

**UNIVERSIDAD MARIANO GALVEZ DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO SANTA ELENA PETEN
FACULTAD DE INGENIERIA EN SISTEMAS**

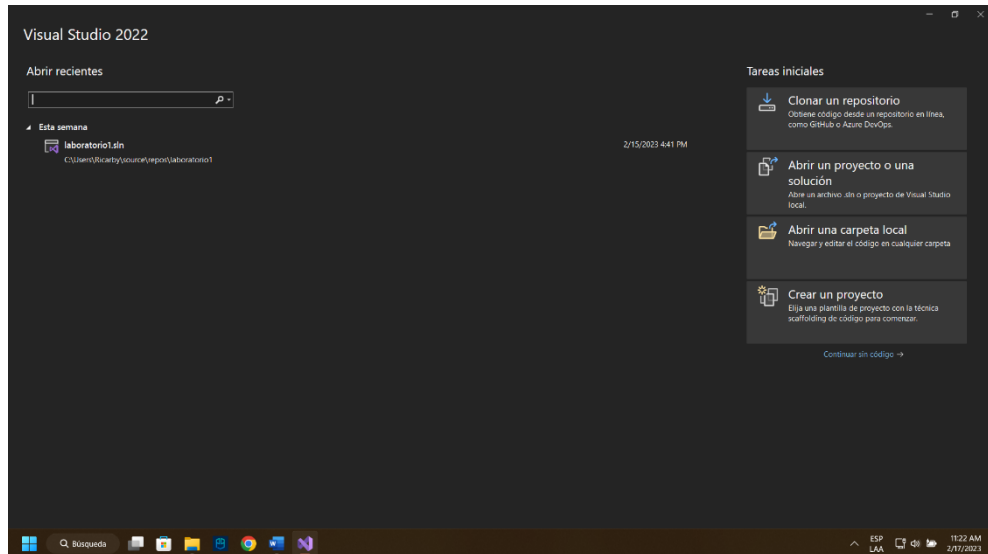


ING. LUIS ANTONIO GUTIERREZ RODAS

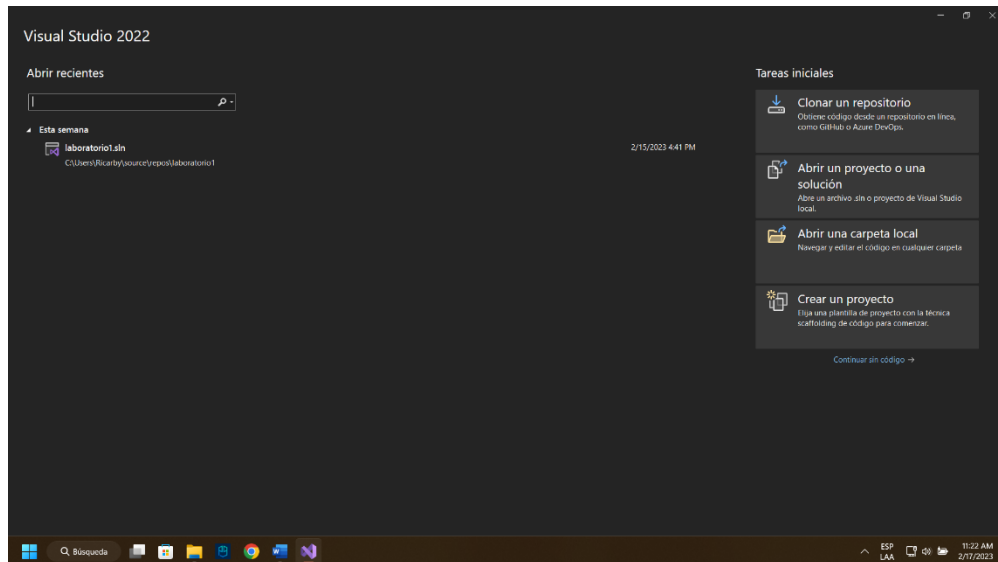
CURSO: PROGRAMACION 1

**TRABAJO:
LABORATORIO 1 C#**

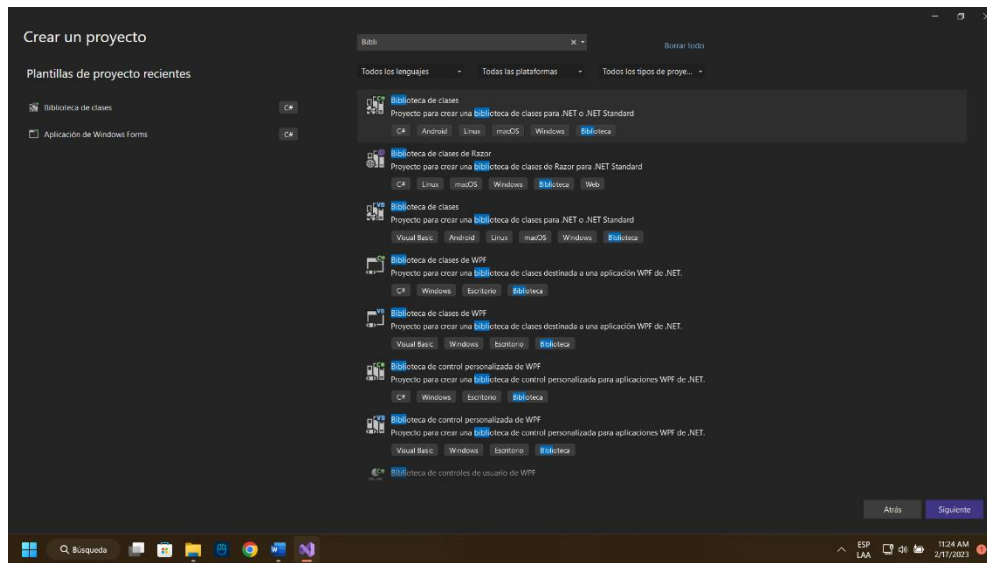
**ALUMNO:
Carlos Ricarbi Monterroso Cordova
CARNE: 1690-22-13433**



