

Natalia Coronado Romero 2ºDAM

ÍNDICE

Introducción.....	3
Objetivo de la memoria.....	3
Material utilizado.....	3
GitHub.....	3
Desarrollo.....	4
-MainPage.xaml y MainPage.xaml.cs.....	4
-Page2.xaml y Page2.xaml.cs.....	6
-Page3.xaml y Page3.xaml.cs.....	8
-Page4.xaml y Page4.xaml.cs.....	10
-Page5.xaml y Page5.xaml.cs.....	12
Problemas encontrados y sugerencias.....	14
Conclusión.....	14
Bibliografía/webgrafía.....	14
Video del funcionamiento.....	14

Introducción

Proyecto de una aplicación con MAUI en Visual Studio utilizando la navegación entre páginas o NavigationPage para desplazarse entre ellas una tras otra.

Objetivo de la memoria

El objetivo de esta práctica es diseñar una aplicación de asistente de compra en línea para poder pasar valores por las páginas, avanzando o retrocediendo, hasta mostrarlos al final.

Material utilizado

Marca y Modelo del Procesador: Intel Pentium CPU G4400 @ 3.30GHz

Tipo Memoria RAM (memoria y slots): 4GB RAM, 2400 MHz **Tipo**

de dispositivo de almacenamiento capacidad (GiB): HDD 1TB

Programas utilizados: Spectacle, Visual Studio 2022, OBS Studio

GitHub

Es es el enlace de github al repositorio de la asignatura:

<https://github.com/MalvaLego/Desarrollo-de-Interfaces.git>

Desarrollo

-MainPage.xaml y MainPage.xaml.cs

Esta es la vista previa, al ejecutar la aplicación, de la página principal. En esta página se muestra el inicio para la venta de entradas del Eras Tour.

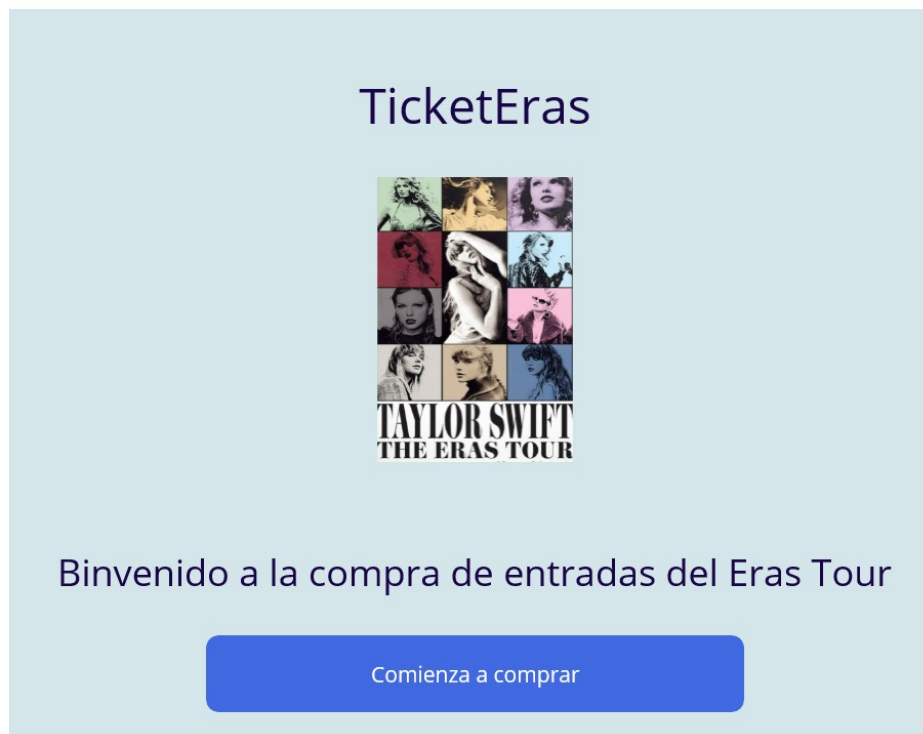


Figura 1: Vista previa del MainPage de la aplicación

El código contiene unos Label de información sobre la venta junto a una imagen y un botón para que el usuario pueda comenzar a comprar las entradas.

Al pulsar el botón para empezar la compra nos llevará a la siguiente página llamada Page2.

