



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
DE TECÁMAC

Análisis de la programación visual

Balbuena Martínez Yael

1321124280

Guerrero Gallardo Eduardo

1321124332

Gutierrez Hernández Jesús Fernando

1321124801



Materia:

Programación
Visual.

Profesor:

Torres Servín
Emmanuel

Grupo:

4322IS

Carrera:

Ingeniería en
Software

Conceptos de programación orientada a objetos.

Se basa en el concepto de crear un modelo del problema de destino en sus programas. La programación orientada a objetos disminuye los errores y promueve la reutilización del código. Una clase es una plantilla. Define de manera genérica cómo van a ser los objetos de determinado tipo.

Encapsulación

El concepto de encapsulación es el más evidente de todos. Pero, precisamente por su sencillez, a veces pasa inadvertido.

Abstracción

Este concepto está muy relacionado con el anterior.

Herencia

En POO cuando una clase hereda de otra obtiene todos los rasgos que tuviese la primera.

Polimorfismo

Al hecho de que varios objetos de diferentes clases, pero con una base común, se pueden usar de manera indistinta.

Características y aplicaciones de eventos

La programación orientada a eventos se refiere a un modelo de la programación de computadoras.

Dependencia de eventos

El flujo del programa viene dado por eventos que pueden ser acciones del usuario, mensajes de otros programas.

Orientada al servicio

Se utiliza para escribir programas diseñados para el servicio sin ralentizar la computadora.

Eventos

Es una condición que surge durante la ejecución de un programa y que requiere alguna acción por parte del sistema.

Controlador de eventos

Es una determinada unidad del programa que se activa para reaccionar ante un evento.

Funciones de activación

Son funciones que deciden qué código ejecutar cuando se produce un evento específico.

Tiempo controlado

Es un código específico que se ejecuta en un momento determinado. Esto significa que es una tarea preestablecida por hacer.

Características de componentes y métodos visuales y no visuales

Un componente es visual cuando tiene una representación gráfica en tiempo de diseño y ejecución (botones, barras de scroll, cuadros de edición, etc.), y se dice no visual en caso contrario (temporizadores, cuadros de diálogo -no visibles en la fase de diseño, etc).

Los componentes no visuales se pueden colocar en los formularios de la misma manera que los controles, aunque en este caso su posición es irrelevante. Por ejemplo, todos los componentes visuales tienen un método llamado Show () para mostrarlos y otro llamado Hide () para ocultarlos.

Procesos de desarrollo visual en proyectos distribuidos y de escritorio

Un proceso de desarrollo de software es la descripción de una secuencia de actividades que deben ser seguida por un equipo de trabajadores para generar un conjunto coherente de productos, uno de los cuales es el programa del sistema deseado.

El objetivo básico del proceso es hacer predecible el trabajo que se requiere:

- ✓ Predecir el costo.
- ✓ Mantener un nivel de calidad
- ✓ Predecir el tiempo de desarrollo

El objetivo de un proceso de desarrollo de programas es la formalización de las actividades relacionadas con el desarrollo del software de un sistema informático.

Requerimientos visuales de proyectos distribuidos y de escritorio.

Definir los objetivos del proyecto

En el primer paso debes definir los objetivos de tu proyecto. Para empezar, organiza una primera reunión de ideación en la que establezcas el cronograma general y los entregables del proyecto.

Determina los resultados

Estos suelen ser más detallados que los establecidos en la fase inicial de planificación de objetivos e incluyen las tareas específicas que completarás durante el proyecto.

Identificar riesgos y limitaciones

Luego de determinar los resultados, identifica los riesgos y obstáculos de tu proyecto. Evalúa los aspectos de tu proyecto que podrían constituir posibles riesgos para evitar malgastar tus recursos durante la ejecución del proyecto.

Usar medios visuales para perfeccionar la estrategia del proyecto

Una estrategia de proyecto es una hoja de ruta visual de tu proyecto que te permite comunicar el propósito a los miembros del equipo.

Calcular el presupuesto

Calcula el presupuesto de tu proyecto para poder asignar tus recursos.

Documentar los hitos

Durante el paso final, registra los hitos de tu equipo.

Herramientas y lenguajes de programación visual.

En la programación visual, los elementos del lenguaje de programación están disponibles en forma de bloques diseñados de manera gráfica, por lo que también se la llama programación gráfica.

C# / ASP.NET Core

ASP.NET Core es un marco multiplataforma gratuito de código abierto y de alto rendimiento que tiene como finalidad compilar modernas aplicaciones conectadas a Internet y basadas en la nube.

Razor

La sintaxis Razor de ASP.NET le permite alinear C# directamente en sus vistas.

TypeScript

Es un superconjunto de JavaScript que se compila en JavaScript sin formato y que le permite crear código más escalable

JavaScript

El editor de JavaScript en Visual Studio es compatible con EcmaScript 6 y JavaScript es un lenguaje de primera clase en Visual Studio.

CSS, Less, Sass y Font Awesome en ASP.NET Core

La mayoría de los sitios comunes se benefician de la posibilidad de definir y mantener de manera eficaz los estilos y los archivos de hojas de estilo (CSS).

Python

Este es un lenguaje de programación dinámico y de alto nivel orientado a objetos, que a menudo se usa para el desarrollo rápido de aplicaciones.

Visual Basic

Este lenguaje de programación orientado a objetos es moderno, muy fácil de aprender y está dirigido a la plataforma.

Bibliografía

IBM Integration Bus, 2015, IBM Programación Orientada Objetos,

<https://www.ibm.com/docs/es/spss-modeler/saas?topic=language-object-oriented-programming>

Campus MVP, (s / f), Orientada Objetos explicados de manera simple

<https://www.campusmvp.es/recursos/post/los-conceptos-fundamentales-sobre-programacion-orientada-objetos-explicados-de-manera-simple.aspx>

Master de Computación, 2008, Programación orientada a objetos:

Lenguajes, Metodologías y Herramientas

https://www.ctr.unican.es/asignaturas/MC_OO/Doc/OO_08_I2_Proceso.pdf

Microsoft, (s / f), Lenguajes y Herramientas

<https://visualstudio.microsoft.com/es/vs/features/web/languages/>

Ionos, 2020, septiembre 19, Programación visual

<https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/programacion-visual/>