



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
DE TECÁMAC

TAREA 3

**Desarrollo de aplicaciones con
programación visual**



Alumnos:

1. González
Clímaco Bruno
2. Joaquín Espejel
Jesús Elías
3. Juárez Galicia
Karim Izahi
4. Gámez Ledo
Irving Jonathan

Matriculas:

1. 1321124272
2. 1321124258
3. 1321124269
4. 1321124302

Grupo:

4322IS

Carrera:

Ingeniería en
Software

Desarrollo de aplicaciones con programación visual

Programación Visual

La programación visual es un lenguaje donde se utilizan componentes gráficos como botones, símbolos e iconos, este lenguaje de programación le permite al usuario ilustrar visualmente la codificación generada por el programa u ordenador.
La programación visual permite el desarrollo de aplicaciones en sus plataformas con poco código.

Eventos visuales.

Un evento es una orden para la aplicación de que algo ha sucedido. Un ejemplo es cuando un usuario al hacer click en un control, el formulario puede generar el evento de click y llamar a un procedimiento de controlador de eventos.

Componentes y herramientas visuales de entornos de desarrollo.

Aplicaciones o entornos de desarrollo que sirven para facilitar la estructura de un código mediante componentes visuales.

NETBEANS
ECLIPSE
BUILDER C++
DELPHI

Reconocer la funcionalidad de los eventos visuales.

La funcionalidad de un evento visual es que se envía una señal a la aplicación a la hora de hacer click, para que inicie un proceso, y este se muestre en pantalla.

Proceso de programación visual.

El proceso de un programa visual puede empezar por la creación mediante el uso de elementos gráficos y textuales, seguidos de un código de proceso.

**Propiedades de los
componentes visuales de
proyectos de software**

Accesibilidad

La accesibilidad en un proyecto de software es necesaria para garantiza que el proyecto este disponible para los usuarios.

Apariencia

La apariencia en un proyecto de software se necesita para que la interacción con el usuario sea lo más intuitiva posible.

Comportamiento

Los comportamientos de los componentes visuales en proyectos de software son controlados por instrucciones generadas por el usuario a la aplicación. Estos cambian dependiendo de las instrucciones generadas por la aplicación o usuario.

Datos

Los datos son indispensables para darle un valor al a las variables de un proyecto.

Estos son representaciones simbólicas (Numéricas alfabéticas o algorítmicas.) de un atributo.

Diseño y estilos

El diseño y estilo se usa para definir o darle un formato a la presentación de un aplicación proyecto o pagina web.