

Actividad | 1 | Desarrollo de Base de Datos (Lenguaje C#).

Lenguajes de Programación III.

Ingeniería en Desarrollo de
Software.



TUTOR: Miguel Ángel Rodríguez Vega.

ALUMNO: Ramón Ernesto Valdez Felix.

FECHA: 12/03/2024

Índice

| | |
|-----------------------------|---|
| Introducción | 3 |
| Descripción | 3 |
| Justificación | 4 |
| Desarrollo..... | 5 |
| Programa C# Consola | 5 |
| Programa C# Escritorio..... | 7 |
| Conclusión | 9 |
| Referencias..... | 9 |

Introducción

En la actividad uno de la materia de lenguajes de programación III, nos plantea realizar la documentación necesaria para la creación de dos programas en el lenguaje de programación C# utilizando la plataforma de programación de visual estudio, uno será realizado en consola donde solicitemos ciertos datos de un alumno de una universidad como el nombre, fecha de nacimiento, carrera a cursar en la universidad, estos datos no servirán como base para la actividad donde le pediremos que los introduzca y nos envíe un mensaje de bienvenida con todos los datos ingresados al término de su captura, en el segundo programa utilizaremos el lenguaje C# pero en conjunto con Windows Forms, donde agregaremos solicitaremos la captura de la información de un expediente de un alumno de la universidad donde tendremos que crear el programa de escritorio paso por paso hasta llegar al punto de programa la captura de la información y muestra una ventana de que la información fue guardada de manera correcta.

Descripción

En esta actividad uno entregaremos el documento del proyecto de nombre “Lenguaje C#” utilizando la información de la actividad uno proporcionada por el docente o maestro de la materia donde nos pide la creación de dos programas distintos sobre un alumno de universidad usando la herramienta de visual estudio y el lenguaje de programación de C#, el primer programa se realizará desde consola y se le solicitará al alumno capturaremos los datos solicitados por la universidad y al término de la captura debe de mostrar una ventana donde de agradezca al alumno y la información capturada. En el segundo programa utilizaremos la opción de escritorio y usaremos Windows Forms, donde utilizaremos varios componentes es una aplicación de escritorio para realizarla, usaremos cuadros de texto, etiquetas, cuadro

de listas, iconos y un botón de nombre guardar que al ser presionado no hará nada ya que no se le aplicaron ninguna instrucción.

Justificación

En esta actividad trabajaremos con la documentación proporcionada por el docente de la materia de Lenguajes de Programación III se realizará la actividad de lenguaje C# utilizando dos métodos, uno método de programación será por medio de consola y el segundo método de programación utilizando Windows Forms en la herramienta de programación de Visual Studio donde tenemos que realizar lo solicitado por el docente:

- Utilizar la información con la que se ha trabajado en las actividades 1 entregada por el docente responsable de la materia.
- Subirlo al GitHub el documento realizado compartiendo el link para que pueda consultar el docente o maestro.
- Subir al GitHub los programas (consola y escritorio) a realizar en la herramienta de visual studio 2022 al utilizar el lenguaje de programación de C#.
- Formato requerido por umi para la documentación de la actividad.
- Programa de consola:
 - Debe Ingresar 4 campos capturarles por el alumno (Nombre, Edad, Fecha de nacimiento y Carrera).
 - Mostrar dialogo de bienvenida a la universidad y favor de ingresar dato.
 - Mostrar gracias al alumno donde muestra su número y carrera proporcionada al capturar el dato solicitado por la universidad.
- Programa de escritorio:
 - Una ventana donde muestre los siguiente:

- 3 Campos para captura del alumno (Nombre, Fecha de nacimiento y Direccion) utilizados cuadro o campos de texto.
- 2 de selección, el primero de nombre Estado: donde se selección el estado deseado de los 32 estados del país de México, el segundo de nombre horario o turno. Utilizando el campo de radio para selección el turno matutino o vespertino al que se va asistir a la universidad.
- Agregar un icono de universidad y un botón donde aparezca el comentario de guardar.

