



## Actividad | 3 | Creación de un CRUD C#.

Lenguajes de Programación III.

Ingeniería en Desarrollo de Software.



academiaglobal

TUTOR: MIGUEL ANGEL RODRIGUEZ VEGA.

ALUMNO: JONATHAN OSWALDO CARDENAS GARCIA.

FECHA: 07-abril-2024

## Tabla De Contenido

Tabla De Contenido .....	2
Introducción .....	3
Descripción .....	4
Justificación .....	5
Desarrollo.....	6
Todas las vistas del menú, todas sus opciones.....	6
Vistas del código y desarrollo en visual studio.....	17
Conclusión .....	18
Referencias.....	19

## **Introducción**

En este trabajo se subió la complejidad ya que no solo se trataba de conectar formularios y que pudieran realizar una función a través de botones, en este trabajo se trabajó con la integración de una base de datos, partiendo desde este punto se creó una base de datos con todas la tablas que ocupábamos y que podríamos gestionar posteriormente con nuestro programa, después se desarrolló toda la interfaz del programa con sus respectivos menús, se creó un vínculo entre el programa y la base de datos y se programaron botones de gestión de la base de datos dentro del programa, esto explicado a manera de resumen es lo que se trató la actividad pero el hacer múltiples llamadas a la base de datos y entender la lógica bajo la cual se regía fue lo complicado y más porque se presentaron algunos errores que se pudieron solucionar, todo esto se ve en el apartado del desarrollo de la actividad.

## **Descripción**

Se presentan el caso de una aplicación más desarrollada que pone a prueba las habilidades que se poseen como lo es ya la programación en ciertas partes de los menús donde se hacen uso de condicionales o en otras se pueden realizar operaciones matemáticas como suma, resta, multiplicación y división, de igual manera se muestra un poco más de dominio en la interacción con los botones y menús de los formularios por ejemplo al momento se usas el regreso para el menú original o el botón de limpiar en el apartado de las operaciones, el simple hecho de clicar un menú y que te lleve al otro es una interactividad que muestra una ejecución mal fluida y fácil de manejar, claro todo tiene su orden, etiquetas, nombres de menú e imágenes representativas que le dan un contexto y buscan darle un sentido de homogeneidad a la aplicación para que se sienta como una sola pieza un todo como tal.

Además, se implementó en este trabajo la gestión de una base de datos creada para el proyecto, dicha base se puede modificar desde su respectivo formulario como los registros o las compras para poder lograr acciones como agregar, eliminar o modificar.

### **Justificación**

La intención de estas actividades son muy buenas ya que como tal nos incentivan a aprender un nuevo lenguaje de programación, esto es posible ya que no se aprende desde cero ya que en materias pasadas ya aprendimos las bases de la programación y es cuestión de ver cómo se comporta este nuevo lenguaje y solo el cerebro tratara de implementa lo que ya conoce pero de la manera que el lenguaje C# lo requiere, aquí radica la importancia de la primera parte de la actividad, la segunda tiene un valor más grande ya que nos enfrentamos a algo que no conocíamos como tal y son los formularios con los cuales podemos generar los mismos programas que pudimos haber hecho con anterioridad pero desde otro punto de vista, mucho más visual e interactivo, es muy importante aprender este lenguaje ya que te ayuda a aprender muchos en el futuro, en lo personal yo soy más partidario de lenguajes más sencillos de alto nivel como JavaScript pero siempre es bueno aprender estos lenguajes porque te obligan a ser más preciso en ciertas formas de cómo lo tratas.

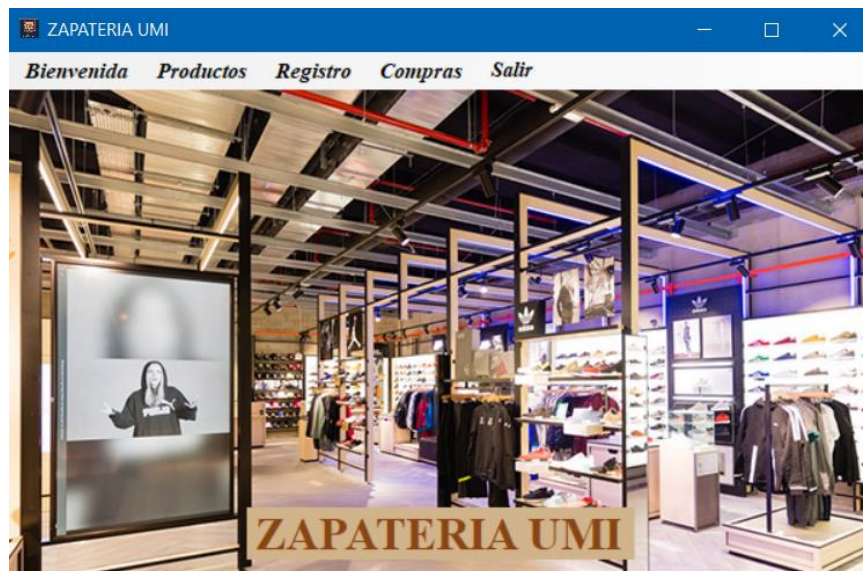
El uso de la integración de una base de datos para esta actividad hace que se tenga un mejor entendimiento del cómo podemos tratar los datos y el cómo lograr realizar acciones que vemos cotidianamente en muchas páginas o lugares de internet, el practicar la programación y gestión de formularios, diseño y comunicación entre sí y con la base de datos hace que nos demos una idea más concreta de cómo se podría llegar a conformar un pequeño proyecto.

