

**Nombre:** Ricardo Patricio Perez Maginniss No. de Matrícula.:589

**Materia:** fundamentos de programación Grupo:DS1A Turno:matutino  
**Carrera:** licenciatura desarrollo de software interactivo y videojuegos

**Tema:** Crear una aplicación Windows Desktop tradicional (C++)  
**No:** P.12

**Fecha propuesta:** 9 de noviembre de 2021 **Fecha de Entrega:** 30 de noviembre de 2021

**Escuela:** Amerike Plantel Gdl

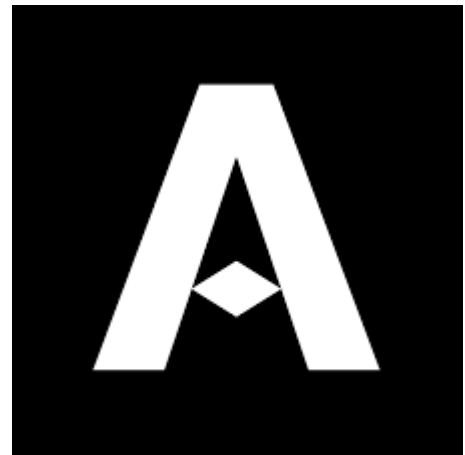
**Calle:** Montemorelos No:3503 **Colonia:** Rinconada de la Calma **C.P.:** 45080

**Teléfono:** [33 3632 6100](tel:3336326100)

**Ciudad:** Zapopan, Jal.

**Logotipo personal**

**Logotipo (de la escuela)**



### Firma del alumno (a)

### Firma de revisión fecha

Qué se evalúa:	10 pts.	7 pts.	4pts.	Pts.
Entrega electrónica	Es en tiempo y forma al iniciar la clase. (1 pts.)	Después de 30 minutos de iniciada la clase. (.7 pts.)	Al minuto 40. (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 y objetivo.	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 programa y los cálculos.	Los parámetros y componentes corresponden al 100% de lo planeado. (1 pts.)	El programa arroja un error o componente no corresponden al 100% de lo planeado. (7 pts.)	El programa arroja dos errores o componentes no corresponden al 100% de lo calculado. (.4pts.)	
Diagramas.	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos son acorde al de la práctica y siguen una secuencia lógica. (1 pts.)	Los diagramas a bloques, o de flujo o esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.7 pts.)	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.4pts.)	

Nombre: Ricardo Patricio Perez Maginniss

Práctica: Crear una aplicación Windows Desktop tradicional (C++)

No. P-12

Página 1

<i>La tabla de valores.</i>	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 10%. (1 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 15%. (.7 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 20%. (.4pts.)	
<i>Las observaciones y conclusiones.</i>	Son específicas y congruentes con la práctica. (1 pts.)	Las observaciones o conclusiones son específicas y congruentes con la práctica. (.7 pts.)	Las observaciones y las conclusiones no son específicas y congruentes con la práctica. (.4pts.)	
<i>Bibliografía.</i>	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) y está completa (1 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.)	
<i>Fuentes de consulta.</i>	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) (1 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.7 pts.)	Es acorde a algún (los) tema (s) tratado (s) (.4pts.)	

## Índice (En manuscrito objetivo)

teoría  
diagramas de flujo  
tabla comparativa  
observaciones  
conclusiones  
bibliografía

## Teoría (En manuscrito)

¿Qué es tchar?  
representan una cadena de tipo WCHAR o char.

¿Qué es WndProc?  
Es un marcador de posición para el nombre de la función que define en su aplicación.

¿Qué es WNDCLASSEX?  
que especifica el tamaño de la estructura

¿Qué es WinMain?  
Es el nombre convencional utilizado para el punto de entrada de la aplicación.

