



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



ESCUELA DE ELECTRÓNICA Y
TELECOMUNICACIONES

MATLAB®

The Language of Technical Computing

**MANUAL DE INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO
EN MATLAB**



Por: Diego Orlando Barragán Guerrero

diegokillemail@yahoo.com

dobarragan@utpl.edu.ec

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
INICIO	3
PROPIEDADES DE LOS COMPONENTES	5
FUNCIONAMIENTO DE UNA APLICACIÓN GUI	6
MANEJO DE DATOS ENTRE LOS ELEMENTOS DE LA APLICACIÓN Y EL ARCHIVO .M	6
SENTENCIAS GET Y SET	7
PRESENTACIÓN DE NUESTRO PROGRAMA	8
PROGRAMA <i>SUMADORA</i>	11
PROGRAMA <i>SUMADORA_2</i>	17
PROGRAMA <i>CALCULADORA</i>	19
MENSAJES DE USUARIO	26
PROGRAMA <i>TRIGONOMETRIC</i>	29
PROGRAMA <i>LISTBOX</i>	31
PROGRAMA <i>SLIDER</i>	34
BOTONES PERSONALIZADOS	36
PROGRAMA <i>IMÁGENES</i>	38
PROGRAMA <i>ELEMENTOS</i>	40
PROGRAMA <i>GUIDE_SIMULINK</i>	45
.EXE	49
ACERCA DEL AUTOR	50

GUIDE

INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO EN MATLAB

INTRODUCCIÓN

GUIDE es un entorno de programación visual disponible en MATLAB para realizar y ejecutar programas que necesiten ingreso continuo de datos. Tiene las características básicas de todos los programas visuales como Visual Basic o Visual C++.

INICIO

Para iniciar nuestro proyecto, lo podemos hacer de dos maneras:

- Ejecutando la siguiente instrucción en la ventana de comandos:
`>> guide`
- Haciendo un clic en el ícono que muestra la figura:

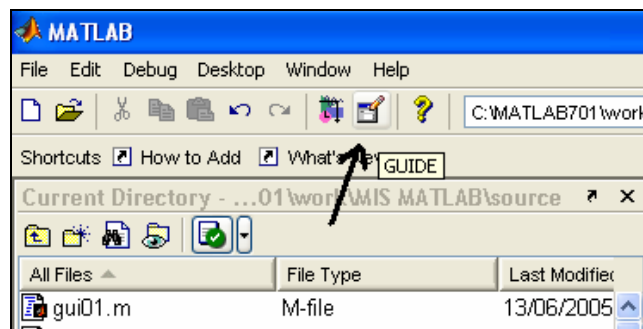


Fig. 1. Ícono GUIDE.

Se presenta el siguiente cuadro de diálogo:

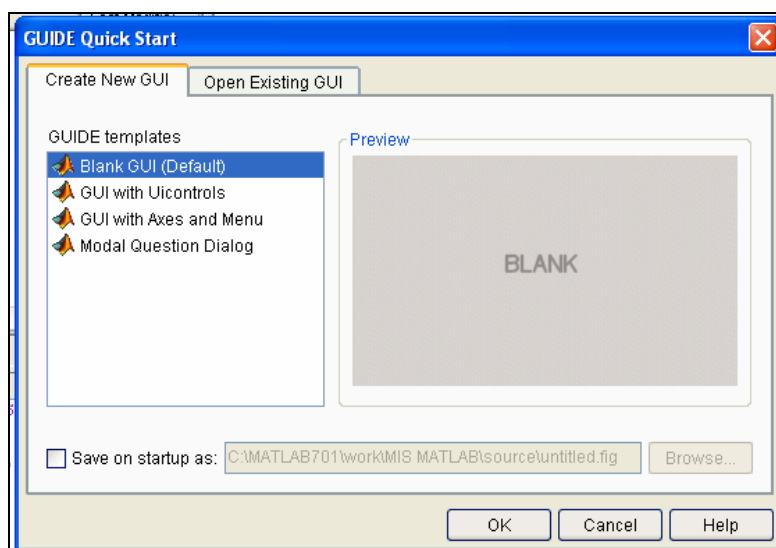


Fig. 2. Ventana de inicio de GUI.

Se presentan las siguientes opciones:

a) Blank GUI (Default)

La opción de interfaz gráfica de usuario en blanco (viene predeterminada), nos presenta un formulario nuevo, en el cual podemos diseñar nuestro programa.

b) GUI with Uicontrols

Esta opción presenta un ejemplo en el cual se calcula la masa, dada la densidad y el volumen, en alguno de los dos sistemas de unidades. Podemos ejecutar este ejemplo y obtener resultados.

c) GUI with Axes and Menu

Esta opción es otro ejemplo el cual contiene el menu File con las opciones Open, Print y Close. En el formulario tiene un *Popup menu*, un *push button* y un objeto *Axes*, podemos ejecutar el programa eligiendo alguna de las seis opciones que se encuentran en el menú desplegable y haciendo clic en el botón de comando.

d) Modal Question Dialog

Con esta opción se muestra en la pantalla un cuadro de diálogo común, el cual consta de una pequeña imagen, una etiqueta y dos botones *Yes* y *No*, dependiendo del botón que se presione, el GUI retorna el texto seleccionado (la cadena de caracteres 'Yes' o 'No').

Elegimos la primera opción, *Blank GUI*, y tenemos:

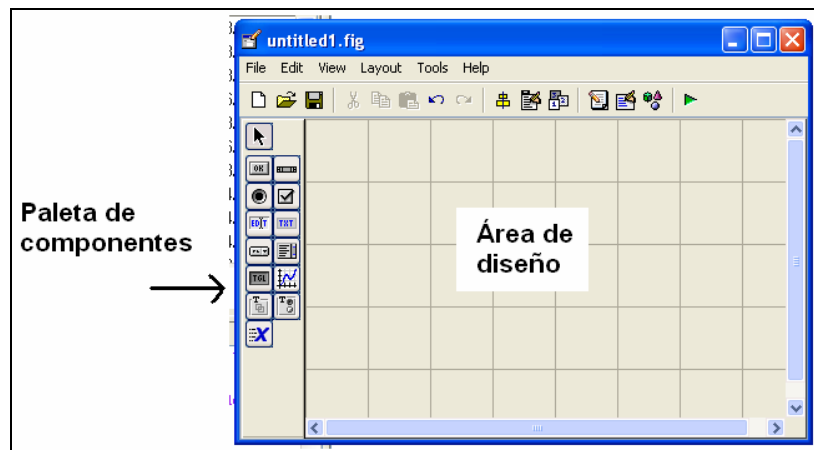









Fig. 3. Entorno de diseño de GUI

Asimismo, tenemos las siguientes herramientas:

	Alinear objetos
	Editor de menú
	Editor de orden de etiqueta
	Editor del M-file
	Propiedades
	Navegador
	Grabar y ejecutar

Para obtener la etiqueta de cada elemento de la paleta de componentes ejecutamos: *File>>Preferentes* y seleccionamos *Show names in component palette*. Y tenemos la siguiente presentación:

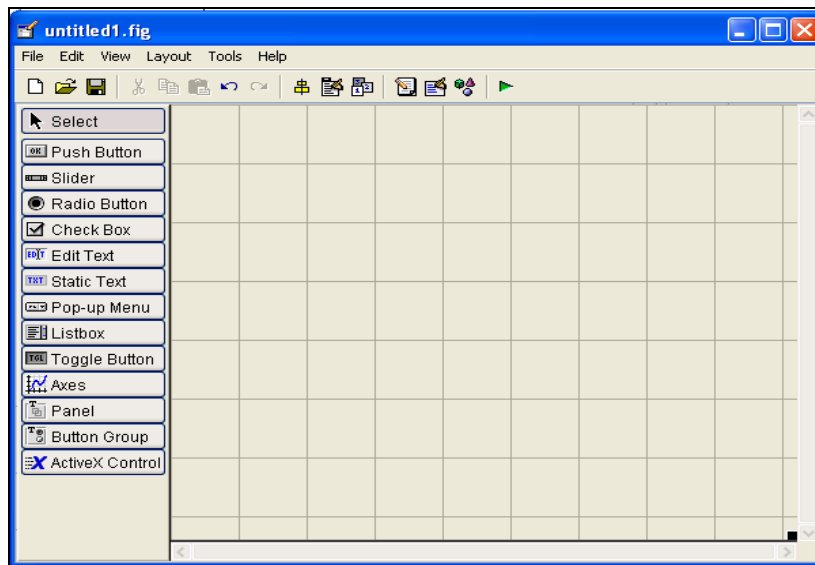


Fig. 4. Entorno de diseño: componentes etiquetados.

PROPIEDADES DE LOS COMPONENTES

Cada uno de los elementos de GUI, tiene un conjunto de opciones que podemos acceder con clic derecho.

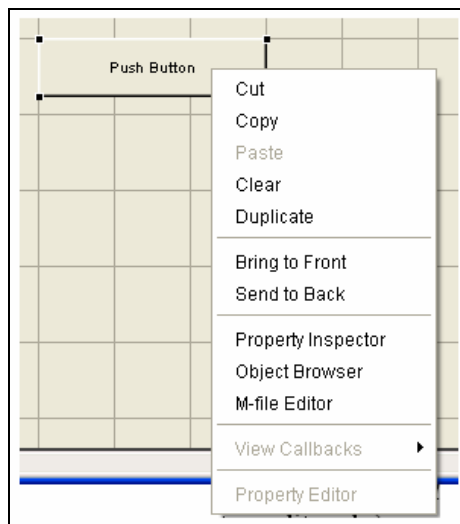


Fig. 5. Opciones del componente.

La opción *Property Inspector* nos permite personalizar cada elemento.

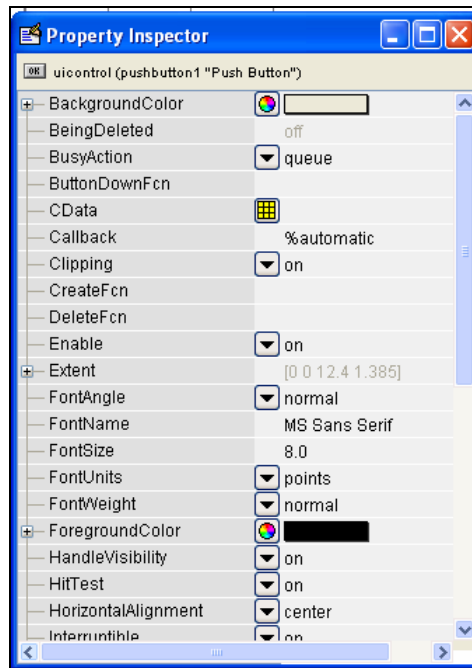


Fig. 6. Entorno Property Inspector.

Al hacer clic derecho en el elemento ubicado en el área de diseño, una de las opciones más importantes es **View Callbacks**, la cual, al ejecutarla, abre el archivo *.m* asociado a nuestro diseño y nos posiciona en la parte del programa que corresponde a la subrutina que se ejecutará cuando se realice una determinada acción sobre el elemento que estamos editando.

Por ejemplo, al ejecutar *View Callbacks>>Callbacks* en el *Push Button*, nos ubicaremos en la parte le programa:

```
function pushbutton1_Callback(hObject, eventdata, handles)
%hObject    handle to pushbutton1 (see GCBO)
%eventdata  reserved-to be defined in a future version of MATLAB
%handles     structure with handles and user data (see GUIDATA)
```

FUNCIONAMIENTO DE UNA APLICACIÓN GUI

Una aplicación GUIDE consta de dos archivos: *.m* y *.fig*. El archivo *.m* es el ejecutable y el *.fig* la parte gráfica. Para ejecutar una Interfaz Gráfica, si la hemos etiquetado con el nombre *curso.fig*, simplemente ejecutamos en la ventana de comandos `>> curso`

MANEJO DE DATOS ENTRE LOS ELEMENTOS DE LA APLICACIÓN Y EL ARCHIVO .M

Todos los valores de las propiedades de los elementos (color, valor, posición, string...) y los valores de las variables transitorias del programa se almacenan en una estructura, los cuales son accedidos mediante un único y mismo *puntero* para todos estos. Tomando por ejemplo el programa listado anteriormente el puntero se asigna en:

```
handles.output = hObject;
```

handles, es nuestro puntero a los datos de la aplicación. Esta definición de puntero es salvada con la siguiente instrucción:

```
guidata(hObject, handles);
```

guidata, es la sentencia para salvar los datos de la aplicación.

Aviso: *guidata* es la función que guarda las variables y propiedades de los elementos en la estructura de datos de la aplicación, por lo tanto, como regla general, en cada subrutina se debe escribir en la última línea lo siguiente:

```
guidata(hObject, handles);
```

Esta sentencia nos garantiza que cualquier cambio o asignación de propiedades o variables quede almacenado.

