

Nombre: **Gerson Ronaldo Ortiz Marin** No. de Matrícula.: **20171176**Materia: **Fundamentos de Programacion** Grupo:  Turno: **Matutno**Carrera: **Desarrollo de software**Tema: **Tema 10** No: inv 4

Fecha propuesta: Fecha de Entrega:

Escuela: **Amerike** Plantel **Guadalajara**Calle: **Montermorelos** No: **3503** Colonia: **Rinconada de la calma** C.P.: **45080**

Teléfono: Ciudad:



RonaldoO.

Firma del alumno (a)

Firma de revisión fecha

Qué se evalúa:	10 pts.	7 pts.	4 pts.	
Entrega electrónica	Es en tiempo y forma al iniciar la clase. (1 pts.)	Después de 20 minutos de iniciada la clase. (.7 pts.)	Al minuto 30. (Posteriormente ya no se reciben). (.4pts.)	
Del formato.	Cumple con todos los elementos solicitados. (1 pts.)	No cumple con dos elementos solicitados. (.7 pts.)	No cumple con tres o más elementos solicitados. (.4pts.)	
La ortografía.	Tiene dos errores ortográficos. (1 pts.)	Tiene de tres a cuatro errores ortográficos. (.7 pts.)	Tiene cinco o más errores ortográficos. (.4pts.)	
Del tema.	La teoría y ejemplos corresponden al tema tratado. (1 pts.)	La teoría o ejemplos no corresponden al tema tratado. (.7 pts.)	La teoría y ejemplos no corresponden al tema tratado. (.4pts.)	
El resumen.	Es congruente con el (los) tema (s) y aporta conceptos propios del alumno. (1.5pts.)	Es congruente con el (los) tema (s) y no aporta conceptos propios del alumno. (1 pts.)	No es congruente con el (los) tema (s) y no aporta conceptos propios del alumno. (.4pts.)	
Conocimientos.	Responde acertadamente las preguntas del tema tratado que se le formulan oralmente. (1.5pts.)	Responde acertadamente algunas preguntas del tema tratado que se le formulan oralmente. (.7 pts.)	No responde acertadamente las preguntas del tema tratado que se le formulan oralmente. (.4 pts.)	
Las preguntas.	Todas las preguntas formuladas son acordes con su nivel de estudio, cuentan con cálculos matemáticos y su respectiva respuesta. (1 pts.)	Una o dos preguntas formuladas no son acordes con su nivel de estudio o no cuentan con cálculos matemáticos, o su respectiva respuesta. (.7 pts.)	Tres o más preguntas formuladas no son acordes con su nivel de estudio o no cuentan con cálculos matemáticos o su respectiva respuesta. (.4pts.)	
Presentación y archivo electrónico.	Es congruente con el (los) tema (s) presenta una secuencia lógica y no tiene más de dos errores ortográficos. (1 pts.)	Es congruente con el (los) tema (s) presenta una secuencia lógica y no tiene más de tres a cuatro errores ortográficos. (.8 pts.)	No es congruente con el (los) tema (s) no presenta una secuencia lógica y tiene más de cinco errores ortográficos. (.4pts.)	
Bibliografía.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) y está completa (.7 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s), le falta algún elemento que la conforman (.7 pts.)	No es acorde al (los) tema (s) tratado (s), le faltan 2 elementos que la conforma (.4pts.)	
Fuentes de consulta.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) (.3 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.3 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.4 pts.)	

Nombre: **Gerson Ronaldo Ortiz Marin**

Tema:

No. T-1

Página 1

# Índice

- **Tipos de archivos creados para proyectos C++.....Pág. 3.**
- **Archivos de proyecto y solución.....Pág. 4**
- **Proyectos de CLR.....Pag 7**
- **Archivos de encabezado de programas ATL.....Pag 8**
- **Archivos de encabezado de programas MFC.....Pag 9**
- **Archivos de encabezado pre compilados.....Pag 12**
- **Archivos de recursos del proyecto (C++).....Pag 13**
- **Archivos de ayuda (WinHelp).....Pag 16**
- **Archivos de indicaciones.....Pag 17**

## Contenido del tema:

### 1.- Investigar Tipos de archivos creados para proyectos C++ de Visual Studio.

Cuando se usan las pantallas de c++ para crear proyectos se crean varios archivos en función de la plantilla que se use.

