

TAREAS PROGRAMACION VISUAL

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE TECAMAC

PROFR: TORRES SERVIN EMMANUEL

EQUIPO:

- **GEORGE SANCHEZ NORA ISABEL**
- **SALINAS REYES JOSE GUADALUPE**
- **VEGA OJEDA ALVARO JOSHUA**

GRUPO: 5322IS

PERIODO: MAYO-AGOSTO 2022.



DESARROLLO DE APLICACIONES CON PROGRAMACIÓN VISUAL

EVENTOS VISUALES

Cuando el usuario opere sobre el programa, algo deberá suceder, para ello se ocupan los eventos, un evento es cualquier suceso que puede ocurrirle a un componente y que pueden condicionar el comportamiento y apariencia del programa.

Desde un click de ratón hasta la pulsación de una tecla de teclado o la reproducción de un audio o video, entre muchas otras cosas son las que pueden activar un evento

COMPONENTES Y HERRAMIENTAS VISUALES DE ENTORNOS DE DESARROLLO

Los componentes son elementos con una funcionalidad muy concreta. Cada uno de ellos está destinado a realizar una tarea en la aplicación.

Cada componente poseerá una serie de eventos que puede recibir o generar.

Hay varias clasificaciones para los componentes. Una de ellas es los visuales y no visuales.

Un componente es visual cuando tiene una representación gráfica a la hora del diseño y ejecución (boton, barra de scroll, etc.),

Un componente no es visual en caso contrario (temporizadores, cuadros de diálogo (no visible), etc)

PROPIEDADES DE LOS COMPONENTES VISUALES

Pueden establecerse y modificarse las propiedades de los componentes tanto a la hora de diseño como durante la ejecución

Accesibilidad
Son las propiedades que permiten poder modificar la formade usar los determinados componentes

Comportamiento
Hay propiedades que pueden controlan su comportamiento que pueden modificar de que formava a funcionar un componente

Diseño.
Son las propiedades que modifican su color, su tamaño, su tipografia, etc.

Apariencia
Esta modifica el como se vera cierto componente, el espacio que ocuapara, con que detalles y en que posicion

Datos
Las propiedades de los datos, son los datos que esterecibira, asi como lo que puede almacenar o mostrar

Estilos
Aqui se pueden declara los diferentes tipos de estilos que puede tener cada uno de los componenetes

DESARROLLO DE APLICACIONES CON PROGRAMACIÓN VISUAL

FUNCIONALIDAD DE LOS EVENTOS VISUALES

Los eventos esperan sin realizar ninguna tarea hasta que se produzca un evento. Una vez producido, ejecutan alguna tarea asociada a la aparición de ese evento y cuando concluye, el programa vuelve al estado de espera. aunque no es necesario que el usuario interactúe con el programa, puede ocurrir un evento incluso al cargar la página.
Cada elemento del programa tendrá sus propios eventos, lo que nos permite tener un sinfín de posibilidades

Su funcionalidad es demasiado importante en la programación visual, debido a la interacción del usuario con los componentes visuales y sus respectivos eventos.

PROCESO DE PROGRAMACIÓN VISUAL.

La programación visual usada para diseñar y desarrollar aplicaciones con un entorno visual amigable y fáciles de utilizar por el usuario.
Con el paso del tiempo, aparecieron herramientas que incluían código que automatiza parte de las tareas más comunes en la detección y tratamiento de eventos.

La Programación Orientada a Eventos facilita el proceso de programación visual por su practicidad al generar rápidamente algunas aplicaciones basadas en objetos visuales.
De igual manera ayuda al programador novato en el rápido aprendizaje de desarrollo de nuevos programas con alta calidad en muy poco tiempo.