



Actividad | 2 | Creación de Menú C#.

Lenguajes de Programación III.

Ingeniería en Desarrollo de Software.



TUTOR: MIGUEL ANGEL RODRIGUEZ VEGA.

ALUMNO: JONATHAN OSWALDO CARDENAS GARCIA.

FECHA: 05-abril-2024

Tabla De Contenido

Tabla De Contenido	2
Introducción	3
Descripción	4
Justificación	5
Desarrollo.....	6
Menú Creado con formularios se muestra el formulario y su código.....	6
Clases del proyecto	11
Resultados finales de la aplicación	12
Conclusión	18
Referencias.....	19

Introducción

En este se subió la complejidad a comparación del primero ya que se presenta en el desarrollo una podría decirse aplicación donde se aprecia el uso de los enlaces de formularios para dar ese aspecto de que vas pasando de uno a otro como en una aplicación real, se agregaron distintos menús donde se implementaron muchos de los botones que nos proporciona el IDE para hacer más interactivo los formularios, el hacer estos mismos da a entender que se maneja de mejor manera los enlaces, las acciones distintas que se hacen de los mismo al igual que el diseño para que se logue una concordancia lógica en el proyecto, para presentarlo primero se encuentran partes del proyecto y luego se puede apreciar el funcionamiento del mismo ya corriendo en sus distintos apartados, ya sea rellorando los campos o viendo la interactividad entre cada menú que se muestra en pantalla como las operaciones matemáticas o los submenús de la información personal.

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.

Justificación

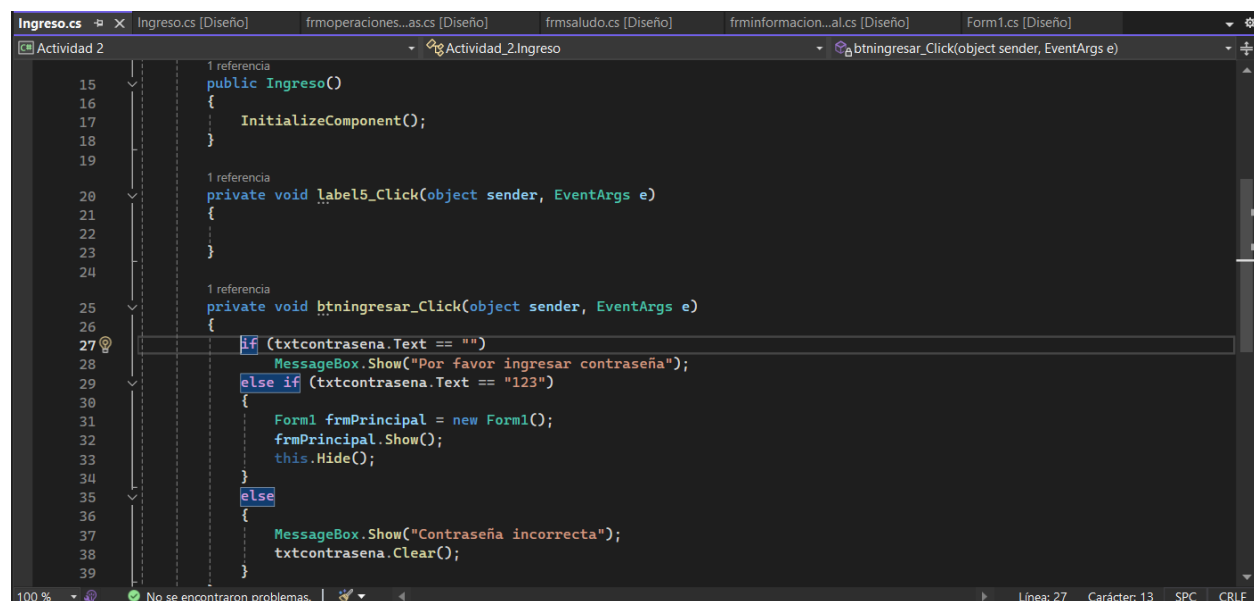
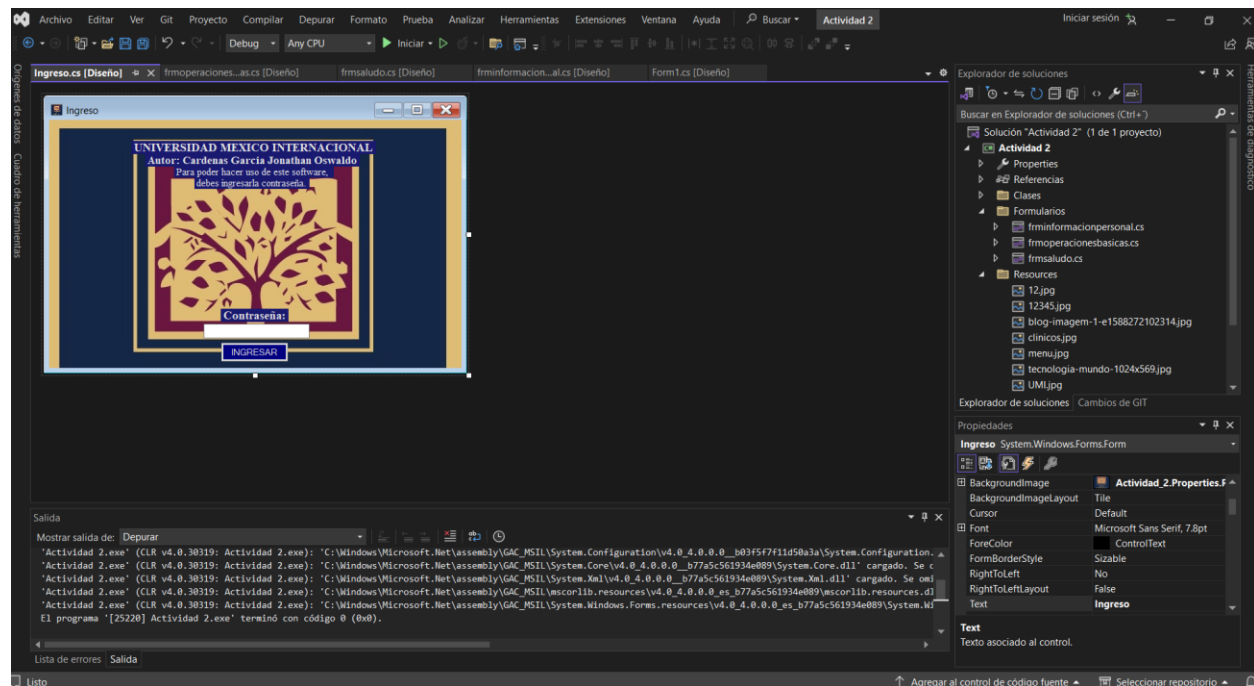
La intención de estas actividades son muy buenas ya que como tal nos incentivan a aprender un nuevo lenguaje de programación, esto es posible ya que no se aprende desde cero ya que en materias pasadas ya aprendimos las bases de la programación y es cuestión de ver cómo se comporta este nuevo lenguaje 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.