## Desarrollo

Todas las vistas del menú, todas sus opciones

**Figura 1**

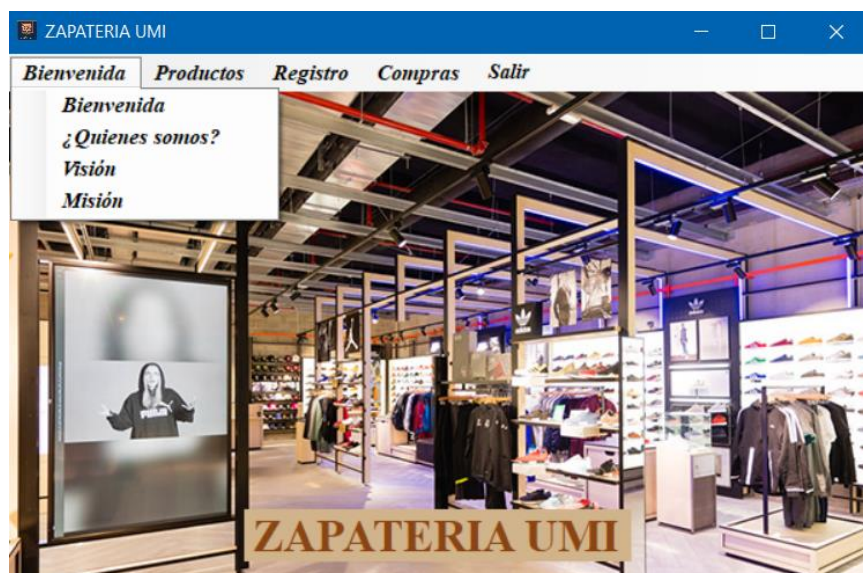
*Menú principal*



*Nota.* Menu principal de toda la aplicación con los 5 apartados desplegables.

**Figura 2**

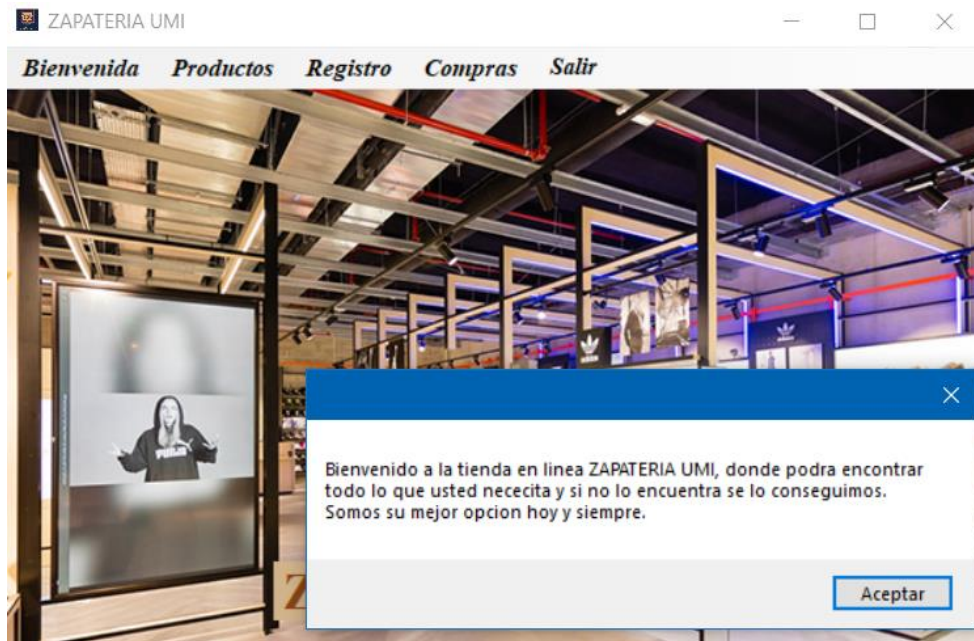
*Primer menú de bienvenida*



*Nota.* Se observan los primeros cuatro menus del apartado de bienvenida.

**Figura 3**

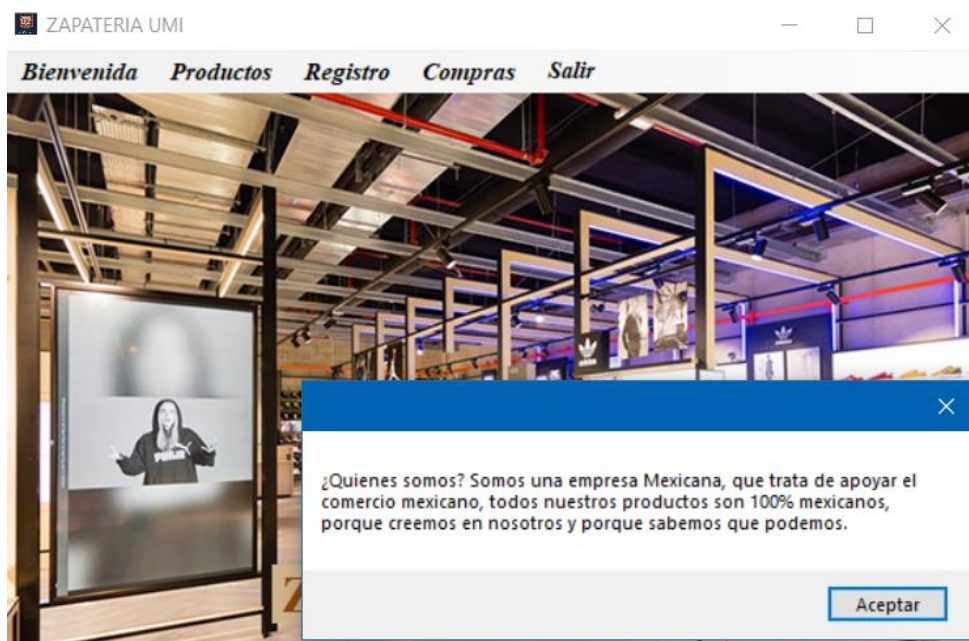
*Mensaje de bienvenida*



*Nota.* Es el primer apartado donde se observa que salta un mensaje con la bienvenida.