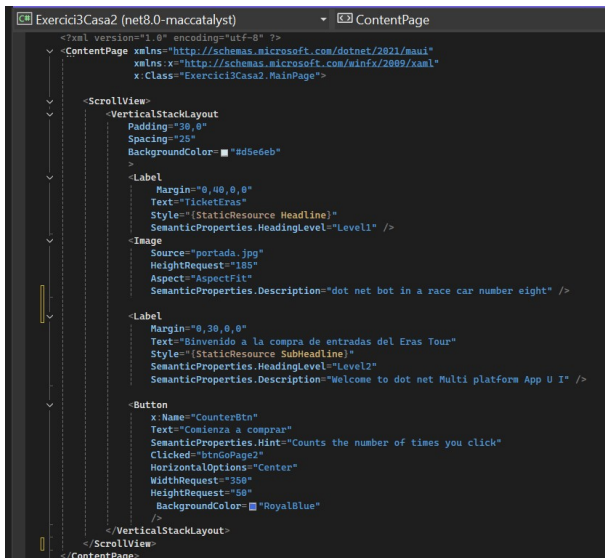


Figura 2: Código visual del MainPage: dos Label, una imagen portada y un botón

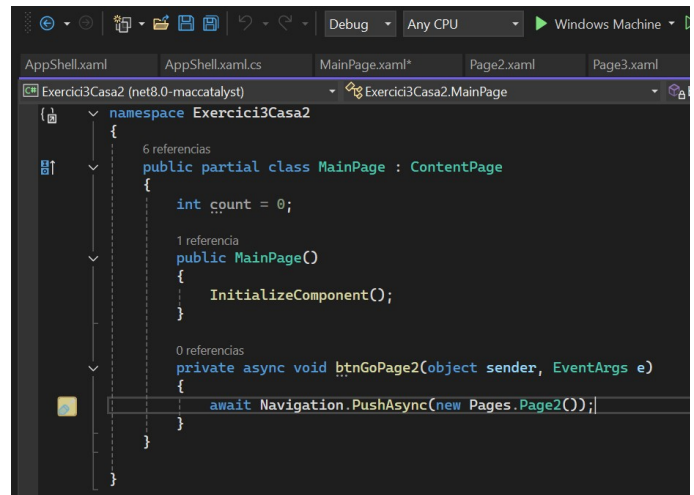


Figura 3: Código del MainPage: función para desplazarse a la página Page2

-Page2.xaml y Page2.xaml.cs

La página presenta una interfaz donde el usuario puede seleccionar su tipo de entrada utilizando un menú desplegable y dos botones para seguir con la compra o volver hacia atrás.

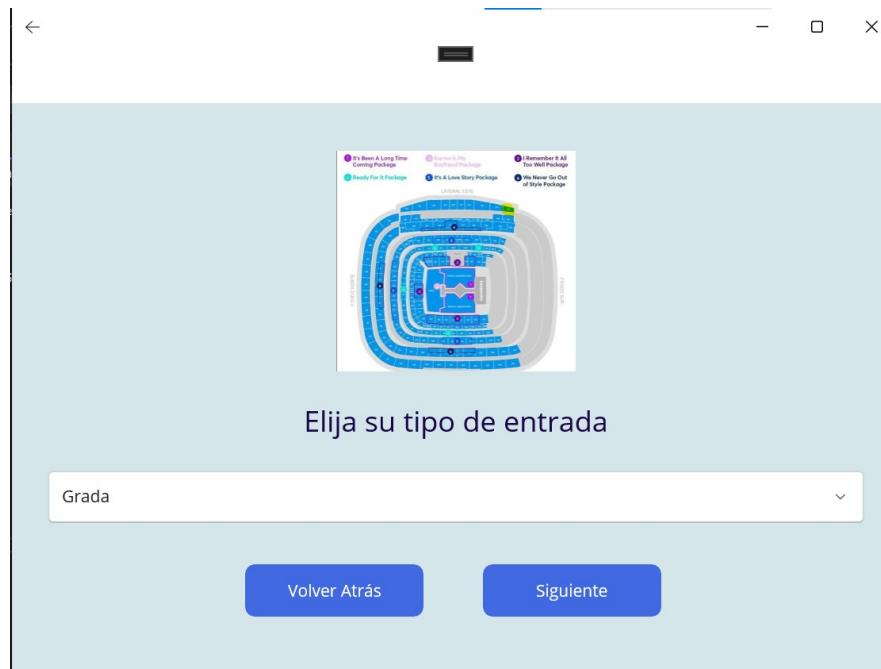


Figura 4: Vista previa de la página Page2 de la aplicación

El código implementa una página donde el usuario selecciona un tipo de entrada mediante un Picker para elegirlo como si fuera una lista de selección, acompañado con dos botones para retroceder o avanzar.