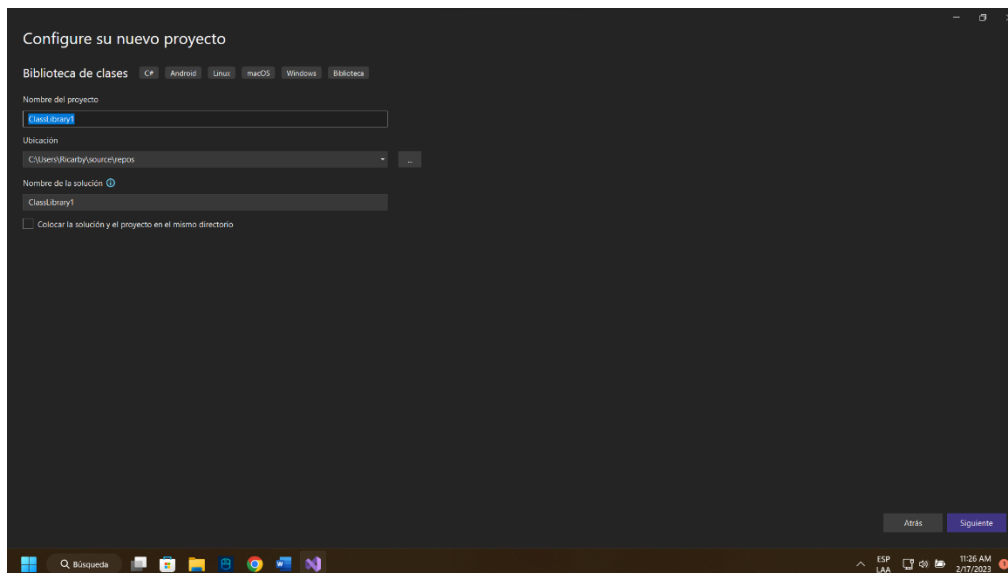
1. Como primer paso abriremos la aplicación de visual studio



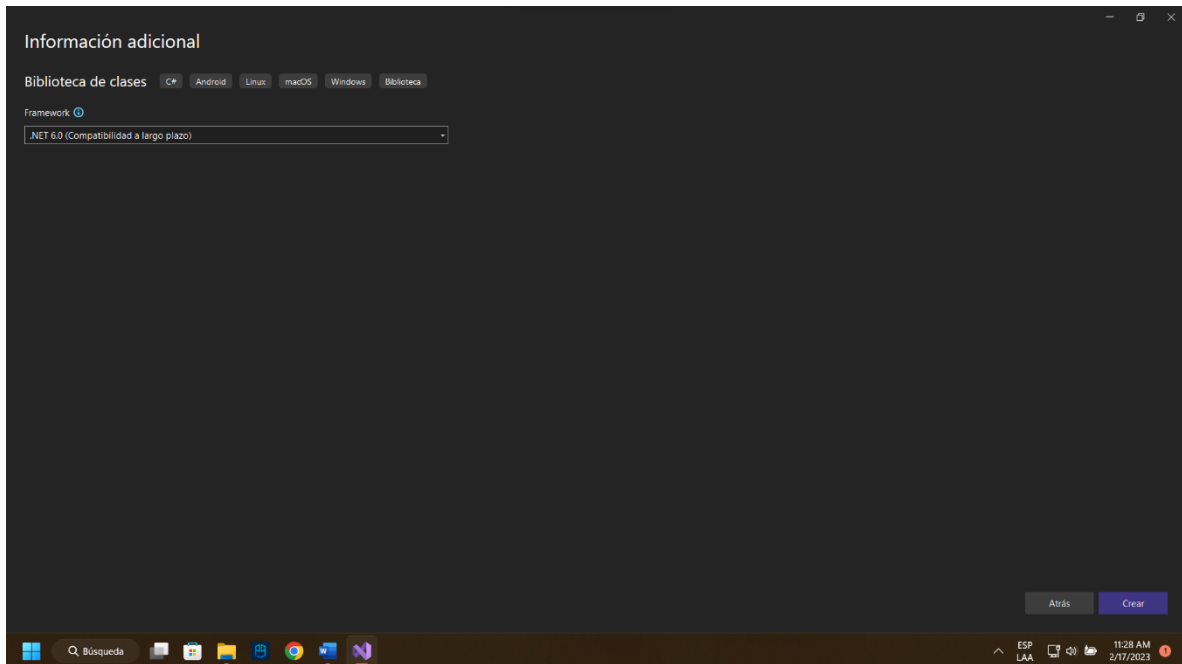
2. Como segundo paso le daremos en la opción de crear un proyecto