- Assemblyinfo.cpp: archivo que contiene información para modificar los metadatos de ensamblado del proyecto, para obtener mas información.
- Nombre\_Proyecto.asmx: Un archivo de texto que hace referencia a clases administradas que encapsulan la funcionalidad del servicio web XML.
- Nombre\_Poryecto.cpp: El archivo de código fuente principal y punto de entrada a la aplicación que visual studio crea de manera automática. Identifica el archivo .dll y el espacio de los nombres del proyecto.
- Nombre\_proyecto.vsdico: Un archivo de implementación XML que contiene vínculos a otro recursos que describen el servicio Web XML.
- Nombre\_proyecto.h: El archivo de inclusión principal para el proyecto, que contiene todas las declaraciones , símbolos globales, y directivas ( #include) para otros archivos de encabezado.
- Nombre\_proyecto.sln: el archivo de solución que se usa dentro del entorno de desarrollo para organizar todos los elementos del proyecto en una única solución.
- Nombre\_proyecto.suo: el archivo de opciones de solución que se usa dentro del entorno de desarrollo.
- Nombre\_proyecto.vcxproj: el archivo de proyecto que se usa dentro del entorno de desarrollo que almacena la información específica de este proyecto .
- ReadMe.txt: Un archivo que se describe cada archivo del proyecto mediante los nombres de archivo reales creados por la plantilla.

## Archivos de proyecto y solución.

Muchos tipos de archivos están asociados a proyectos de visual studio para aplicaciones de escritorio clásicas. Los archivos incluidos en el proyecto dependen el tipo de proyecto y de las opciones que se seleccione al usar un asistente.

Al crear un proyecto de visual studio, puede crearlo en una nueva solución o puede agregar un proyecto a una solución existente.

.asmx	Source	Archivo de implementación
.asp	Source	Archivo de pagina active server
.atp	Preproject	Archivo de proyecto de plantilla de aplicación
.bmp, .dib, .gif, .jpg,. jpe , .png	Resource	Archivos de imagen general
.bsc	Compilacion	Archivos de código del explorador
.cpp , . c	Source	Archivos de código fuente principal de la aplicaion
.cur	Resource	Archvo de graficos de mapa de bits de cursor
.dbp	Project	Archivo de proyecto de base de datos
.disco	Source	Archivo de documento de detección dinámica. Cotrola la detección de servicios web XML
.exe, .dll	Project	Archivos de biblioteca de vínculos dinámicos o ejecutables
.h	Source	Archivo de inclusion de encabezados
.htm, .html, ..xsp, .asp, .htc, .hta, .xml	Resource	Archivo web comunes
.HxC	Project	Archivo de proyecto ayuda
.ico	Resource	Archivo de ,apa de bits de icono

.idb	Compilación	El archivo de estado que contiene información de dependencia entre los archivos de código fuente y las definiciones de clase.
.idl	Compilación	Archivo de lenguaje de definición de interfaz. Para obtener más información.
.ilk	Vinculación	Archivo de vinculación incremental.
.map	Vinculación	Archivo de texto que contiene información de enlazador.
.mfcribbonms	Resource	Un archivo de recursos que contiene el código XML que define los botones, los controles y los atributos de MFC en la cinta de las opciones.
.obj , .o		Archivos de objetos compilados pero no vinculados.
.pch	Depurar	archivo de encabezado precompilado.
.rc , rc2	Resource	Archivos de script de recursos para generar recursos
.sbr	Compilación	Archivo intermedio de explorador de código fuente, archivo de entrada para BSCMAKE
.sln	Solución	El archivo de solución
.txt	Resource	Archivo de texto, normalmente el archivo "Leame "
.vap	Project	Archivo de proyecto de visual studio analyzer
.vbg	Solución	Archivo de grupo de proyectos compatible
.vbp, .vip, . vbproj	Project	Archivo de proyecto de visual basic