Desarrollo:

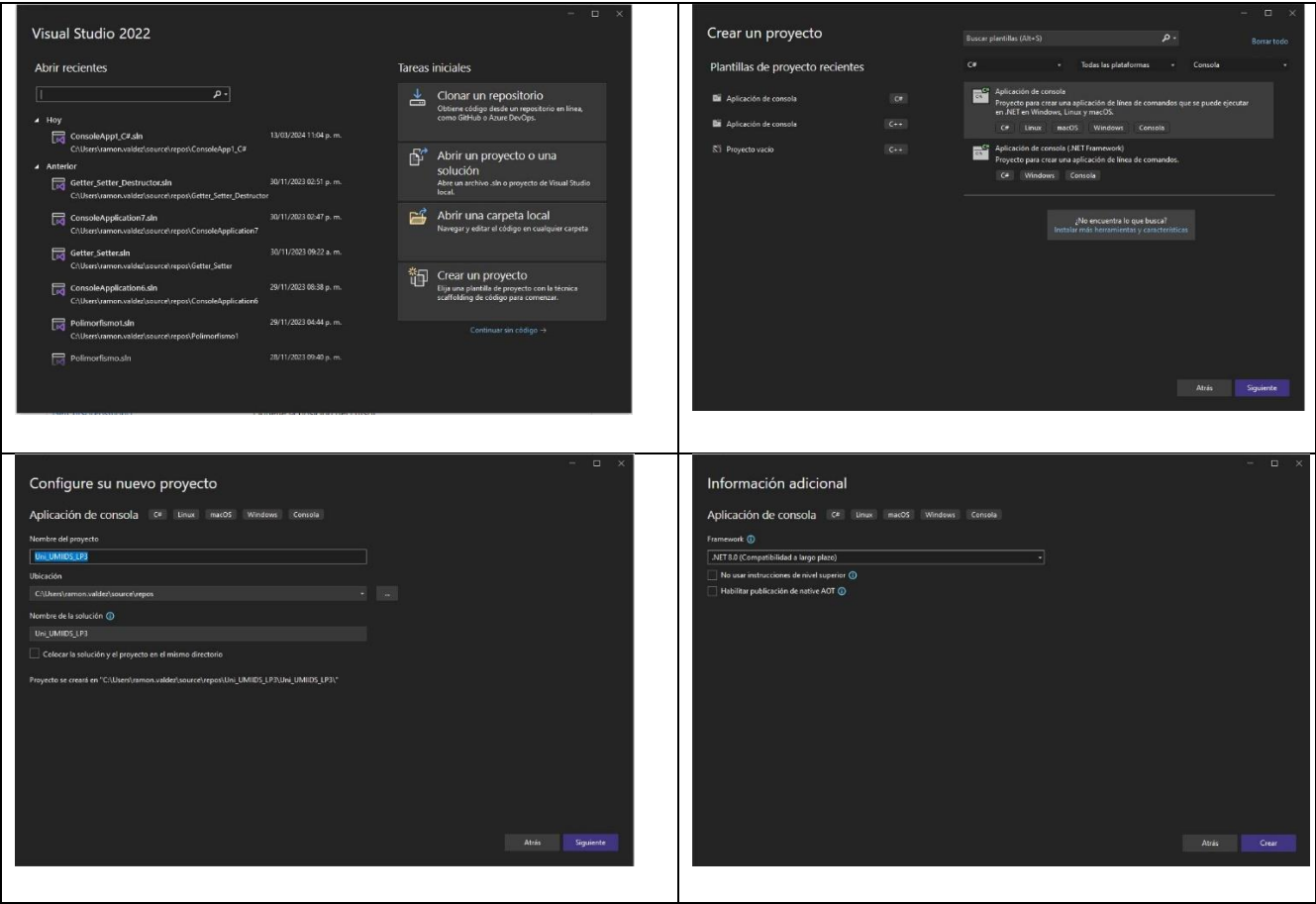
En este punto de la actividad realizaremos dos programas donde uno se realizará para muestra en la interfase de consola de C# y el segundo se realizará la programación en Windows Forms con base de C# en esta documentación anexaremos las imágenes de evidencia de los programas realizados para este trabajo de la materia de lenguajes de programación III.

