

Tarea 1:

Realiza un resumen del Análisis de la programación visual detallando los siguientes puntos:

- Conceptos de programación orientada a objetos.
- Características y aplicaciones de eventos.
- Características de componentes y métodos visuales y no visuales.
- Procesos de desarrollo visual en proyectos distribuidos y de escritorio.
- Requerimientos visuales de proyectos distribuidos y de escritorio.
- Herramientas y lenguajes de programación visual.

¿Qué es la programación orientada a objetos?

La POO es un paradigma de programación que se basa en utilizar clases y objetos y de esta manera poder crear una estructura en el programa, dividiéndolo en pequeños trozos de código que son simples y reutilizables.

Para poder utilizar estos objetos que contienen un trozo de código es necesario instanciar individualmente los objetos, dentro de estos se pueden unir otros objetos creando de esta manera una forma de acortar el código y reutilizarlo las veces que sean necesarias.

Características y aplicaciones de eventos

Algunas de las características que existen en la programación orientada a eventos son:

- Eventos: Los eventos son condiciones las cuales se deben de cumplir para poder realizar un proceso específico.
- No es ningún tipo de tecnología ni lenguaje de programación.
- Usualmente los eventos se manejan mandando a llamar una función o un método.

- Es un estilo de programación.
- Durante una aplicación que esta dirigida a eventos hay un bucle principal que “escucha” las acciones y así manda a llamar los eventos.

Algunas de las aplicaciones de los eventos son:

- Onclick: Se usa para realizar un evento al momento de hacer clic en algún elemento.
- getElementById: devuelve alguna referencia de acuerdo con el ID del elemento
- addEventListener: se utiliza para registrar un evento a un objeto en específico.
- setTimeout: se utiliza para dar una cantidad de tiempo en la cual se realizará el evento

Características de componentes y métodos visuales y no visuales.

Las características de los componentes visuales y la de los no visuales son:

1. Componentes visuales
 - Interactúan con el usuario.
 - Dan estilo a el programa.
 - Componen toda la interfaz del programa.
2. Componentes no visuales
 - Son intangibles
 - Es la parte lógica del programa
 - Se llevan procesos
 - Se programan eventos

Procesos de desarrollo visual en proyectos distribuidos y de escritorio.

El proceso para desarrollar un proyecto de manera visual es tener en cuenta cuales son los requerimientos que esta pidiendo en cliente, entre los que se incluyen los colores a utilizar, tipografía, imágenes, videos, audios y en todo lo que se valla a utilizar.

Realizar un proyecto responsivo es lo principal para evitar que el programa final sufra de problemas, los proyectos visuales se destacan por la complejidad del diseño que tiene el proyecto.

En la programación visual, los elementos del lenguaje de programación están disponibles en forma de bloques diseñados de manera gráfica. La apariencia y el etiquetado de los módulos permite identificar qué tarea en el flujo del programa pueden resolver.

Requerimientos visuales de proyectos distribuidos y de escritorio.

Los requerimientos de software son las necesidades de los clientes que requiere que el Sistema deba de cumplir de manera satisfactoria. Son los que definen las funciones que el sistema será capaz de realizar.

En este caso los requerimientos que se solicitarían son del campo visual del proyecto, el cual, se nos darán colores, formas, botones, distribución de elementos, inputs, tipografía, etc.

Para la obtención de estos elementos es necesario que el analista junto al cliente realice algunos Mockups de lo requerido cliente.

Herramientas y lenguajes de programación visual.

Bootstrap: Bootstrap es una biblioteca multiplataforma o conjunto de herramientas de código abierto para diseño de sitios y aplicaciones web. Contiene plantillas de diseño con tipografía, formularios, botones, cuadros, menús de navegación y otros elementos de diseño basado en HTML y CSS, así como extensiones de JavaScript adicionales.

CSS3: las hojas de estilo en cascada te ayudan con el diseño con tipografía, formularios, botones, cuadros, menús de navegación y otros elementos de diseño basado en HTML y de esta manera jugar con los tamaños colores y poder acomodar los elementos a gusto propio.