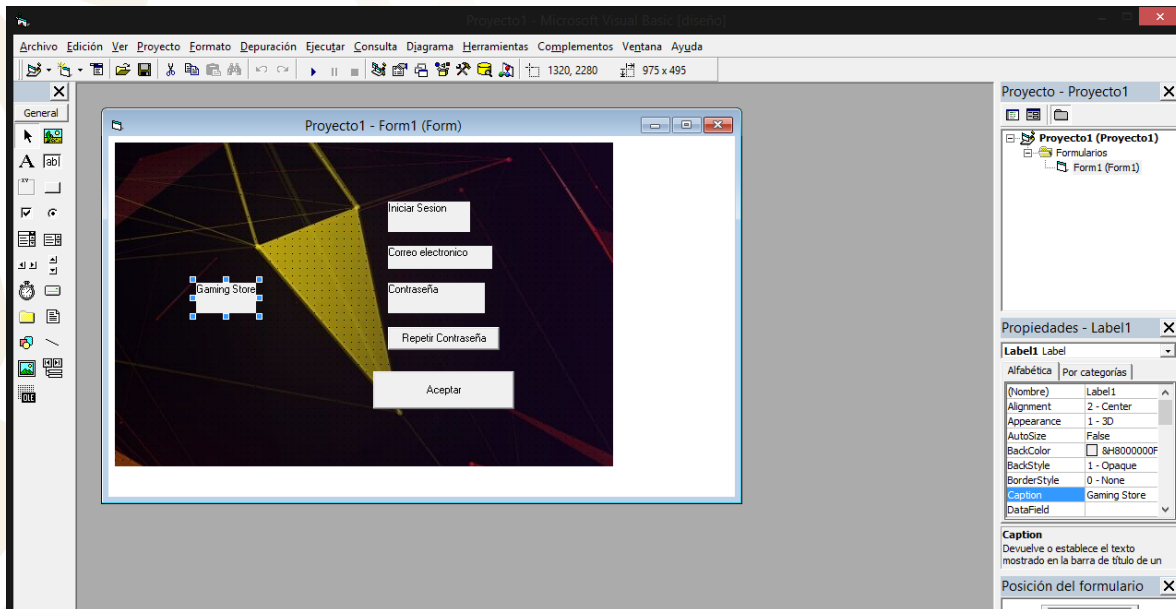


Ilustración 11 Configuración de botones

Para el título del menú de inicio en este caso seleccionamos otro tipo de fuente de letra ya que abarca lo que es el nombre de la página web.

