

Actividad 1 - Estructuras de Control


Lenguajes de Programación IV

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Aaron Iván Salazar Macias

Alumno: Homero Ramirez Hurtado

Fecha: 07 de Julio del 2023



Índice.

. Introducción.

. Descripción.

. Justificación.

. Desarrollo.

- Interfaz
- Codificación

. Conclusión.

. Referencias.



Introducción.

A continuación, comenzaremos esta 4ta unidad de Leguajes de Programación en la cual realizaremos y analizaremos una pequeña interfaz utilizando NetBeans además de que también realizaremos una codificación para que esta interfaz funcione como se espera con ello se espera que aprendamos a utilizar esta herramienta de programación.

Descripción.

Antes de nada, cabe destacar que a pesar de que todo el mundo conoce a NetBeans como “NetBeans”, tras un proceso de rebranding en 2016, se cambió el nombre a “Apache NetBeans”. De ahí el título de este apartado. Ahora sí, es el momento de conocer su definición:

NetBeans es un IDE o entorno de desarrollo integrado, basado en el lenguaje Java y ejecutado en Swing.

De esta forma, NetBeans o Apache NetBeans es una aplicación de código abierto, que ha cobrado bastante popularidad en los últimos años.

Este IDE, orientado principalmente a las apps de Java, ofrece diferentes herramientas digitales como editor de texto, código, compilador, interfaz gráfica de usuario; además de un depurador.

