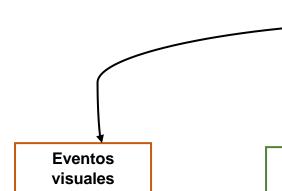
Tarea 3



Los elementos se arrastran y sueltan en el flujo del programa para integrarlos.

Paradigma en el que tanto la estructura como la ejecución de los programas van determinando por los sucesos que ocurran en el sistema.

Definir eventos que manejaran el programa y las acciones que se realizan al producirse cada uno de ellos.

Conjunto de arreglo espaciales de símbolos de texto y gráficos con una interpretación semántica que es usada para comunicar acciones en un ambiente.

Componentes y herramientas visuales de entornos de desarrollo

Conjunto de procedimientos y herramientas que se utilizan para desarrollar un Código fuente o programa. Herramienta de desarrollo de software utilizado para escribir, generar, probar y depurar un programa

<u>NETBEANS</u>: funciona en diversas plataformas que permite agilizar el desarrollo de grandes aplicaciones de diversa índole soportando una gran cantidad de lenguajes de programación.

<u>ECLIPSE</u>: plataforma de desarrollo para aplicaciones tanto de escritorio como web, flexible en su configuración y de fácil adaptación a los requerimientos de desarrollo mediante la incorporación de plugins adicionales de acuerdo con las diferentes necesidades.

<u>BUILDER C++:</u> desarrollador de aplicaciones en entornos gráficos visuales mediante la programación orientada a objetos. Acelera radicalmente el desarrollo de interfaces de usuario.

<u>DELPHI:</u> entorno de desarrollo flexible y robusto que permite el desarrollo de sistemas y aplicaciones complejas que incluye herramientas para facilitar la estructura de código y su diseño mediante el uso de componente visuales.

Propiedades de los componentes visuales de proyectos de software: accesibilidad,

Realiza un mapa conceptual del tema Desarrollo de aplicaciones con programación visual. -

apariencia, comportamiento, datos, diseño y estilos.

La **Accesibilidad** se refiere al grado en el que las propiedades de un programa de ordenador o sistema informático permiten que sea utilizado por la variedad más amplia de usuarios.

La **Apariencia** de los componentes visuales tiene una representación gráfica en tiempo de diseño y ejecución (botones, barras de scroll, cuadros de edición, etc.)

En el **Comportamiento** puede ser introduciendo datos, seleccionando elementos, eventos del teclado y el ratón, dibujar en la pantalla.

El **Diseño** de los componentes visuales se representa de diferente manera como texto, imagen, mask, efectos, botón, casilla de verificación, deslizador, barra de desplazamiento, desplegable, campo de input, vista Scroll.

El **diseño** de un componente visual puede ser lineal, con forma, tiene color y textura.

Reconocer la funcionalidad de los eventos visuales.

Menos costoso

Proporciona a los usuarios de negocios una solución de desarrollo de software gráfico sin código y de bajo código.

Bases de conocimiento accesible

La simplicidad y su fácil desarrollo reducen la dependencia de los desarrolladores d software expertos, es relativamente fácil de aprender para la mayoría de los desarrolladores con una sencilla interfaz de arrastrar y soltar.

<u>Desarrollo de software más</u> <u>rápido</u>

Permiten el desarrollo rápido de aplicaciones en sus plataformas de bajo código y sin código. Esto es útil para las empresas que necesitan velocidad y flexibilidad para mantenerse al día con la demanda y en un rango más alto con su competencia.

Curva de aprendizaje

Las herramientas de programación visual suelen utilizarse para introducir a los jóvenes estudiantes en el mundo del desarrollo de software.

Proceso de programación visual

Conceptualización

Teniendo la idea, es el momento para determinar la necesidad o el problema que puede solventar dicha aplicación.

Debemos establecer el valor añadido que puede ofrecer nuestra aplicación, su utilidad para los usuarios y los objetivos que deseamos alcanzar con ella.

<u>Definición</u>

Se especifica y determina todas las características.

Se definirán al detalle las funcionalidades que la aplicación debe poseer para alcanzar las metas propuestas y cumplir con el cometido para el que ha sido creada.

<u>Diseño</u>

Se debe elaborar un wireframe donde podamos visualizar cómo quedarían las diferentes pantallas de la aplicación, antes de comenzar a diseñar.

<u>Desarrollo</u>

Dar forma a la aplicación y crear la estructura básica para el funcionamiento de esta.

Hay que considerar que lenguaje de programación se va a utilizar, con qué sistema operativo será compatible, que recursos gráficos se usaran y sus funcionalidades.

Hacer prototipos que pueden ser probados a medida que se avanza en la creación de la aplicación para testearla, revisarla y mejorar la app.