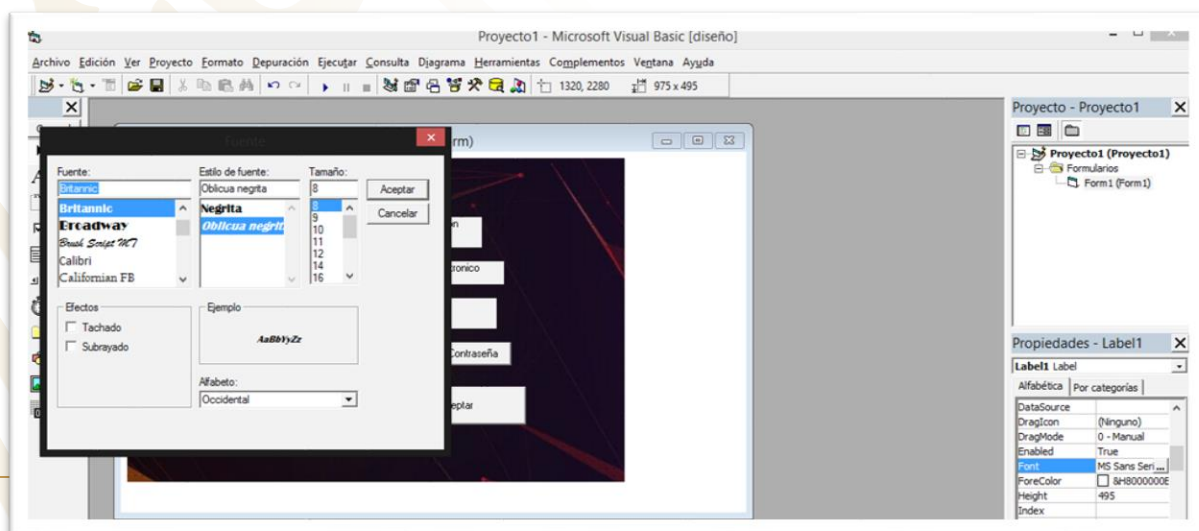


Ilustración 12 Configuración de botones

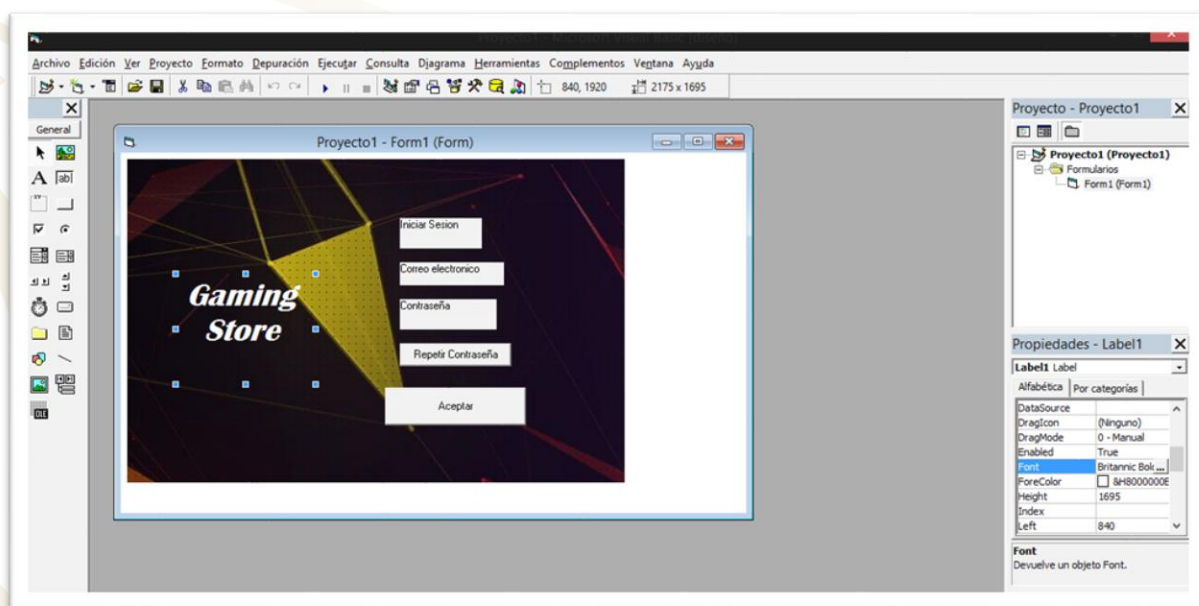


Ilustración 13 Configuración de botones

Así mismo procedemos con los demás elementos a configurar los apartados de cada uno, el diseño depende de como guste el desarrollador de configurarlo para darle forma a la página web.

Podemos configurar figuras de fondo en los cuadros de texto para darle un aspecto visual más agradable a nuestra página web.