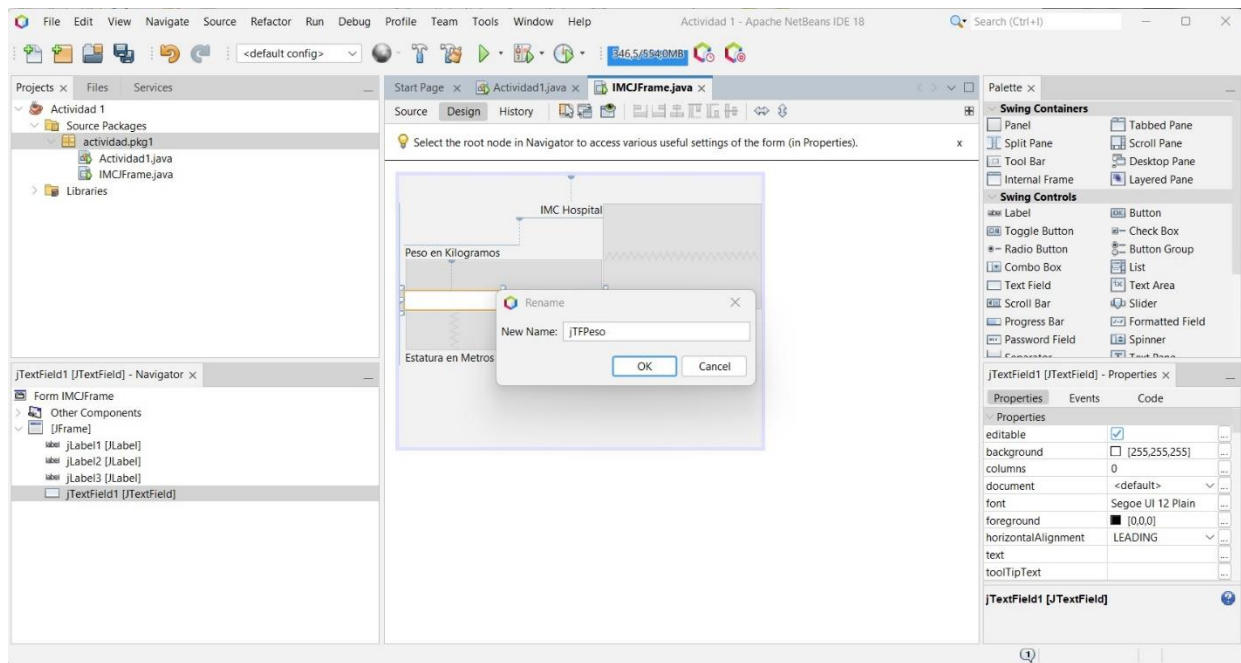
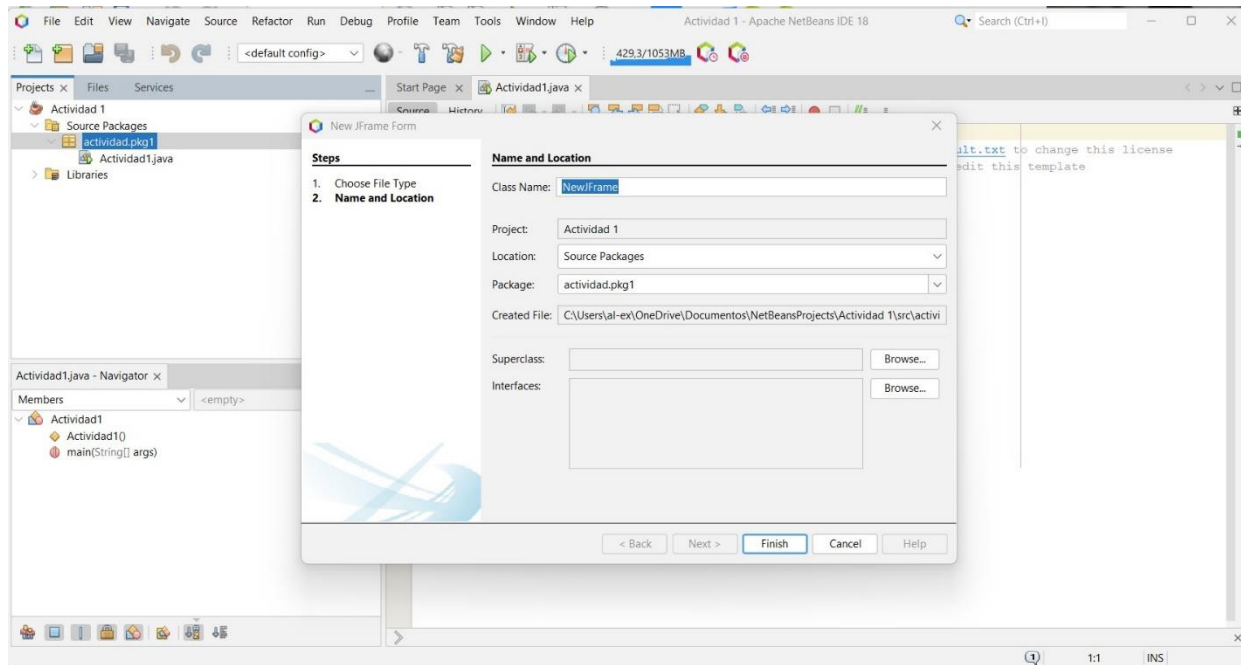
Por otro lado, cabe destacar que NetBeans facilita la creación de aplicaciones estructuradas, ya que están basadas en un conjunto de módulos. Así, se favorece el desarrollo de las diversas funciones de una manera independiente y pudiendo también reutilizar los componentes.