## Diagramas De flujo

Desktopapp  
|

Swindowclass  
|

winmain  
|

windclass  
|

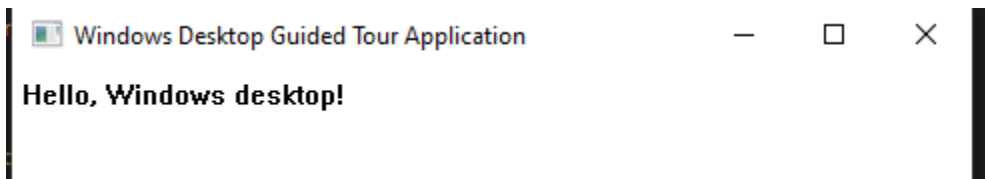
windclasses  
|

struct windproc

**Tabla (comparativa): presentarla terminada y al menos con estos elementos**

datos	que espero	que paso	resultado	
nada	un mensaje	recibí el mensaje		

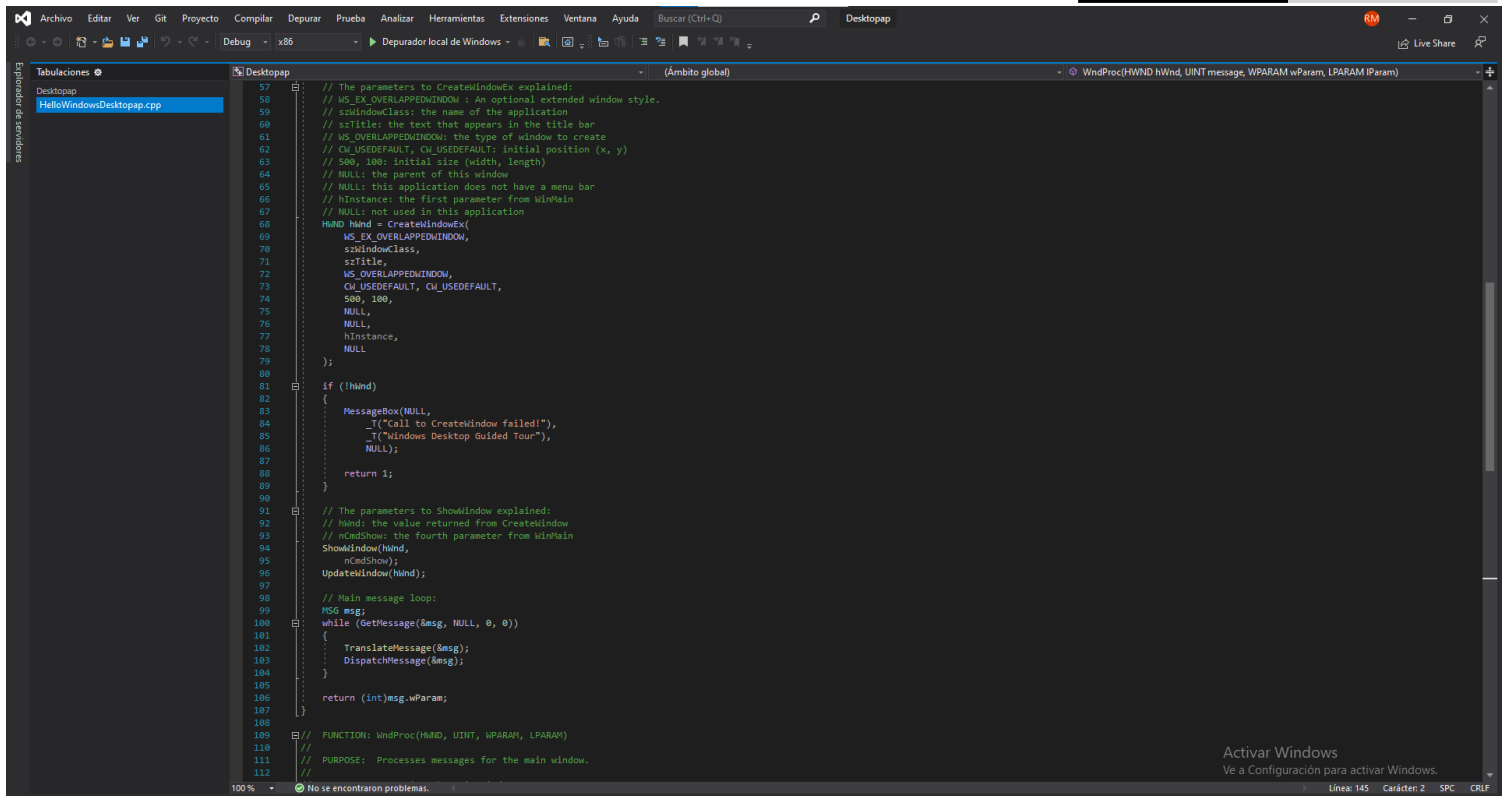
## Resultados



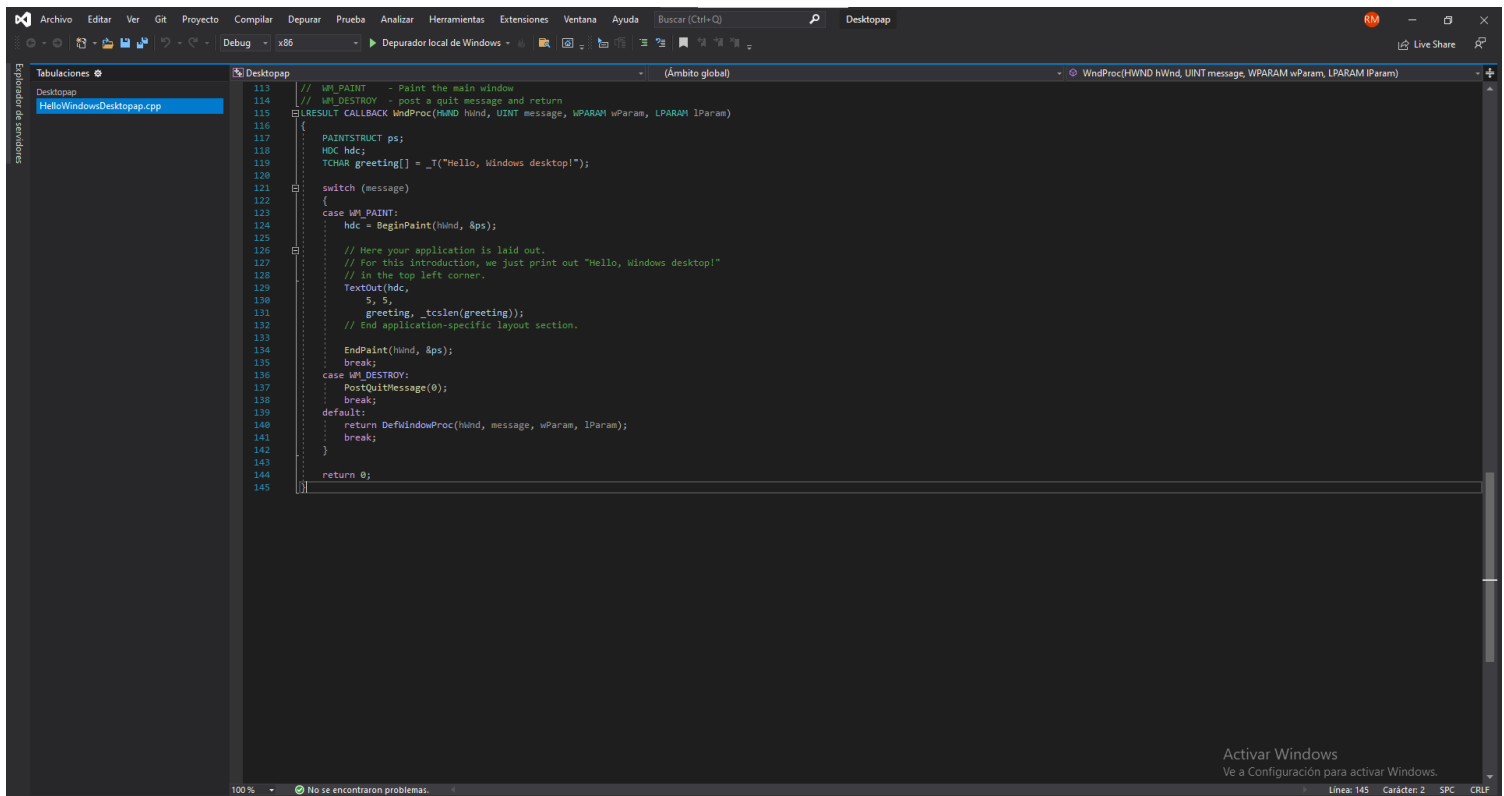
```

1 // HelloWindowsDesktop.cpp
2 // compile with: /D_UNICODE /DUNICODE /DWIN32 /D_WINDOWS /c
3
4 #include <windows.h>
5 #include <stdlib.h>
6 #include <string.h>
7 #include <tchar.h>
8
9 // Global variables
10
11 // The main window class name.