.vcxitems	Project	Archivo de elementos compartidos para compartir para compartir archivos de código entre varios proyectos de c++
.vcxproj	Project	Archivo de proyecto de visual studio
.vcxprj.filters	Project	Se usa cuando se usa un explorador de soluciones para agregar un archivo a un proyecto, el archivo de filtros define donde se agrega el archivo en la vista de árbol, explorador de soluciones, en función de su extensión de nombre de archivo.
.vdproj	Project	Archivo de proyecto de implementación de visual studio.
.vmx	Project	Archivo de proyecto de macros
.vup	Project	Archivo de proyecto de unidad.

## Proyectos de CLR.

Assemblyinfo.cpp	Archivo que contiene información es decir atributos archivos recursos tipos información sobre versiones información de firma, etc. Para modificar los metadatos de ensamblado del proyecto.
Nombre_deproyecto.asmx	Un archivo de texto que hace referencias a clases administradas que encapsulan la funcionalidad del servicio web XML.
Nombre_proyecto.cpp	El archivo de código fuente principal y punto de entrada de la aplicación que visual studio crea de manera automática.
Nombre_proyecto.vsdisco	un archivo de implementación XML que contiene vínculos a otros recursos que describen el servicio web XML
Nombre_rpyecto.h	El archivo de inclusión principal para el proyecto que contiene todas las declaraciones, símbolos globales y directivas #include para otros archivos de encabezado.
Nomrbe_proyecto.sln	El archivo de solución que se usa dentro del entorno de desarrollo para organizar todos los elementos del proyecto en una única solución.
Nombre_proyecto.suo	El archivo de opciones que se utiliza dentro del entorno de desarrollo.
Nombre:proyecto.vcxproj	El archivo de proyecto que se usa dentro del entorno de desarrollo que almacena la información específica de este proyecto
ReadMe.txt	un archivo que describe cada archivo del proyecto mediante los nombres de archivo reales creados por la plantilla.

## Archivos de encabezado y código fuente de controles o programas ATL.

Los archivos siguientes se crean al crear un proyecto ATL en Visual studio, en función de las opciones que se le seleccionen para el proyecto que se crea.

Nombre_proyecto.h	El archivo de inclusión principal que contiene las definiciones de interfaz de c++ y las declaraciones de GUID de los elementos definidos en ATLSample.idl. se genera mediante MIDL durante de la compilación.
Nombre_proyecto.cpp	El archivo de código fuente principal del programa. Contiene la implantación de las exportaciones de los archivos DLL para un servidor en proceso y la implementación de WinMain para un servidor local. Para un servicio, implementa además todas las funciones de administración de servicios.
Resource.h	El archivo de encabezado para el archivo de recursos
StdAfx.cpp	Inlcuye los archivos StdAfx.h y Atlimpl.cpp
StdAfx.h	Incluye los archivos de encabezado de ATL.



## Archivos de encabezado y código fuente de controles o programas MFC

<i>Nombre_proyecto. h</i>	El archivo de inclusión principal para el programa o archivo DLL. Contiene todos los símbolos globales y directivas #include para otros archivos de encabezado. Deriva la clase CPrjnameApp de CWinApp y declara una función miembro InitInstance. Para un control, la clase CPrjnameApp se deriva de COleControlModule.
<i>Nombre_proyecto. Cpp</i>	El archivo de código fuente principal del programa. Crea un objeto de la clase CPrjnameApp, que se deriva de CWinApp, e invalida la función miembro InitInstance. Este archivo también registra y anula el registro del control en la base de datos de registro de Windows mediante la implementación de las funciones DllRegisterServer y DllUnregisterServer.
<i>Nombre_proyecto ctrl.h, Nombre_proyecto ctrl.cpp</i>	Declaran e implementan la clase CProjnameCtrl. CProjnameCtrl se deriva de COleControl, y se definen las implementaciones de esqueleto de algunas funciones miembro que inicializan, dibujan y serializan (cargan y guardan) el control. También se definen mapas de mensajes, eventos y envío.
<i>Nombre_proyecto</i> dlg.cpp, <i>Nombre_proyecto</i> dlg.h	Se crean si se selecciona una aplicación basada en cuadros de diálogo. Los archivos derivan e implementan la clase de cuadro de diálogo, denominada CProjnameDlg, e incluyen funciones miembro de esqueleto para inicializar un cuadro de diálogo y realizar intercambio de datos de cuadros de diálogo (DDX). La clase de cuadro de diálogo Acerca de también se coloca en estos archivos en lugar de en <i>Nombre_proyecto.cpp</i> .