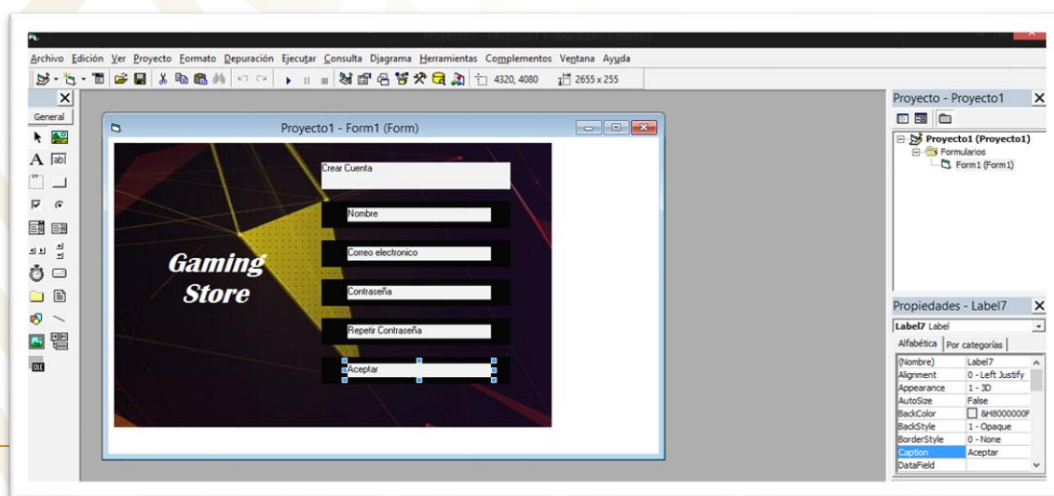


Ilustración 14 Configuración de botones

En cada elemento realizamos la misma operación de configuración como lo hicimos con el título de la página a diferencia que tienen otras configuraciones de formato.