12 static TCHAR szWindowClass[] = _T("DesktopApp");
13
14 // The string that appears in the application's title bar.
15 static TCHAR szTitle[] = _T("Windows Desktop Guided Tour Application");
16
17 HINSTANCE hInst;
18
19 // Forward declarations of functions included in this code module:
20 LRESULT CALLBACK WndProc(HWND, UINT, WPARAM, LPARAM);
21
22 int WINAPI WinMain(
23     _In_ HINSTANCE hInstance,
24     _In_opt_ HINSTANCE hPrevInstance,
25     _In_ LPSTR lpCmdLine,
26     _In_ int nCmdShow
27 )
28 {
29     WNDCLASSEX wcxex;
30
31     wcxex.cbSize = sizeof(WNDCLASSEX);
32     wcxex.style = CS_HREDRAW | CS_VREDRAW;
33     wcxex.lpfnWndProc = WndProc;
34     wcxex.cbClsExtra = 0;
35     wcxex.cbWndExtra = 0;
36     wcxex.hInstance = hInstance;
37     wcxex.hIcon = LoadIcon(wcxex.hInstance, IDI_APPLICATION);
38     wcxex.hCursor = LoadCursor(NULL, IDC_ARROW);
39     wcxex.hbrBackground = (HBRUSH)(COLOR_WINDOW + 1);
40     wcxex.lpszMenuName = NULL;
41     wcxex.lpszClassName = szWindowClass;
42     wcxex.hIconSm = LoadIcon(wcxex.hInstance, IDI_APPLICATION);
43
44     if (!RegisterClassEx(&wcxex))
45     {
46         MessageBox(NULL,
47             _T("Call to RegisterClassEx failed!"),
48             _T("Windows Desktop Guided Tour"),
49             NULL);
50     }
51     return 1;
52 }
53
54 // Store instance handle in our global variable
55 hInst = hInstance;
56

