Logotipo

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Ingeniería en Sistemas Computacionales PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS Oscar David Galvan Alvarez TUE0096

**PROYECTO FINAL**

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

En esta primera parte primero se importan las librerías para después en la siguiente sección crear la ventana en a que pondremos todos nuestros widgets la razón por la que el archivo FUNCIONES se importa después de la creación de la ventana es porque cuando intentas correr el programa indica que la variable que está en ese archivo no se puede usar si la ventana no está generada.

Ahora bien pondremos el título de nuestro primer parte la cual es la calculadora para después inicializar nuestro apartado donde se reflejarán los números que presionemos de nuestra calculadora, así como también nuestro resultado.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Después para nuestra calculadora agregaremos todos nuestros botones los cuales tienen sus respectivas funciones las cuales son los números y nuestras operaciones aritméticas. (todas las funciones de la calculadora están almacenadas aparte para no hacer el código tan largo, las mismas se mostrarán al final).

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Después de terminar con nuestra calculadora seguiremos con nuestra grafica la cual primero agregaremos los títulos para guiar al usuario sobre dónde colocar los números de las coordenadas ahora bien también agregaremos los cuadros de texto de donde se obtendrán x1,x2 y1,y2 para graficarlos. También se agregará un widget el cual es un frame en el que se pueden agregar otros widgets o en este caso la imagen ya generada de nuestra grafica.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.En esta parte del código cree la función graficar la cual será mandada a llamar por el botón graficar ahora bien dentro de esta función se obtienen los datos de nuestros puntos los cuales son 4 y los transforma a un valor flotante que nos permitirá tomarlos como números y no como texto, después en el ciclo for se limpia el widget del recuadro de frame que tenemos donde se reflejara la gráfica para que así se genere una nueva gráfica, después generaremos nuestra grafica con matplotlib donde también aplicaremos el redimensionamiento de nuestra gráfica y después con la variable canvas mostraremos dentro de tkinter nuestra grafica para al final agregar nuestro botón graficar y por ultimo un mainloop que hará que la ventana se inicialice y no se cierre.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

RESULTADO

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Gráfico, Gráfico de líneas

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

GITHUB: <https://github.com/D4V1D216/PROGRAMACION-ORIENTADA-A-OBJETOS.git>