En el archivo .xaml.cs, el evento pTipoEntrada guarda la selección de la entrada en tipoEntrada y, si no es nulo, al pulsar el botón 'Siguiente' se lleva el valor a la otra página llamada Page3. El botón "Volver Atrás" regresa a la página anterior que es el MainPage con Navigation.PopAsync().

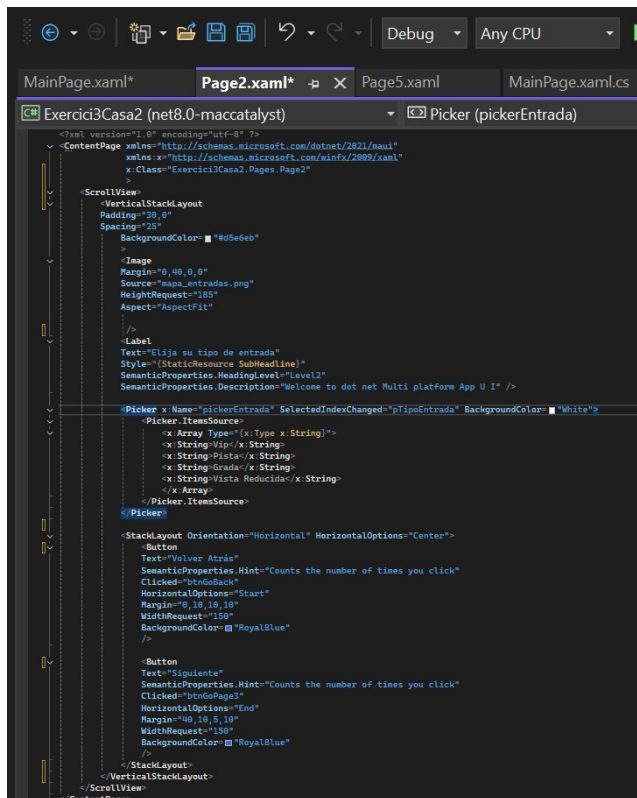


Figura 6: Código visual de Page2: un Label, una imagen portada, dos botones y un picker de selección

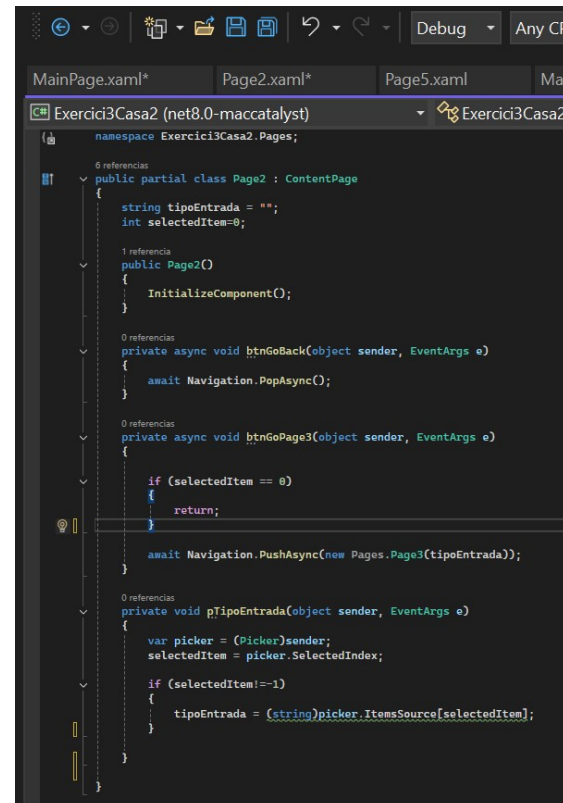


Figura 5: Código de Page2: dos funciones para desplazarse a Entre la página siguiente y anterior y asignación del Item del picker

-Page3.xaml y Page3.xaml.cs

La página presenta una interfaz donde el usuario introduce por teclado la cantidad de entradas que va a comprar y dos botones para seguir con la compra o volver hacia atrás.