Desarrollo

Menú Creado con formularios se muestra el formulario y su código

Figura 1

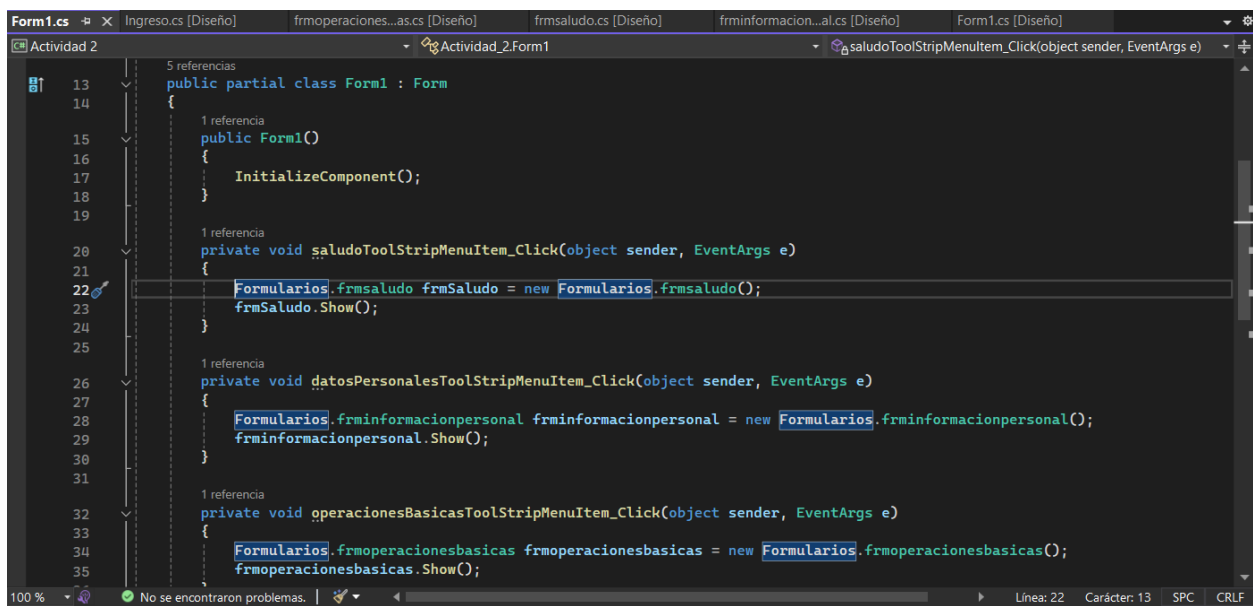
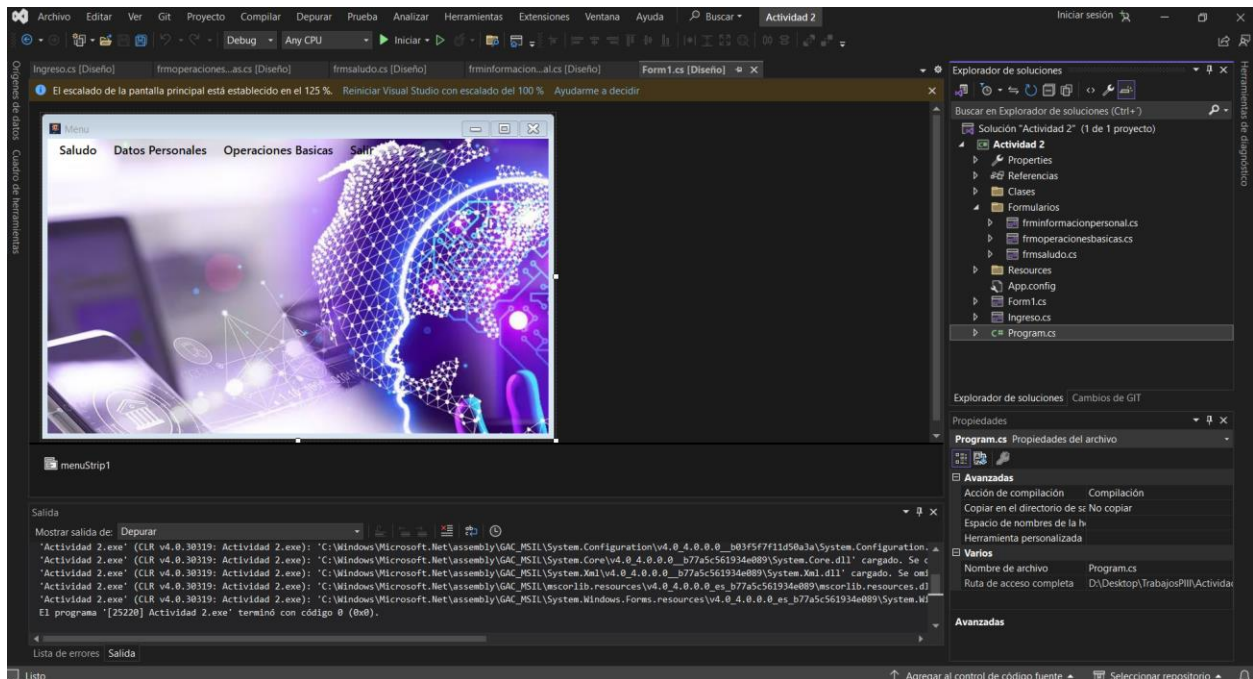
Ingreso formulario y código



Nota. Se muestra la parte gráfica y una pequeña parte del código, el proyecto estará en GitHub.

