



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO

TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO

Tópicos de programación

Nombre de la práctica:

Reporte de practica 2

Alumno:

Rosa Salazar Doroteo

Numero de control:

18620216

Carrera:

Ingeniera en Sistemas Computacionales

4° semestre

Profesor:

Ing. José Alfredo Román Cruz

Tlaxiaco, Oax., 14 de Febrero de 2020.

Índice

Objetivo.....	3
Material.....	3
Procedimiento.....	3
FIGURA 1: LOGO DE VISUAL STUDIO.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA 2: CREAR PROYECTO.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA 3:FORM.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA 4:INSERCIÓN DE UN PANEL.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA 5: INSERCIÓN DE PANEL SUPERIOR	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA 6:	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA 7:	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA 8:.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA 9:.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA 10:.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA 11:.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA 12:.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA 13:.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA 14:.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA 15:	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA 16:.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
FIGURA17:.....	8
FIGURA18:.....	9
FIGURA19:.....	9
FIGURA20:.....	9
FIGURA21:RESULTADOS.....	10
Resultados.....	10
Conclusión.....	10

Objetivo:

En esta práctica se tiene claro que el objetivo es poder familiarizarse con las funciones avanzadas que se utilizan para poder crear una interfaz con menús desplegables los cuales se emplean en las páginas web.

Crear una interfaz que contenga un menú desplegable

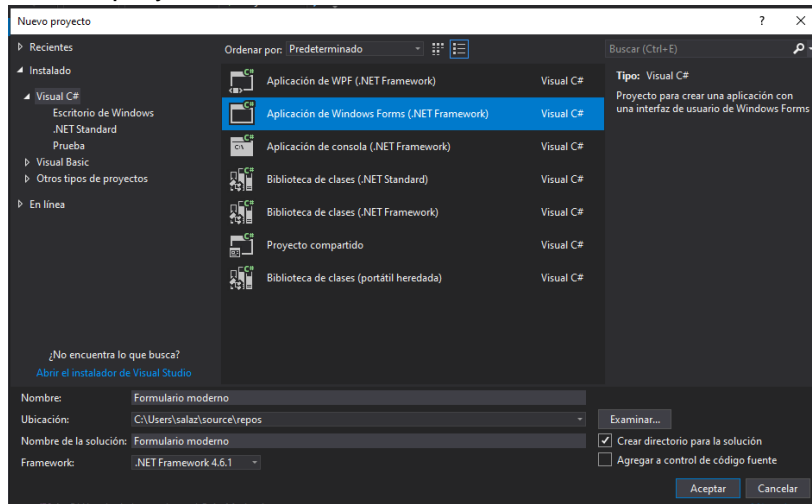
Material:

Una computadora

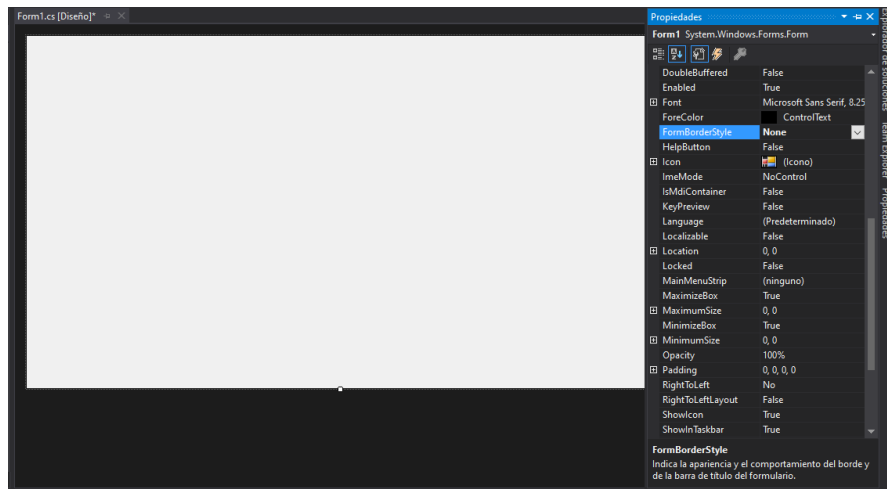
La aplicación de visual studio

Procedimiento

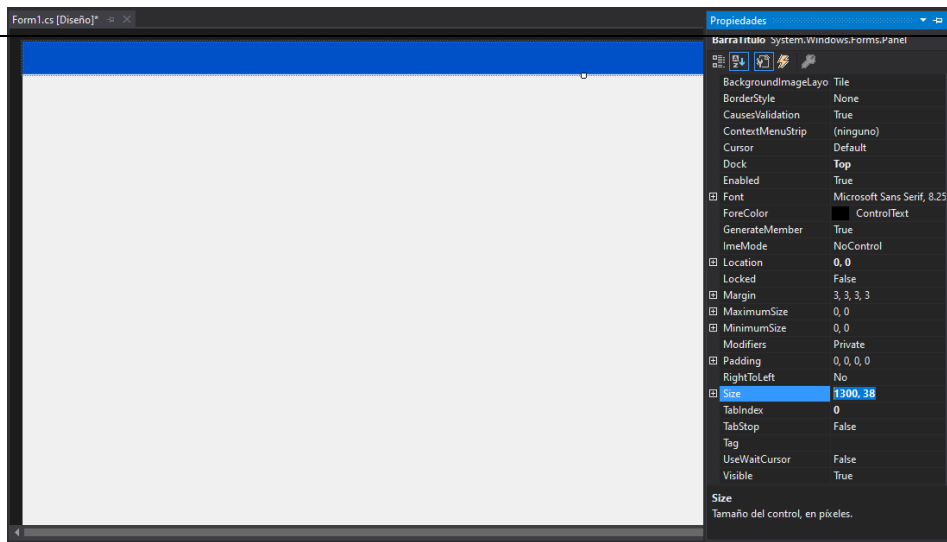
1. Abrir un nuevo proyecto en visual studio con el nombre “formulario moderno”



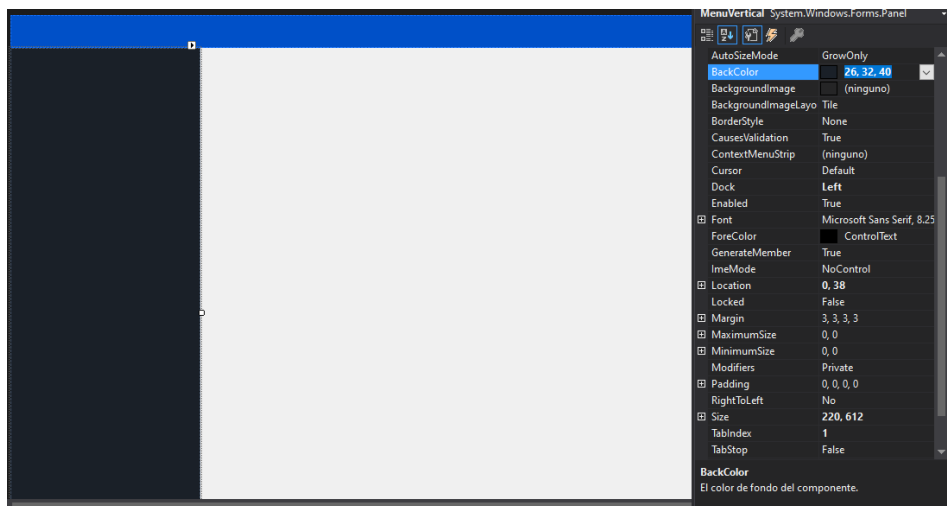
2. Diseñar formulario menú principal: seleccionamos form y nos vamos a propiedades en el cual le cambiamos los siguientes datos; **FormBorderStyle = None, Size= 1300, 650**



