

Instituto Tecnológico del Sur de Nayarit

Programación orientada a objetos

UNIDAD II y III: Clases, objetos y métodos



Alumno: Meza Rosales Luis Antonio Ismael

No. De control:191140008

Docente: Cinthia Anahí Mata Bravo

Segundo semestre

Conclusión Unidad 2 y 3

CONCLUSION UNIDAD 2 Y 3

Durante la unidad 2 y 3 se siguió utilizando el repositorio creado en GitHub en el que creamos una nueva carpeta llamada Unidad2 donde colocamos los ejercicios creados en la clase durante toda la unidad, así mismo comenzamos a crear clases, como se utiliza, como crear una clase, que contiene una clase, como poner públicos las variables utilizadas en las clases, como crear métodos de una clase, como comentar en un programa, así mismo como hacer aplicaciones de WindowsForms.

Aprendimos a colocar controles en las forms de WindowsForms, como el textBox, como se debía colocar los nombres comenzando con un "txt", así mismo como darle el valor introducido en este ultimo a alguna variable, tanto como lo contrario; colocar en un textBox el valor de una variable, además utilizamos el control label, que nos sirve para colocar el dato de una variable para posteriormente mostrarlo en el Forms, además que al momento de nombrarlo se debía colocar un "lbl", también aprendimos a utilizar lo que era un button o botón, que al poner el nombre debía comenzar con un "btn", así mismo aprendimos a crear Forms nuevos cuales en su nombre se debe de comenzar con un "frm", también aprendimos a utilizar el DateTimePicker que su nombre se inicia con un "dtp", otro control que usamos fue el comboBox que en su nombre debe iniciar con un "cmb".

En estos controles antes mencionados se les puede colocar un texto previo al usarlos, esto usualmente lo utilizamos para indicar que se va a colocar en el control o señala lo que vamos a colocar en algún control que este al costado del control donde se colocó ese texto.

Aprendí a colocar objetos de las clases que creamos, para llamarlos en los eventos de los controles, dichos eventos los usamos para almacenar los datos introducidos en variables, realizar operaciones y/o acciones que deben realizar los programas al momento de manejar los controles, en estos controles pude indicar de que tipo son las variables introducidas y convertirlas a otro tipo, como el tipo entero, el tipo double, decimal, el tipo string, así mismo aprendimos a cambiar el tipo de dato al que nos requería el programa.

Además, continuamos utilizando el repositorio creado en la plataforma GitHub, que usamos para subir los ejercicios realizados durante la unidad 2 y 3, tanto como el examen de dichas unidades.

Las unidades vistas me dieron una nueva visión a lo que yo conocía como programar, anteriormente venia programando de manera estructurada, pero gracias a la programación orientada a objetos conocí una nueva manera de programar, más organizada e interesante.

Espero que en posteriores unidades se nos apliquen ejercicios más complejos para aprender más, en esta forma de programar llamada programación orientada a objetos