Por ejemplo, si dentro de una subrutina una operación dio como resultado una variable *utpl* para poder utilizarla desde el programa u otra subrutina debemos salvarla de la siguiente manera:

```
handles.utpl=utpl;  
guidata(hObject, handles);
```

La primera línea crea la variable *utpl* a la estructura de datos de la aplicación apuntada por *handles* y la segunda graba el valor.

SENTENCIAS GET Y SET

La asignación u obtención de valores de los componentes se realiza mediante las sentencias *get* y *set*. Por ejemplo si queremos que la variable *utpl* tenga el valor del *Slider* escribimos

```
utpl= get(handles.slider1, 'Value');
```

Notar que siempre se obtienen los datos a través del puntero *handles*.

Para asignar el valor a la variable *utpl* al *statictext* etiquetada como *text1* escribimos:

```
set(handles.text1, 'String', utpl); %Escribe el valor del Slider...  
                                     %en static-text
```


EJEMPLOS¹

PRESENTACIÓN DE NUESTRO PROGRAMA



Fig. 7. Presentación del programa.

Para la presentación de nuestro programa, vamos a programar una pantalla donde podemos colocar el tema de nuestro diseño, nombre del programador, imagen de fondo...

Para esto, tenemos el siguiente código (copiar y pegar en un m-file):

```
function presentacion
%Autor: Diego Barragán Guerrero
%Estudiante de 7° de Electrónica y Telecomunicaciones
%Universidad Técnica Particular de Loja
%*****
% presentacion: función que presenta la pantalla de presentación
%*****
clear,clc,cla,close all

%Creamos figura
figdiag=figure('Units','Normalized',...
```

¹ Para nuestro curso, creamos en C:\MATLAB701\work la carpeta MIS_MATLAB, donde almacenaremos todos nuestros programas.


```
        'Position',[0.0725 0.0725 0.57 0.57],... %Tamaño de la
presentación
        'Number','off',...
        'Name','Universidad Técnica Particular de Loja', ...
        'Menubar','none', ...
        'color',[0 0 0]);

%Ubicamos ejes en figura
axes('Units','Normalized',...
     'Position',[0 0 1 1]);

%Incluir imagen
%Importamos imagen *.jpg,junto con su mapa de colores
[x,map]=imread('circuit.jpg','jpg');
%Representamos imagen en figura, con su mapa de colores
image(x),colormap(map),axis off,hold on

%Títulos sobre imagen
%Título
text(50,50,'Presentación del
Programa','Fontname','Arial','FontSize',25,'Fontangle','Italic','Fontw
eight','Bold','color',[1 1 0]);

%Nombre del programador
text(50,130,'Por:  Diego  Barragán  Guerrero','Fontname','Comic  Sans
MS','Fontangle','Italic','Fontweight','Bold','FontSize',14,'color',[1
1 1]);

%Botón Continuar
botok=uicontrol('Style','pushbutton', ...
    'Units','normalized', ...
    'Position',[.84 .03 .12 .05], ...
    'String','CONTINUAR',...
    'Callback','clear all; close all;clc; GUI;'); %GUI es el nombre
del siguiente programa.
```

Las sentencias luego del comentario `%Botón Continuar`, en la línea `'Callback','clear all; close all;clc; GUI;');` se reemplaza GUI por el nombre de nuestro programa diseñado con interfaz de usuario.

Para ejecutarlo, presionamos la tecla F5.

Otra manera de presentar nuestro programa es con el siguiente código:

```
function judas(filename,varargin)
%judas(filename,varargin)
%filename es el nombre de una imagen y su extensión.
%varargin es el tiempo en milisegundos.
%Ejemplo:
%judas('portada.jpg',2000)
if nargin ==1
    I = imread(filename);
    time = 4000;
elseif (nargin == 2)&(ischar(varargin{1}))    fmt = varargin{1};
    I = imread(filename,fmt);
    time = 4000;
```

```
elseif (nargin == 2)&(isnumeric(varargin{1}))      I =
imread(filename);
    time = varargin{1};
elseif nargin == 3      fmt = varargin{1};
    I = imread(filename,fmt);
    time = varargin{2};
    if (~isnumeric(time)) | (length(time)~=1)
        error('ERROR: TIME debe ser un valor numérico en seg.');
```

end

```
else
    error('ERROR: demasiados datos entrada!');
```

end

```
judasImage = im2java(I);
win = javax.swing.JWindow;
icon = javax.swing.ImageIcon(judasImage);
label = javax.swing.JLabel(icon);
win.getContentPane.add(label);
screenSize = win.getToolkit.getScreenSize;
screenHeight = screenSize.height;
screenWidth = screenSize.width;
imgHeight = icon.getIconHeight;
imgWidth = icon.getIconWidth;
win.setLocation((screenWidth-imgWidth)/2,(screenHeight-
imgHeight)/2);
win.pack
win.show tic;
while toc < time/1000
end
win.dispose()
```

PROGRAMA SUMADORA

Con este ejemplo, pretendemos mostrar el uso de *pushbutton*, *static text* y *Edit text*, así como insertar una imagen de fondo a nuestro diseño.

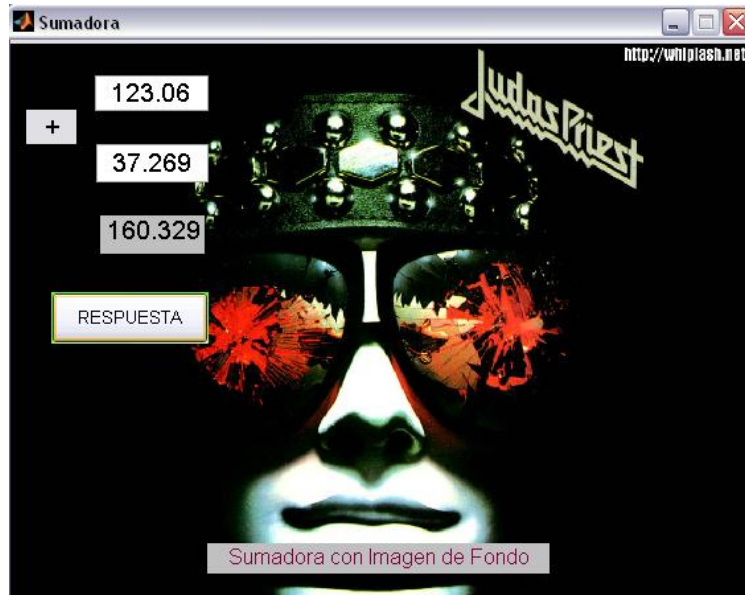


Fig. 8. Entorno del programa sumadora.

Primero, ejecutamos `>> guide` en la ventana de comandos, y presionamos *Enter*.

Seleccionamos **Blank GUI (default)** y presionamos OK.

Insertamos los componentes que muestra la siguiente figura:

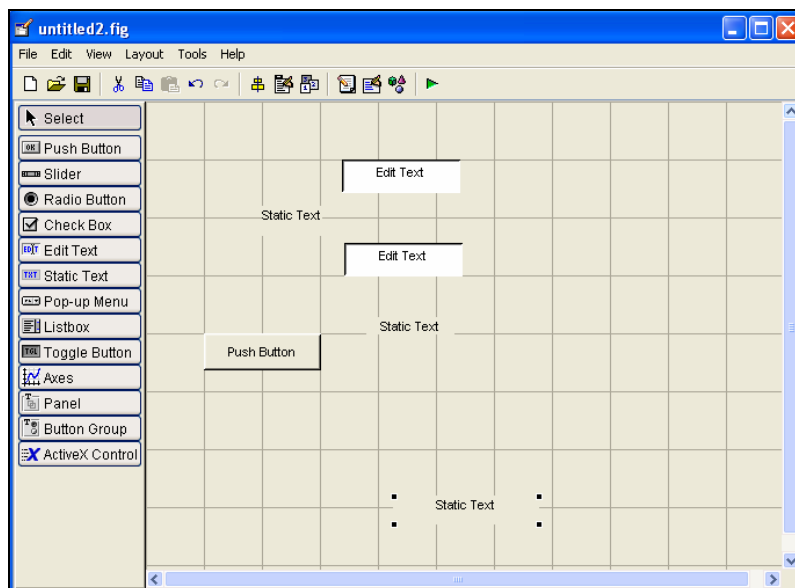


Fig. 9. Componentes del programa sumadora.

Haciendo doble-clic en cada componente, accedemos a configurar las propiedades de cada elemento. Iniciando en *pushbutton*, configuramos:

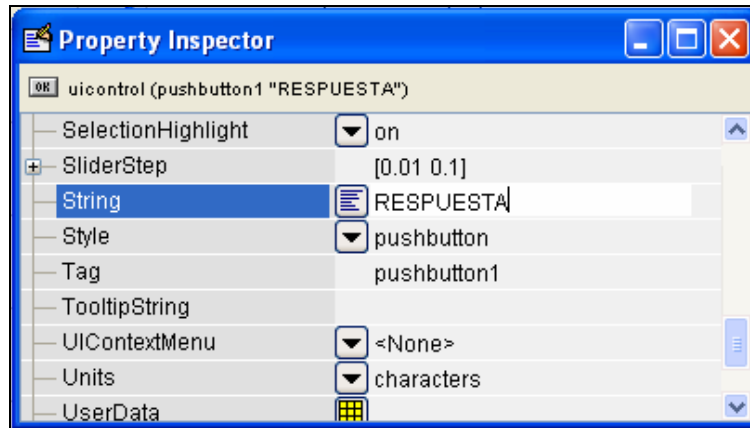



Fig. 10. Editar componente.

Podemos cambiar el nombre con el que aparecerá la función del *pushbutton* en el m-file, simplemente editando el campo *Tag*.

Continuamos editando los demás componentes, hasta llegar a tener una presentación semejante a la figura del inicio de este ejemplo (de la imagen de fondo nos ocuparemos al final).

Ejecutando Ctrl+T o presionando , guardamos nuestro programa con el nombre *Sumadora* en la carpeta MIS_MATLAB. A continuación aparecerá el m-file asociado con nuestro diseño y en la ventana *Current Directory* aparecen el archivo *Sumadora.fig* y *Sumadora.m*.

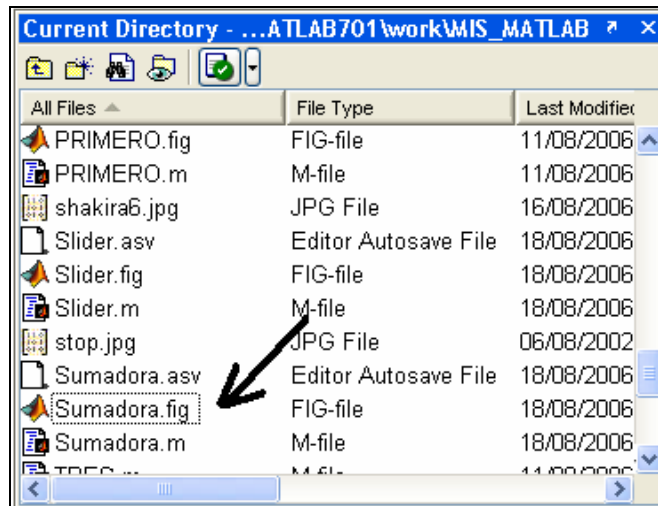


Fig. 11. Archivos en Current Directory.

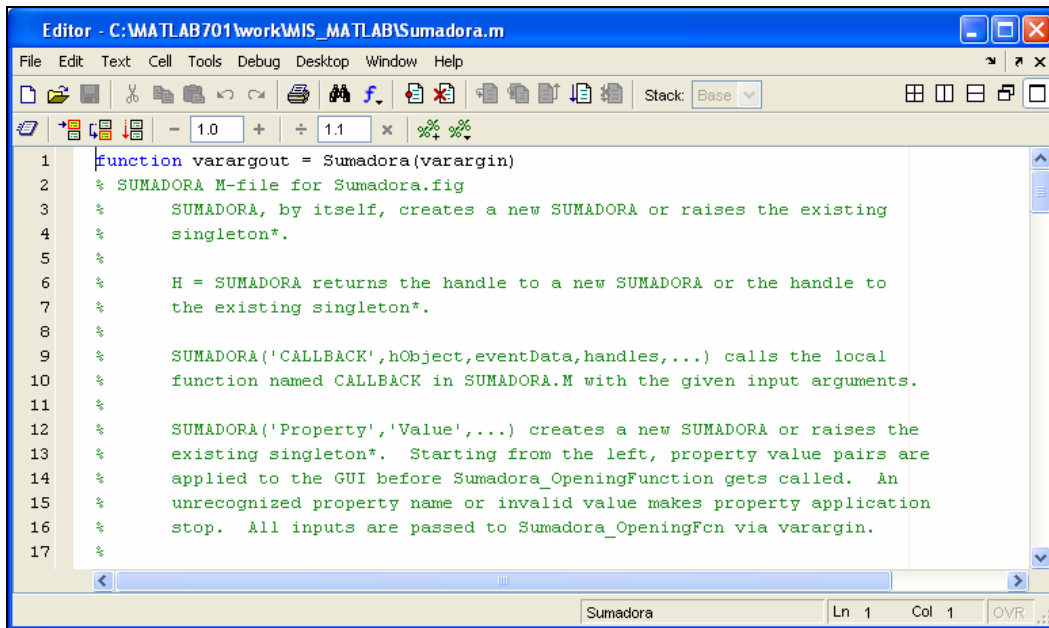



Fig. 12. M-file asociado.