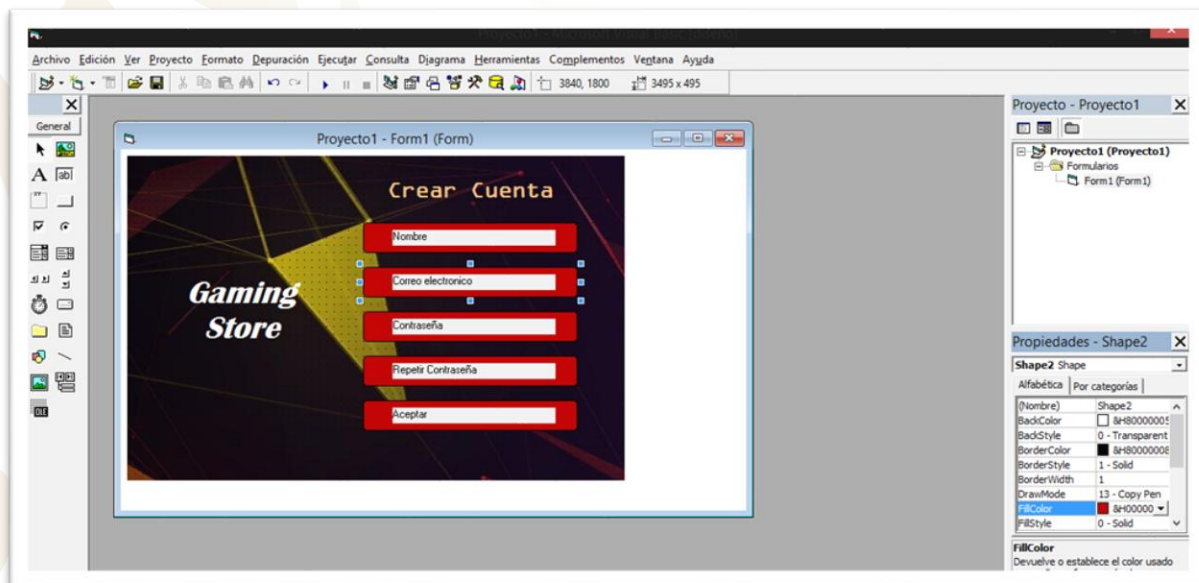


Ilustración 15 Configuración de botones

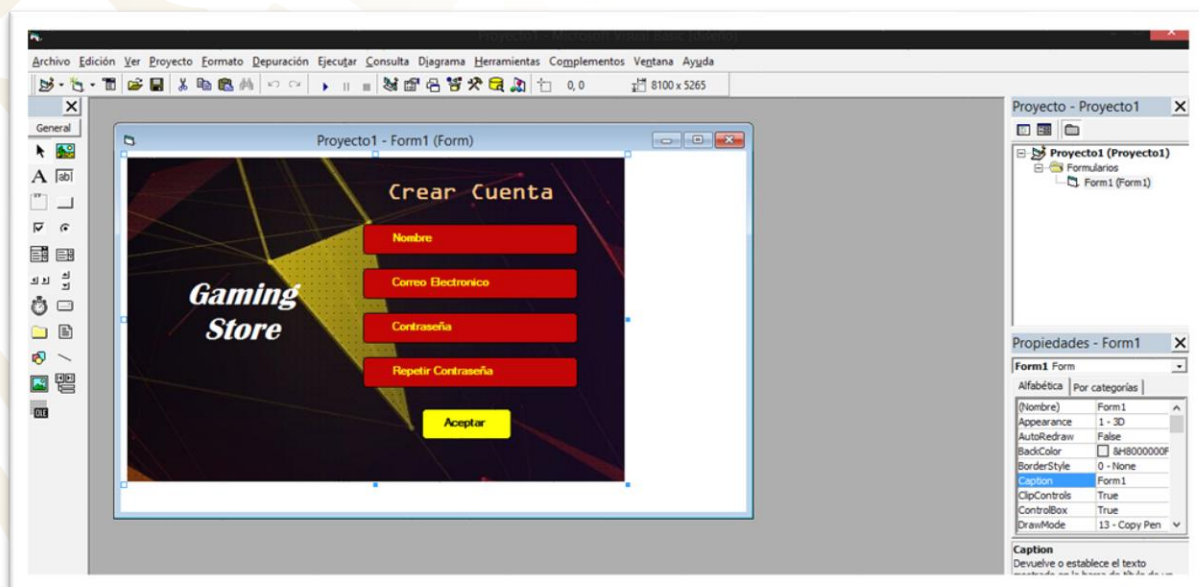


Ilustración 16 Configuración de botones



Ilustración 17 Interfaz Visual

Podemos añadir otro elemento que podría ser el contacto con el desarrollador.