Dlgproxy.cpp, Dlgproxy.h	En un programa basado en cuadros de diálogo, la implementación y el archivo de encabezado para la clase de proxy de automatización del proyecto para el cuadro de diálogo principal. Solo se usa si ha seleccionado compatibilidad con Automation.
<i>Nombre_proyecto</i> doc.cpp, <i>Nombre_proyecto</i> doc.h	Derivan e implementan la clase de documento, denominada CProjnameDoc, e incluyen funciones miembro de esqueleto para inicializar un documento, serializarlo (guardar y cargar) e implementar la depuración y el diagnóstico.
<i>Nombre_proyecto</i> set.h/.cpp	Se crea si se crea un programa que admite una base de datos y contiene la clase de conjunto de registros.
<i>Nombre_proyecto</i> view.cpp, <i>Nombre_proyecto</i> view.h	Derivan e implementan la clase de vista, denominada CProjnameView, que se usa para mostrar e imprimir los datos del documento. La clase CProjnameView se deriva de una de las clases MFC siguientes: <ul style="list-style-type: none"> <li>- CEditView</li> <li>- CFormView</li> <li>- CRecordView</li> <li>- COleDBRecordView</li> <li>- CTreeView</li> <li>- CListView</li> <li>- CRichEditView</li> <li>- CScrollView</li> <li>- CView</li> <li>- CHtmlView</li> <li>- CHtmlEditView</li> </ul>
<i>Nombre_proyecto</i> PropPage.h, <i>Nombre_proyecto</i> PropPage.cpp	Declaran e implementan la clase CProjnamePropPage. CProjnamePropPage se deriva de COlePropertyPage y se proporciona una función miembro de esqueleto, DoDataExchange, para implementar el intercambio y la validación de datos.

IPframe.cpp, IPframe.h	Se crea si se selecciona la opción Miniservidor o Servidor completo en la página Opciones de Automation del Asistente para aplicaciones (paso 3 de 6). Los archivos derivan e implementan la clase de ventana de marco en contexto, denominada CInPlaceFrame, que se usa cuando un programa contenedor activa el servidor en contexto.
Mainfrm.cpp, Mainfrm.h	Derivan la clase CMainFrame de CFrameWnd (para las aplicaciones SDI) o CMDIFrameWnd (para las aplicaciones MDI). La clase CMainFrame controla la creación de botones de barra de herramientas y la barra de estado, si se seleccionan las opciones correspondientes en la página Opciones de la aplicación del Asistente para aplicaciones (paso 4 de 6).
Childfrm.cpp, Childfrm.h	Derivan la clase CChildFrame de CMDIChildWnd. La clase CChildFrame se usa para las ventanas de marco de documento de MDI. Estos archivos se crean siempre si se selecciona la opción MDI.

## Archivos de encabezado pre compilados.

Al crear un nuevo proyecto en Visual Studio, se agrega al proyecto un *archivo de encabezado precompilado* denominado *pch.h*. (En Visual Studio 2017 y versiones anteriores, el archivo se llamaba *stdafx.h*). El propósito de este archivo es acelerar el proceso de compilación. Aquí se deben incluir los archivos de encabezado estables, por ejemplo, los encabezados de la biblioteca estándar, como `<vector>`. El encabezado precompilado solo se compila cuando se modifica el archivo o los archivos que incluye. Si solo realiza cambios en el código fuente del proyecto, se omitirá la compilación del encabezado precompilado.