Para iniciar a editar nuestro m-file, llegamos a cada función con el ícono *Show functions* , como muestra la siguiente figura:

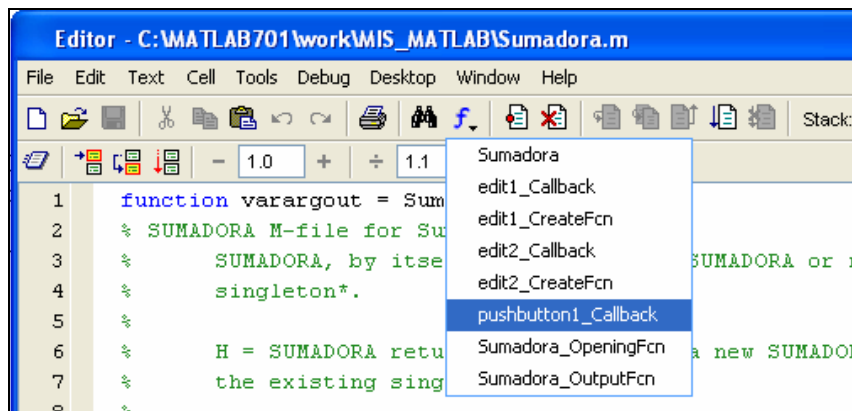


Fig. 13. Botón Show Functions.

Cada uno de los elementos añadidos en nuestro diseño como *pushbutton*, *edit text*, *static text* tienen una función asociada en nuestro m-file. Así, al añadir *pushbutton*, tenemos el siguiente código:

```
function pushbutton1_Callback(hObject, eventdata, handles)
% hObject    handle to pushbutton1 (see GCBO)
% eventdata  reserved - to be defined in a future version of MATLAB
% handles    structure with handles and user data (see GUIDATA)
```

Cada *edit text* tendrá el siguiente código:

```
function edit1_Callback(hObject, eventdata, handles)
% hObject    handle to edit1 (see GCBO)
% eventdata  reserved - to be defined in a future version of MATLAB
% handles    structure with handles and user data (see GUIDATA)
% Hints: get(hObject,'String') returns contents of edit1 as text
```

Static text, no posee función asociada, pero sí una dirección asociada, que la podemos utilizar para escribir los resultados. Para saber cuál es esta dirección, haciendo doble-clic en este componente, la ubicamos en la etiqueta *Tag*, como lo muestra la siguiente figura:

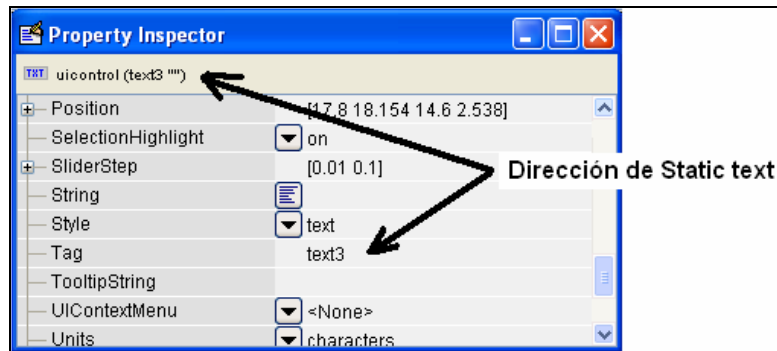


Fig. 14. Dirección de Static text.

Aquí empieza lo bueno. Justo debajo de `function edit1_Callback(hObject, eventdata, handles)`, y de los comentarios correspondientes, escribimos el siguiente código:

```
NewStrVal=get(hObject,'String'); %Almacenar valor ingresado
NewVal = str2double(NewStrVal); %Transformar a formato double
handles.edit1=NewVal; %Almacenar en puntero
guidata(hObject,handles); %Salvar datos de la aplicación
```

Recuérdese que la instrucción `get` la usamos para obtener datos ingresados por el usuario. Así, la línea `NewStrVal=get(hObject,'String')` almacena en `NewStrVal` el valor ingresado en formato *String*. La sentencia `NewVal = str2double(NewStrVal)` realiza la transformación de *string* a *double*, o de palabra a número. La sentencia `handles.edit1=NewVal;` almacena `NewVal` en el puntero `handles.edit1`. Por último, salvamos los datos de la aplicación con la sentencia `guidata(hObject,handles)`.

Repetimos las mismas sentencias justo debajo de `function edit2_Callback(hObject, eventdata, handles)`, pero esta vez usando el puntero `handles.edit2=NewVal`. Tendremos las siguientes sentencias.

```
NewStrVal=get(hObject,'String'); %Almacenar valor ingresado
NewVal = str2double(NewStrVal); %Transformar a formato double
handles.edit2=NewVal; %Almacenar en puntero
guidata(hObject,handles); %Salvar datos de la aplicación
```

Hasta el momento tenemos los dos sumandos almacenados en los punteros `handles.edit1` y `handles.edit2`. Como nuestro resultado se muestra al presionar el botón RESPUESTA, es momento de editar la función correspondiente a *pushbutton*.

Debajo de `function pushbutton1_Callback(hObject, eventdata, handles)`, y de los comentarios correspondientes, editamos el siguiente código:

```
A=handles.edit1;
```

```
B=handles.edit2;  
ANSWER=A+B;  
set(handles.text3,'String',ANSWER);
```

Las tres primeras sentencias son por demás obvias. Sin embargo, la cuarta línea contiene la instrucción *set*, con la cual establecemos un valor (*string*) al componente *Static text3*, con el puntero *handles.text3*.

Bien, hasta aquí ya tenemos nuestra sumadora. Ejecutamos el programa con F5.

La imagen de fondo puede ser cualquier imagen jpg. Añadimos a nuestro diseño el componente *axes* y en el campo *Tag* de *Property Inspector* lo editamos con el nombre *background*. El siguiente código carga la imagen de fondo:

```
function Sumadora_OpeningFcn(hObject, eventdata, handles, varargin)  
  
%Colocar Imagen de fondo  
background = imread('background.jpg'); %Leer imagen  
axes(handles.background); %Carga la imagen en background  
axis off;  
imshow(background); %Presenta la imagen  
% Choose default command line output for Sumadora  
handles.output = hObject;  
% Update handles structure  
guidata(hObject, handles);
```

Nótese que usamos el comando *imread* para cargar la imagen e *imshow* para colocarla en *handles.background*.

Si tuviste algún problema al ejecutar el programa, aquí está el código final (%Sin comentarios):

```
function varargout = Sumadora(varargin)  
gui_Singleton = 1;  
gui_State = struct('gui_Name', mfilename, ...  
                  'gui_Singleton', gui_Singleton, ...  
                  'gui_OpeningFcn', @Sumadora_OpeningFcn, ...  
                  'gui_OutputFcn', @Sumadora_OutputFcn, ...  
                  'gui_LayoutFcn', [] , ...  
                  'gui_Callback', []);  
if nargin && ischar(varargin{1})  
    gui_State.gui_Callback = str2func(varargin{1});  
end  
  
if nargin  
    [varargout{1:nargout}] = gui_mainfcn(gui_State, varargin{:});  
else  
    gui_mainfcn(gui_State, varargin{:});  
end  
function Sumadora_OpeningFcn(hObject, eventdata, handles, varargin)  
background = imread('background.jpg'); %Leer imagen  
axes(handles.background); %Carga la imagen en background  
axis off;  
imshow(background); %Presenta la imagen  
handles.output = hObject;  
guidata(hObject, handles);  
function varargout = Sumadora_OutputFcn(hObject, eventdata, handles)
```



```
varargout{1} = handles.output;  
function pushbutton1_Callback(hObject, eventdata, handles)  
A=handles.edit1;  
B=handles.edit2;  
ANSWER=A+B;  
set(handles.text3, 'String',ANSWER);  
function edit1_Callback(hObject, eventdata, handles)  
NewStrVal=get(hObject, 'String'); %Almacenar valor ingresado  
NewVal = str2double(NewStrVal); %Transformar a formato double  
handles.edit1=NewVal; %Almacenar en puntero  
guidata(hObject,handles); %Salvar datos de la aplicación  
function edit1_CreateFcn(hObject, eventdata, handles)  
if ispc && isequal(get(hObject,'BackgroundColor'),  
get(0,'defaultUicontrolBackgroundColor'))  
set(hObject,'BackgroundColor','white');  
end  
function edit2_Callback(hObject, eventdata, handles)  
NewStrVal=get(hObject, 'String');  
NewVal = str2double(NewStrVal);  
handles.edit2=NewVal;  
guidata(hObject,handles);  
function edit2_CreateFcn(hObject, eventdata, handles)  
if ispc && isequal(get(hObject,'BackgroundColor'),  
get(0,'defaultUicontrolBackgroundColor'))  
set(hObject,'BackgroundColor','white');  
end  
end
```

PROGRAMA SUMADORA 2

Con este programa se pretende mostrar la ejecución de cálculos con el simple hecho de ingresar datos en un *Edit-text*, o sea sin necesidad de un *push-button*.

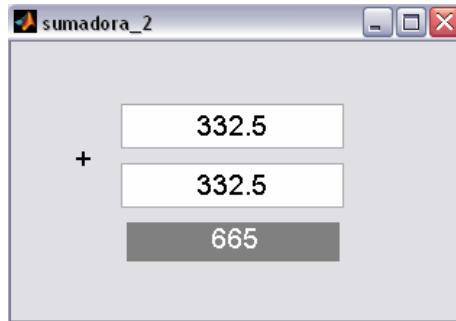


Fig. 15. Entorno sumadora_2

Lo primero que realizamos es editar en el *Property Inspector* el campo *Tag* del primer *Edit-text* con *uno* y *dos* para el segundo. El campo *Tag* para mostrar el resultado se etiqueta como *resp*.

Con un clic derecho en el primer *edit-text* nos ubicamos en *View Callbacks*→*Callback*. Esto nos ubica en la parte del M-file correspondiente para este *edit-text*. El código queda de la siguiente manera:

```
function uno_Callback(hObject, eventdata, handles)
sum1=str2double(get(hObject,'String'));
sum2=str2double(get(handles.dos,'String'));
if isnan(sum1)
    errordlg('El valor debe ser numérico','ERROR')
    set(handles.uno,'String',0);
    sum1=0;
end
if isnan(sum2)
    errordlg('El valor debe ser numérico','ERROR')
    set(handles.dos,'String',0);
    sum2=0;
end
suma=sum1+sum2;
set(handles.resp,'String',suma);
guidata(hObject, handles);
```

Como se puede ver, podemos añadir la *detección y corrección de errores* de los datos ingresado. La sentencia `isnan(sum1)` funciona como lo muestra el siguiente código:

```
>> isnan(str2double('a'))
ans =
    1
>> isnan(str2double('0'))
ans =
    0
```

De tal manera, la sentencia `if isnan(sum1)`, en caso de dar un 1, presentará un cuadro de error (estos mensajes de usuario se ven más adelante) y corrige el valor dándole el valor de 0 al sumando donde se ha ingresado el error con la sentencia `set(handles.dos, 'String', 0); sum2=0`.

La programación del otro *edit-text* queda como sigue:

```
function dos_Callback(hObject, eventdata, handles)
sum2=str2double(get(hObject, 'String'));
sum1=str2double(get(handles.uno, 'String'));
if isnan(sum1)
    errordlg('El valor debe ser numérico', 'ERROR')
    set(handles.uno, 'String', 0);
    sum1=0;
end
if isnan(sum2)
    errordlg('El valor debe ser numérico', 'ERROR')
    set(handles.dos, 'String', 0);
    sum2=0;
end
suma=sum1+sum2;
set(handles.resp, 'String', suma);
guidata(hObject, handles);
```

PROGRAMA CALCULADORA

Con este ejemplo, exploraremos los comandos `strcat` (*string concatenation*) y `eval`. Asimismo, usaremos un cuadro mensaje de diálogo y la herramienta *Align Objects*.