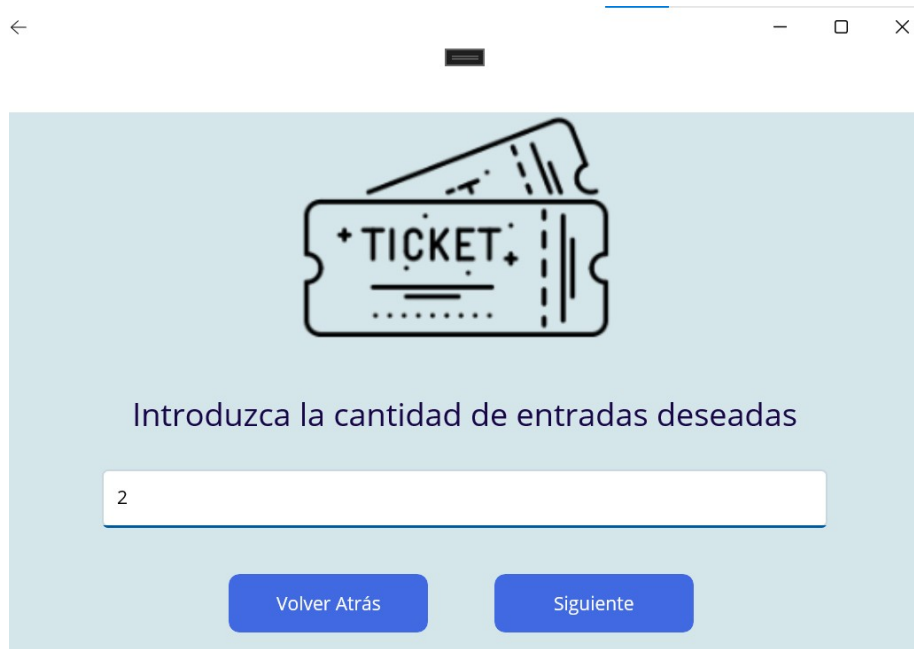


Figura 7: Vista previa de la página Page3 de la aplicación

El código implementa una página donde el usuario introduce el número de entradas que desea con un Entry, acompañado con dos botones para retroceder o avanzar.

En el archivo .xaml.cs, si el Entry etUnidades no es nulo ni texto, al pulsar el botón 'Siguiente' se lleva el valor a la otra página llamada Page4 junto al valor que se ha pasado anteriormente. El botón "Volver Atrás" regresa a la página anterior que es el Page2 con Navigation.PopAsync().

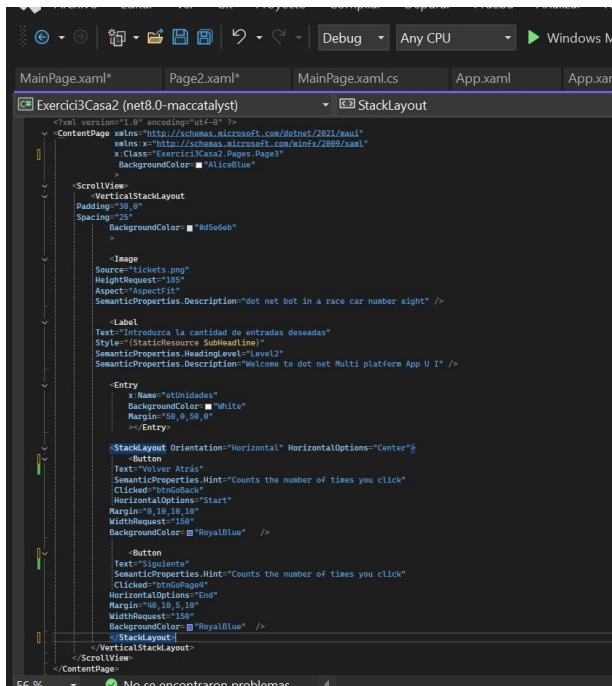


Figura 9: Código visual de Page3: un Label, una imagen portada, dos botones y un Entry