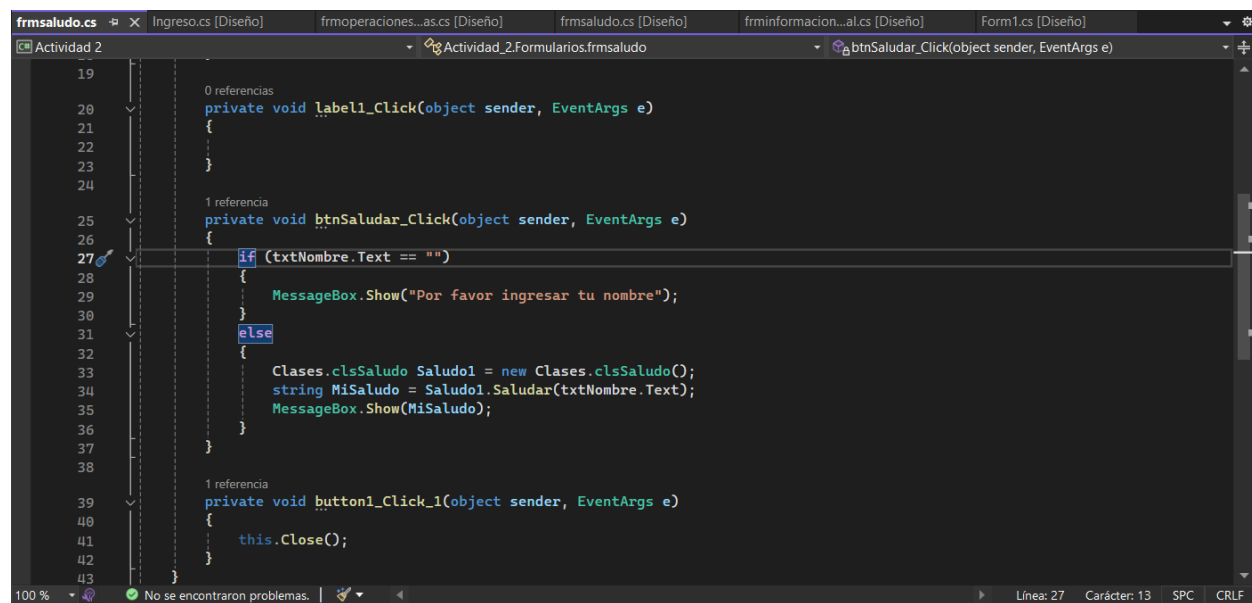
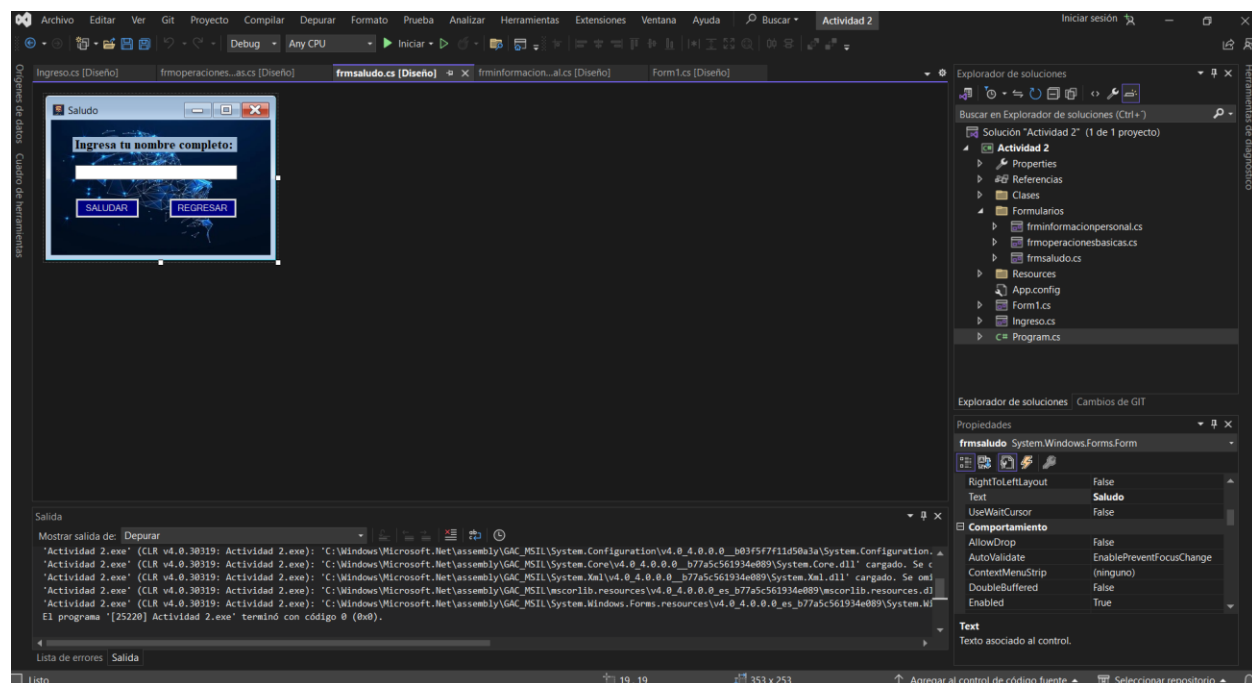
Figura 2