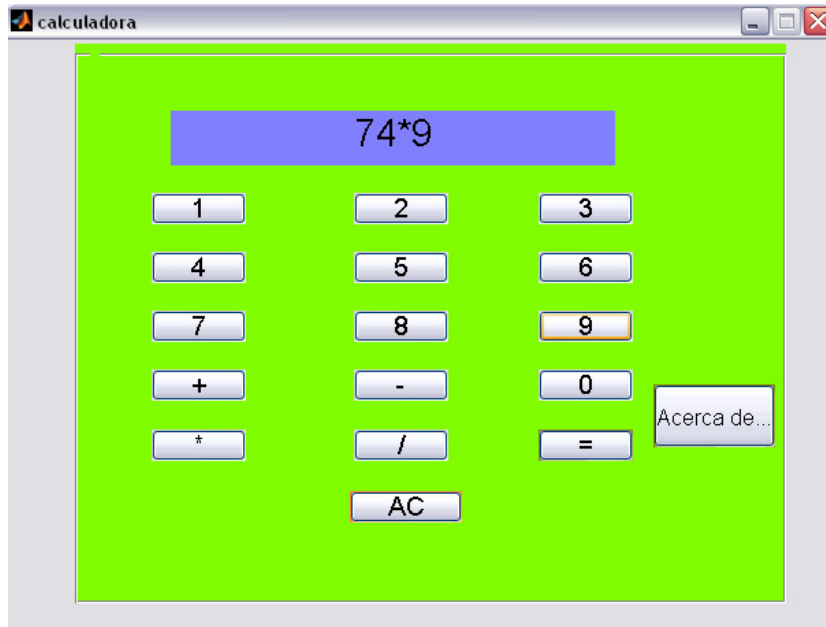


Fig. 16. Calculadora sencilla.

Abrimos un nuevo GUI y colocamos cada uno de los componentes de la figura 15. En primer lugar añadimos un *panel* y luego arrastramos los demás elementos dentro de este componente: 17 *pushbutton*, un *static tex*.

Asimismo, es necesario para este ejemplo usar la herramienta de alineación de objetos. La figura 17 muestra el entrono de *Align Objects*.

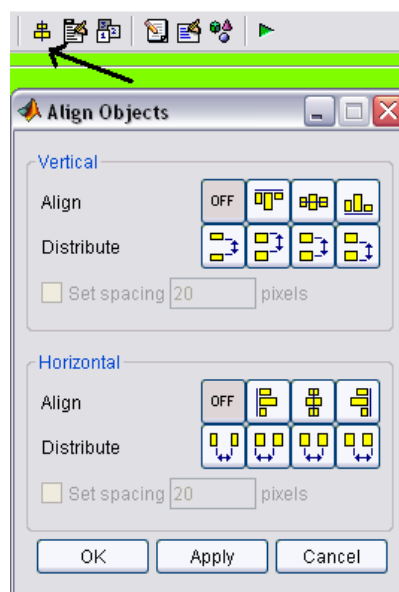


Fig. 17. Herramienta de ordenación de objetos.

El comando `strcat` (*string concatenation*) une o concatena varios strings. Por ejemplo:

```
>>d='Universidad';  
e=' ';  
b='Técnica';  
strcat(d,e,b)  
ans =  
Universidad_Técnica
```

El comando `eval` evalúa y ejecuta la operación dada en formato *string*. Por ejemplo:

```
>>eval('2+3+4')  
ans =  
9  
  
>>eval('sqrt(144)')  
ans =  
12
```

Hagamos un breve repaso de *pushbutton*. En un GUI en blanco, colocamos un par de *pushbutton*.

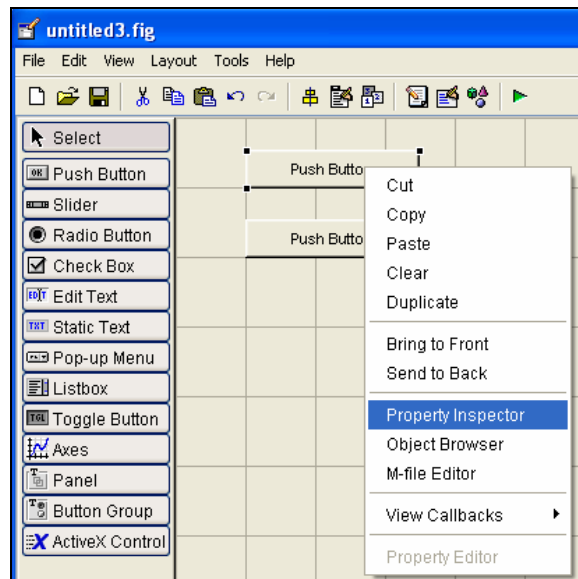


Fig. 18. Push Buttons.

Grabamos nuestro GUI de ejemplo con el nombre *eliminar*. Con clic derecho, nos ubicamos en la opción que muestra la siguiente figura:

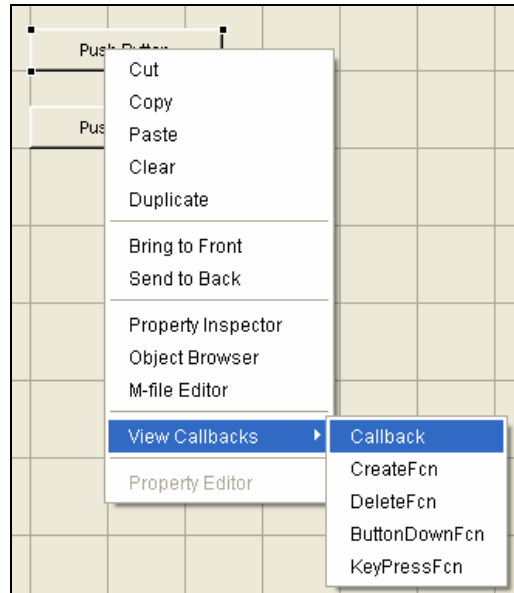


Fig. 19. Ruta View Callbacks>>Callback

Inmediatamente, esto nos ubica en la parte del m-file correspondiente a la subrutina resaltada del *pushbutton*.

```
% --- Executes on button press in pushbutton1.  
function pushbutton1_Callback(hObject, eventdata, handles)  
% hObject    handle to pushbutton1 (see GCBO)  
% eventdata  reserved - to be defined in a future version of MATLAB  
% handles    structure with handles and user data (see GUIDATA)
```

En *Property Editor* podemos etiquetar el nombre con el que aparecerá nuestro *pushbutton* en el m-file. En el campo *Tag*, editamos el nombre *uno*, para el primer *pushbutton* y *dos* para el segundo *pushbutton*. Nuevamente nos ubicamos en *View Callbacks>Callbacks* y podemos notar el cambio de etiqueta en el m-file.

```
% --- Executes on button press in uno.  
function uno_Callback(hObject, eventdata, handles)  
% hObject    handle to uno (see GCBO)  
% eventdata  reserved - to be defined in a future version of MATLAB  
% handles    structure with handles and user data (see GUIDATA)
```

Gracias a esta nueva etiqueta, en un diseño que contenga muchos botones (como el caso de nuestra calculadora) podemos ubicarnos mejor en la programación del m-file.

Ahora es momento de etiquetar cada componente de este diseño.

Al ejecutar *Show Functions*, tendremos la siguiente presentación:

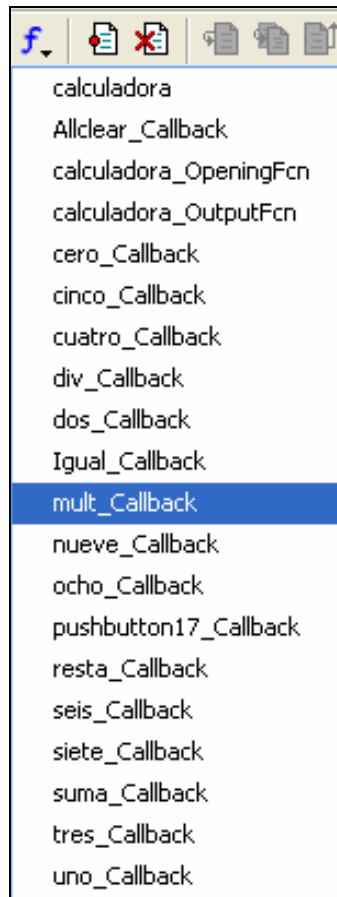


Fig. 20. Show Function.

Es momento de empezar a editar nuestro m-file. Empezando en *uno_Callback*, escribimos el siguiente código:

```
function uno_Callback(hObject, eventdata, handles)
textString=get(handles.text1,'String');
textString=strcat(textString,'1');
set(handles.text1,'String',textString)
```

Repetimos el mismo código para los demás botones, excepto para el botón IGUAL, donde debemos ejecutar el siguiente código:

```
function Igual_Callback(hObject, eventdata, handles)
%Este es el igual
textString=get(handles.text1,'String');
textString=eval(textString,'1');
set(handles.text1,'String',textString)
```

Nótese el uso de los comandos `strcat` y `eval`.

El botón AC, etiquetado como Allclear, tendrá las siguientes sentencias:

```
ini=char(' ');
set(handles.text1,'String',ini);
```


Para editar el cuadro de diálogo, debajo de `function` `INFO_Callback(hObject, eventdata, handles)`, escribimos la siguiente sentencia:

```
msgbox('Calculadora Sencilla. Por: Diego Barragán G', 'Acerca de...');
```

Al ejecutar nuestro programa, tendremos el siguiente resultado:

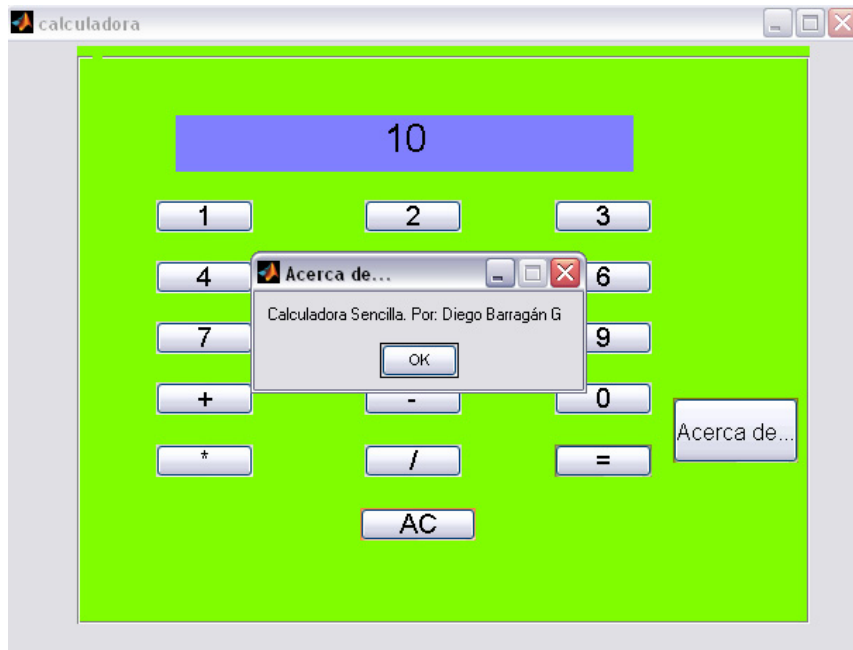


Fig. 21. Entorno del programa “calculadora”.

Esto sería todo en nuestra *calculadora sencilla*. Notemos que podemos crear alguno botones más, como el punto decimal, raíz cuadrada (`sqrt`)...

