



PROGRAMACION II



Alumno:

Javier Ezequiel García Florean

DOCENTE: Ambrosio Cardoso Jiménez

TEMA: 2.1 Interfaces

SEMESTRE: 4° GRUPO: "A"

CARRERA: Ingeniería en Tics

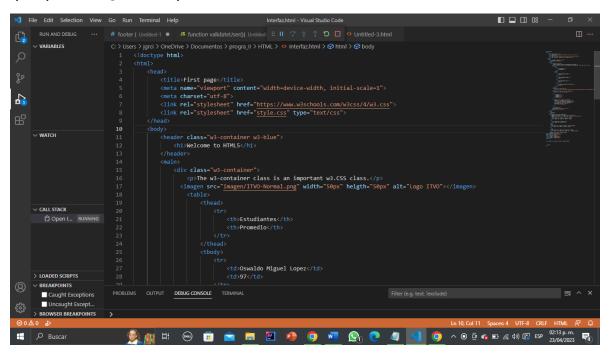
FECHA DE ENTREGA: 23 de abril de 2023

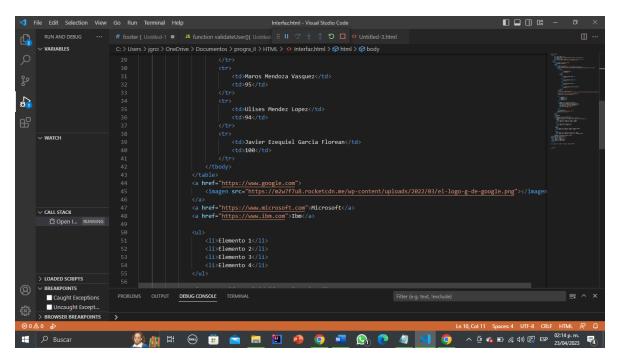
Ejercicio 1:

A continuacion se muestras los codigos que se utilizaron para la realizacion de las interfaces de una pagina.

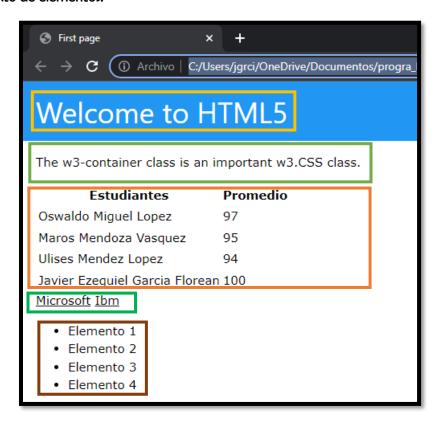


Como podemos observar en esta primera parte de código se insertó un mensaje de bienvenida, el nombre del archivo, además insertamos 4 nombres de estudiantes las cuales los dividimos en estudiantes y en su promedio obtenido esto con la finalidad de poner un ejemplo de cómo se pueden insertar valores a una interfaz, de igual forma se insertaron dos ligas de navegación las cuales se nombraron como Microsoft, IBM, así mismo se ingresó más texto con la finalidad de saber qué tipo de códigos existen para realizar dichas acciones.





En la siguiente imagen podemos visualizar lo antes mencionado como es el mensaje de bienvenida, el nombre del archivo, los nombres de los alumnos con sus respectivos promedios, las dos ligas y por último el texto de elementos.

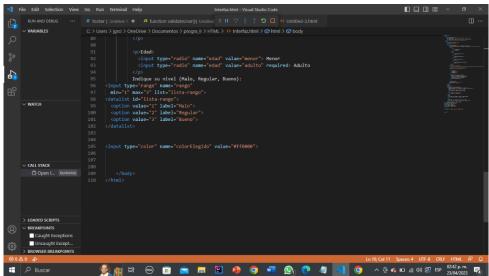


Continuando con el resto del código, se agrego una casilla donde el usuario podrá introducir su nombre, así mismo tiene como un texto fantasma el cual dice apellido y nombre esto es con la finalidad de que el usuario de que el usuario se de cuenta donde va a introducir los datos correspondientes. También se introdujo un pequeño texto donde dice edad y también un botón que al darle clic muestra un mensaje, además se introdujo un texto el cual dice ITVO 2023.

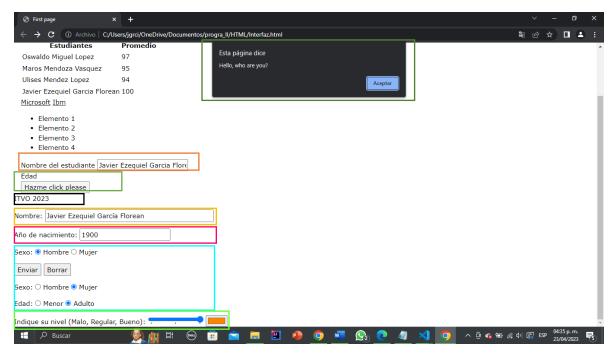
Asimismo, se agregó nuevamente una casilla donde introducirá otra vez su nombre, también se agregó una casilla la cual llamamos año de nacimiento donde introducimos número enteros, es decir que solo se puede introducir años y tiene que ser mayor a 1900, eso se logró con una función de validación

```
| File | Edit | Selection | View | Go | Run | Terminal | Help | Interfactation | Visual Studio Code | Visual Studio Code | Interfactation | Visual Studio Code | Visual Stud
```

También se integraron opciones de selección como son sexo y edad, se agregaron 2 botones de enviar y borrar y por último se integró una barra donde da indicación de nivel si es malo, regular y bueno, así como la selección de un color el cual desplaza una ventana con los diferentes tonos de colores.