3. Como tercer paso, buscaremos en el buscador: Biblioteca de clases que diga .Net o .Net Standard

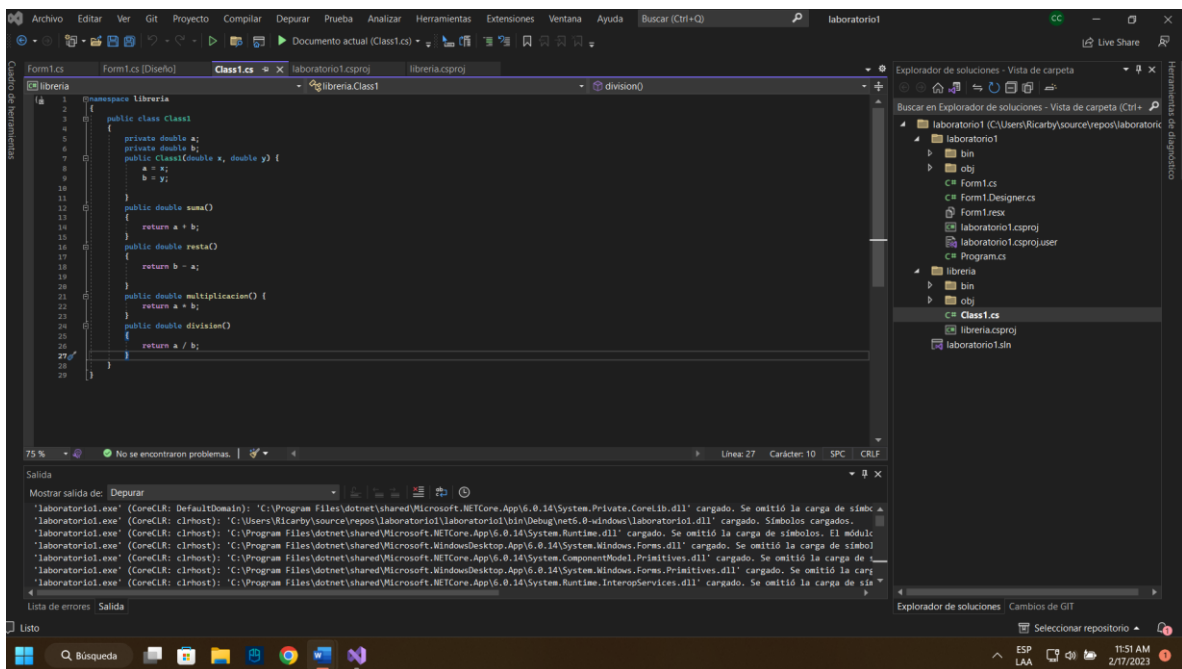


4. Cuarto paso nombraremos como queramos a nuestro proyecto, pero siempre guardándolo por ahora en la ubicación \source\repos