Te copio con el código final del m-file:

```
function varargout = calculadora(varargin)
gui_Singleton = 1;
gui_State = struct('gui_Name',       mfilename, ...
                  'gui_Singleton',   gui_Singleton, ...
                  'gui_OpeningFcn', @calculadora_OpeningFcn, ...
                  'gui_OutputFcn',  @calculadora_OutputFcn, ...
                  'gui_LayoutFcn',   [] , ...
                  'gui_Callback',    []);
if nargin && ischar(varargin{1})
    gui_State.gui_Callback = str2func(varargin{1});
end

if nargout
    [varargout{1:nargout}] = gui_mainfcn(gui_State, varargin{:});
else
    gui_mainfcn(gui_State, varargin{:});
end
% End initialization code - DO NOT EDIT

% --- Executes just before calculadora is made visible.
```

```
function calculadora_OpeningFcn(hObject, eventdata, handles, varargin)
handles.output = hObject;

% Update handles structure
guidata(hObject, handles);

% --- Outputs from this function are returned to the command line.
function varargout = calculadora_OutputFcn(hObject, eventdata,
handles)
varargout{1} = handles.output;

% --- Executes on button press in uno.
function uno_Callback(hObject, eventdata, handles)
textString=get(handles.text1,'String');
textString=strcat(textString,'1');
set(handles.text1,'String',textString)

% --- Executes on button press in dos.
function dos_Callback(hObject, eventdata, handles)
textString=get(handles.text1,'String');
textString=strcat(textString,'2');
set(handles.text1,'String',textString)

% --- Executes on button press in tres.
function tres_Callback(hObject, eventdata, handles)
textString=get(handles.text1,'String');
textString=strcat(textString,'3');
set(handles.text1,'String',textString)

% --- Executes on button press in cuatro.
function cuatro_Callback(hObject, eventdata, handles)
textString=get(handles.text1,'String');
textString=strcat(textString,'4');
set(handles.text1,'String',textString)

% --- Executes on button press in cinco.
function cinco_Callback(hObject, eventdata, handles)
textString=get(handles.text1,'String');
textString=strcat(textString,'5');
set(handles.text1,'String',textString)

% --- Executes on button press in seis.
function seis_Callback(hObject, eventdata, handles)
textString=get(handles.text1,'String');
textString=strcat(textString,'6');
set(handles.text1,'String',textString)

% --- Executes on button press in siete.
function siete_Callback(hObject, eventdata, handles)
textString=get(handles.text1,'String');
textString=strcat(textString,'7');
set(handles.text1,'String',textString)

% --- Executes on button press in ocho.
function ocho_Callback(hObject, eventdata, handles)
textString=get(handles.text1,'String');
textString=strcat(textString,'8');
set(handles.text1,'String',textString)
```

```
% --- Executes on button press in nueve.
function nueve_Callback(hObject, eventdata, handles)
textString=get(handles.text1,'String');
textString=strcat(textString,'9');
set(handles.text1,'String',textString)

% --- Executes on button press in suma.
function suma_Callback(hObject, eventdata, handles)
textString=get(handles.text1,'String');
textString=strcat(textString,'+');
set(handles.text1,'String',textString)

% --- Executes on button press in resta.
function resta_Callback(hObject, eventdata, handles)
textString=get(handles.text1,'String');
textString=strcat(textString,'-');
set(handles.text1,'String',textString)

% --- Executes on button press in cero.
function cero_Callback(hObject, eventdata, handles)
textString=get(handles.text1,'String');
textString=strcat(textString,'0');
set(handles.text1,'String',textString)

% --- Executes on button press in mult.
function mult_Callback(hObject, eventdata, handles)
textString=get(handles.text1,'String');
textString=strcat(textString,'*');
set(handles.text1,'String',textString)

% --- Executes on button press in div.
function div_Callback(hObject, eventdata, handles)
textString=get(handles.text1,'String');
textString=strcat(textString,'/');
set(handles.text1,'String',textString)

% --- Executes on button press in Igual.
function Igual_Callback(hObject, eventdata, handles)
%Este es el igual
textString=get(handles.text1,'String');
textString=eval(textString,'1');
set(handles.text1,'String',textString)

% --- Executes on button press in Allclear.
function Allclear_Callback(hObject, eventdata, handles)
%Limpiar pantalla
ini=char(' ');
set(handles.text1,'String',ini);
% --- Executes on button press in INFO.
function INFO_Callback(hObject, eventdata, handles)
msgbox('Calculadora Sencilla. Por: Diego Barragán G','Acerca de...');
```

MENSAJES DE USUARIO

Como vimos en el ejemplo de la sumadora_2 y la calculadora, podemos añadir un cuadro de mensaje para el usuario. Existen algunos tipos y como ejemplo vamos a crear una nueva GUI con el nombre *mensajes*. Colocamos en el mismo un panel y dentro del panel cinco *pushbutton*. En *Property Inspector* editamos los nombres como muestra la figura y editamos el campo *Tag* con los mismos nombres.

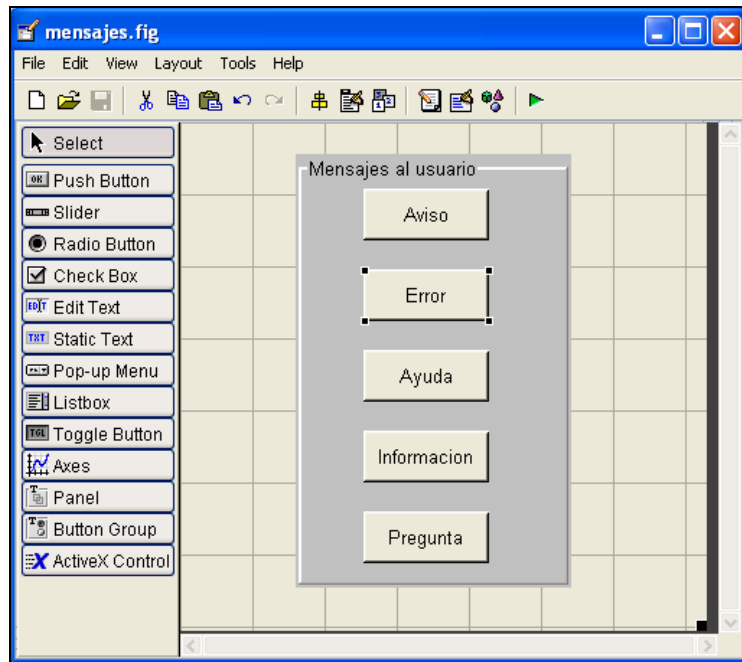


Fig. 22. Mensajes al usuario.

Las siguientes sentencias se ubican debajo de la función correspondiente:

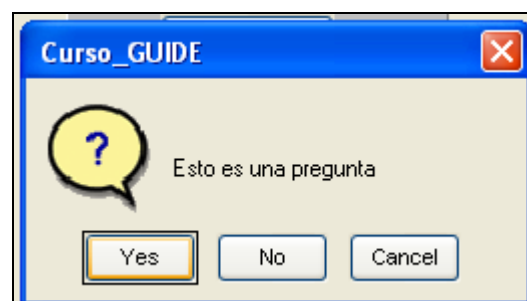
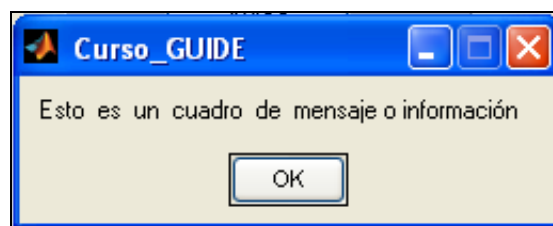
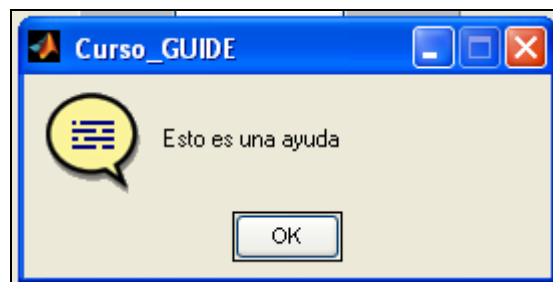
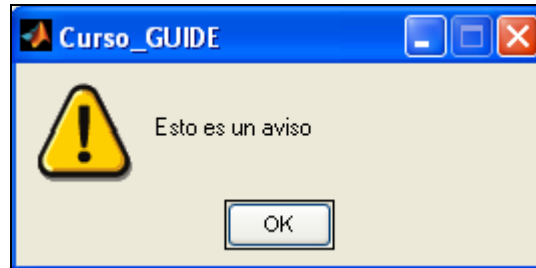
```
warndlg('Esto es un aviso','Curso_GUIDE');  
errordlg('Esto es un mensaje de error','Curso_GUIDE ');  
helpdlg('Esto es una ayuda','Curso_GUIDE ');  
msgbox('Esto es un cuadro de mensaje','Curso_GUIDE ');  
questdlg('Esto es una pregunta','Curso_GUIDE');
```

Parte de nuestro m-file queda de la siguiente forma:

```
% --- Executes on button press in Aviso.  
function Aviso_Callback(hObject, eventdata, handles)  
warndlg('Esto es un aviso','Curso_GUIDE');  
  
% --- Executes on button press in Error_c.  
function Error_c_Callback(hObject, eventdata, handles)  
errordlg('Esto es un mensaje de error','Curso_GUIDE ');  
  
% --- Executes on button press in Ayuda.  
function Ayuda_Callback(hObject, eventdata, handles)  
helpdlg('Esto es una ayuda','Curso_GUIDE ');  
  
% --- Executes on button press in informacion.  
function informacion_Callback(hObject, eventdata, handles)  
msgbox('Esto es un cuadro de mensaje','Curso_GUIDE ');
```

```
% --- Executes on button press in Pregunta.  
function Pregunta_Callback(hObject, eventdata, handles)  
questdlg('Esto es una pregunta',' Curso_GUIDE ');
```

Al presionar cada botón, tendremos los siguientes mensajes:



Para el caso especial de las preguntas podemos ejecutar o no sentencias dependiendo de la respuesta escogida. Por ejemplo, si deseamos salir o no del programa se tiene:

```
ans=questdlg('¿Desea salir del programa?', 'SALIR', 'Si', 'No', 'No');  
if strcmp(ans, 'No')  
    return;  
end  
clear, clc, close all
```

La función `strcmp` compara dos *strings* y si son iguales retorna el valor 1 (*true*). *Clear* elimina todos los valores de workspace, *clc* limpia la pantalla y *close all* cierra todos los Guide. Nótese que la secuencia 'Si', 'No', 'No' termina en 'No'; con esto se logra que la parte No del cuadro de pregunta esté resaltado. Si terminara en 'Si', la parte Si del cuadro de pregunta se resaltaría.

Como podemos ver, estos mensajes de diálogo poseen una sola línea de información. La siguiente sentencia muestra como se puede agregar saltos de línea:

```
errordlg({'Hola', 'Un', 'Saludo'}, 'Mensaje de error')
```



PROGRAMA TRIGONOMETRIC

Con este ejemplo, pretendemos mostrar el uso del componente *Axes* así como y de *pop-up menu* en un GUI que grafica la función Seno, Coseno y Tangente.

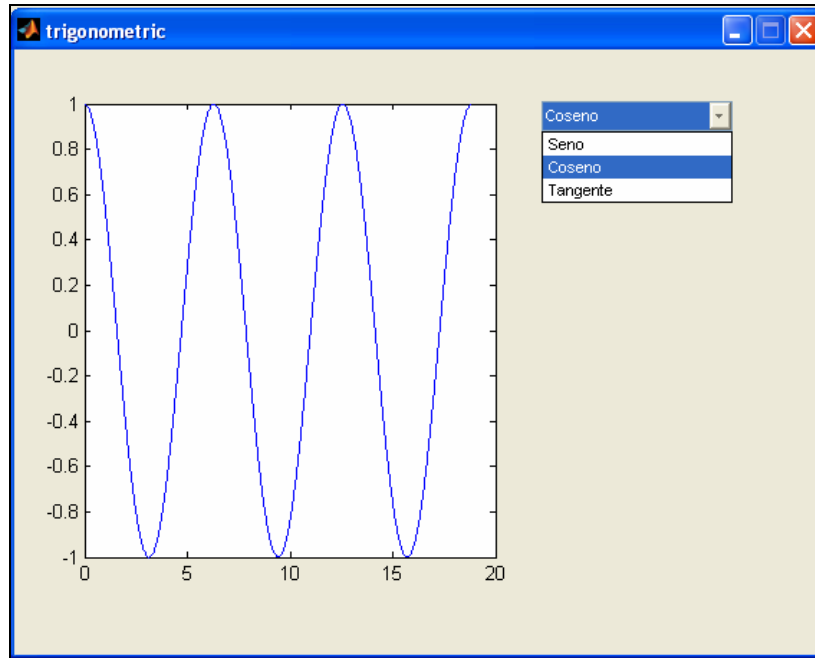


Fig. 23. Entorno del ejemplo *trigonometric*.

Creamos un nuevo GUI con el nombre *trigonometric*. Añadimos al mismo un componente *Axes* y un *pop-up menu*.

Todo m-file posee un campo donde se puede programar las *condiciones iniciales* que tendrá nuestro diseño. Por defecto, se etiqueta `<nombre_de_nuestro_diseño>_OpeningFcn`. En nuestro ejemplo, está etiquetada como `trigonometric_OpeningFcn`. Debajo de esta línea, editamos el siguiente código:

```
handles.x=0:pi./525:3.*2.*pi;  
x=handles.x;  
y=sin(x);  
y1=cos(x);  
y2=tan(x);  
handles.Seno=y;  
handles.Coseno=y1;  
handles.Tan=y2;  
handles.current_data=handles.Seno;  
plot(x,handles.current_data);
```

Con un clic derecho en pop-up menú, nos ubicamos en View Callbacks>>Callbacks. Esto nos lleva a la subrutina `function popupmenu1_Callback(hObject, eventdata, handles)`, donde editaremos las siguientes líneas de código:

```
x=handles.x;  
val=get(hObject,'Value');  
str=get(hObject,'String');
```



```
switch str{val}
    case 'Seno'
        handles.current_data=handles.Seno;
        plot(x,handles.current_data);
    case 'Coseno'
        handles.current_data=handles.Coseno;
        plot(x,handles.current_data);
    case 'Tangente'
        handles.current_data=handles.Tan;
        plot(x,handles.current_data);
end

guidata(hObject,handles);
```

La primera línea crea el intervalo para graficar las funciones seno, coseno y tangente. La segunda y tercera línea almacena en las variables `val` y `str` el valor (1,2,3...) y el string ('Seno', 'Coseno', 'tangente'...). El comando `switch`² `str{val}` determina cual función será graficada.