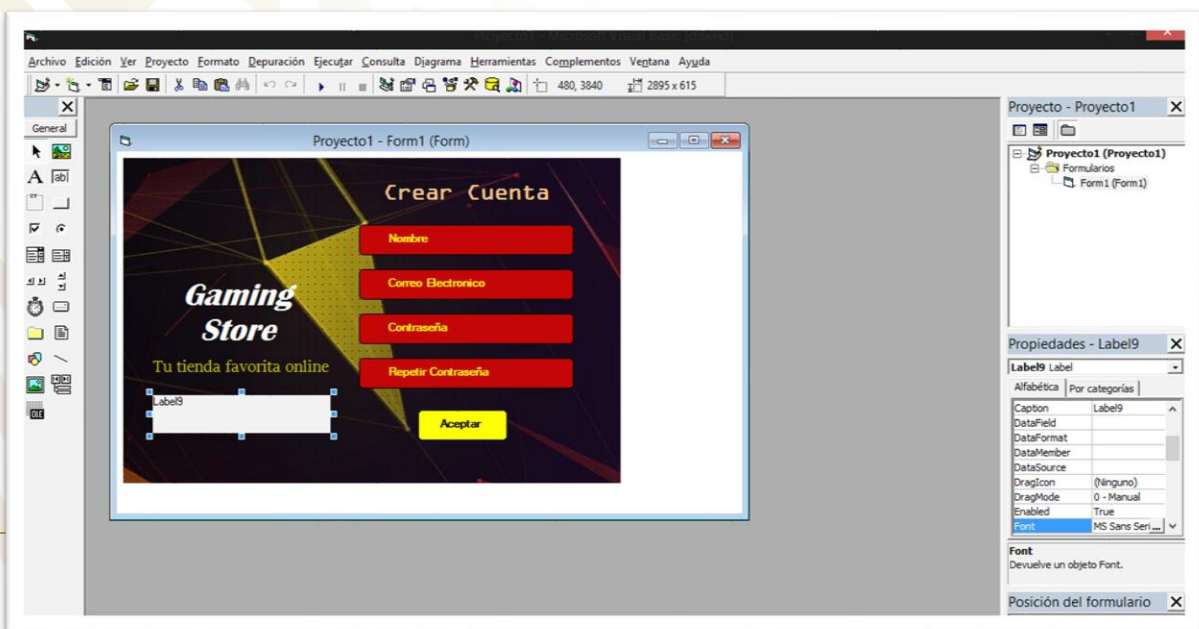


Ilustración 18 Asignacion de elemento



Ilustración 19 Interfaz Visual

Para ejecutar nuestra interfaz procedemos a seleccionar el botón ejecutable del proyecto que se encuentra en el apartado superior que dice iniciar.

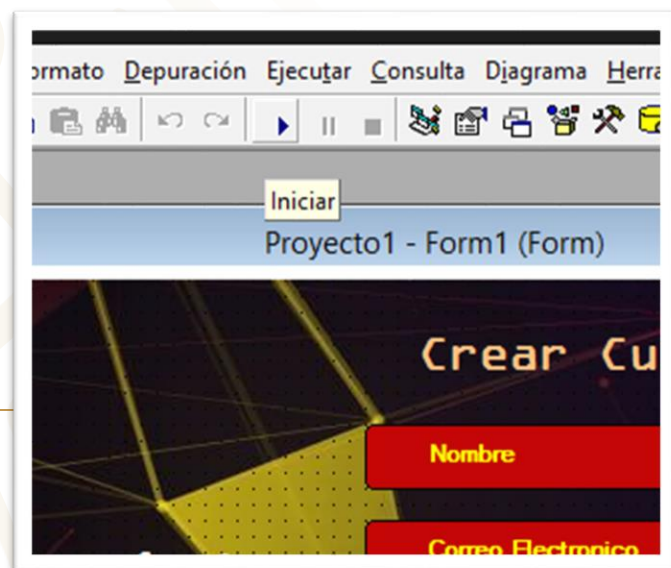


Ilustración 20 Compilacion

Resultado.