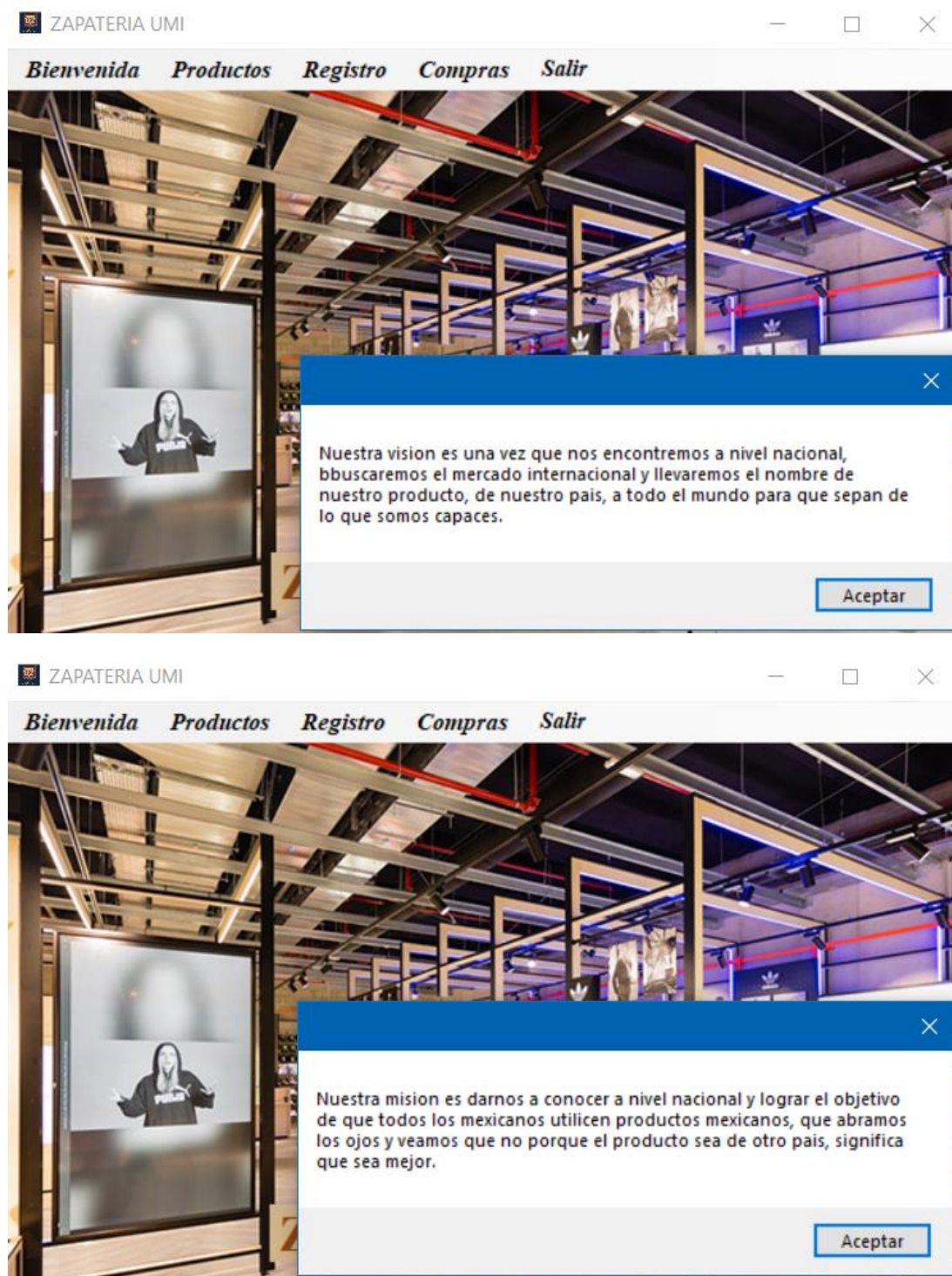
**Figura 4**

*¿Quiénes somos?*



*Nota.* Segundo mensaje de la pestaña en el apartado de quienes somos.



**Figura 5***Visión y misión*

*Nota.* Los ultimos dos apartados del menu de bienvenida que son mision y vision.



**Figura 6**

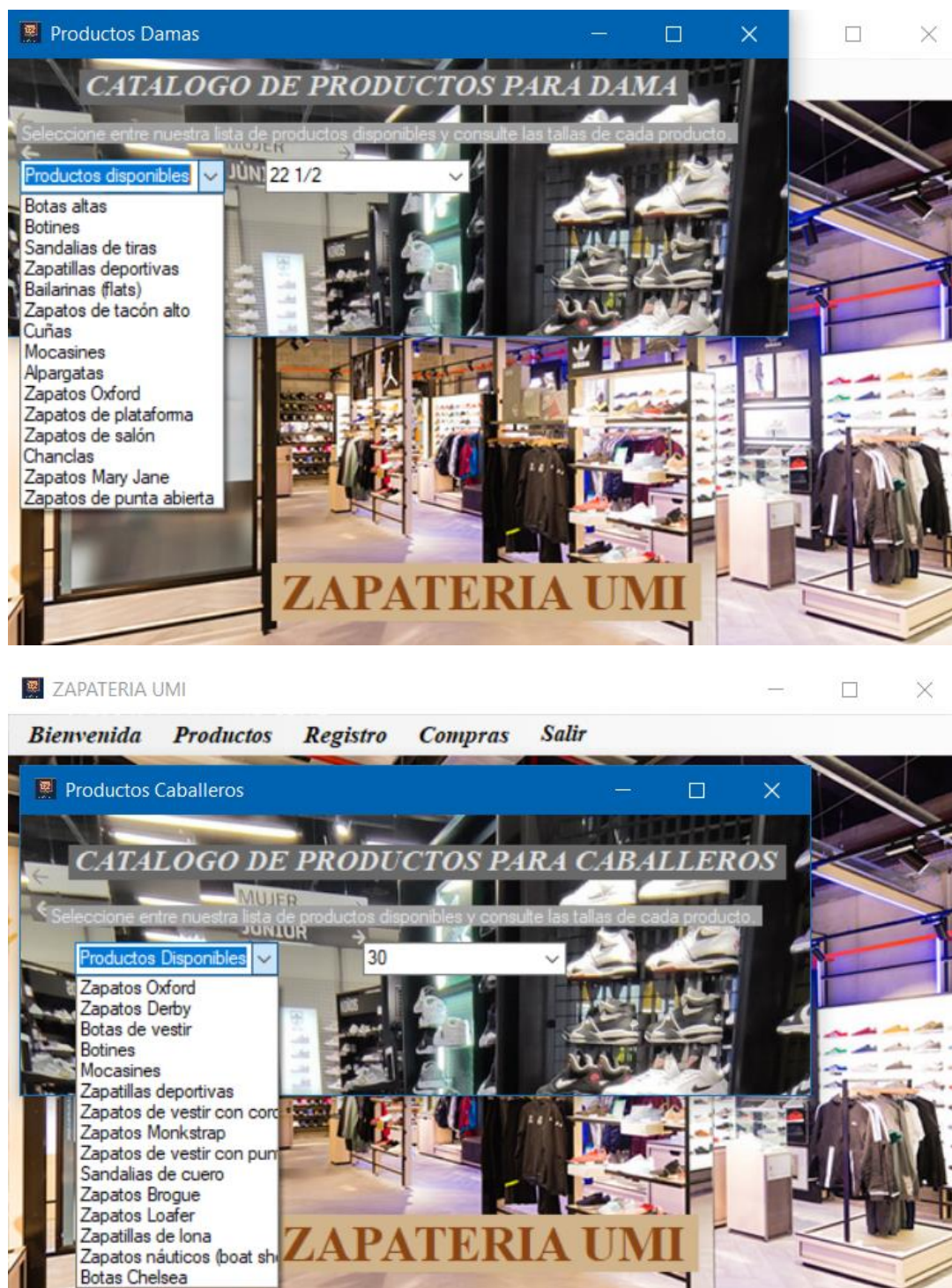
*Menú de productos*



*Nota.* Menu de productos con el apartado de damas y caballeros.