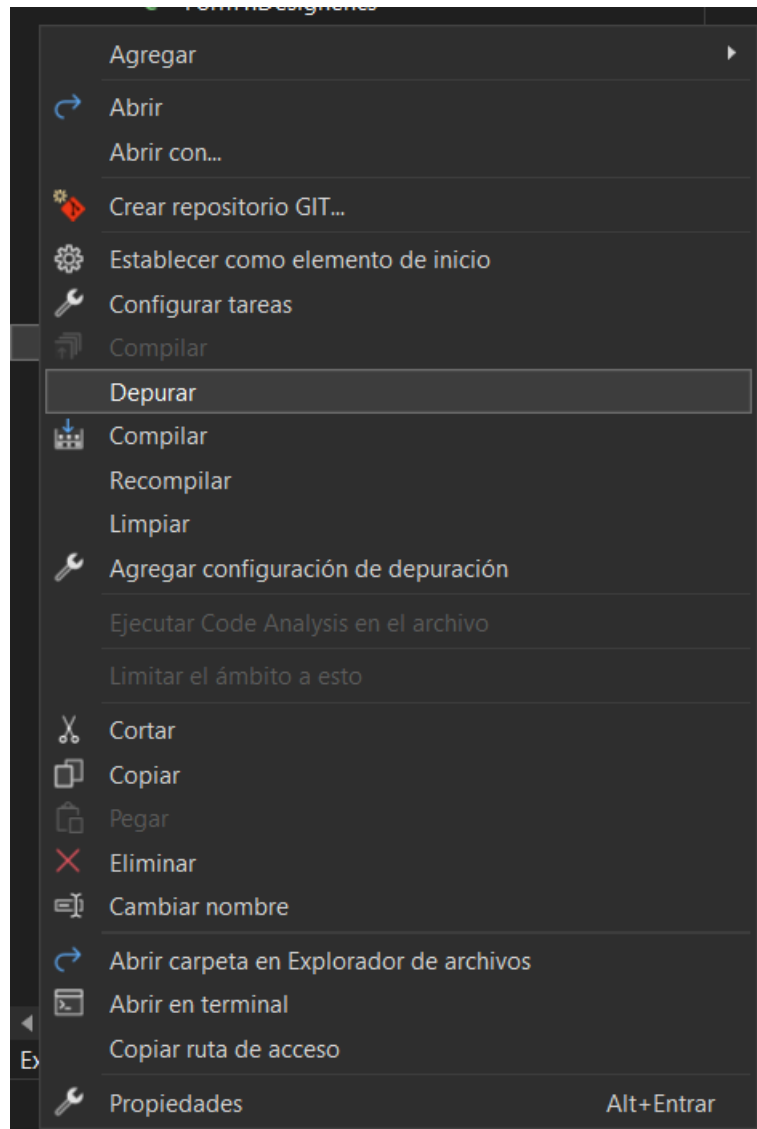


5. Ponemos que sea .Net 6.0 para que sea compatible a largo plazo

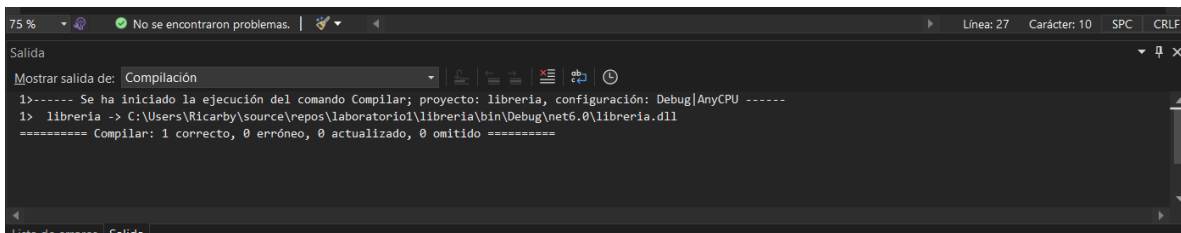
6. Lo que hacemos ahora es abrir otro nuevo código con lo mismo de lo anterior solo que ahora lo haremos dentro de nuestro código que creamos anteriormente