Menú de inicio

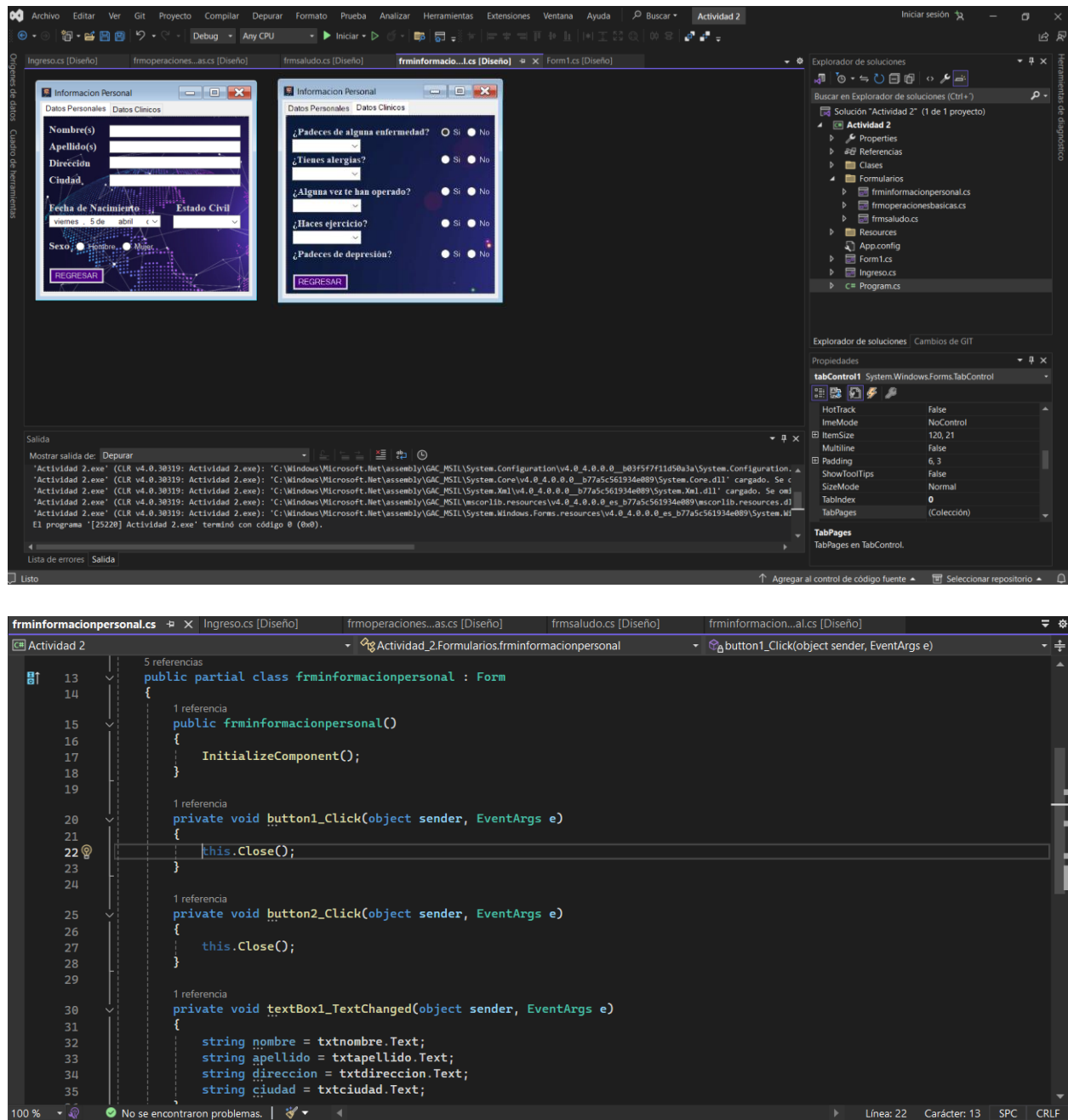


Nota. Se muestra la parte gráfica y una pequeña parte del código del menú, el proyecto estará en GitHub.