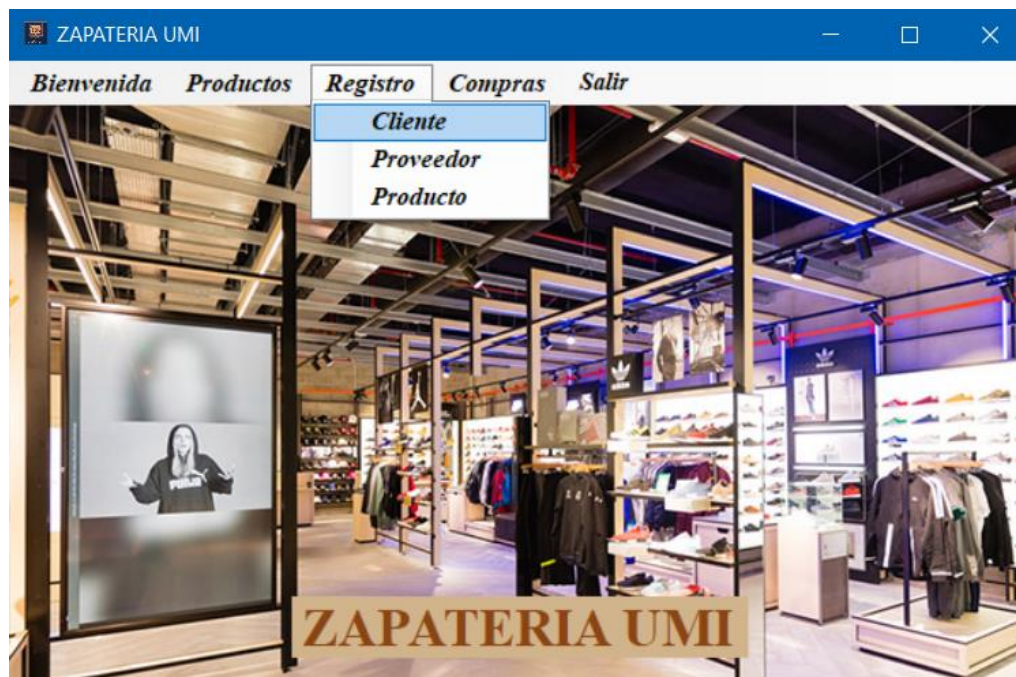
**Figura 7**

*Productos de damas y productos de caballeros*

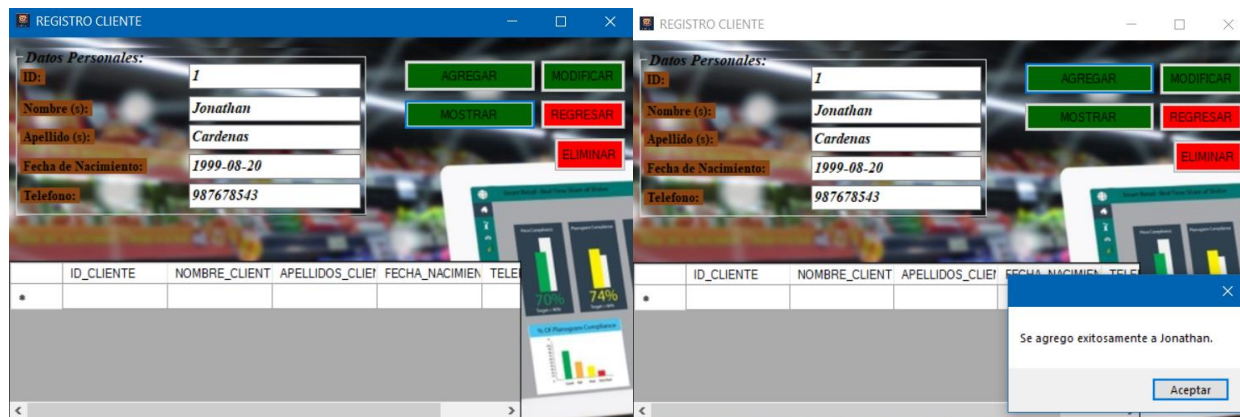


*Nota.* Se muestran los dos menus de productos donde se pueden seleccionar alguna de la opciones del catalogo y alguna de las tallas.



**Figura 8***Registro cliente*

*Nota.* Se muestra el menu de registro de clientes con todas sus acciones.

**Figura 9***Agregar, modificar y eliminar registros del cliente*

**REGISTRO CLIENTE**

**Datos Personales:**

ID: 1

Nombre (s): Jonathan

Apellido (s): Cardenas

Fecha de Nacimiento: 1999-08-20

Telefono: 987678543

AGREGAR MODIFICAR

MOSTRAR REGRESAR

ELIMINAR

ID_CLIENTE	NOMBRE_CLIENTE	APELLIDOS_CLIENTE	FECHA_NACIMIENTO	TELEFONO
1	Jonathan	Cardenas	20/08/1999	987678543

Se modifico exitosamente a Oswaldo.

Aceptar

**REGISTRO CLIENTE**

**Datos Personales:**

ID: 1

Nombre (s): Oswaldo

Apellido (s): Ortega

Fecha de Nacimiento: 1974-07-30

Telefono: 987672938

AGREGAR MODIFICAR

MOSTRAR REGRESAR

ELIMINAR

ID_CLIENTE	NOMBRE_CLIENTE	APELLIDOS_CLIENTE	FECHA_NACIMIENTO	TELEFONO
1	Oswaldo	Ortega	30/07/1974	987672938

Se elimino exitosamente a .

Aceptar

**REGISTRO CLIENTE**

**Datos Personales:**

ID: 1

Nombre (s):

Apellido (s):

Fecha de Nacimiento:

Telefono:

AGREGAR MODIFICAR

MOSTRAR REGRESAR

ELIMINAR

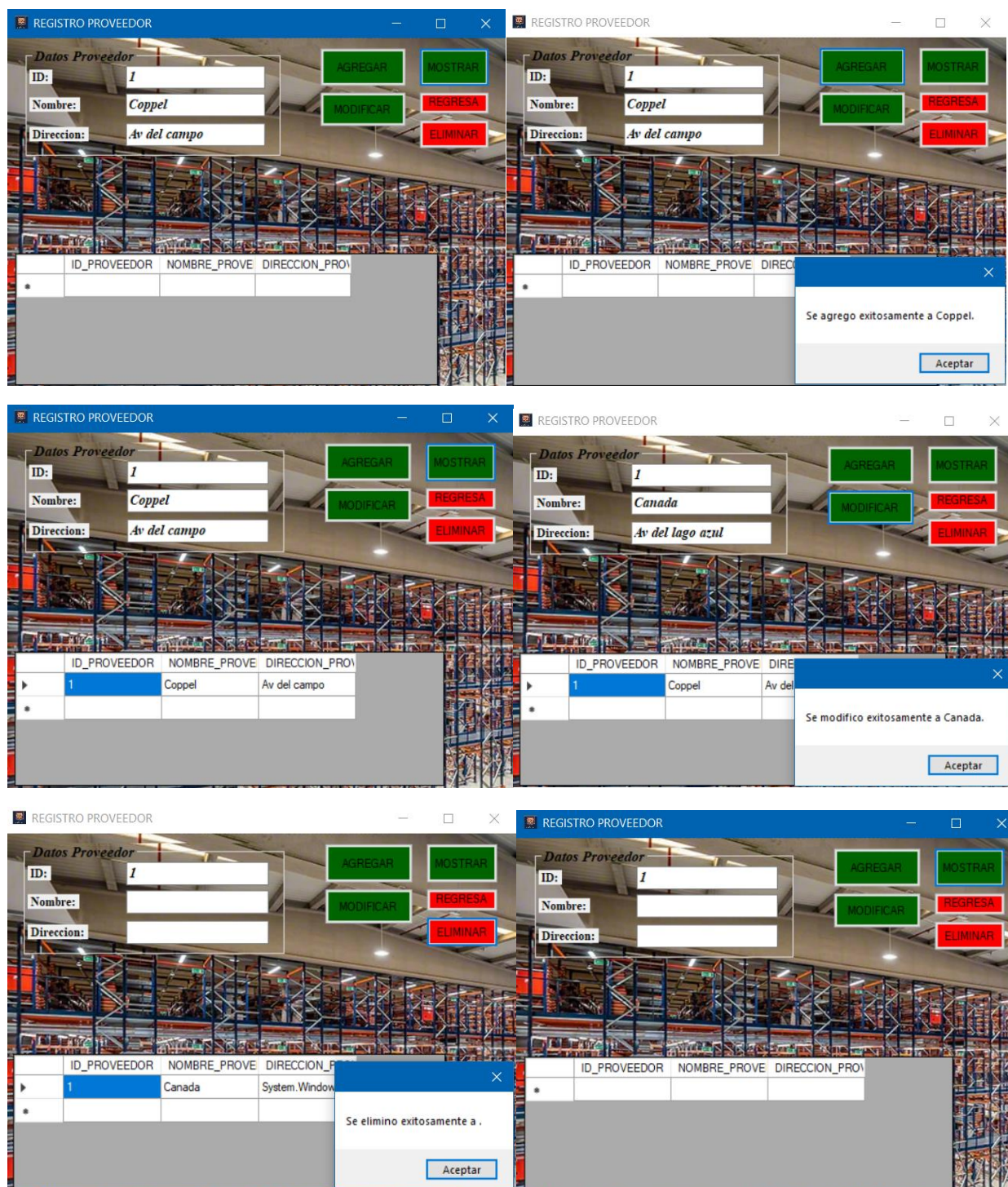
ID_CLIENTE	NOMBRE_CLIENTE	APELLIDOS_CLIENTE	FECHA_NACIMIENTO	TELEFONO

*Nota.* Se usan todas las opciones para ver su correcto funcionamiento en este formulario.