7. Ya que creamos nuestro segundo código empezaremos a programar nuestra calculadora

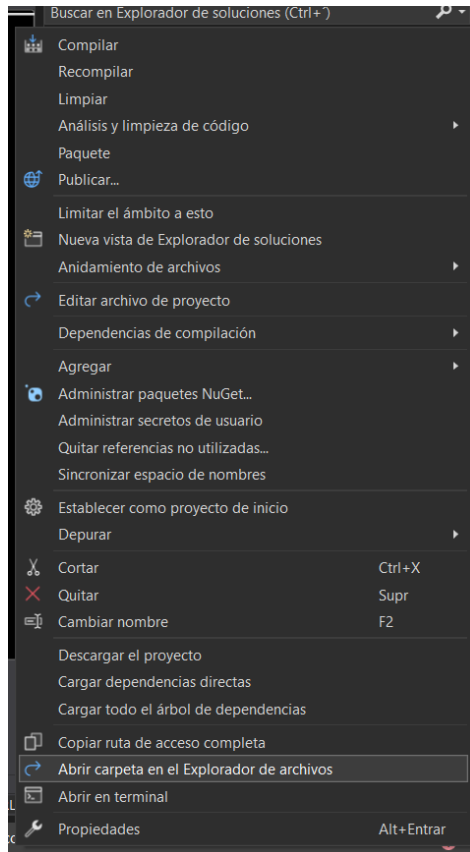


8. Después de terminar nuestro código lo compilaremos

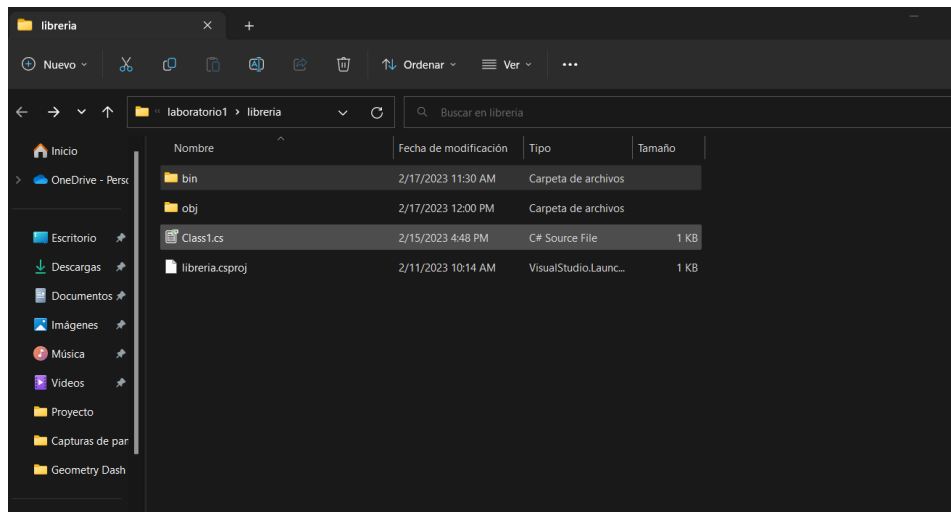


9. Si nos sale que al copilar no haya errores nos marcara: Copilar 1 correcto, si no nos marcara erroneo

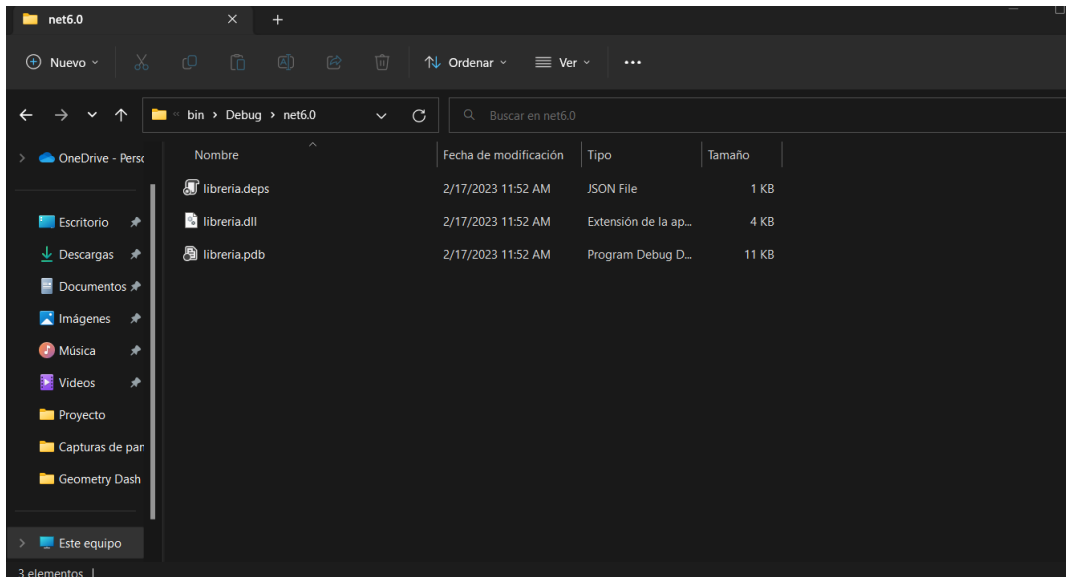
10. Después le daremos click derecho al segundo código que hicimos ya hecho y copilado al 100 y le daremos en abrir carpeta en el explorador de archivos



11. Después nos abrirá el explorador de archivos y le daremos la carpeta bin

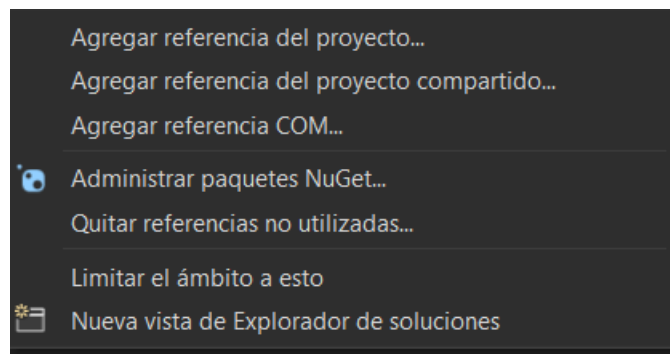


12. Después le daremos Bing, debug, net6.0 y nos aparecerá la dll que nosotros necesitaremos para llevarlo a nuestro primer código