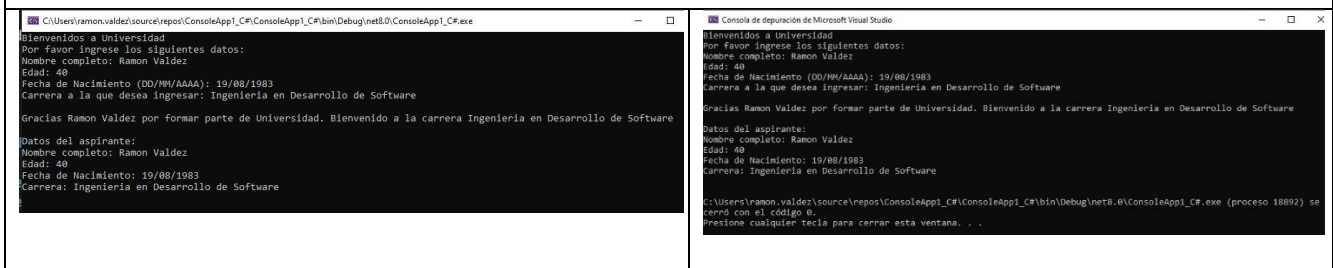
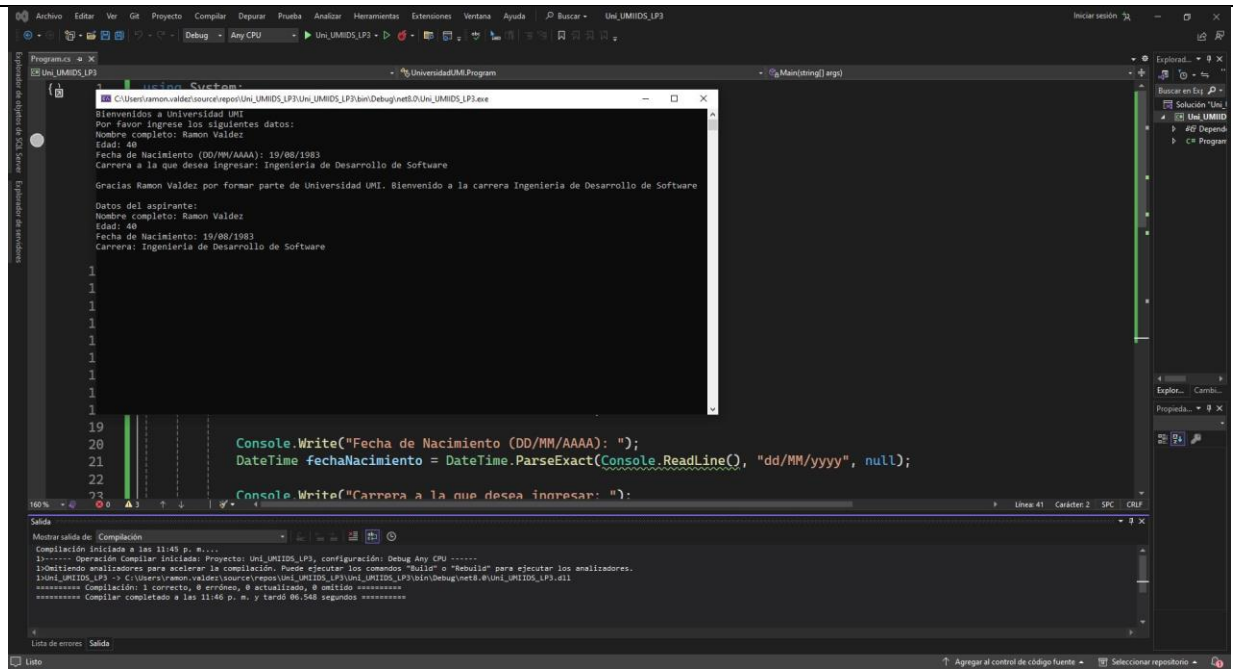
Link: [GitHub](#)

