

Reporte actividades

Autor: Joan Sebastian Amaya Bohórquez

Ejercicio 1:

La primera actividad consistió en realizar una interfaz gráfica que en vivo grafique la suma de los valores que el usuario vaya digitando entre números del 1 al 5.

Tiempo total: 30 Minutos

En primer lugar, se construyó una ventana con 3 botones, los cuales deben cumplir la función de reiniciar el contador que se almacena como un atributo de la clase, ver un log de la hora y la fecha cuando el usuario ingreso algún valor y un botón de cerrar el programa.

Tiempo total: 3 Horas

Posteriormente con la ayuda de la librería matplotlib, numpy y datetime, se realizó una animación que actualice la gráfica cada 50 ms con el fin de que sea fluida para el usuario. Con ayuda de numpy arrays se realizó el registro de en que segundo de los últimos 30 ha sido tomado el valor, para ello también se usó la librería datetime para tener la mayor exactitud y precisión a la hora de medir el tiempo. En esos 50 ms también se actualiza el valor de la suma acumulada por si el usuario ha realizado más entradas.

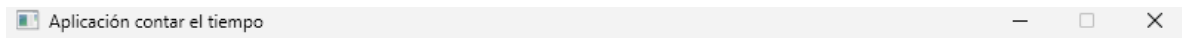
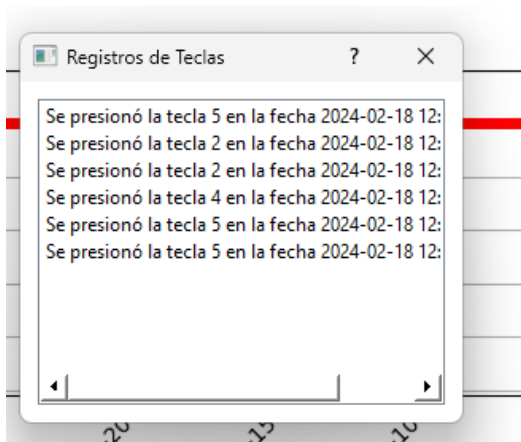
Tiempo total: 12 Minutos

Otra tarea realizada fue la creación del Cuadro de dialogo cuando un usuario realiza una entrada, para ello se usó una lista simplemente enlazada con el fin de optimizar la inserción de elementos, cada vez que el usuario pulsa una tecla del 1 al 5 se registra en una lista un string que indica la tecla digitada y la fecha actual, esto luego se imprime en un cuadro de dialogo que aparece cuando se le da al botón de ver registros

Tiempo total: 40 Minutos

Por último, se realizó la actividad de diseño visual con el fin de que la interfaz sea agradable a la vista, para ello se usó CSS para darle una mejora visual a los botones, se centraron los títulos y se posicionaron de forma simétrica los botones.

El resultado obtenido fue el siguiente:



Gráfica de conteo temporal:



Reiniciar contador

Ver registros teclas

Fin de programa

Ejercicio 2:

Tiempo total: 40 Minutos

Instalación de librerías y configuración del sistema para que algunas de ellas no tengan errores al ser ejecutadas