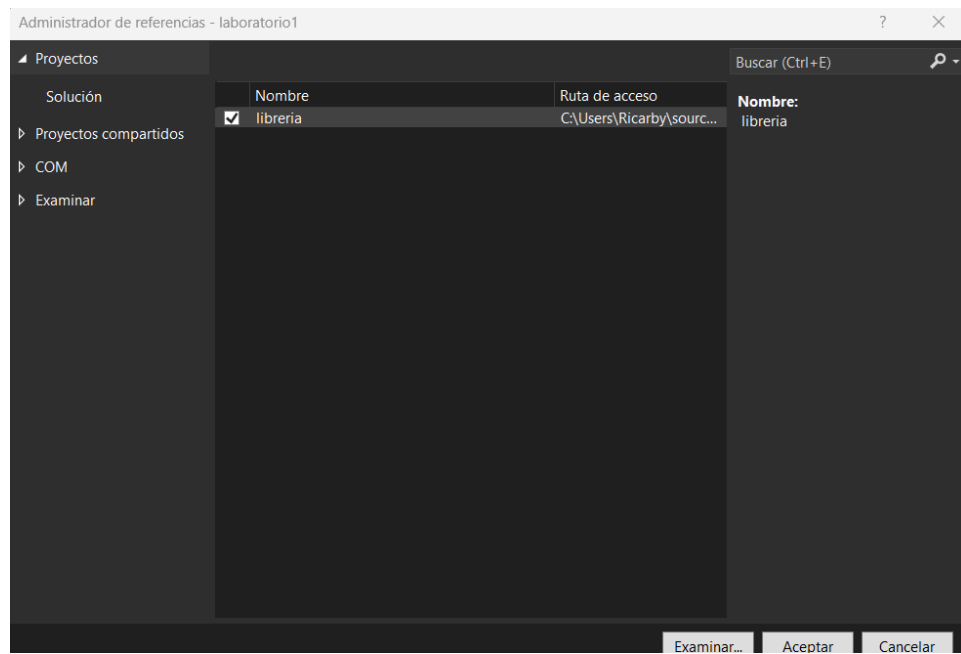


13. Lo copiaremos y lo pondremos en un lugar donde lo podamos meter en las siguientes instrucciones

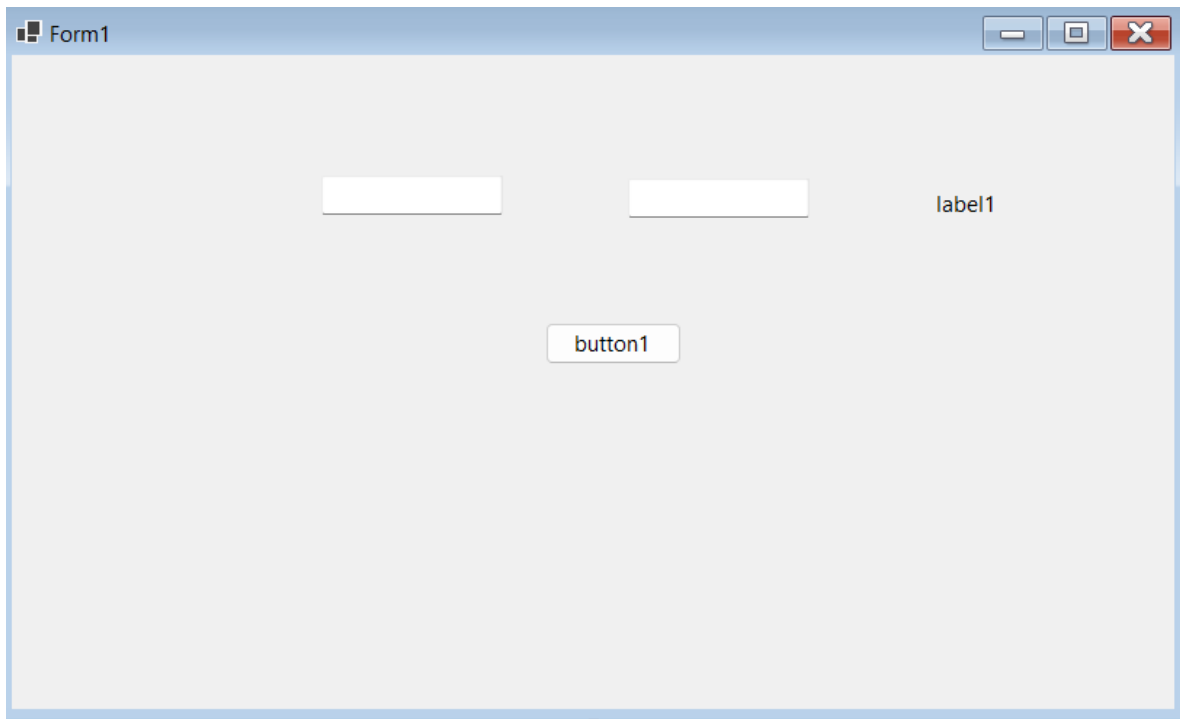
14. Después de eso le daremos doble click al primer código que pusimos de nombre y nos aparecerá lo que es dependencias, le daremos click derecho y le apacharemos en la opción de agregar referencia del proyecto



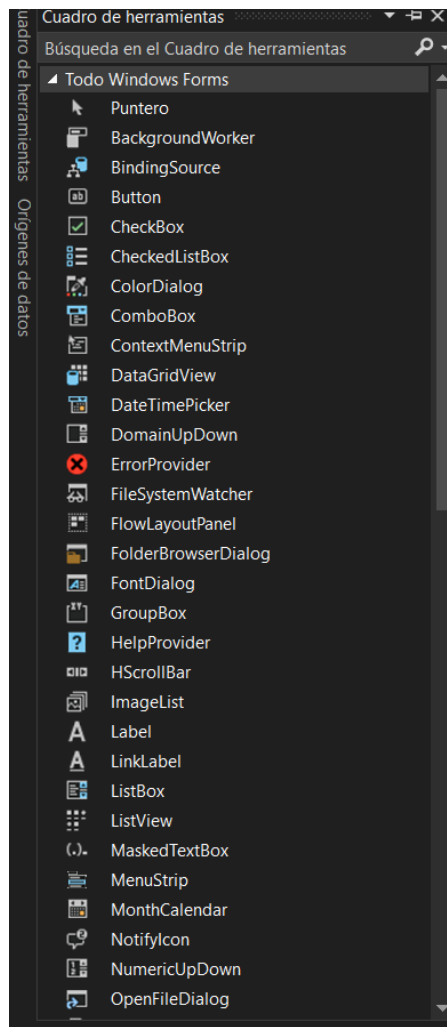
15. Después le daremos en la opción de examinar y pondremos nuestra dll que aguardamos en algún sitio, ya después de eso le apacharemos en la opción del cuadrado blanco para seleccionarla.