**Figura 10**

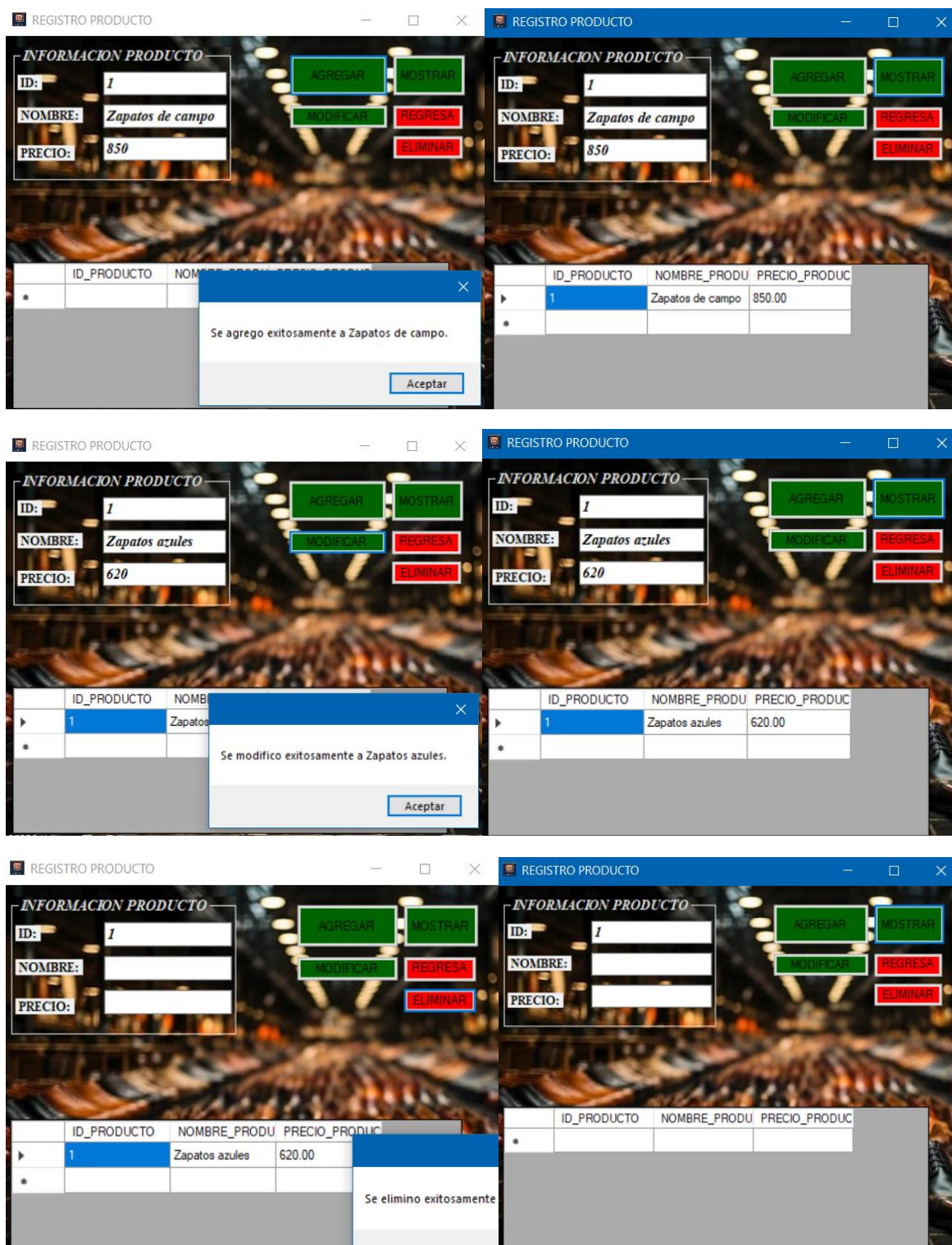
*Registro proveedor agregar, modificar, eliminar, mostrar*



*Nota.* Se muestran todas las acciones en funcionamiento de este formulario.

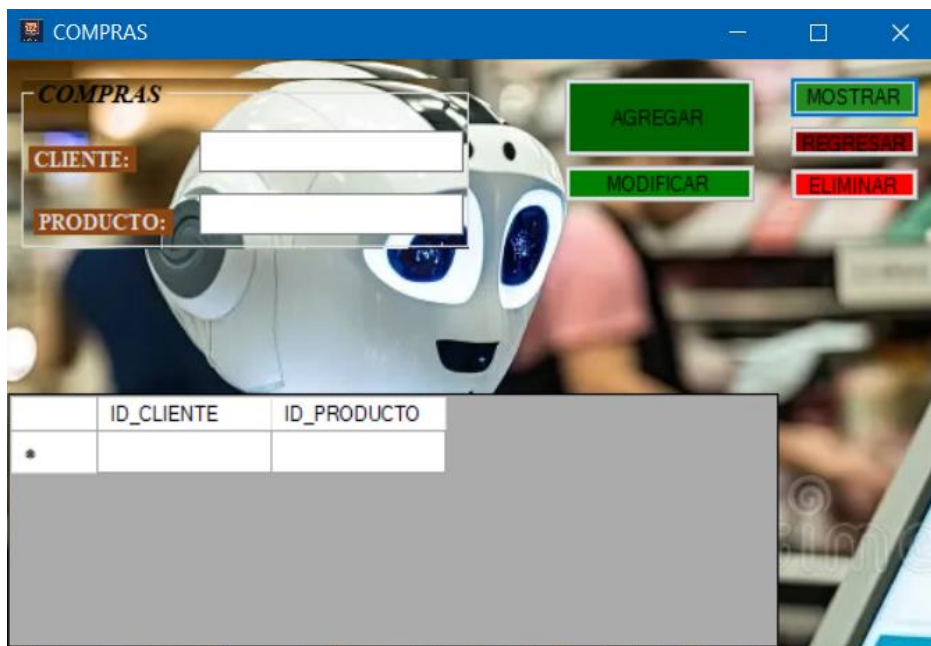
**Figura 11**

*Registro producto agregar, modificar, eliminar y mostrar*

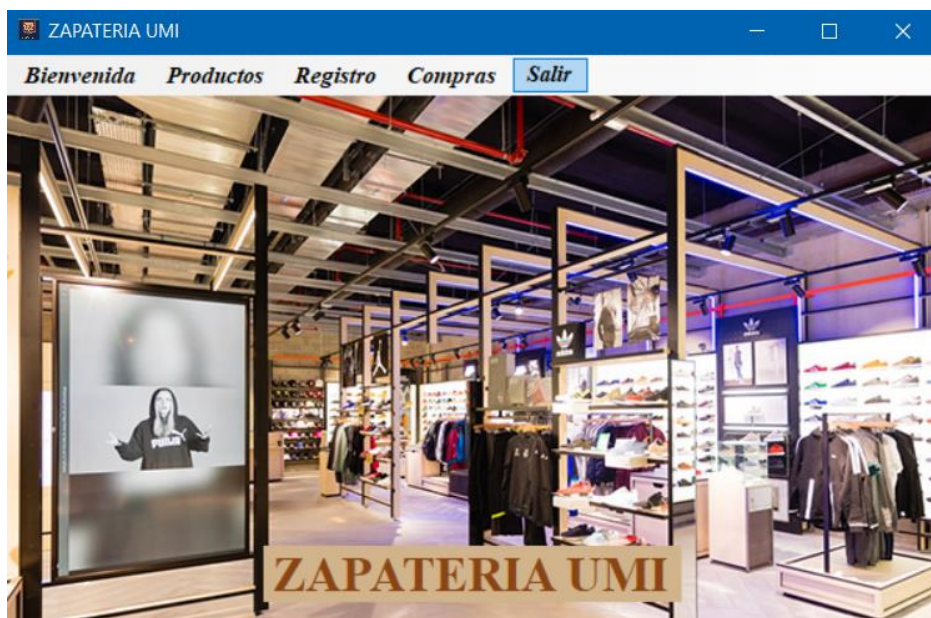


*Nota.* Funcionamiento de todas las opciones del formulario de producto.