Figura 3

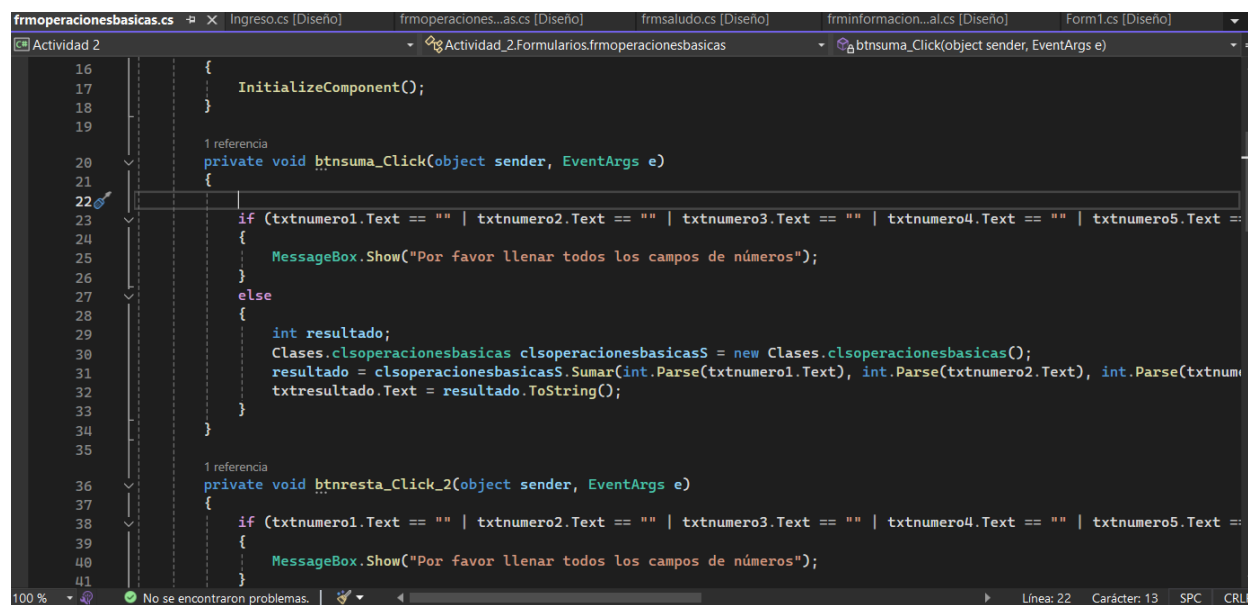
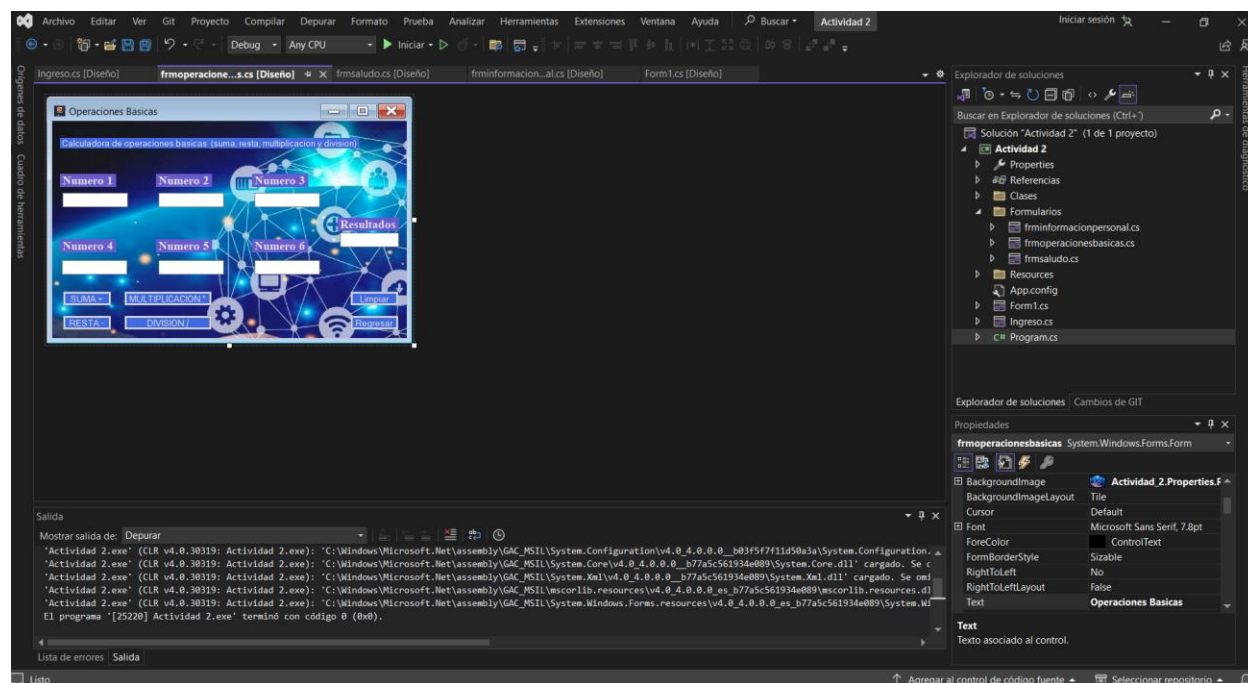
Formulario de Saludo

Nota. Se muestra la parte gráfica y una pequeña parte del código del menú de saludo, el proyecto estará en GitHub.

Figura 4*Formulario de la información personal*

Nota. Se muestra la parte gráfica y una pequeña parte del código del menú de información personal, el proyecto estará en GitHub.

