



# Universidad Tecnológica de Durango

## Tecnologías de la Información

### Programación Orientada a Objetos

#### Prácticas

#### “Evidencias de Prácticas”

Alumnos:

- Barraza Torres Jesús Daniel

3ºA

Docente:

- Ing. Dagoberto Fiscal Gurrola, M.T.I.

Noviembre 2025

## Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1. Evidencia de prácticas en GITHUB, para poder ingresar a la página da clic en la página .....	3
Ilustración 2. Programa de calculadora_system.....	4
Ilustración 3. Programa de notas_system .....	5
Ilustración 4. Programa de coches_system .....	6

## Actividad 1

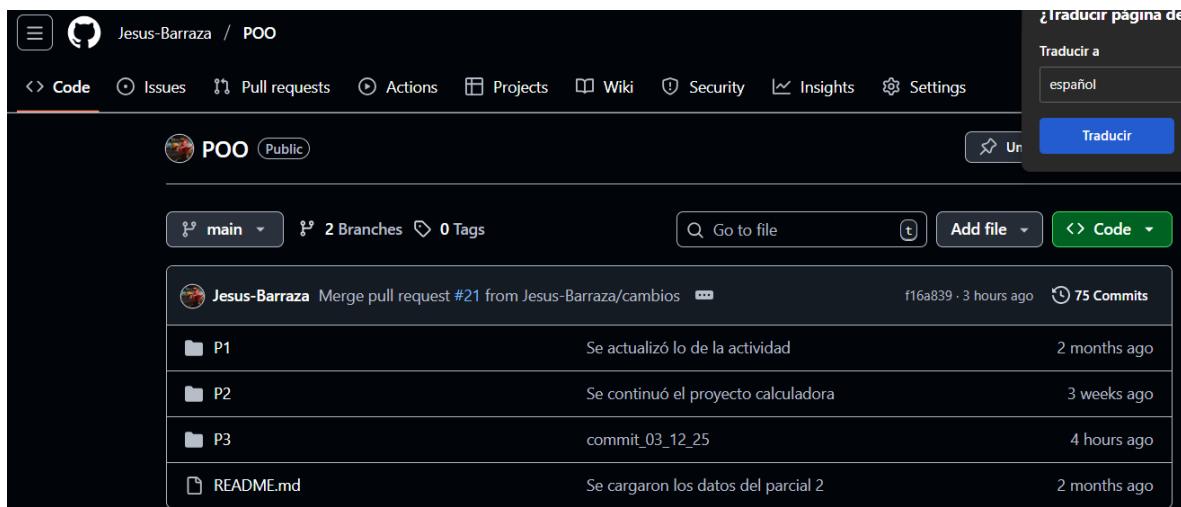


Ilustración 1. Evidencia de prácticas en GITHUB, para poder ingresar a la página da clic en la página

En esta ilustración podemos observar el hipervínculo correcto hacia la página de github de la materia, junto con la carpeta de “P3” el cual posee todos los trabajos del parcial 3. Para poder entrar al hipervínculo, da clic [aquí](#).