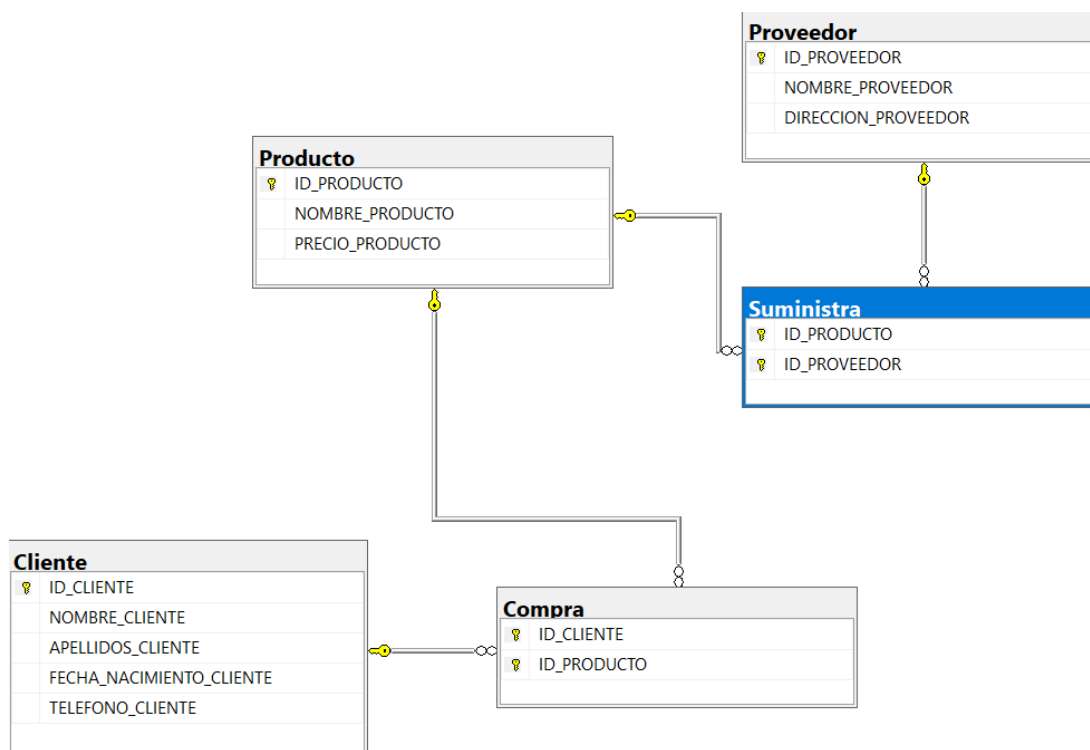
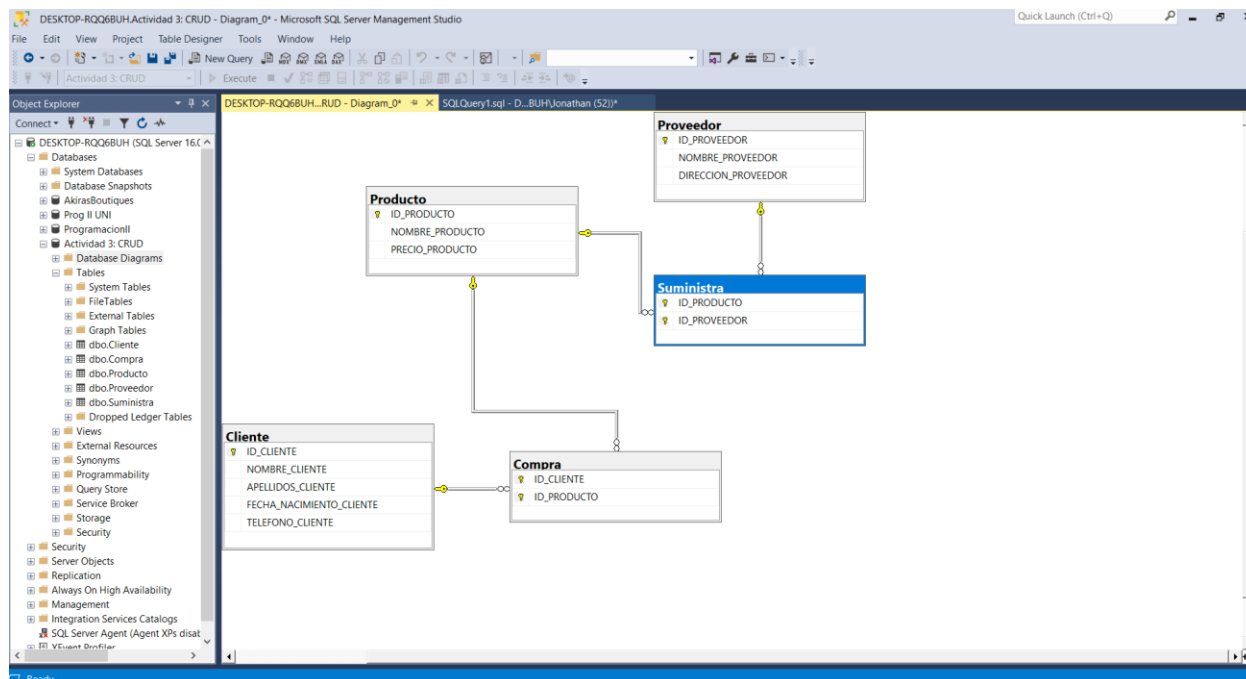


**Figura 12***Menú de compras*

*Nota.* Menu del siguiente apartado en la parte inicial que es compras.