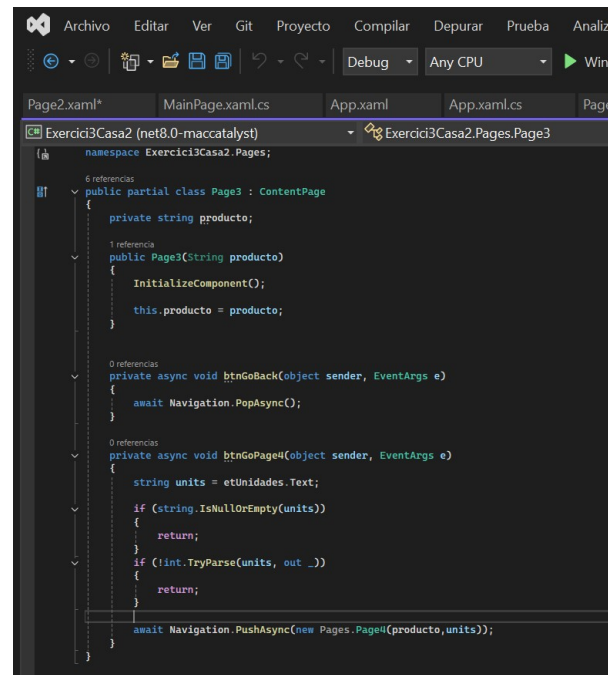


Figura 8: Código de Page3: dos funciones para desplazarse entre la página siguiente y anterior

-Page4.xaml y Page4.xaml.cs

La página presenta una interfaz donde el usuario introduce por teclado el número de tarjeta de crédito para la compra y dos botones para seguir comprando o volver hacia atrás.

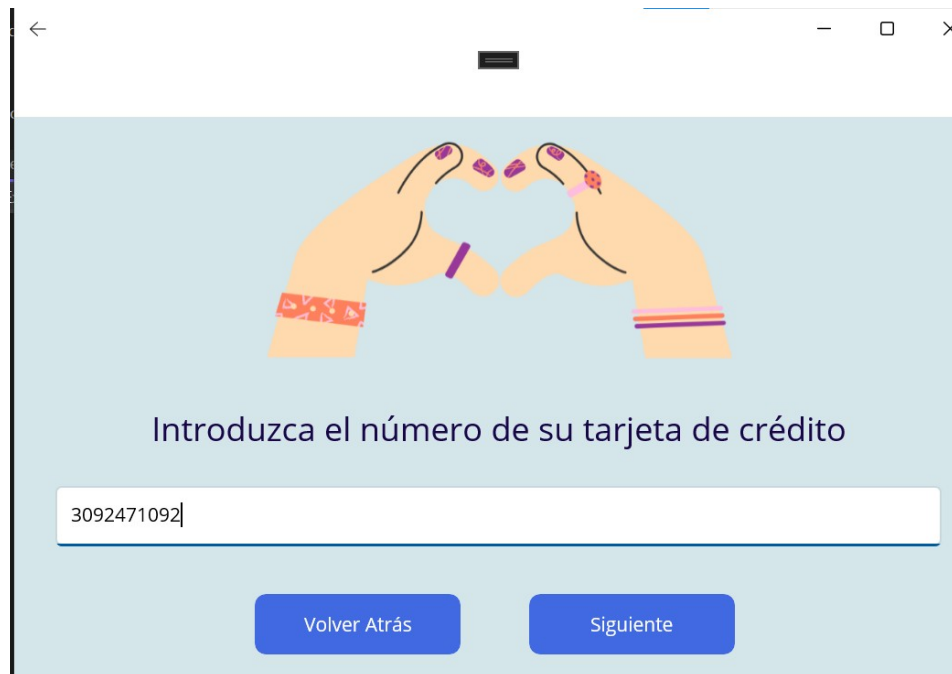


Figura 10: Vista previa de la página Page4 de la aplicación

El código implementa una página donde el usuario introduce el número de la tarjeta de crédito que se va a utilizar con un Entry, acompañado con dos botones para retroceder o avanzar.

En el archivo .xaml.cs, si el Entry etDireccion no es nulo ni texto, al pulsar el botón 'Siguiente' se lleva el valor a la otra página llamada Page5 junto a los dos valores que se han pasado anteriormente. El botón "Volver Atrás" regresa a la página anterior que es el Page3 con Navigation.PopAsync().