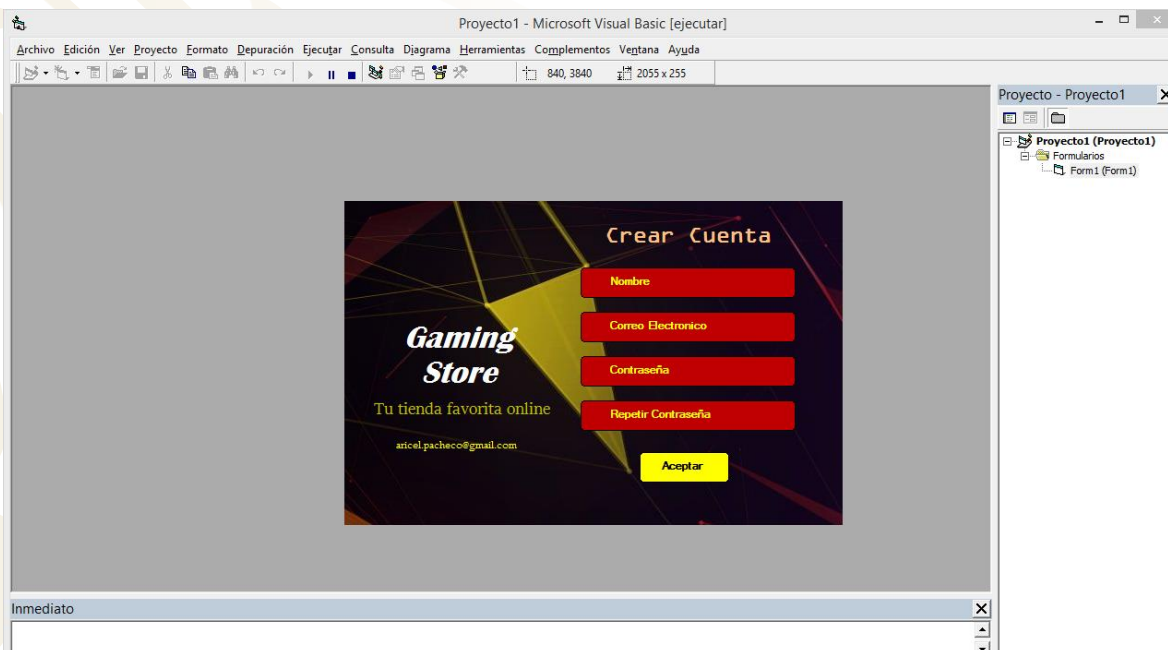


Ilustración 21 Compilación

Como se puede observar la interfaz pasa a compilarse, pero en este caso solo hemos añadido un formulario solo nos muestra este mismo, además de haber añadido los elementos que son los cuadros de texto, botones, así mismo en un futuro el menú desplegable para abrir otras pestañas de formulario. Una vez realizado los cambios se guarda el proyecto y cerramos el programa.

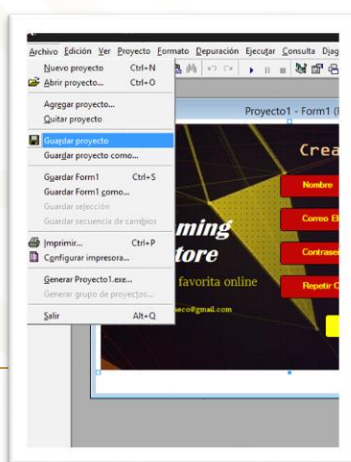


Ilustración 22 Guardar Proyecto

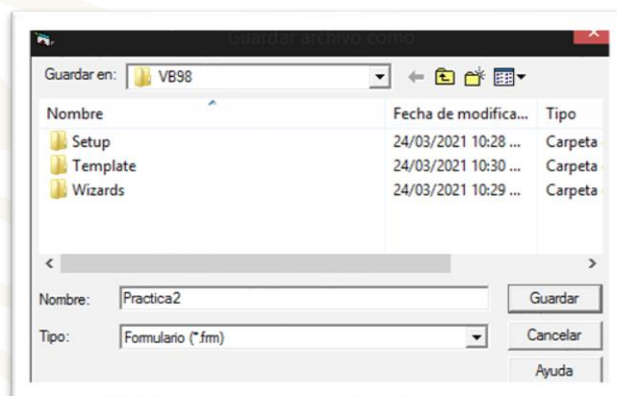


Ilustración 23 Proyecto 2

Conclusión.

De esta forma se puede concluir que la interfaz gráfica de usuario sirve como medio para la comunicación con un sistema. El diseñador cumple una función primordial como materializador y constructor de mensajes. Todo proyecto de diseño implica un proceso pensado y consiente que puede tener variaciones, todo depende de diversos factores entre ellos del cambio y evolución que tenga el medio electrónico-digital para lograr que ésta sea eficaz, de fácil uso y memorización y que incluso provoque emociones en el usuario, en beneficio directo del mismo.

En la actualidad el contacto con la computadora se ha vuelto una actividad muy común y necesaria, es por tal motivo que ha surgido la necesidad de ambientes amigables que faciliten el uso de todas las herramientas del ordenador. Es así como se han creado las llamadas Interfaces Gráficas de Usuario