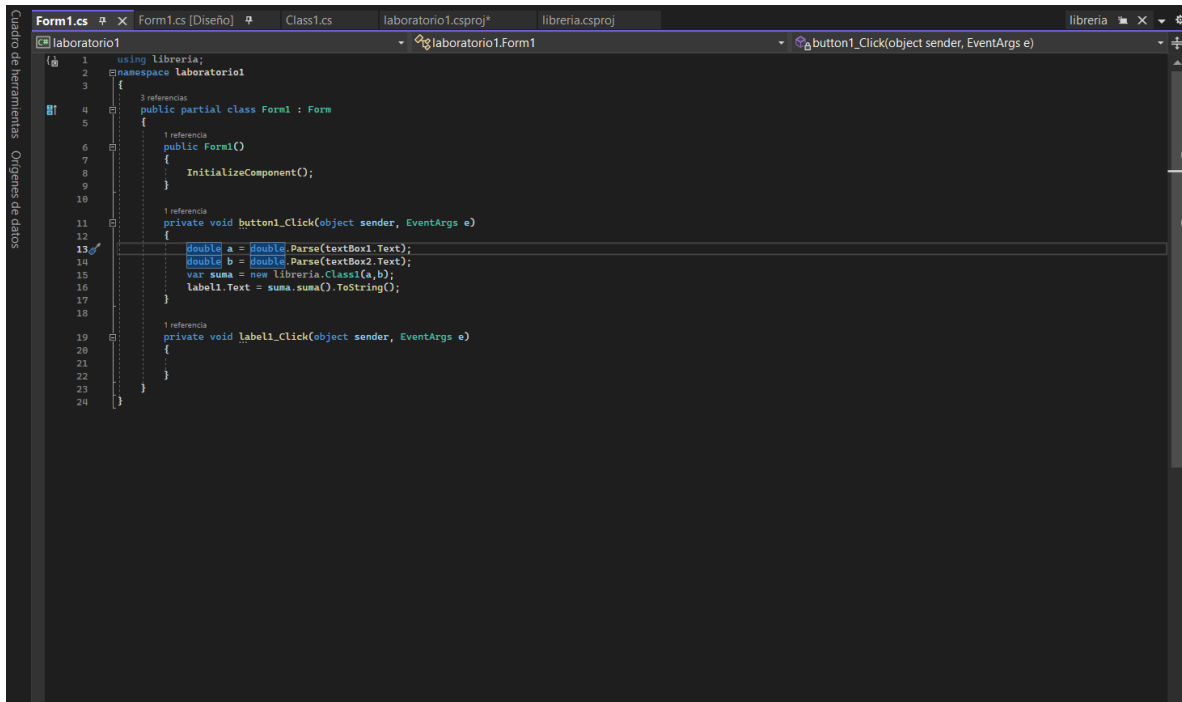
16. Nos abrirá la opción de form1.cs Que esto es un diseño para poner programar así con la interfaz de nuestra computadora



17. Nosotros lo que haremos, es darle al lado izquierdo del todo la opción de cuadro de herramientas y le daremos en la opción de todo Windows Forms que ahí es donde está las opciones para poner lo que es los botones, label1 y cuadros de texto

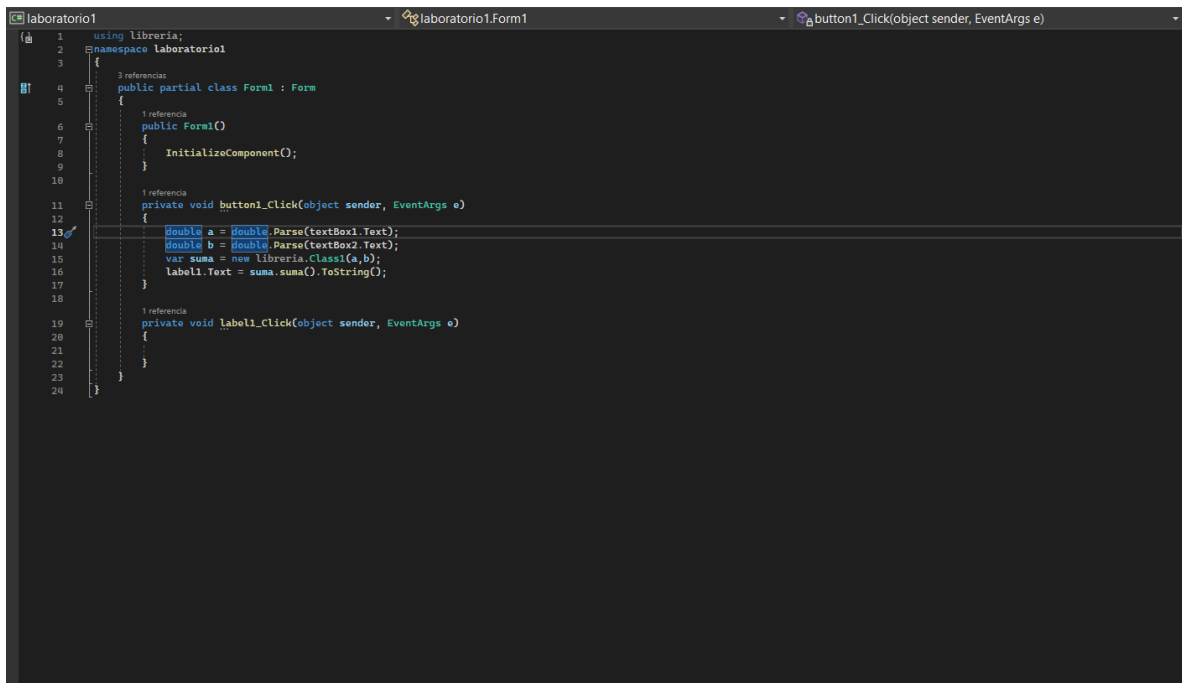


18. Después de haber puesto nuestro dos cuadros de texto, un label y un botón, le apacharemos doble click al boton1, que esto se nos abrirá lo que es el código para programar el botón.