Figura 5

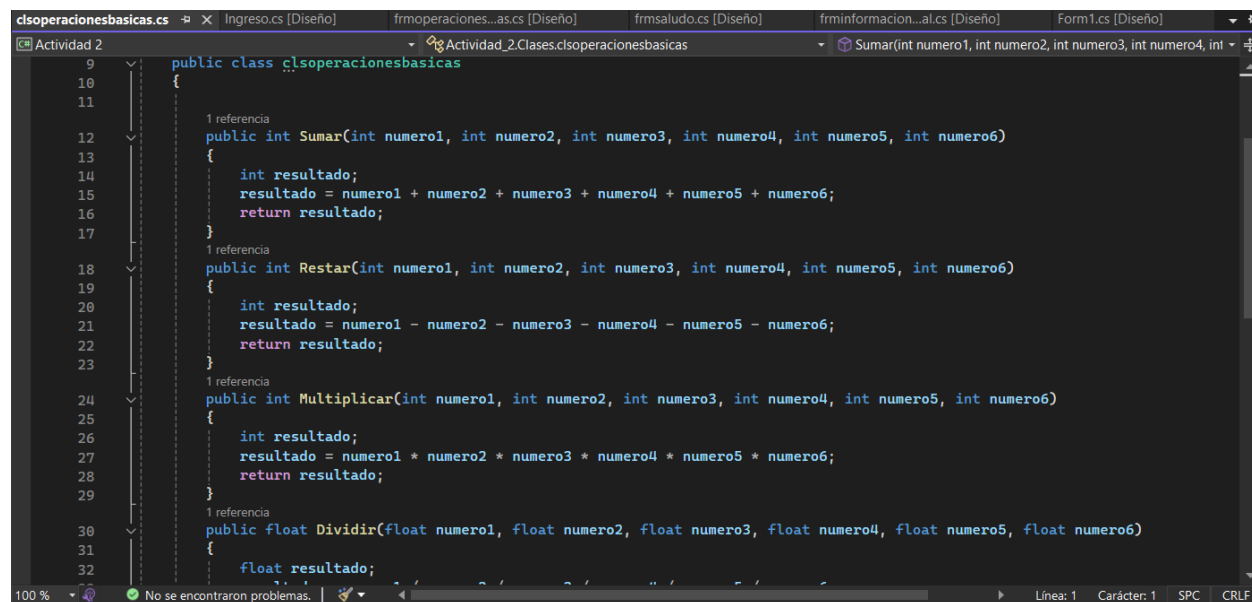
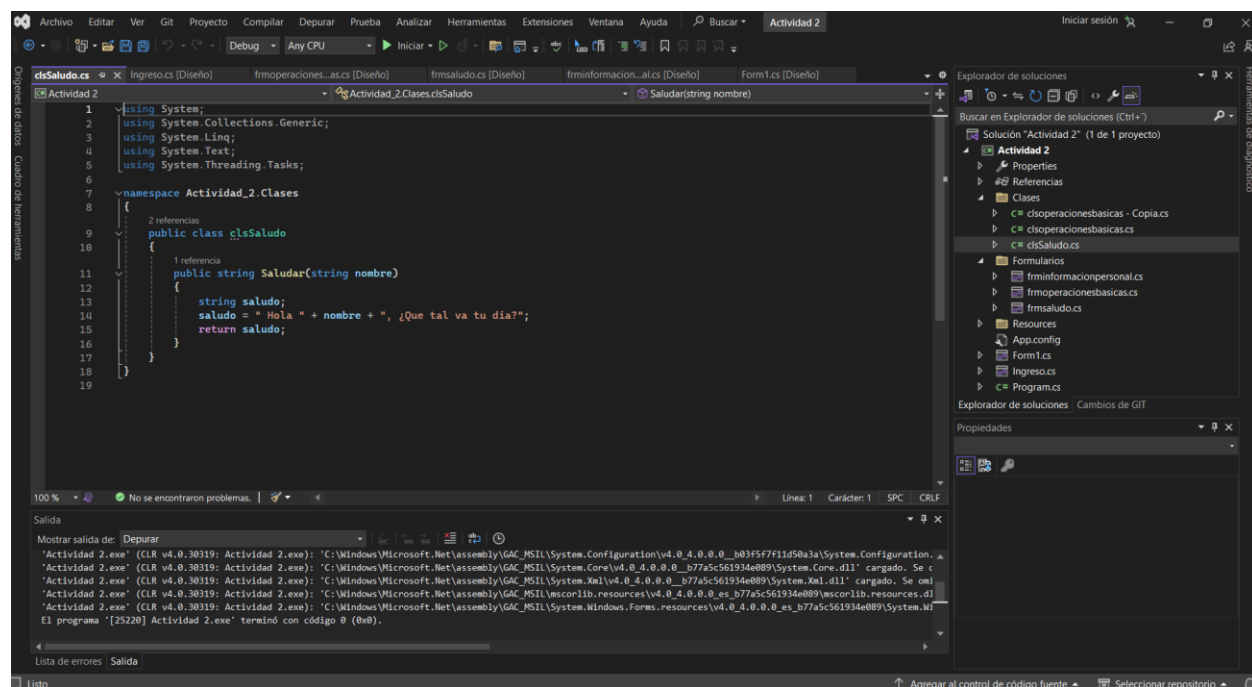
Formulario de operaciones básicas

Nota. Se muestra la parte gráfica y una pequeña parte del código del menú de operaciones básicas, el proyecto estará en GitHub.

Clases del proyecto

Figura 6

Clases del proyecto, operaciones básicas y saludar

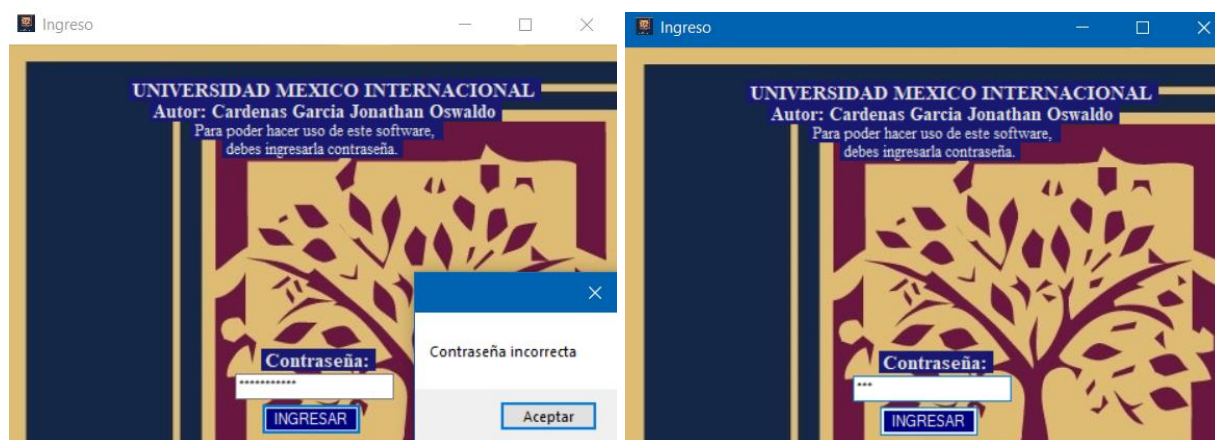


Nota. Se muestran las clases del proyecto de lo que se requieren en los formularios.

Resultados finales de la aplicación

Figura 7

Ingreso en ejecución



Nota. Menu de ingreso en ejecucion, prueba con contraseña incorrecta y correcta.