### Código precompilado personalizado

En el caso de proyectos grandes que tardan mucho tiempo en compilarse, puede que quiera plantearse la creación de archivos precompilados personalizados. Los compiladores de Microsoft C y C++ ofrecen opciones para precompilar cualquier código de C o C++, incluido el código en línea. Usar esta función de rendimiento le permite compilar un cuerpo estable de código, almacenar el estado compilado del código en un archivo y, en las posteriores compilaciones, combinar el código precompilado con código que aun se esté desarrollando. Cada compilación posterior se realizará más rápidamente porque no se tendrá que volver a compilar el código estable.

### Cuándo precompilar código fuente

El código precompilado es útil durante el ciclo de desarrollo para reducir el tiempo de compilación, sobre todo si:

Siempre usa un gran bloque de código que cambia con poca frecuencia.

Su programa consta de varios módulos y todos usan un conjunto estándar de archivos de inclusión y las mismas opciones de compilación. En este caso, todos los archivos de inclusión se pueden precompilar en un encabezado precompilado.

La primera compilación, la que crea el archivo de encabezado precompilado (PCH), tarda un poco más que las compilaciones posteriores. Las compilaciones posteriores pueden realizarse con mayor rapidez si se incluye el código precompilado.

## Archivos de recursos del proyecto (C++)

Los recursos son elementos de interfaz que proporcionan información al usuario. Los mapas de bits, los iconos, las barras de herramientas y los cursores son todos recursos. Algunos recursos pueden realizar una acción como seleccionar en un menú o escribir datos en un cuadro de diálogo.

<i>Nombre_proyecto.rc</i>	<i>Nombreproyecto</i>	Archivos de código Fuente	<p>El archivo de script de recursos para el proyecto. El archivo de script de recursos contiene lo siguiente, según el tipo de proyecto y la compatibilidad seleccionada para el proyecto (por ejemplo, barras de herramientas, cuadros de diálogo o HTML):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición de menú predeterminada.</li> <li>- Tablas de cadenas y aceleradores.</li> <li>- Cuadro de diálogo acerca de forma predeterminada.</li> <li>- Otros cuadros de diálogo.</li> <li>- Archivo de icono (res \ <i>Nombre_proyecto</i>.ico).</li> <li>- Información de versión.</li> <li>- Mapas de bits.</li> <li>- Barra de herramientas.</li> <li>- Archivos HTML.</li> </ul>
Resource.h	<i>Nombreproyecto</i>	Archivos de encabezado	<p>El archivo de encabezado de recursos que incluye definiciones para los recursos usados por el proyecto.</p>

<i>Nombre_proyecto.rc2</i>	<i>Nombre_proyecto\res</i>	<i>Nombre_proyecto\resArchivos</i> de código Fuente	<p>El archivo de script que contiene recursos adicionales usados por el proyecto. El archivo .rc2 se puede incluir en el archivo .rc del proyecto.</p> <p>Un archivo .rc2 resulta útil para incluir recursos usados por varios proyectos diferentes. En lugar de tener que crear los mismos recursos varias veces para otros proyectos, se pueden colocar en un archivo .rc2 e incluir ese archivo .rc2 en el archivo .rc principal.</p>
<i>Nombre_proyecto.def</i>	<i>Nombreproyecto</i>	Archivos de código Fuente	El archivo de definición de módulos para un proyecto DLL. Para un control, proporciona el nombre y la descripción del control, así como el tamaño del montón de tiempo de ejecución.
<i>Nombre_proyecto.ico</i>	<i>Nombre_proyecto\res</i>	Archivos de recursos	El archivo de icono para el proyecto o el control. Este icono aparece cuando se minimiza la aplicación. También se usa en el cuadro Acerca de de la aplicación. De forma predeterminada, MFC proporciona el