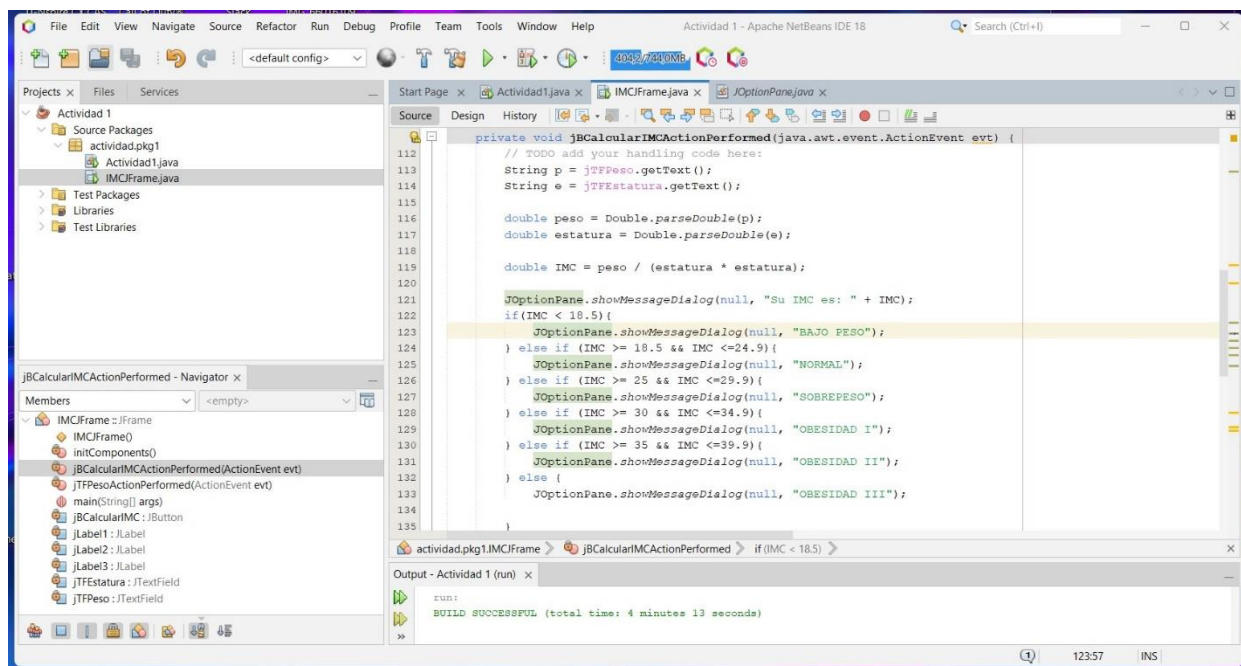
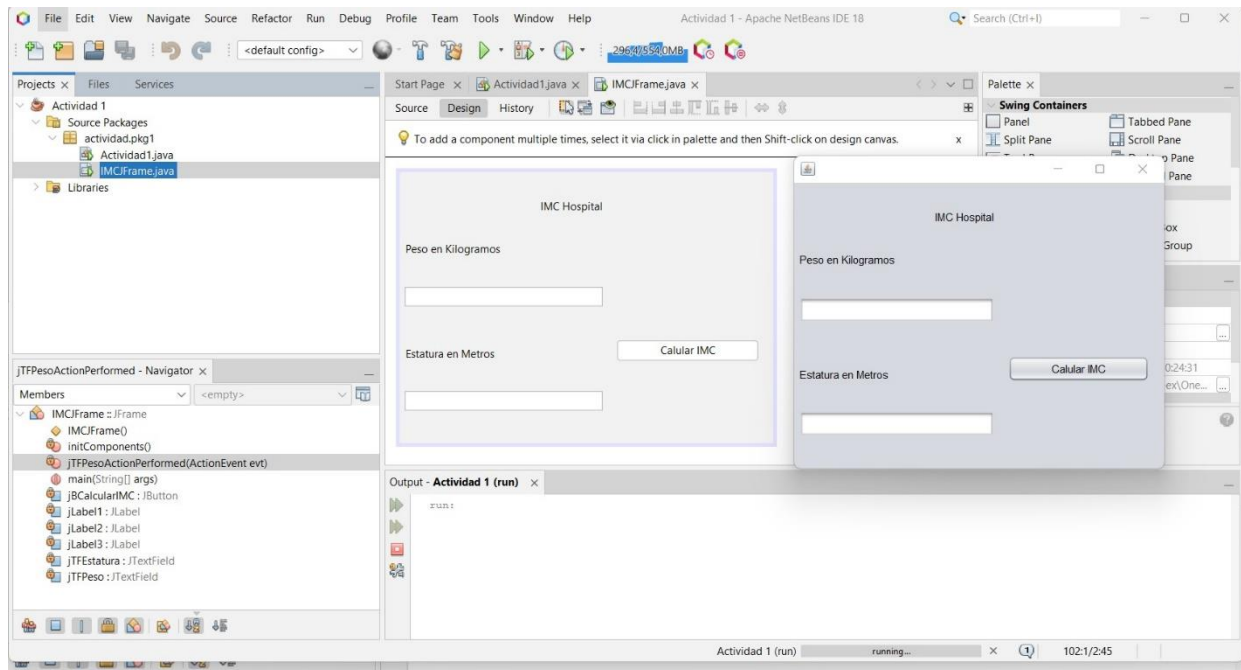
Justificación.