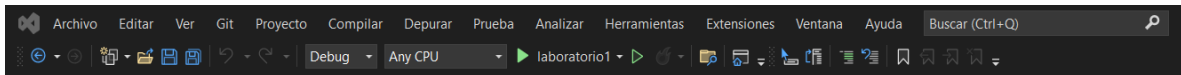
```
1 using Libreria;
2 namespace Laboratorio1
3 {
4     3 referencias
5     public partial class Form1 : Form
6     {
7         1 referencia
8         public Form1()
9         {
10             InitializeComponent();
11         }
12
13         1 referencia
14         private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
15         {
16             double a = double.Parse(textBox1.Text);
17             double b = double.Parse(textBox2.Text);
18             var suma = new Libreria.Class1(a,b);
19             label1.Text = suma.suma().ToString();
20         }
21
22         1 referencia
23         private void label1_Click(object sender, EventArgs e)
24         {
25         }
26     }
27 }
```

19. Después nosotros, para llamar a nuestro código anterior donde programamos la suma, la resta, la multiplicación y división, pondremos encima de todo el siguiente comando por así decirlo, usign y el nombre que le pusimos a nuestro código anterior, Después de eso haremos lo siguiente:

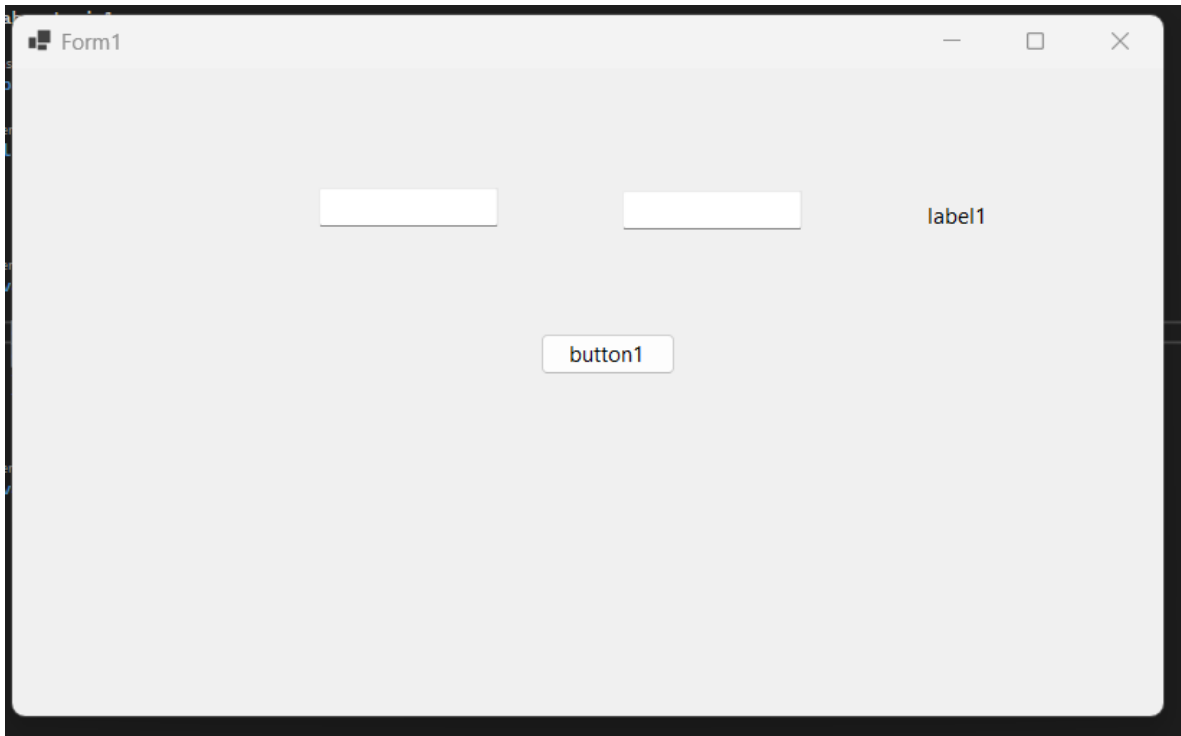


```
1 using Libreria;
2 namespace Laboratorio1
3 {
4     3 referencias
5     public partial class Form1 : Form
6     {
7         1 referencia
8         public Form1()
9         {
10             InitializeComponent();
11         }
12
13         1 referencia
14         private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
15         {
16             double a = double.Parse(textBox1.Text);
17             double b = double.Parse(textBox2.Text);
18             var suma = new Libreria.Class1(a,b);
19             label1.Text = suma.suma().ToString();
20         }
21
22         1 referencia
23         private void label1_Click(object sender, EventArgs e)
24         {
25             suma.resta();
26         }
27     }
28 }
```

20. Y eso sería todo ahora para copiarlo le daremos encima de toda la opción de copiar



21. Donde dice la flecha verde y aparece nuestro nombre del código, lo presionaremos y no lo copilara.



22. Después de eso se nos abrirá nuestro form y ya podremos poner nuestra suma.

The image shows a screenshot of a Windows application window titled "Form1". The window has a standard Windows title bar with minimize, maximize, and close buttons. The main area of the form is light gray. In the center, there are two white rectangular input fields. The first field contains the number "5" and the second field contains the number "6". To the right of these fields, the number "11" is displayed. Below the input fields, there is a single button with a blue border and the text "button1" inside it.

23. Si lo hicimos correctamente nos mostrara, el resultado correctamente el cual le daremos al botón que programamos y eso sería todo, ya después podemos poner demás form1 y programarlos con las demás operaciones matemáticas.