

## Conclusión

De acuerdo a lo aprendido en la Unidad 2 y 3 que se estuvieron trabajando a la vez en las cuales se vio sobre los métodos y clases a la hora de programar orientado a objetos, es así como se llega a la conclusión que es una manera sencilla de programar o de comprender la estructura de un programa ya que es más específica ya que esta dividida por métodos, ya después se aprendió a hacer uso de los controles más básicos en Windows Form en C#, de lo cual aprendimos poner todo lo necesario en pantalla para que sea mas sencillo para el usuario que hará uso de dicho programa, y los botones que llevaran a cabo acciones específicas, los controles que usamos en esta unidad fueron los Label que sin duda no pueden faltar en una pantalla, los TextBox, ComboBox, DateTimePicker, Button siendo muy fácil de acomodar en la pantalla, y también a todos estos controles se les puede dar un formato específico en el área de propiedades del control de acuerdo al gusto del programador, también se aprendió a nombrar todos esos controles en su propiedad Name dándoles un nombre, por ejemplo un Button sería nombrado como btnSeleccion también asignándole un complemento que haga referencia la función de dicho Label/Button/ComboBox o cualquier otro control que se haga uso, así tomando con referencia letras claves que identificaran al control, ya después de aprender como serían nombrados ya que son cosas básicas que cualquier programador deber realizar como buena práctica de programación, al momento de crear clases en el proyecto es ahí donde se iban a realizar los métodos que nos llevaría a la solución o mas bien a hacer que el programa hiciera acción de lo que se desea en lo cual ya por medio de los botones solo se iban mandar llamar todos los datos de la clase, también tomando en cuenta como se ponían las variables o métodos de la clase, ya sea que pudieran ser public o private lo cual esto define si sería de tipo publico y se puede tener acceso o de tipo privado que esto hará que no se tenga acceso a ello, ya que una de las principales características de la programación orientada a objetos es la encapsulación , así como la herencia, de acuerdo a lo anterior ya teniendo acceso a distintos datos de la clase es así como en los botones se mandar llamar todos esos datos, para que sean impresos en pantalla, creando objetos de la clase para tener acceso a todo lo de la clase, y así darle funciones mas específicas a los botones, para así poder poner los datos en donde corresponde, así teniendo en cuenta como es que funciona la programación orientada a objetos por lo menos lo básico, ya que al principio se le tenía un poco de dificultad pero como conforme avanza el curso es mucho más comprensible ya que es un poco distinta a la programación estructurada, esto siendo mas sencillo cada vez más y así poder aprender más de las funciones de los controles, y poder llevar a cabo proyectos más grandes y complejos.