Programa C# Consola

En este punto mostraremos la evidencia de la realización de programa de C# que se ejecuta en modo consola dentro de la herramienta de Visual Studio, anexaremos imágenes de evidencia de la ejecución del código a utilizar para llegar al resultado de lo solicitado por el docente de la materia, en este programa trabajaremos en la información personal de un alumno de la universidad y realizaremos el llenado de su

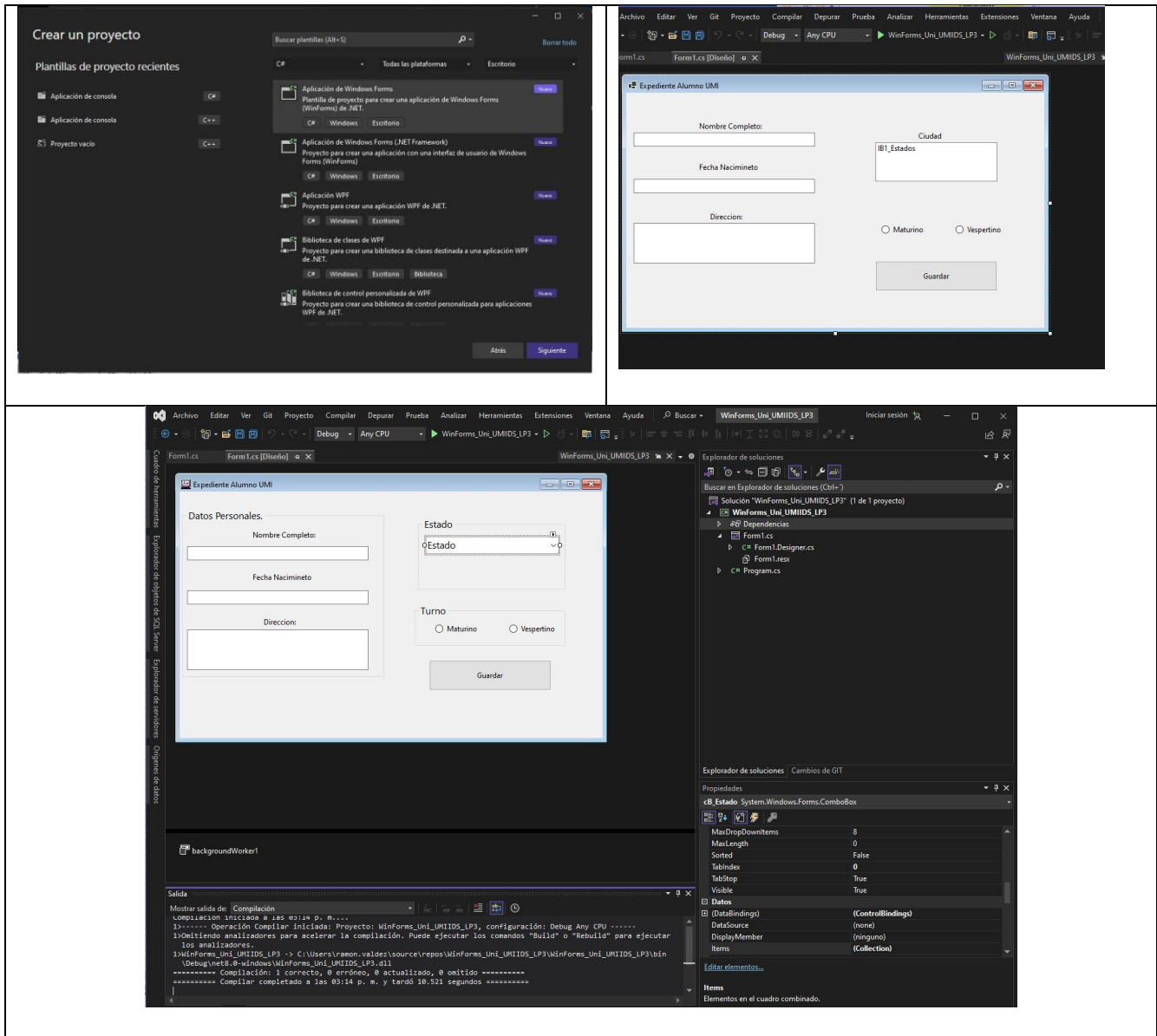
información donde el resultado será un mensaje de gracia alumno X, bienvenido a la carrera X de la universidad.