Figura 8

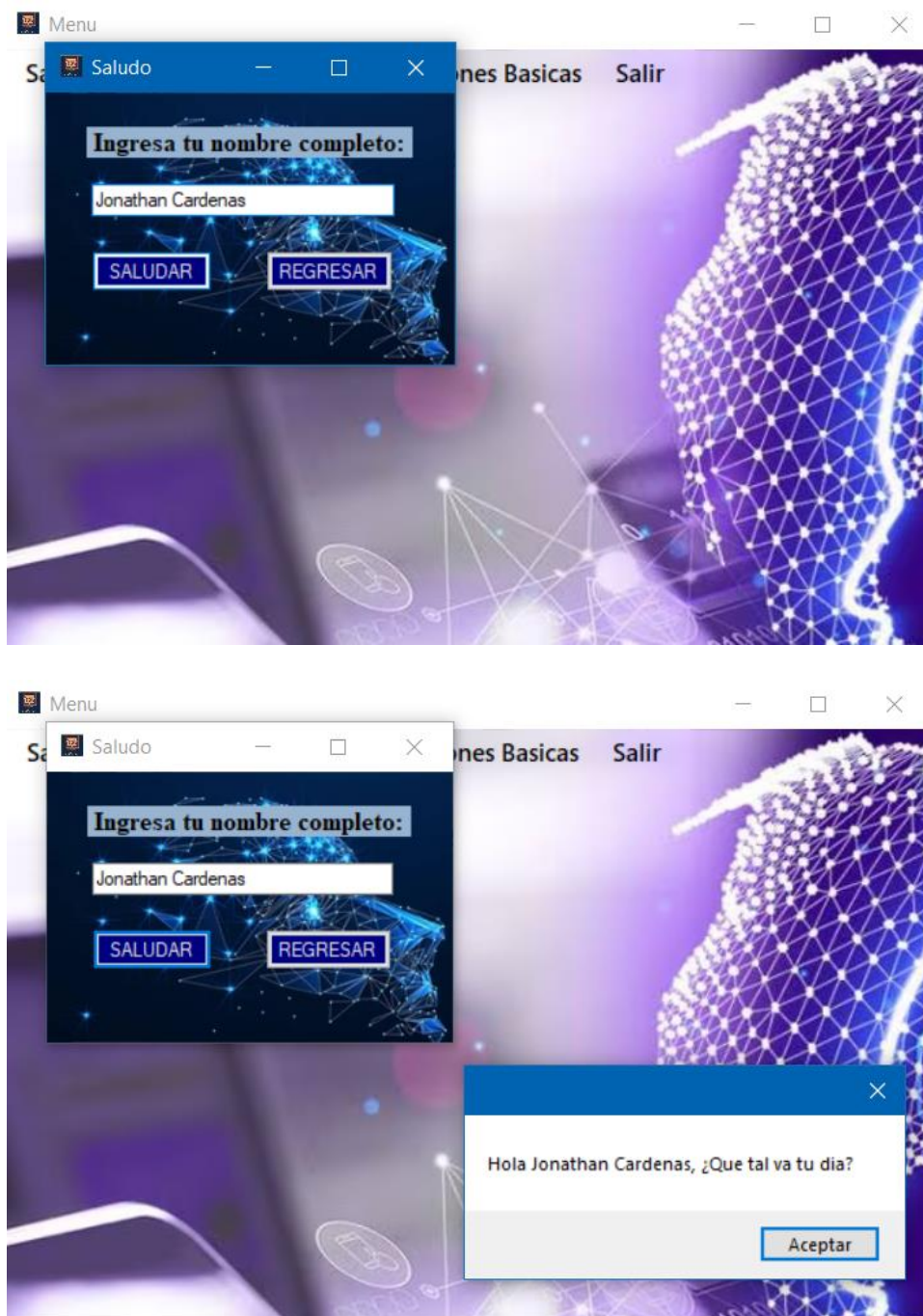
Menú en ejecución



Nota. Menú principal en ejecución.

Figura 9

Menú de saludo en ejecución



Nota. Menú de saludar donde se muestra el formulario y se muestra la acción del botón saludar.

Figura 10

Menú de información personal en sus dos apartados datos personales y datos clínicos

The figure displays two screenshots of a web application interface, specifically the 'Información Personal' menu. The interface has a top navigation bar with links: 'Saludo', 'Datos Personales', 'Operaciones Basicas', and 'Salir'. The 'Información Personal' window has two tabs: 'Datos Personales' and 'Datos Clínicos'.

Screenshot 1 (Top): The 'Datos Personales' tab is active. It contains the following fields:

- Nombre(s):** Jonathan Oswaldo
- Apellido(s):** Cardenas Garcia
- Dirección:** PRIV Amado Nervo
- Ciudad:** Tepic, Nayarit
- Fecha de Nacimiento:** viernes, 20 de agosto
- Estado Civil:** Soltero
- Sexo:** ☐ Hombre ☐ Mujer
- REGRESA** button

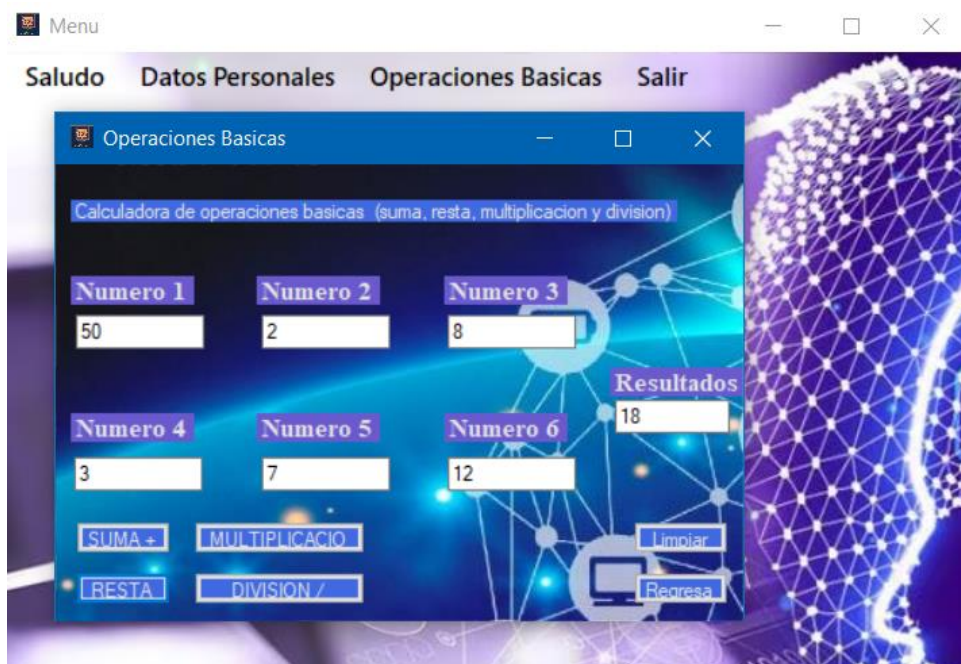
Screenshot 2 (Bottom): The 'Datos Clínicos' tab is active. It contains the following questions and answers:

- ¿Padeces de alguna enfermedad?** ☐ Si ☒ No. Answer: Sinusitis
- ¿Tienes alergias?** ☐ Si ☒ No. Answer: Alergia al polen
- ¿Alguna vez te han operado?** ☐ Si ☒ No. Answer: HERNIAS.
- ¿Haces ejercicio?** ☐ Si ☒ No. Answer: Caminar.
- ¿Padeces de depresión?** ☐ Si ☒ No
- REGRESA** button

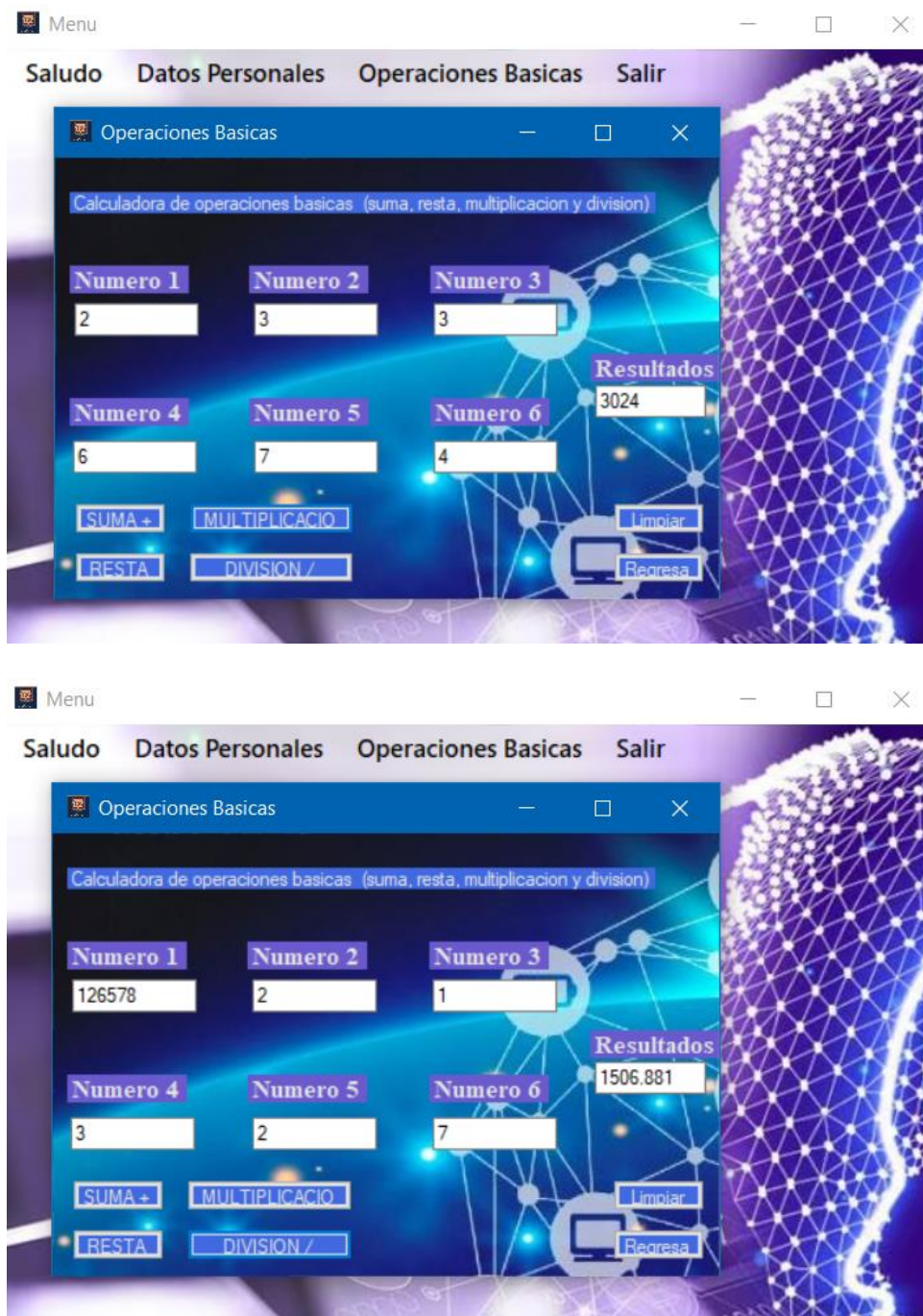
Nota. Menú de información personal con las dos pestañas corriendo y rellenas tanto datos personales como datos clínicos.

Figura 11

*Menú de operaciones básicas +, -, *, /*



Nota. Menú de operaciones básicas estas primeras dos son suma y resta.

Figura 12*Multiplicación y división*

Nota. Menú de operaciones básicas en estas dos imágenes se ven la multiplicación y división.

Figura 13

Salir, limpiar y regresar



Nota. Todas la operaciones de salir, regresar y limpiar funcionan pero no supe como demostrado ya que si las uso se regresa o directamente como en este caso se cierra la aplicación.

Conclusión

Me gustó mucho realizar esta actividad ya que fue entretenida porque primero trate de poner todo lo visual en pantalla y después hacer que funcionara, esta parte me dio unos cuantos problemas porque me paso lo típico del “;” que se me olvidaba o errores ortográficos que se me pasaban y no referenciaba bien algo, de igual forma algún error en una clase que no me aparecía hasta se observa que la duplique y todo por un error de una letra, quitando todo eso me gusto el desarrollarla y ya que vi que funcionaba aunque estaba toda fe y revuelta ya le di un orden y trate de que se viera bien y si no quedaba tan atractiva visualmente hablando mínimo buscaba que se viera homogénea, que el estilo pareciera igual para que se integrara bien la aplicación y que se sintiera como un todo, en si me gusto realizarla y fue muy entretenía, espero que no me salgan muchos problemas en la siguiente al momento de vincular y mostrar datos de la base de datos y con eso me doy, esta interesante trabajar de esta forma y aprecio que el maestro plateara estos trabajos desde esta óptica.

Referencias

Enlace del repositorio de GitHub

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