Es posible reemplazar la sentencia `switch` por un arreglo `if`, como lo muestra el siguiente código:

```
if (val==1)
    handles.current_data=handles.Seno;
    plot(x,handles.current_data);
elseif (val==2)
    handles.current_data=handles.Coseno;
    plot(x,handles.current_data);
else
    handles.current_data=handles.Tan;
    plot(x,handles.current_data);
end

guidata(hObject,handles);
```

Y nuestro programa funciona de igual manera. Esto es todo en cuanto a este ejemplo. Suerte en su diseño.

² Para mayor información del comando `switch`, editar en la *ventana de comandos* de MATLAB `>>help switch`

PROGRAMA LISTBOX

Con este ejemplo, mostraré el uso de *listbox*. Creamos un nuevo GUI etiquetado como *Listbox*. Añadimos al diseño un *listbox* y un par de *statictext* y los ordenamos como lo muestra la figura.



Fig. 24. Entorno del ejemplo *Listbox*.

Haciendo doble-clic en *listbox* editamos los elementos de la lista. Puedes colocar los nombres que desees.

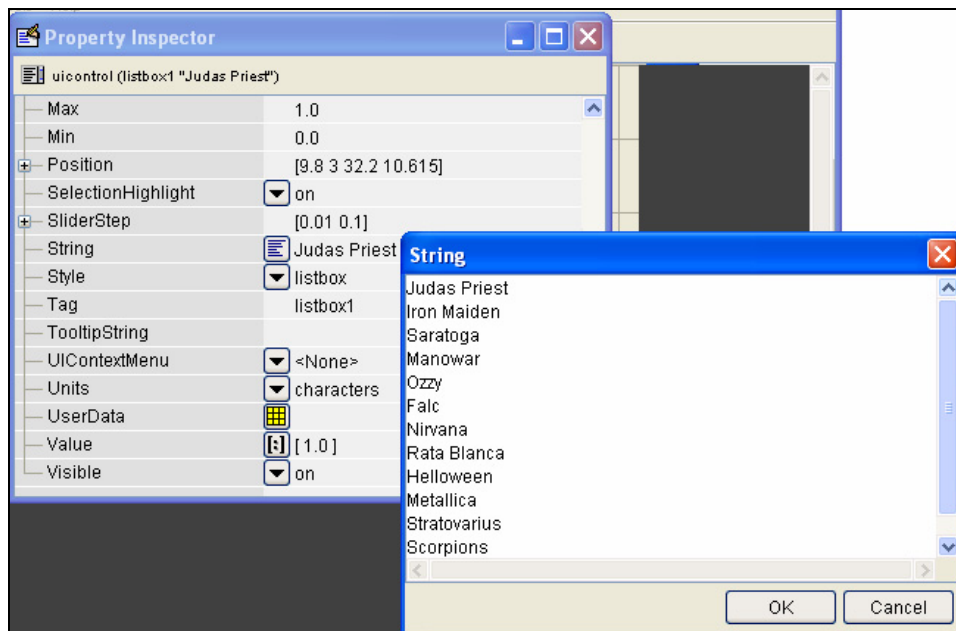


Fig. 25. Edición de los elementos de *listbox*.

Con un clic derecho en *listbox*, nos ubicamos en *View Callbacks>>Callbacks*. Esto nos lleva a la m-file donde se encuentra la subrutina del *listbox*.

Editamos el siguiente código:

```
inf=get(hObject,'Value');
gos=get(hObject,'String');

switch inf
    case 1
        set(handles.txt1,'string',...
['Grupo británico. Inicio su carrera en 1973.',...
' Último album: *Angel of Retribution (2005)*.']);
    case 2
        set(handles.txt1,'string',...
['Grupo británico. Inicio su carrera en 1979.',...
' Último album: *Dance of death (2005)*.']);
    case 3
        set(handles.txt1,'string',...
['Grupo español. Inicio su carrera en 1999.',...
' Último album: *Agotarás (2004)*.']);
    case 4
        set(handles.txt1,'string',...
['Grupo estadounidense. Inicio su carrera en 1990.',...
' Último album: *Louden than hell (2005)*.']);
    case 5
        set(handles.txt1,'string',...
['Solista británico. Inicio su carrera en 1971.',...
' Último album: *Ozzfest (2006)*.']);
    case 6
        set(handles.txt1,'string',...
['Grupo ecuatoriano. Inicio su carrera en 1995.',...
' Último album: *Prisionero del tiempo (2005)*.']);
    case 7
        set(handles.txt1,'string',...
['Grupo estadounidense. Inicio su carrera en 1995.',...
' Último album: *Prisionero del tiempo (2005)*.']);
    case 8
        set(handles.txt1,'string',...
['Grupo argentino. Inicio su carrera en 1989.',...
' Último album: *El camino del fuego (1994)*.']);
    case 9
        set(handles.txt1,'string',...
['Grupo alemán. Inicio su carrera en 1983.',...
' Último album: *Keeper OSK III (2005)*.']);
    case 10
        set(handles.txt1,'string',...
['Grupo estadounidense. Inicio su carrera en 1983.',...
' Primer album: *Kill em all (1983)*.']);
    case 11
        set(handles.txt1,'string',...
['Grupo finlandés. Inicio su carrera en 1984.',...
' Último album: *Infinity (2005)*.']);
    case 12
        set(handles.txt1,'string',...
['Grupo alemán. Inicio su carrera en 1973.',...
' Último album: *Eye by eye (2005)*.']);
end

guidata(hObject,handles);
```

Recuérdese que podemos cambiar la sentencia switch por un if-esleif-else.

En la parte de inicialización del programa `function` `Listbox_OpeningFcn(hObject, eventdata, handles, varargin)` editamos las siguientes sentencias:

```
set(handles.text2,'string','List Box');  
set(handles.txt1,'string',...  
['Grupo británico. Inicio su carrera en 1973.',...  
 ' Último álbum: *Angel of Retribution (2005)*.']);
```

PROGRAMA SLIDER

Con este ejemplo pretendemos mostrar el uso del *slider*, así como de un *checkbox*. En sí, este programa es un detector de nivel de datos ingresados por el usuario. No obstante, esos datos se los puede obtener de un circuito externo a través del puerto paralelo o serial y ser evaluados en el programa.



Fig. 26. Entorno del programa Slider.

Iniciamos un nuevo GUI con el nombre *Slider*. Añadimos los componentes que muestra la figura anterior. Editamos el *checkbox* como muestra la siguiente figura:

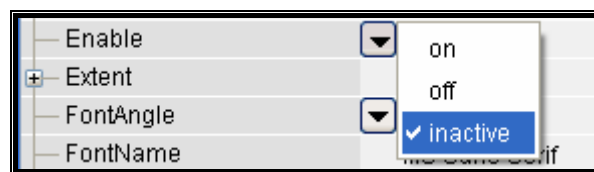


Fig. 27. Habilitación opción inactive.

Enable en estado *inactive* permite escribir sobre el *checkbox* y no poder modificar este estado por el usuario.

La función del *slider* queda de la siguiente manera:

```
function slider1_Callback(hObject, eventdata, handles)
handles.slider1=get(hObject,'Value'); %Carga en handles.slider1
el valor delSlider
handles.slider1=100.*handles.slider1;
set(handles.text1,'String',handles.slider1); %Escribe el valor
de Slider en statictext
if (handles.slider1 < 50)
```

```
set(handles.text3,'String','BUEN Nivel');  
set(handles.checkbox1,'Value',0) ;  
else  
    set(handles.text3,'String','MAL Nivel');  
    set(handles.checkbox1,'Value',1);  
    %beep  
end  
guidata(hObject, handles);
```

El conjunto de la secuencia `if` determina dos estados: 1) Si el valor del *slider* es menor que 50 escribe en el componente *text3* el texto “*BUEN Nivel*” y mantiene en cero el estado del *checkbox*; 2) Si el valor del *slider* es mayor o igual que 50 escribe en el componente *text3* el texto “*MAL Nivel*” y mantiene en uno el estado del *checkbox*.

Como en un ejemplo anterior, la imagen de fondo la añadimos con las sentencias:

```
[x,map]=imread('Stratovarius.jpg','jpg');  
image(x),colormap(map),axis off,hold on
```

BOTONES PERSONALIZADOS



Fig. 28. Personalización de botones.

La interfaz gráfica de usuario de MATLAB nos permite personalizar la presentación de nuestros botones como lo muestra la figura precedente. Para lograr esto, editamos el siguiente código en la parte del m-file destinada a la inicialización del programa (`function Etiqubutton_OpeningFcn...`):

```
%Carga la imagen de fondo (opcional)
[x,map]=imread('hammerfall.jpg','jpg');
image(x),colormap(map),axis off,hold on

%Coloca una imagen en cada botón
[a,map]=imread('vol.jpg');
[r,c,d]=size(a);
x=ceil(r/30);
y=ceil(c/30);
g=a(1:x:end,1:y:end,:);
g(g==255)=5.5*255;
set(handles.pushbutton1,'CData',g);

[a,map]=imread('stop.jpg');
[r,c,d]=size(a);
x=ceil(r/30);
y=ceil(c/30);
g=a(1:x:end,1:y:end,:);
g(g==255)=5.5*255;
set(handles.pushbutton2,'CData',g);

[a,map]=imread('play.jpg');
[r,c,d]=size(a);
x=ceil(r/30);
```



```
y=ceil(c/30);
g=a(1:x:end,1:y:end,:);
g(g==255)=5.5*255;
set(handles.pushbutton3,'CData',g);

[a,map]=imread('open_files.jpg');
[r,c,d]=size(a);
x=ceil(r/30);
y=ceil(c/30);
g=a(1:x:end,1:y:end,:);
g(g==255)=5.5*255;
set(handles.pushbutton4,'CData',g);

[a,map]=imread('cd_eject.jpg');
[r,c,d]=size(a);
x=ceil(r/35);
y=ceil(c/35);
g=a(1:x:end,1:y:end,:);
g(g==255)=5.5*255;
set(handles.pushbutton5,'CData',g);

[a,map]=imread('pause.jpg');
[r,c,d]=size(a);
x=ceil(r/100);
y=ceil(c/80);
g=a(1:x:end,1:y:end,:);
g(g==255)=5.5*255;
set(handles.pushbutton6,'CData',g);

[a,map]=imread('mute2.jpg');
[r,c,d]=size(a);
x=ceil(r/30);
y=ceil(c/30);
g=a(1:x:end,1:y:end,:);
g(g==255)=5.5*255;
set(handles.pushbutton7,'CData',g);
% Choose default command line output for Etiqubutton
handles.output = hObject;
```

PROGRAMA IMAGENES

Con este sencillo programa se mostrará como asignar a cada axes de un Guide un gráfico o imagen específico.

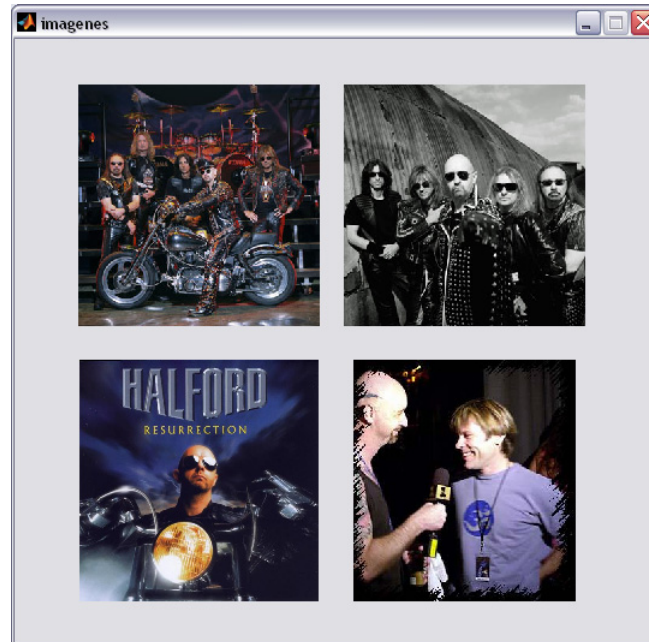


Fig. 29. Programa Imágenes.

Ingrese en un nuevo guide los cuatro elementos que se muestran en la figura siguiente:

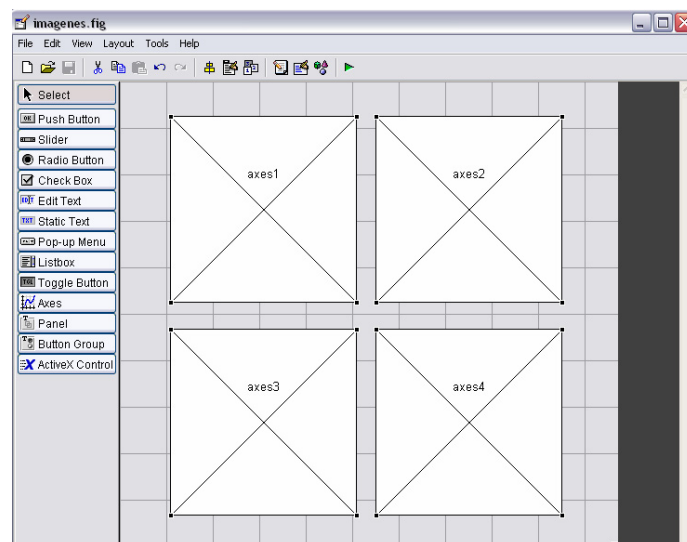


Fig. 30. Programa Imágenes.