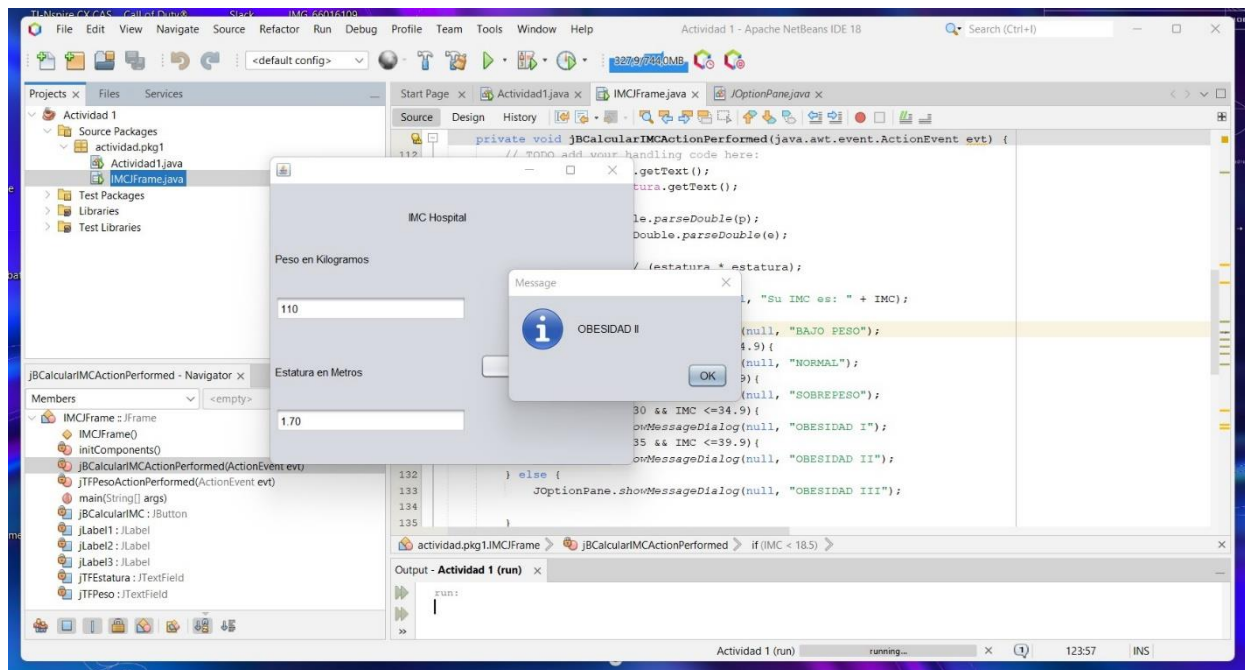
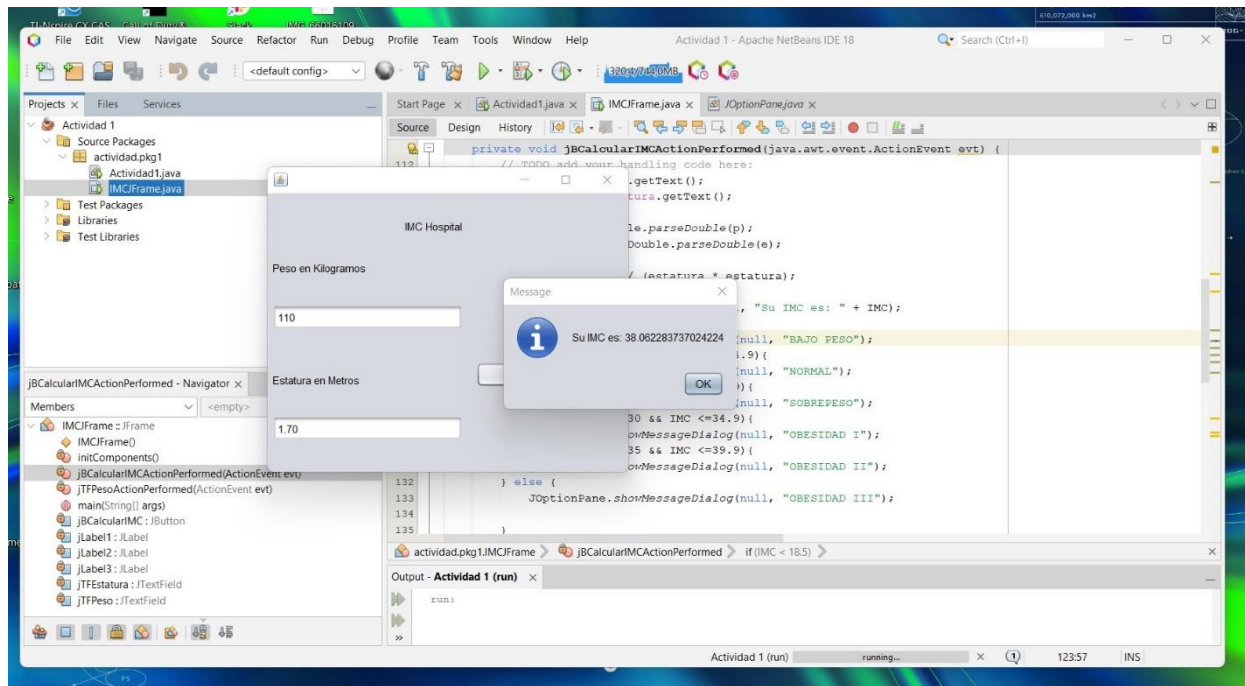
Utilizaremos NetBeans para la realización de tal interfaz con el fin de poder aprender a como programarla ya que es una interfaz fácil de usar lo único que hace falta es saber y como poner la codificación para que esta pueda funcionar como se espera con la practica del IMC así mismo se mostraran los pasos a seguir para poder hacer tal interfaz desde abrir el programa y crear el archivo hasta la ejecución del mismo.

Desarrollo.

Interfaz.







Codificación.

```
private void jBCalcularIMCActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
  
    String p = jTFPeso.getText();  
    String e = jTFEstatura.getText();  
  
    double peso = Double.parseDouble(p);  
    double estatura = Double.parseDouble(e);  
  
    double IMC = peso / (estatura * estatura);  
  
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Su IMC es: " + IMC);  
    if(IMC < 18.5){  
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "BAJO PESO");  
    } else if (IMC >= 18.5 && IMC <=24.9){  
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "NORMAL");  
    } else if (IMC >= 25 && IMC <=29.9){  
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "SOBREPESO");  
    } else if (IMC >= 30 && IMC <=34.9){  
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "OBESIDAD I");  
    } else if (IMC >= 35 && IMC <=39.9){  
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "OBESIDAD II");  
    } else {  
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "OBESIDAD III");  
    }  
}
```

Conclusión.

En Conclusión, aprendí como utilizar NetBeans y a crear una pequeña interfaz de IMC ósea de Índice de Masa Muscular y a programarla con ello espero seguir aprendiendo mas y con esto poder dominar dicha interfaz para poder crear proyectos mas grandes y mas complejos así mismo practicando lo aprendido con diferentes tipos de interfaces ya que es muy extenso dicho programa.

Referencias.

<https://immune.institute/blog/que-es-netbeans/>