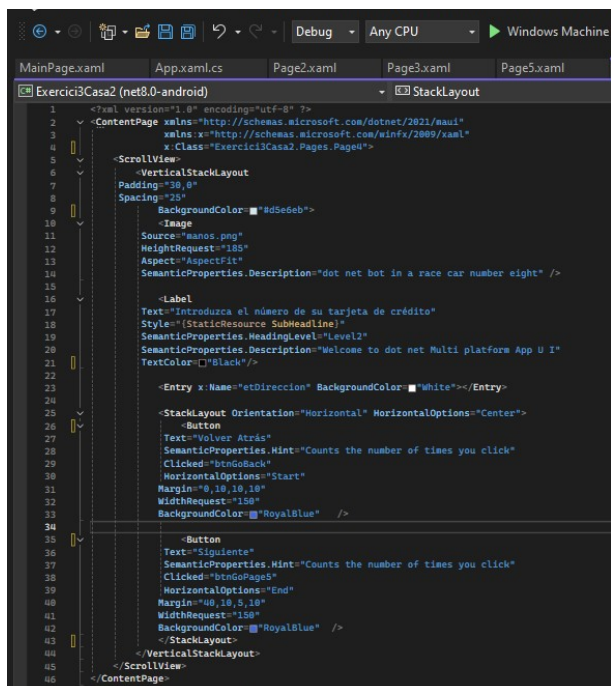


Figura 11: Código visual de Page4: un Label, una imagen portada, dos botones y un Entry

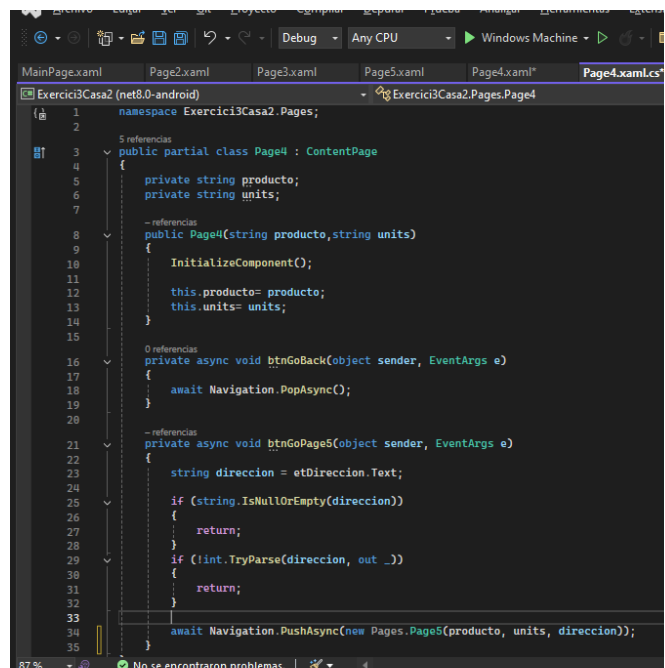


Figura 12: Código de Page4: dos funciones para desplazarse entre la página siguiente y anterior

-Page5.xaml y Page5.xaml.cs

En la última página se muestra el resumen del pedido con toda la información que ha puesto el usuario y un botón para volver al inicio de la aplicación. Como dato extra se incluye una imagen en la que aparezco yo.