```



```
57 // The parameters to CreateWindowEx explained:
58 // WS_EX_OVERLAPPEDWINDOW : An optional extended window style.
59 // szWindowClass: the name of the application
60 // szTitle: the text that appears in the title bar
61 // WS_OVERLAPPEDWINDOW: the type of window to create
62 // CW_USEDEFAULT, CW_USEDEFAULT: initial position (x, y)
63 // 500, 100: initial size (width, length)
64 // NULL: the parent of this window
65 // NULL: this application does not have a menu bar
66 // hInstance: the first parameter from WinMain
67 // NULL: not used in this application
68 HWND hWnd = CreateWindowEx(
69     WS_EX_OVERLAPPEDWINDOW,
70     szWindowClass,
71     szTitle,
72     WS_OVERLAPPEDWINDOW,
73     CW_USEDEFAULT, CW_USEDEFAULT,
74     500, 100,
75     NULL,
76     NULL,
77     hInstance,
78     NULL
79 );
80
81 if (!hWnd)
82 {
83     MessageBox(NULL,
84         _T("Call to CreateWindow failed!"),
85         _T("Windows Desktop Guided Tour"),
86         NULL);
87     return 1;
88 }
89
90 // The parameters to ShowWindow explained:
91 // hWnd: the value returned from CreateWindow
92 // nCmdShow: the fourth parameter from WinMain
93 ShowWindow(hWnd,
94     nCmdShow);
95 UpdateWindow(hWnd);
96
97 // Main message loop:
98 MSG msg;
99 while (GetMessage(&msg, NULL, 0, 0))
100 {
101     TranslateMessage(&msg);
102     DispatchMessage(&msg);
103 }
104
105 return (int)msg.wParam;
106
107
108
109 // FUNCTION: WndProc(HWND, UINT, WPARAM, LPARAM)
110 //
111 // PURPOSE: Processes messages for the main window.
112
```



```
113 // WM_PAINT - Paint the main window
114 // WM_DESTROY - post a quit message and return
115 //
116 LRESULT CALLBACK WndProc(HWND hWnd, UINT message, WPARAM wParam, LPARAM lParam)
117 {
118     PAINTSTRUCT ps;
119     HDC hdc;
120     TCHAR greeting[] = _T("Hello, Windows desktop!");
121
122     switch (message)
123     {
124     case WM_PAINT:
125         hdc = BeginPaint(hWnd, &ps);
126
127         // Here your application is laid out.
128         // For this introduction, we just print out "Hello, Windows desktop!"
129         // in the top left corner.
130         TextOut(hdc,
131             5,
132             greeting, _tcslen(greeting));
133         // End application-specific layout section.
134         EndPaint(hWnd, &ps);
135         break;
136     case WM_DESTROY:
137         PostQuitMessage(0);
138         break;
139     default:
140         return DefWindowProc(hWnd, message, wParam, lParam);
141     }
142
143     return 0;
144 }
145
```

## Observaciones

un tutorial muy raro más bien algo nuevo aprendemos algo nuevo y también hay mucho texto

## Conclusiones

nos da un mensaje de hello, windows desktop!

Nombre:Ricardo Patricio Perez Maginniss

Práctica:Crear una aplicación Windows Desktop tradicional (C++)

No. P-12

Página 5

**Bibliografía (Indispensable un texto relacionado con tema)**

microsoft. (09/21/2021). TCHAR. 30/11/2021, de microsoft Sitio web: <https://docs.microsoft.com/en-us/office/client-developer/outlook/mapi/tchar>

microsoft. (05/03/2021). WNDPROC callback function (winuser.h). 30/11/2021, de microsoft Sitio web: <https://docs.microsoft.com/en-us/windows/win32/api/winuser/nc-winuser-wndproc>

microsoft. (04/01/2021). WNDCLASSEX structure (winuser.h). 30/11/2021, de microsoft Sitio web: <https://docs.microsoft.com/en-us/windows/win32/api/winuser/ns-winuser-wndclassex>

microsoft. (10/13/2021). WinMain function (winbase.h). 30/11/2021, de microsoft Sitio web: <https://docs.microsoft.com/en-us/windows/win32/api/winbase/nf-winbase-winmain>

**Nota: Los textos en rojo suprimirlos en sus prácticas, toda información que se encuentre en otro idioma traducirla al español.**

**Entregar los archivos electrónicos en tiempo y forma con nombre de archivo tipo Matricula\_ReporteX.PDF**

**Portafolio de evidencia al final del semestre en un archivo con nombre Matrícula\_PFEvidencias.PDF**

**Nota: Los textos en rojo suprimirlos en sus tareas, toda información que se encuentre en otro idioma anexar su traducción al español.**