

PROGRAMACIÓN VISUAL (INGENIERÍA EN TELEMÁTICA)

PROGRAMACIÓN VISUAL I (INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN)

PRÁCTICA 1: DISEÑO DE CLASES Y UTILIZACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS

Conceptos:

- Clases y objetos con el lenguaje C#.
 - Propiedades de clases.
 - Implementación de interfaces gráficas (formularios).
 - Manejo de eventos.
-

Enunciado de la Práctica:

Se desea gestionar la información relacionada con los automóviles que vende la empresa X. Los datos que se desean almacenar de un automóvil son los siguientes:

- La marca del automóvil. (Nota: únicamente se venden las marcas: Nissan, Toyota, Hyundai, Kia y Honda).
- Kilometraje.
- Estado del automóvil (Nota: únicamente 2 estados: nuevo o usado)
- Precio.
- Transmisión: (Nota: posibles valores: manual o automático)
- Rines de lujo. (Nota: se podrá seleccionar sí o no, según sea el caso)

En primer lugar, se deberá crear una clase llamada Auto que contenga los atributos especificados así como propiedades de lectura y escritura (una propiedad por cada dato).

Una vez diseñada la clase, se debe crear una interfaz gráfica (formulario) que permita ingresar los datos de un automóvil. Debe existir un botón “Guardar” al cual se le debe programar el evento Click para llevar a cabo dicha operación.

También debe existir un botón llamado “Ver” al cual se le debe programar el evento Click de tal manera que se puedan visualizar los datos ingresados del automóvil en una caja de mensajes de tipo **MessageBox**.