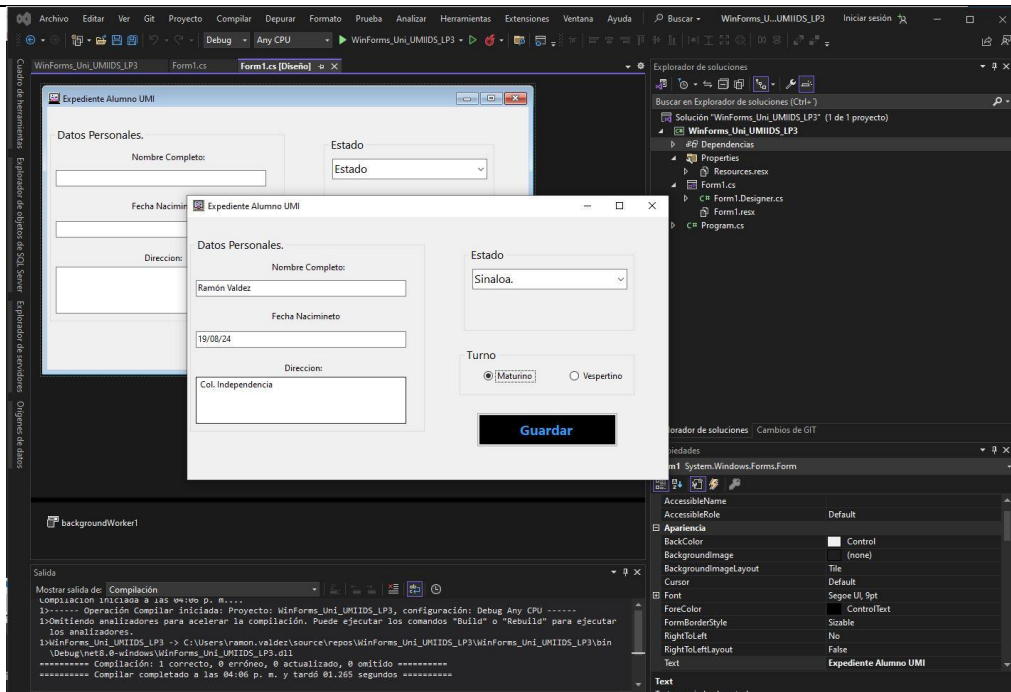




Programa C# Escritorio

En este punto de la actividad realizaremos el programa utilizando Windows Forms en la herramienta o plataforma de Visual Studio 2022, anexado evidencia de la creación del programa solicitado por el docente que se encuentra como responsable de la materia de Lenguaje de Programación III, pide realizar una ventana con información de un expediente de alumno de la universidad UMI donde se muestren 3 campos de información capturada por el alumno, 2 campos de selección de información y un boto de guardar.





Conclusión

En conclusión: C# tiene sus orígenes en la familia de lenguajes C y su primera versión, tal y como explica Microsoft, se parecía mucho a Java. De hecho, se creó con el fin de ser una alternativa viable en este en Windows. Muchas de sus características fueron evolucionando y mejorando hasta llegar a la versión actual. Por ejemplo, ahora el lenguaje de C# admite los conceptos de encapsulación, herencia y polimorfismo y facilita el desarrollo de componentes de software mediante varias construcciones de lenguaje innovadoras.

Referencias

GitHub: Let's build from here. (n.d.)

Tokio. (2023, September 1). *C#, ¿qué es? ¿Quién lo inventó? ¡Conoce este lenguaje de programación!* Tokio School. <https://www.tokioschool.com/noticias/c-que-es/>