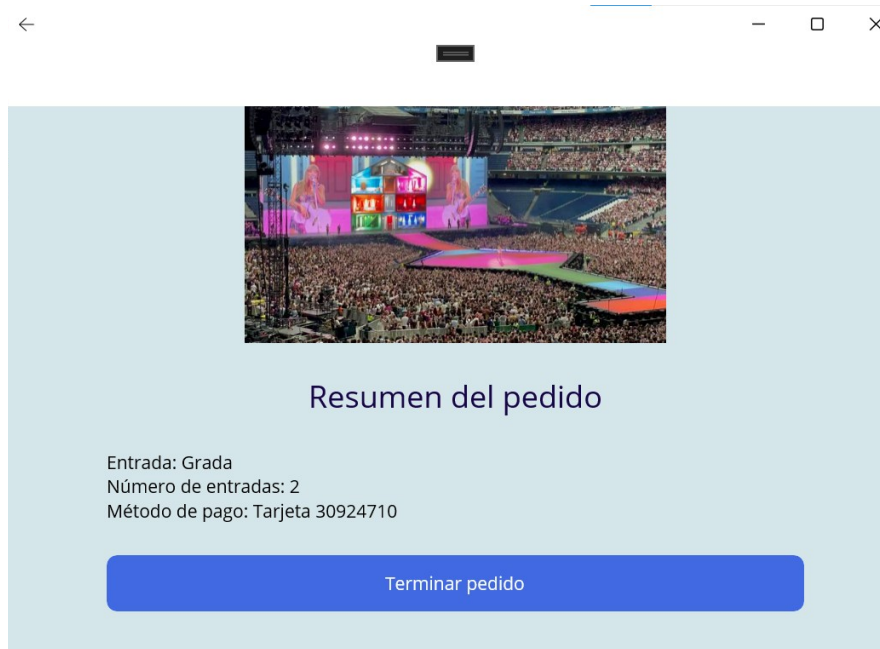


Figura 13: Vista previa de la última página Page5 de la aplicación

El código de la última página muestra el resumen del proceso de compra con un label mostrando el pedido del usuario, junto a un botón para regresar al inicio de la aplicación.

En el archivo .xaml.cs simplemente recibe los valores que se han ido pasando durante cada página para implementarlo en el label tvResumen. El botón "Terminar Pedido" regresa a la página principal del programa que es el MainPage con `Navigation.PopAsync()`.

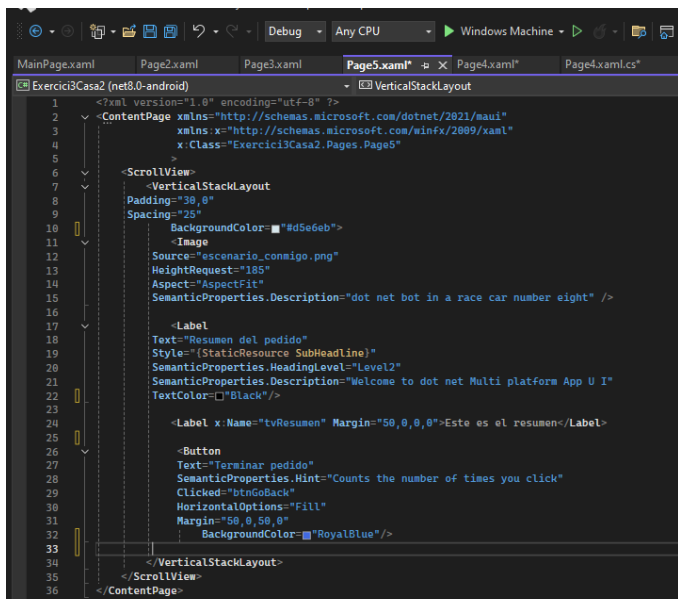


Figura 14: Código visual de Page5: una imagen portada, un Label con el resumen del pedido y un botón

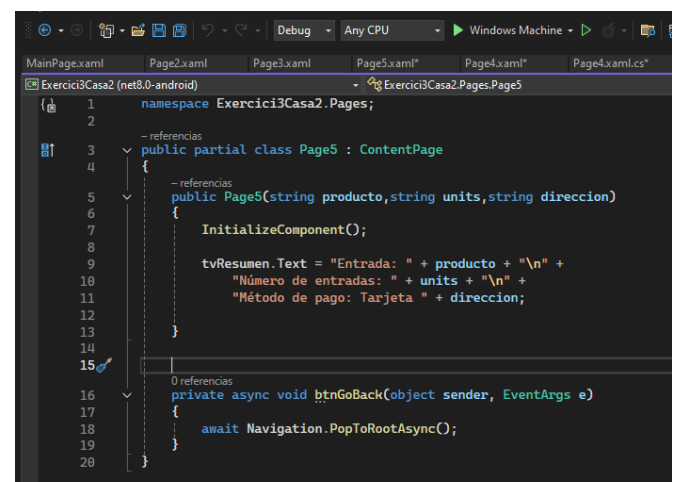


Figura 15: Código de Page5: muestra los valores recibidos en un texto y un botón que vuelve al MainPage

Problemas encontrados y sugerencias

Ha habido distintos errores al igual que siempre, después de ir probando, hacer otras veces el proyecto y ayudas externas para conseguir información se ha conseguido.

Conclusión

Buena actividad para aprender a manejar NavigationPage y gestionar datos entre páginas.

Bibliografía/webgrafía

_.Pdfs del profesor de mi profesor.

Video del funcionamiento



Dibujo 1: <https://www.youtube.com/watch?v=f8EKXEtkbT0>