## Actividad 2

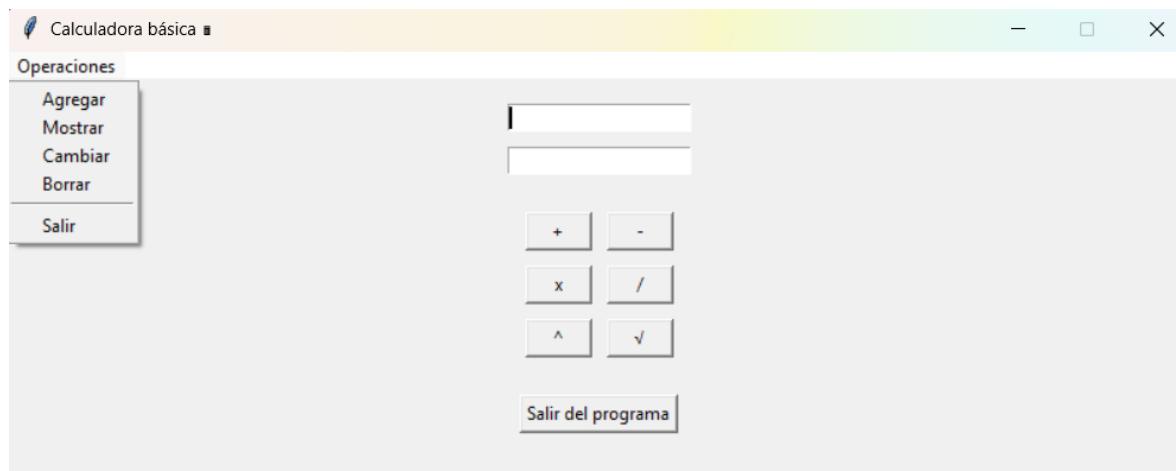
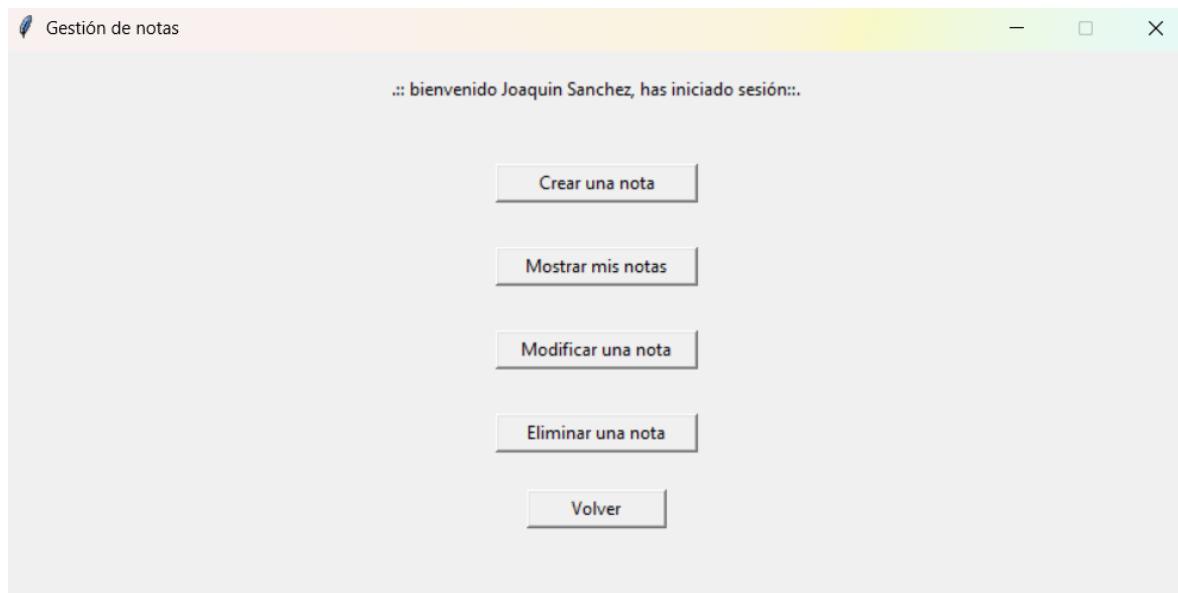


Ilustración 2. Programa de calculadora\_system

En esta ilustración podemos apreciar la primera pantalla del proyecto “calculadora básica” del proyecto calculadora\_system. Este proyecto permite la recopilación de las operaciones de suma, resta, multiplicación, división, potencia y raíz. También permite la función de mostrar, cambiar o borrar resultados de la calculadora y finalmente salir del programa.



*Ilustración 3. Programa de notas\_system*

En esta ilustración podemos apreciar la primera pantalla del proyecto “gestión de notas” del proyecto notas\_system. Este proyecto permite la creación, muestreo, modificación y eliminación de notas de parte de un usuario que puede o crear una cuenta o iniciar sesión si ya creó una.



*Ilustración 4. Programa de coches\_system*

En esta ilustración podemos apreciar la primera pantalla del proyecto “gestión de vehículos” del proyecto coches\_system. Este proyecto permite el registro por separado de autos, camionetas y camiones junto con sus típicas funciones: Crear, mostrar, modificar y eliminar.

## Retroalimentacion

Estos proyectos nos permiten mostrar diversos programas 100% funcionales en un ambiente visual gráfica. Las principales ventajas de este tipo de ambientes es la facilidad de uso (ya que naturalmente el ser humano procesa imágenes más rápido de lo que es procesando textos).

Esta herramienta que nos presentaron (tkinter) puede llegar a ser una herramienta bastante útil si se logra realizar todos los datos fácilmente. El problema que personalmente le encuentro es algo bastante inútil de revisar en sí.

Este proyecto ha llegado en una situación muy difícil personalmente y considero sólidamente que mi opinión personal dentro de este es algo irrelevante al ser cegado por situaciones ajenas a la materia (o dentro de esta).

Por último, quiero decir personalmente que lo lamento profe por entregar esto tarde, soy un irresponsable de mierda y no hay solución a ello.