En la parte de inicialización del programa editamos lo siguiente:

```
axes(handles.axes1)
background = imread('una.jpg');
axis off;
imshow(background);
%*****
```

```
axes(handles.axes2)
background = imread('dos.jpg');
axis off;
imshow(background);
%*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-
axes(handles.axes3)
background = imread('tres.jpg');
axis off;
imshow(background);
%*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-
axes(handles.axes4)
background = imread('cuatro.jpg');
axis off;
imshow(background);
```

Los nombres de cada imagen son *una*, *dos*, *tres* y *cuatro*. Recuerde que las imágenes deben estar en la misma carpeta que está el programa.

PROGRAMA ELEMENTOS

Con este programa pretendemos mostrar el uso de *toggle button*, así como el empleo de *panel button*.

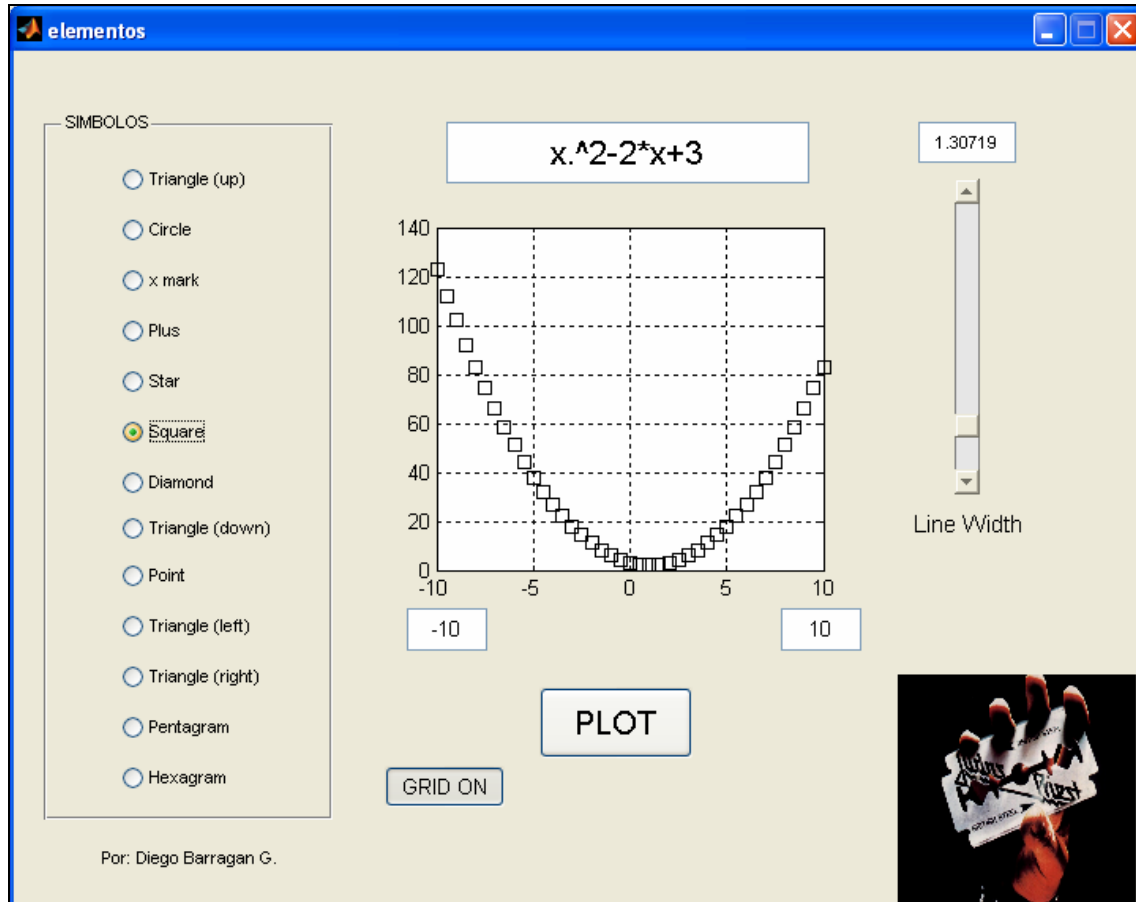


Fig. 31. Entorno del programa Elementos.

Una de las novedades que presenta la versión 7.0.1 de MATLAB en la interfaz gráfica de usuario es el *panel de botones (button panel)*. En este ejemplo, los botones del panel deben tener la condición de que solo uno de ellos deber estar en alto y los demás en estado bajo, para así poder configurar el estilo de línea. Además, el botón encendido debe permanecer es estado alto aunque se lo vuelva a seleccionar.

La configuración de los parámetros de la función a graficar se basa en la siguiente tabla:

Color	Símbolo	Tipo línea
b blue	. point	- solid
g green	o circle	: dotted
r red	x x-mark	-. dashdot
c cyan	+ plus	-- dashed
m magenta	* star	
y yellow	s square	
k black	d diamond	
	v triangle (down)	
	^ triangle (up)	
	< triangle (left)	
	> triangle (right)	
	p pentagram	
	h hexagram	

El sector del m-file destinado a la programación de las condiciones iniciales tiene el siguiente código:

```
% Asignación del objeto axes para la imagen adjunta.
axes(handles.imagen)
[x,map]=imread('britishsteel.jpg','jpg');
image(x),colormap(map),axis off,hold on

% Asignación del campo axes para la función a graficar.
axes(handles.grafica)
x=-10:0.5:10;           %Primer intervalo de graficación.
handles.x=x;
handles.h=plot(x,x.^2); %Graficar una parábola.
set(handles.h,'LineStyle','^','Color',[0.5 0 0]);%Estilo de línea
grid off;               %Grid inactivo
set(handles.grid,'String','GRID OFF');%Etiquetar el toggle button.
title('SEÑAL');
handles.slider1=0.1; %Inicializar el valor del slider.
set(handles.edit1,'String',handles.slider1);%Mostrar el valor del
slider.
```

Una vez que se ha colocado cada uno de los botones dentro del *panel de botones* y se los ha etiquetado, se ejecuta lo que muestra la siguiente figura:

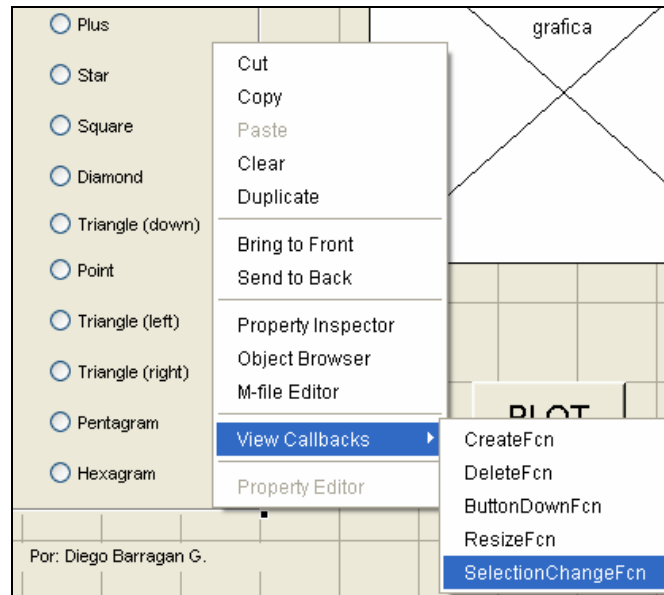


Fig. 32. Crear una función de Selección.

En el m-file asociado se creará el siguiente código:

```
function uipanel1_SelectionChangeFcn(hObject, eventdata, handles)
% hObject    handle to uipanel1 (see GCBO)
% eventdata  reserved - to be defined in a future version of MATLAB
% handles    structure with handles and user data (see GUIDATA)
```

Para este ejemplo, el campo *Tag* de cada botón del panel se ha etiquetado *uno, dos, tres...* De esta forma, es más fácil trabajar cada configuración en el m-file. De esta forma, la programación del panel de botones queda de la siguiente manera:

```
function uipanel1_SelectionChangeFcn(hObject, eventdata, handles)
% hObject    handle to uipanel1 (see GCBO)
% eventdata  reserved - to be defined in a future version of MATLAB
% handles    structure with handles and user data (see GUIDATA)

if (hObject==handles.uno)
    set(handles.h,'LineStyle','.', 'Color','g');
elseif(hObject==handles.dos)
    set(handles.h,'LineStyle','o', 'Color','r');
elseif(hObject==handles.tres)
    set(handles.h,'LineStyle','x', 'Color','c');
elseif(hObject==handles.cuatro)
    set(handles.h,'LineStyle','+', 'Color','m');
elseif(hObject==handles.cinco)
    set(handles.h,'LineStyle','*', 'Color','y');
elseif(hObject==handles.seis)
    set(handles.h,'LineStyle','s', 'Color','k');
elseif(hObject==handles.siete)
    set(handles.h,'LineStyle','d', 'Color',[1 0.5 0.5]);
elseif(hObject==handles.ocho)
    set(handles.h,'LineStyle','v', 'Color',[1 0.5 1]);
elseif(hObject==handles.nueve)
    set(handles.h,'LineStyle','^', 'Color',[0.5 0 0]);
elseif(hObject==handles.diez)
    set(handles.h,'LineStyle','>', 'Color',[0.5 0 1]);
elseif(hObject==handles.once)
    set(handles.h,'LineStyle','<', 'Color',[0.5 1 0]);
```

```
elseif(hObject==handles.doce)
    set(handles.h,'LineStyle','p','Color',[0.5 1 1]);
else
    set(handles.h,'LineStyle','h','Color',[0.52 0 0]);
end
```

La función del *slider* queda con el siguiente código:

```
function slider1_Callback(hObject, eventdata, handles)
handles.slider1=get(hObject,'Value');
handles.slider1= handles.slider1*10;
if handles.slider1==0
    handles.slider1=handles.slider1+0.01;
end
set(handles.h,'LineWidth',handles.slider1);
set(handles.edit1,'String',handles.slider1);
guidata(hObject,handles);
```

El valor por defecto del *slider* va de 0 a 1. Por esta razón se lo multiplica por 10. Como el valor capturado del *slider* se usa para el ancho de línea de la gráfica, este valor no deber ser cero y es por eso que usamos una sentencia *if*, para que cuando el valor ingresado sea cero, inmediatamente se le sume 0.01. La sentencia `set(handles.h,'LineWidth',handles.slider1)` modifica el valor del ancho de línea de la señal y la sentencia `set(handles.edit1,'String',handles.slider1)` escribe el valor numérico en *edit1*.

El campo donde se ingresa la ecuación tiene el siguiente código:

```
function edit2_Callback(hObject, eventdata, handles)
ini=get(hObject,'String');
handles.edit2=ini;
guidata(hObject,handles);
```

La configuración del *toggle button* (etiquetado como *grids*) que añade el grid, tiene el código siguiente:

```
function grids_Callback(hObject, eventdata, handles)
die=get(hObject,'Value');
handles.die=die;
if handles.die==1
    grid on;
    set(handles.grids,'String','GRID ON');
else
    grid off;
    set(handles.grids,'String','GRID OFF');
end
```

La sentencia `set(handles.grids,'String','GRID ON')` modifica el texto del *toggle button*, de esta forma se leerá GRID ON o GRID OFF dependiendo de la selección del botón.

Al ingresar la función a graficar, el botón PLOT ejecutará el siguiente código:

```
function plot_Callback(hObject, eventdata, handles)
axes(handles.grafica) %Grafica en 'grafica'
```

```
%men y may almacena el valor del intervalo de graficación.
men=get(handles.menor,'String');
may=get(handles.mayor,'String');

%Estos valores se transforman a formato double y se almacenan en x.
x=str2double(men):0.5:str2double(may); %intervalo de gráfica

%Salvamos el valor ingresado de la función y pasa a formato String.
ini=handles.edit2; %Tomar la Ecuación
ini=char(ini); %Pasar a formato char

%Salvar los valores actuales de graficación.
jud=get(handles.h,'Marker'); %TOMar el valor LineStyle actual
asp=get(handles.h,'LineWidth');
rie=get(handles.h,'Color');
handles.h=plot(x,eval(ini)); %Graficar la ecuación ingresada
set(handles.h,'LineStyle',jud); %Mantener el valor LineStyle
set(handles.h,'LineWidth',asp);
set(handles.h,'Color',rie);

%Tomar el valor de GRID y mantenerlo en la nueva gráfica.
handles.die=get(handles.grids,'Value');
if handles.die==1
    grid on;
    set(handles.grids,'String','GRID ON');
else
    grid off;
    set(handles.grids,'String','GRID OFF');
end

guidata(hObject,handles)
```


PROGRAMA GUIDE SIMULINK

Con este programa se pretende mostrar la interacción entre una Interfaz Gráfica y Simulink.