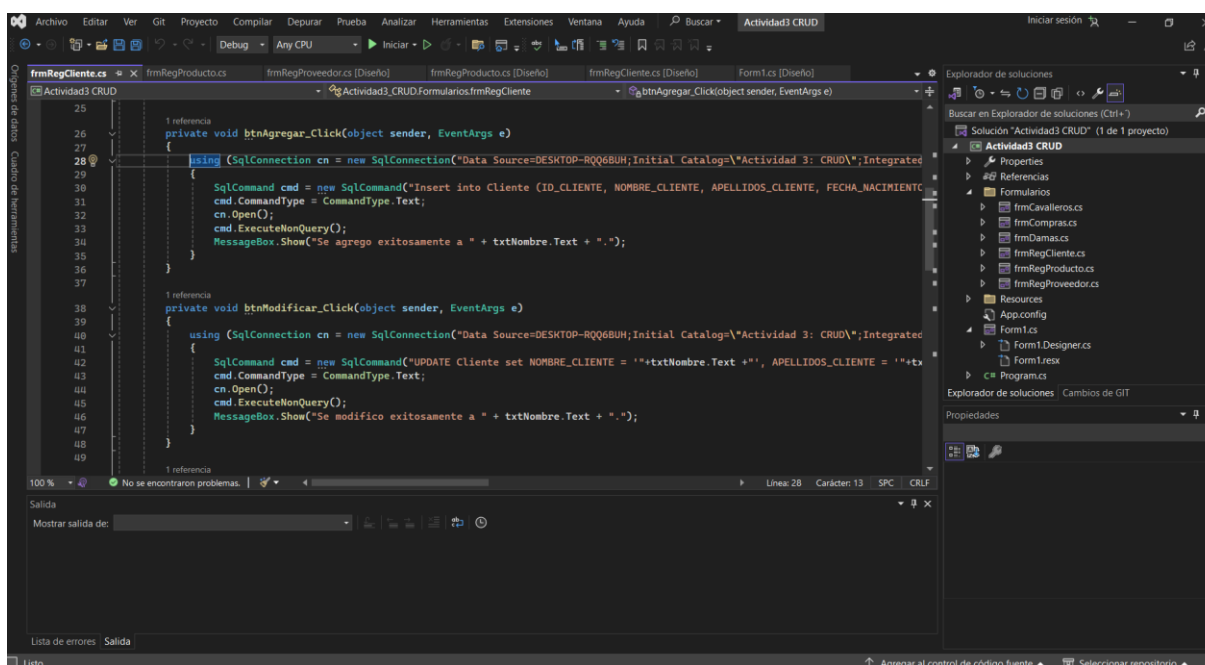
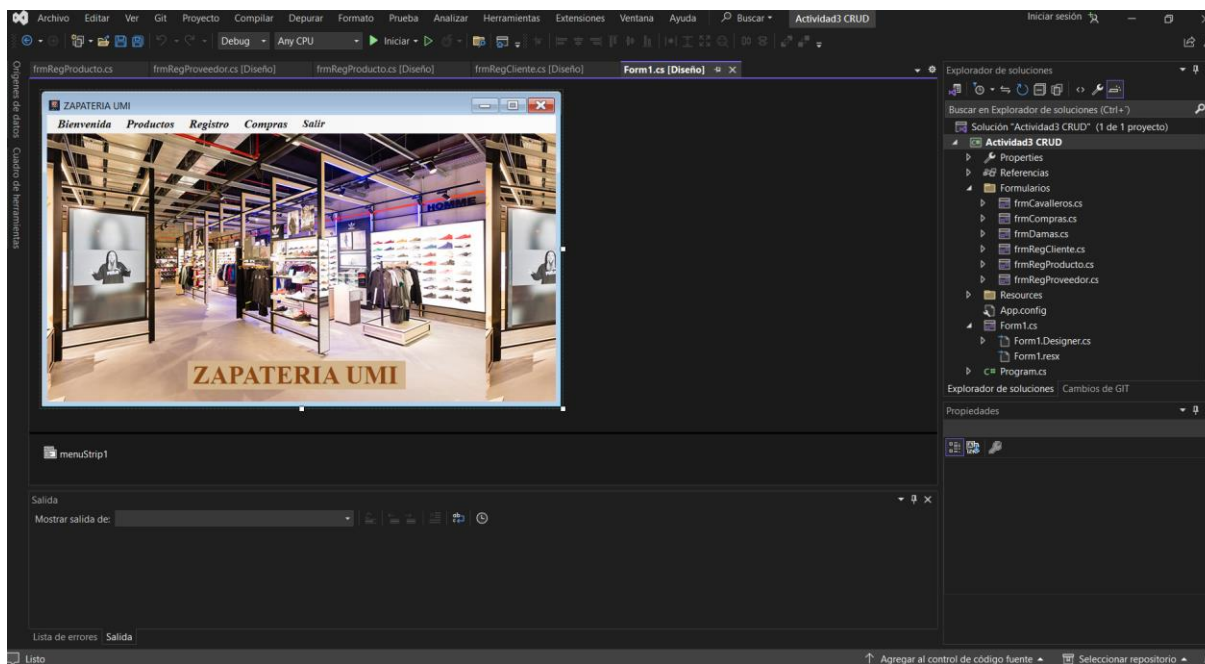
**Figura 13***Menú de salir*

*Nota.* Esta parte del menu cierra la aplicación como el nombre lo menciona.

**Figura 14***Base de datos creada y usada*

*Nota.* Esta es la base de datos en SQL creada para esta actividad.

## Vistas del código y desarrollo en visual studio



Se muestran algunas vistas de como se ve en visual studio y una vista del código donde se ve la conexión con la base de datos propia antes mencionada, no se puede poner todo el código de cada apartado porque serían muchas hojas, el proyecto se subirá completamente a GitHub para que se pueda revisar.

## **Conclusión**

Esta actividad fue bastante interesante, a cada paso que trataba de resolver me salía un problema mas, me paso que puse un nombre mal en algún punto y no lo pude referenciar y lo que más me dio problemas fue la conexión a la base de datos y un tipo de dato en la misma, no lo menciono como mala experiencia, al contrario a mí me gusta resolver estas cosas y me entretuve bastante y en esta actividad ninguna ves me dio algún error fatal estos del código así que me siento satisfecho, al terminarla, mas allá de la sencillez tal vez con la cual realice el proyecto, me gusto ver el todo, los formularios, los menús y las conexiones me pusieron a pensar que de verdad pude hacer algo interesante, algo que puedo ver e interactuar y que me da una noción del cómo funcionan otras cosas claro a una escala mucho mayor, ese simple momento donde se ve el proyecto completo y pruebas todos los botones y acciones una última vez es algo divertido, en si me gusto el cómo se escaló en la dificultad de esta y las otras actividades para poder comprender el cómo funcionaba el proyecto así que no me queda más que agradecer al maestro por la dedicación a pesar de los problemas, gracias por rehacer casi la materia y por explicar tan bien.

## Referencias

Enlace del repositorio de GitHub

<https://github.com/CardinalSG/Lenguajes-de-Programacion-III.git>