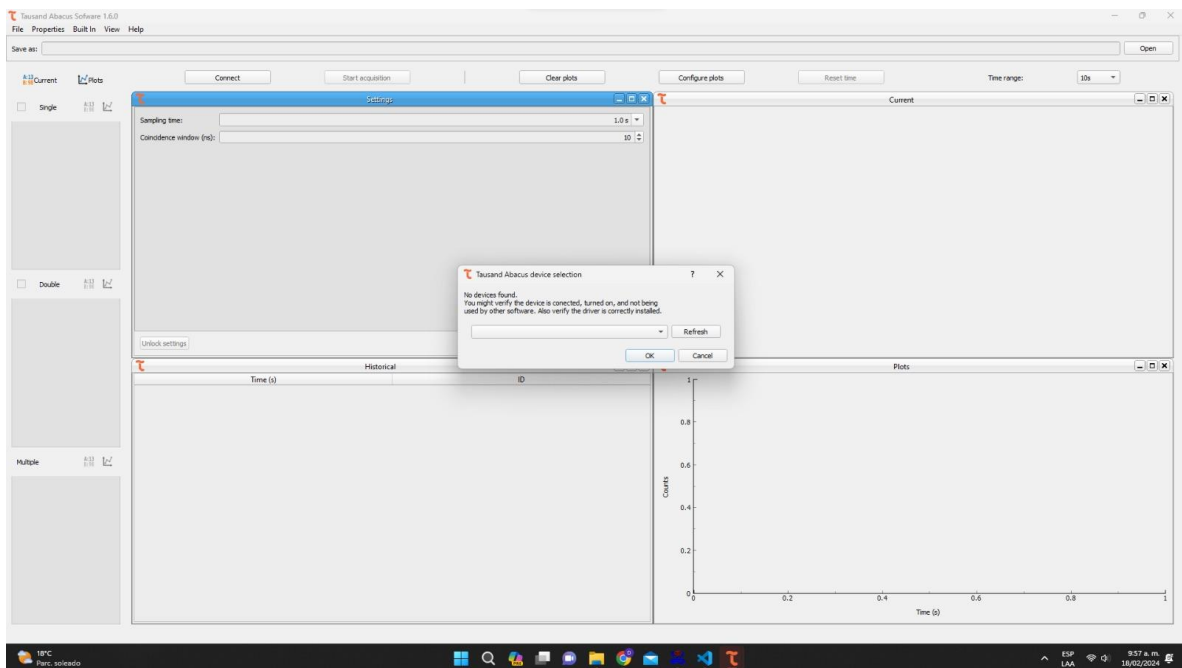
Tiempo total: 40 Minutos

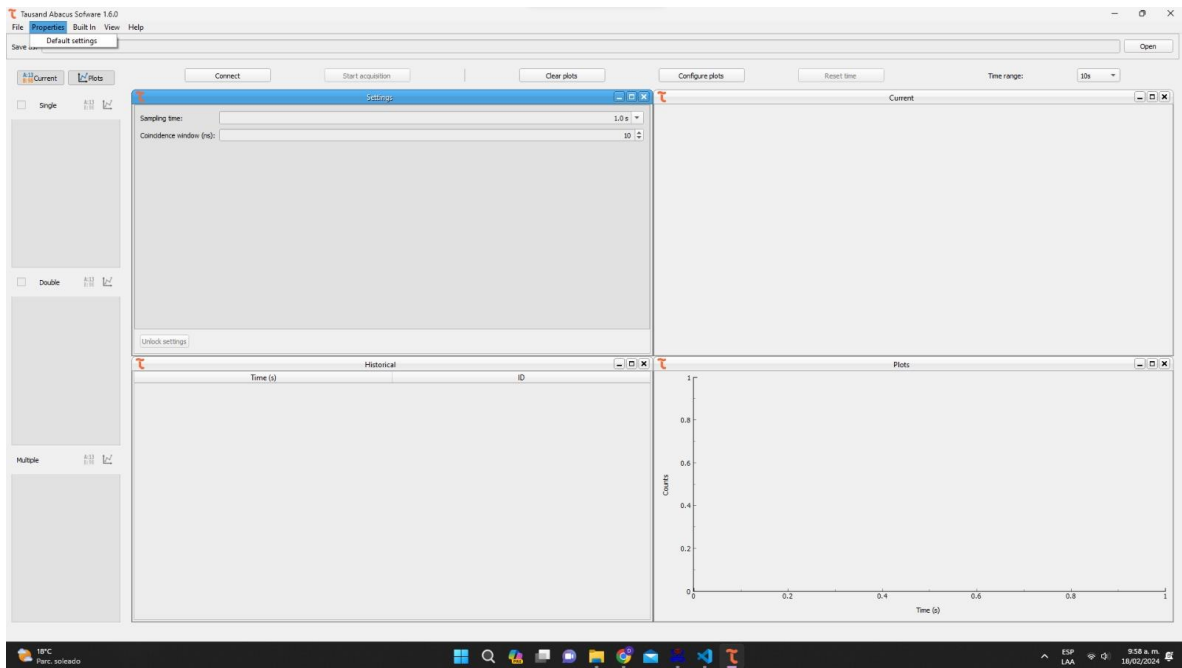
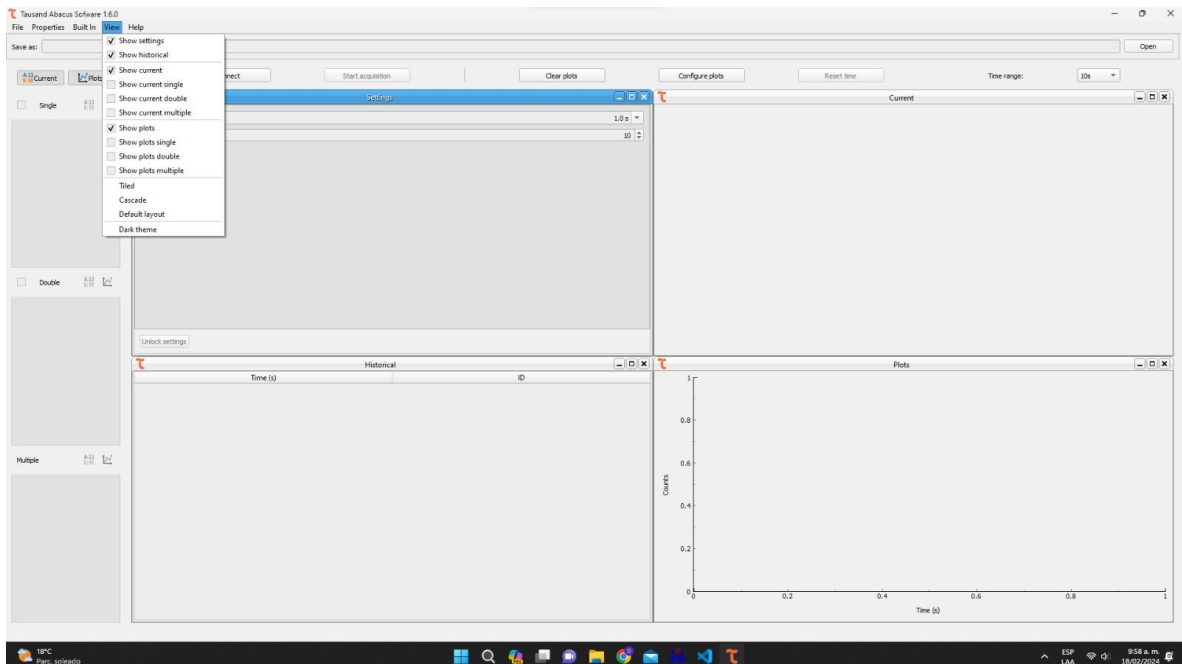
Entender parte de la estructura del código con el fin de insertar los botones y sus funcionalidades e insertar el nuevo cuadro de dialogo para mostrar el texto AboutMe

Tiempo total: 50 Minutos

Creación y redacción del texto en inglés contando una experiencia positiva.

Ejecución del test.py





Funcionamiento con Botón AboutMe:

