

TECNOLOGICO DEL SUR DE NAYARIT

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

CARLOS DANIEL ELIAS SOTO

PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

UNIDAD 2 Y 3

2 SEMESTRE

191140021

ITIC



CONCLUSION GENERAL

En esta unidad 2 y 3 conocimos muchísimas cosas algo muy importante como programar conocimos diferentes tipos de controles y estructuras de control como el IF y la estructura de selección SWITCH, se me dificultó muchas cosas al principio como por ejemplo mandar llamar el código de la clase a los botones como expresarlo porque aprendí en aplicación de consola y fue un cambio muy drástico para mí, programar en c# al final con ayuda de mis compañeros y la maestra aprendí mucho más rápido también al investigar por mí mismo fue una facilidad de comprenderlo, estudiándolo y practicándolo.

Los ejercicios de la maestra fue una buena idea para entenderlo más rápido cuando empezó a programar los ejercicios vi que lo mas importante es la lógica porque de ahí parte todo, eso lo tenemos que transmitir en la clase de ahí sigue el diseño como conocer los controles y como programar en los controles en esa parte fue donde tuve más dificultad porque empezaba lo nuevo al empezar todo me marcaba error y me estresaba hasta que mis compañeros me dijeron que tenía un error ocupaba crear un objeto y mandar llamar la clase.

Después tuve otro error que no entendía muy bien que era convertir, no sabía porque poníamos ToString () y seguía programando así aunque no supiera porque lo poníamos, hasta que me dio el error ahí mismo pude comprender porque era el ToString ().

También unos de los programas que me ayudó mucho a entender más esto fue el de las edades porque usamos un control nuevo llamado DateTimePicker. Este fue la clave para que le entendiera más y me motivo a seguir programando y practicando personalmente usaba los códigos del semestre pasado para practicar y seguir programando un día antes del examen me enfoque a entender más cada palabra.

El día del examen fue un reto para mí porque ahí demostraría que yo puedo sin apoyarme en otros códigos, creo que me fue muy bien en general fue una unidad complicada pero vimos que sin la práctica no se puede lograr a programar si es que solo te aprendes los códigos ocupas entenderlos. **“La práctica hace el maestro”**