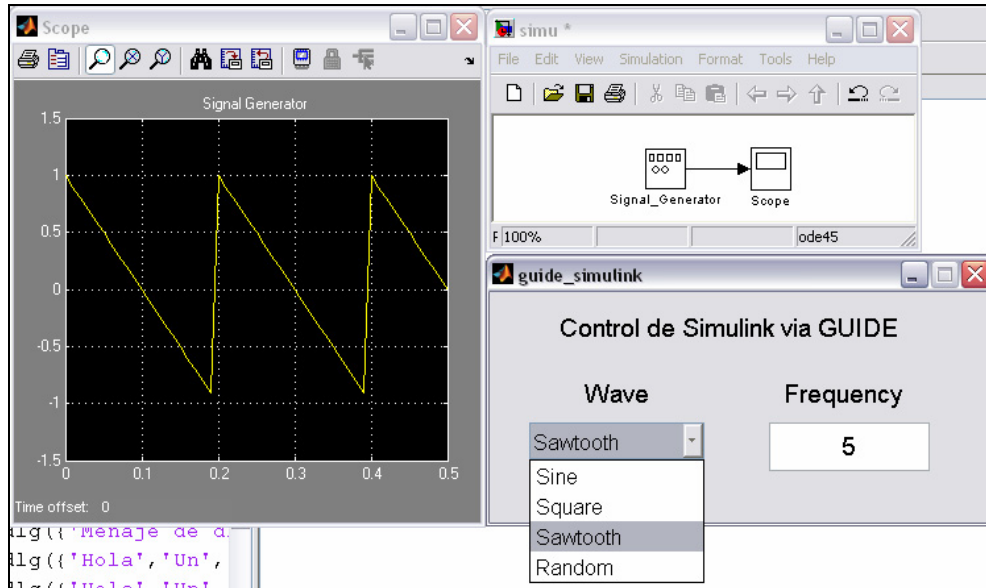


Fig. 33. Entorno programa GUIDE_SIMULINK

Este sencillo programa controla dos parámetros del bloque *Signal_Generator*: la forma de onda y la frecuencia.

En la parte de inicialización del programa (*guide_simulink_OpeningFcn*) se escribe lo siguiente:

```
find_system('Name','simu');  
open_system('simu');  
set_param('simu/Signal_Generator','Wave','sine');  
set_param('simu/Signal_Generator','frequency','5');  
set_param(gcs,'SimulationCommand','Start');
```

Estos comandos son los primeros que se ejecutan al abrir la interfaz gráfica. *Find_system* y *open_system* son para comprobar si existe el programa en simulink y para abrirlo. La sentencia para escribir en los bloques de simulink es *set_param*, que se usa para establecer en el parámetro *Wave form* del bloque *Signal_Generator* la onda *sine*. La sintaxis de *set_param* es:

```
set_param('nombre_del_programa/nombre_del_bloque','parámetro','valor')
```

El comando *set_param(gcs,'SimulationCommand','Start')* es para iniciar la ejecución del programa en simulink.

La programación del *Pop-up menú* (etiquetada el en campo *Tag* como *wave*) es como sigue:

```
function wave_Callback(hObject, eventdata, handles)  
onda = get(hObject,'Value');  
if onda==1
```

```
set_param('simu/Signal_Generator','Wave','sine');  
set_param(gcs,'SimulationCommand','Start');  
elseif onda==2  
set_param('simu/Signal_Generator','Wave','square');  
set_param(gcs,'SimulationCommand','Start');  
elseif onda==3  
set_param('simu/Signal_Generator','Wave','sawtooth');  
set_param(gcs,'SimulationCommand','Start');  
else  
set_param('simu/Signal_Generator','Wave','random');  
set_param(gcs,'SimulationCommand','Start');  
end
```

La programación del *edit text* que manipula la frecuencia es:

```
function edit1_Callback(hObject, eventdata, handles)  
fre = get(hObject,'String');  
set_param('simu/Signal_Generator','frequency',fre);  
set_param(gcs,'SimulationCommand','Start');
```

Otro programa sencillo es el siguiente:

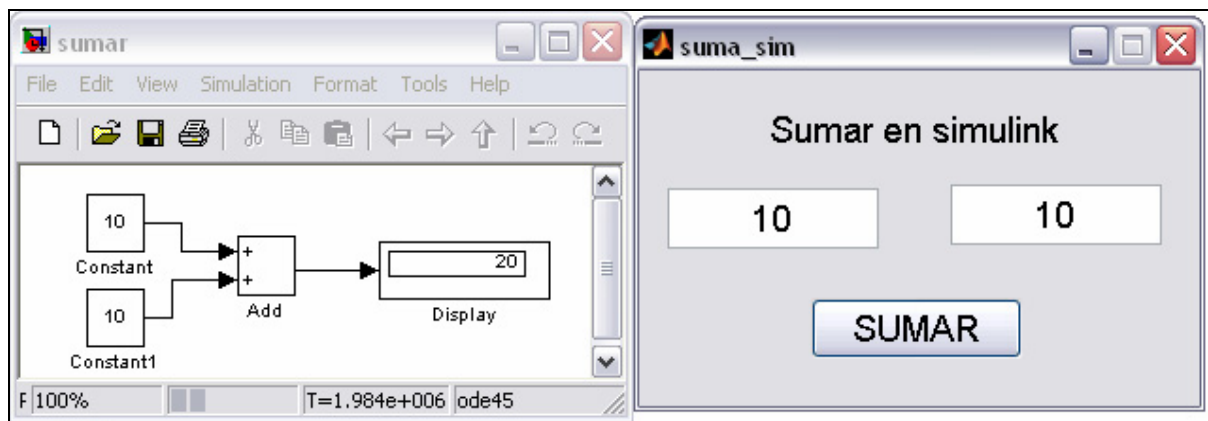


Fig. 34. Programa suma_sim

Como se ve en la figura precedente, los sumandos se ingresan desde un Guide y son evaluados en simulink.

La parte de condiciones iniciales es como sigue:

```
find_system('Name','sumar');  
open_system('sumar');  
set_param(gcs,'SimulationCommand','Start');
```

Y la parte del pushbutton es:

```
val_a=get(handles.valor_a,'String');  
val_b=get(handles.valor_b,'String');  
set_param('sumar/Constant','Value',val_a);  
set_param('sumar/Constant1','Value',val_b);
```

Para finalizar con los programas de interacción entre GUIDE y Simulink, se realizará un simple reproductor de audio, en el cual se podrá ejecutar *play*, *pausa*,

continuar y *stop*; como también tener control del volumen de la reproducción. La figura siguiente muestra el entorno de este sencillo programa:

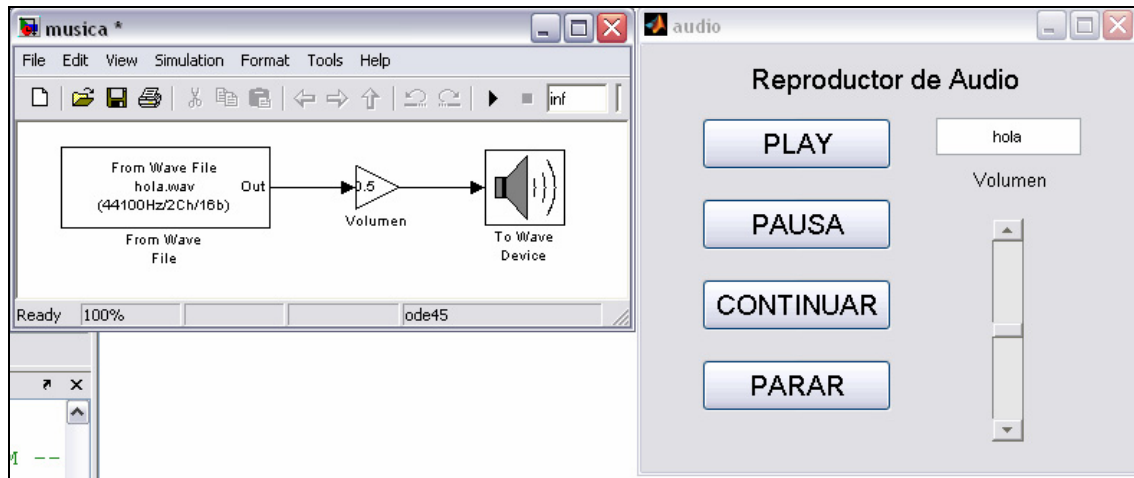


Fig. 35. Entorno del programa audio.

Los componentes del programa *musica* están en la librería *Signal Processing Blockset*. Es necesario mantener la etiqueta de cada bloque de simulink.

Las condiciones iniciales del GUIDE audio es como sigue:

```
1. set(handles.volumen, 'Value', 0.5);
2. find_system('Name', 'musica');
3. open_system('musica');
4. set_param('musica/Volumen', 'Gain', '0.5');
5. musica=get(handles.cancion, 'String');
6. set_param('musica/From Wave File', 'FileName', char(musica));
```

La línea 1 establece el valor de 0.5 al *slider*, que al abrir el programa estará justo en la mitad. Las líneas 2 y 3 son para encontrar el programa y abrirlo. La línea 4 establece en 0.5 el valor del parámetro *Gain* del bloque *Volumen* en Simulink. La línea 5 toma el nombre del archivo de audio (*.wav)³ que se reproducirá (recuérdese que el archivo de audio debe estar en la misma carpeta del programa) y la línea 6 asigna este nombre al bloque *From Wave File*.

El fin de este programa, más allá de reproducir audio, es controlar la ejecución, pausa, continuación y parada de un programa en simulink desde un Guide.

El campo *tag* de los botones *play*, *pausa*, *continuar* y *parar* es *play*, *pause*, *contin* y *stopp* respectivamente. La programación de cada botón es como sigue:

```
function play_Callback(hObject, eventdata, handles)
musica=get(handles.cancion, 'String');
set_param('musica/From Wave File', 'FileName', char(musica));
set_param(gcs, 'SimulationCommand', 'Start');

function pause_Callback(hObject, eventdata, handles)
set_param(gcs, 'SimulationCommand', 'Pause')
```

³ Para convertir archivos de audio a formato *wav* he utilizado el programa *MUSICMATCH*, en la parte de *Archivo*→*Convertir Archivos*...

```
function stopp_Callback(hObject, eventdata, handles)
set_param(gcs, 'SimulationCommand', 'Stop')

function contin_Callback(hObject, eventdata, handles)
set_param(gcs, 'SimulationCommand', 'Continue')
```

Para el control del volumen se ha escogido un valor mínimo de 0 y un máximo de 1, que son los valores por defecto del *slider*. El *slider* se ha etiquetado (*tag*) como *volumen*. La programación del volumen queda como sigue:

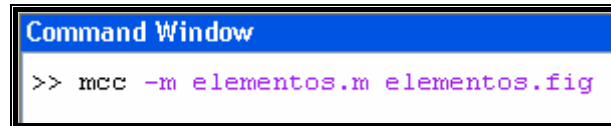
```
function volumen_Callback(hObject, eventdata, handles)
volu=get(hObject, 'Value');
set_param('musica/Volumen', 'Gain', num2str(volu));
```

NOTA: es importante no exagerar en los valores del parámetro *Gain* del bloque *Volumen* en simulink, ya que es muy posible que vuestros parlantes o audífonos sufran daño innecesario.

.EXE

MATLAB posee un compilador que convierte nuestros programas en archivos .exe que pueden ejecutarse sin necesidad de abrir MATLAB.

Para crear un archivo .exe en MATLAB, ejecutamos en la ventana de comandos el siguiente código:



```
Command Window
>> mcc -m elementos.m elementos.fig
```

El compilador creará los siguientes archivos:

	elementos_main	C Source File
	elementos.ctf	Archivo CTF
	elementos_mcc_component_data	C Source File
	elementos	Aplicación

El último archivo de esta lista es el ejecutable.

ACERCA DEL AUTOR



Diego Orlando Barragán Guerrero (2/Sep/84) es estudiante de la Escuela de Electrónica y Telecomunicaciones de la Universidad Técnica Particular de Loja (ECUADOR). Actualmente trabaja en la investigación de Procesamiento Digital de Imágenes en Matlab, Procesamiento Digital de Audio en Matlab y *Software-Defined Radio*. Ha publicado algunos programas en www.mathworks.com sobre programación de interfaces gráficas, diseño de filtros, códigos de línea, modulación AM, modulación digital... Asimismo, es editor y articulista de la Revista de la Escuela Electrónica y Telecomunicaciones, *En Corto Circuito*.

Es hincha del EMELEC, el “Che” Guevara, la buena Literatura y el Heavy-Metal.

Mail: diegokillemail@yahoo.com (principal), dobarragan@utpl.edu.ec
Teléfono: casa: (593-7) 2577587, móvil: 097184975 (LOJA/ECUADOR)

Release: 2007-03-12



The face behind the code...