

Práctica 1: GUI en Gambas

- Realizar una GUI en Gambas que contenga 12 componentes distintos, 6 eventos diferentes y 3 cuadros de diálogo vistos en clase: Error, Information y Question.
- La temática será libre y los requisitos de usuario de la interfaz será aportada por el profesor. La navegación sobre los diferentes datos a introducir deben seguir una lógica con sentido común y debe haber campos obligatorios a tratar.
- La valoración de esta práctica es de 1.5 puntos.

Requisitos que debe cumplir la GUI:

- Deben existir, al menos, estos 7 componentes: campos de texto, fecha, botón, radios, check, combo y spin. Como el enunciado exige 12 componentes distintos, los otros 5 se dejan a gusto del programador.
- Deben existir, al menos, 3 campos obligatorios (el usuario debe aportar información).
- Deben realizarse pruebas funcionales sobre toda la interfaz y controlar el mayor número de errores posibles.
- La GUI se mostrará al profesor en clase y su correspondiente código será enviado junto con un documento “Práctica 1: Guía de usuario de mi interfaz en Gambas”. Este documento recogerá pantallazos del funcionamiento de la interfaz, incluyendo ejemplos de su uso junto con los diferentes cuadros de diálogo.