En la siguiente imagen podemos visualizar lo antes mencionado como son las casillas de los nombres, también la casilla de año, los textos, los botones de enviar y borrar, las opciones de selección de sexo y edad, la barra indicadora de nivel y por último la selección de color.

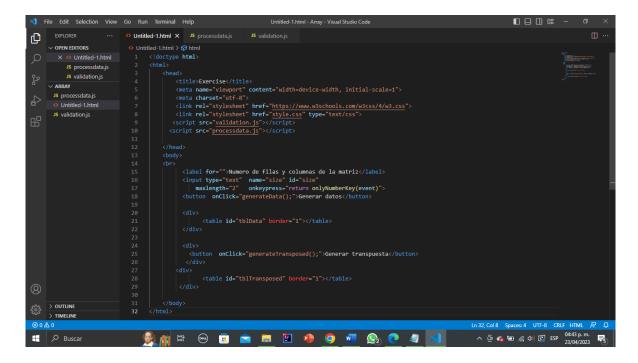


Ejercicio 2:

A continuacion se muestras los codigos que se utilizaron para la realizacion de las interfaces de una pagina donde mostramos arreglos y su transpuesta.

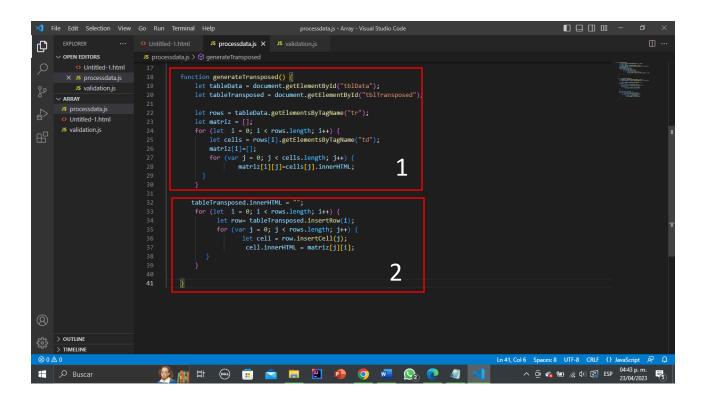


En este primer código realizamos la interfaz la cual mostrara como está estructurado la página, se insertó una casilla con nombre "Numero de filas y columnas de la matriz" y un espacio donde insertara el numero no mayor a 2 dígitos y un botón el cual se nombro "Generar datos", su función es crear las matrices dependiendo el numero de columnas y filas que haya insertado el usuario, asimismo se insertó un botón el cual esta nombrado como "Generar transpuestas" su función es invertir las filas por las columnas.

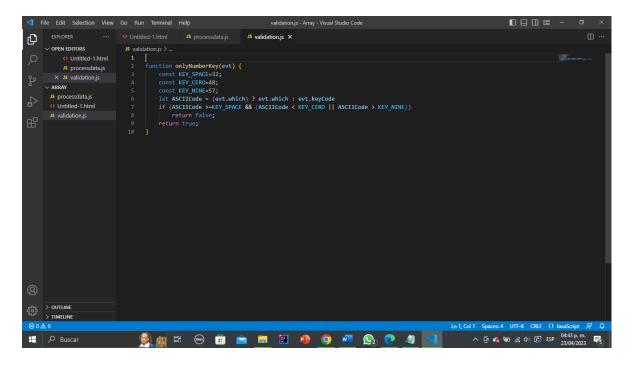


El primer código que podemos observar, su función es crear la matriz con el numero que haya introducido el usuario, así crea las diferentes filas y columnas con números aleatorios guardándolos en una matriz y así poder mostrársela al usuario.

El segundo código realiza la transpuesta de la matriz antes creada esto lo se realiza con los valores antes ya generados, es decir, que tomas los valores que ya están creados y los invierte, si los números que localiza son una columna las invierte a una fila y así sucesivamente dejando una matriz transpuesta almacenándola en la misma para que el usuario pueda visualizarla por medio de la interfaz creada con anterioridad.



Este código lo que realiza en una validación, es decir que, si los datos que introdujo el usuario son numéricos y menor a 2 dígitos los permitirá, si el usuario trata de insertar letras no los permitirá y si también trata de insertar un valor de 3 dígitos no lo aceptará



En la siguiente imagen podemos visualizar lo antes mencionado como es la casilla donde introducirá el valor numérico no mayor a 3 dígitos después adelante tenemos es botón el cual genera los datos de la matriz, observamos que también se encuentra el botón de generar transpuesta el cual genera la transpuesta de la matriz y finalmente podemos observar la matriz transpuesta.