			icono MFC y ATL proporciona el icono ATL.
<i>Nombre_proyecto</i> Doc.ico	<i>Nombre_proyecto</i> \res	Archivos de recursos	El archivo de icono para un proyecto MFC que incluye compatibilidad con la arquitectura de documento o vista.
Toolbar.bmp	<i>Nombre_proyecto</i> \res	Archivos de recursos	El archivo de mapa de bits que representa la aplicación o el control en una barra de herramientas o una paleta. Este mapa de bits se incluye en el archivo de recursos del proyecto. La barra de herramientas y la barra de estado iniciales se construyen en la clase CMainFrame.
ribbon.mfcribbon-ms	<i>Nombre_proyecto</i> \res	Archivos de recursos	El archivo de recursos contiene el código XML que define los botones, controles y atributos de la cinta de opciones. Para obtener más información, vea Ribbon Designer (MFC).

## Archivos de ayuda (WinHelp)

Los archivos siguientes se crean al agregar el tipo WinHelp de Ayuda y soporte técnico a la aplicación activando la casilla Ayuda contextual y, después, seleccionando Formato de WinHelp en la página Características avanzadas del Asistente para aplicaciones MFC.

<i>Nombre_proyecto.hpj</i>	<i>Nombre_proyecto\hlp</i>	Archivos de código Fuente	El archivo de ayuda que el compilador de ayuda usa para crear el archivo de ayuda del control o el programa.
<i>Nombre_proyecto.rtf</i>	<i>Nombre_proyecto\hlp</i>	Archivos de ayuda	Contiene temas de plantilla que se pueden modificar e información sobre cómo personalizar el archivo .hpj.
<i>Nombre_proyecto.cnt</i>	<i>Nombre_proyecto\hlp</i>	Archivos de ayuda	Proporciona la estructura para la ventana Contenido en la Ayuda de Windows.
Makehelp.bat	<i>Nombreproyecto</i>	Archivos de código Fuente	El sistema los usa para compilar el proyecto de ayuda cuando se compila el proyecto.
Print.rtf	<i>Nombre_proyecto\hlp</i>	Archivos de ayuda	Se crea si el proyecto incluye compatibilidad con la impresión (el valor predeterminado). Describe los cuadros de diálogo y comandos de impresión.
*.bmp	<i>Nombre_proyecto\hlp</i>	Archivos de recursos	Contienen imágenes para los diferentes temas de archivo de ayuda generados.



# Archivos de indicaciones

Un *archivo de indicaciones* contiene macros que de otra manera provocarían que el analizador de bases de datos de navegación de C++ omitiera ciertas regiones del código. Al abrir un proyecto de C++ de Visual Studio, el analizador analiza el código de todos los archivos de código fuente del proyecto y genera una base de datos con información sobre todos los identificadores. Después, el IDE usa esa información para admitir características de navegación por el código, como el explorador Vista de clases y la Barra de navegación.

El analizador de bases de datos de navegación de C++ es un analizador por aproximación que puede analizar grandes cantidades de código en poco tiempo. Una de las causas de su rapidez es el hecho de que omite el contenido de bloques. Por ejemplo, solo registra la ubicación y los parámetros de una función, mientras que omite su contenido. Algunas macros pueden provocar problemas con la heurística usada para determinar el inicio y final de un bloque. Estos problemas provocan que ciertas regiones de código se registren incorrectamente.

Las regiones omitidas pueden manifestarse de varias maneras:

- La falta de tipos y funciones en la Vista de clases, Ir a y la Barra de navegación.
- La existencia de ámbitos incorrectos en la Barra de navegación.
- Sugerencias para crear una declaración o definición para las funciones que ya se han definido.

Un archivo de indicaciones contiene indicaciones personalizables por el usuario, que tienen la misma sintaxis que las definiciones de macro de C o C++. Visual C++ incluye un archivo de indicaciones integrado que resulta suficiente para la mayoría de los proyectos. Pero puede crear sus propios archivos de indicaciones para mejorar el analizador específicamente para su proyecto.

**Fuentes de consulta:** <https://docs.microsoft.com/es-es/cpp/build/reference/file-types-created-for-visual-cpp-projects?view=msvc-160>