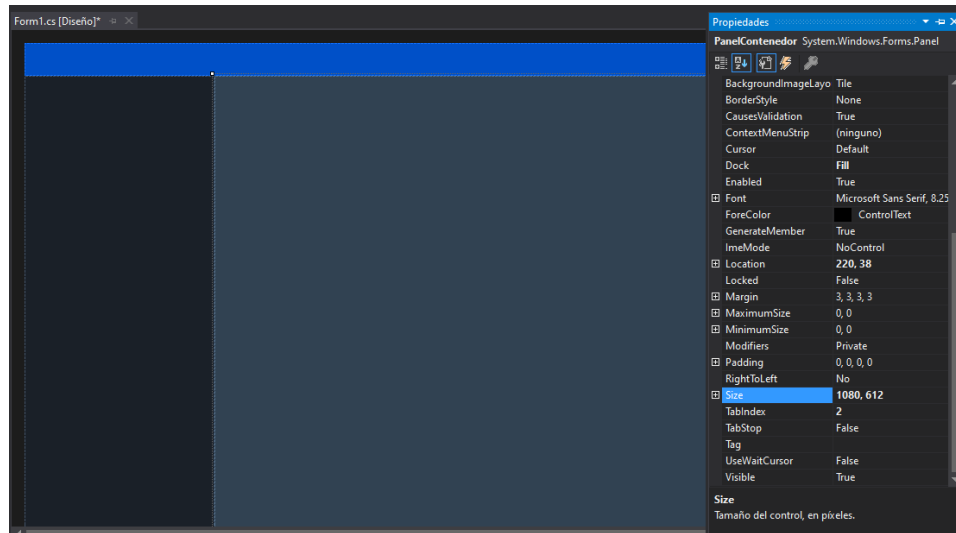
3. Insertamos un panel en la parte superior del form el cual se llamara “panel barra título”, lo seleccionamos y nos dirigimos a las propiedades donde le cambiamos lo siguiente; **Panel Barra Titulo, BackColor = 0; 80; 200, Dock = Top, Name=«BarraTitulo», Size = 1300; 38**



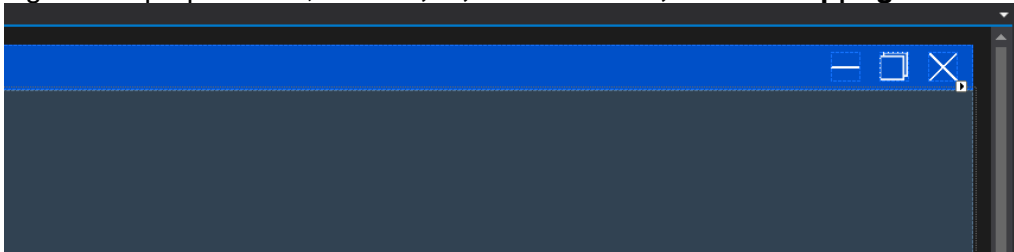
4. Insertamos un nuevo panel del lado izquierdo del form, el cual sera el menú, lo seleccionamos y nos dirigimos a sus propiedades en el cual le cambiaremos los siguientes datos; **Name = «MenuVertical»**, **Dock = Left**, **Size = 220; 612**, **BackColor = 26; 32; 40**.



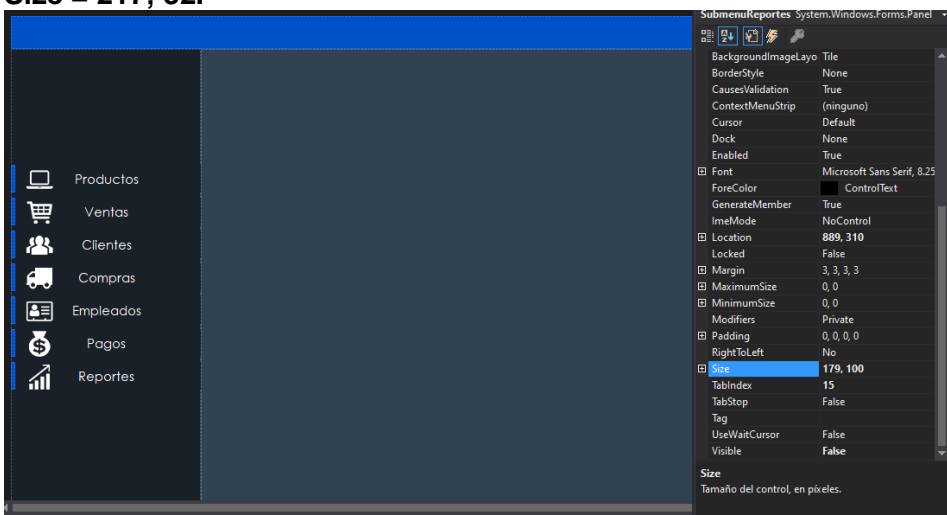
5. Insertamos un nuevo panel en el cual se ejecutaran las acciones que elijan en el menú, igualmente lo seleccionamos y nos dirigimos a sus propiedades donde cambiaremos los siguientes datos; **BackColor = 49; 66; 82**, **Dock = Fill**, **Name = «panelContenedor»**.



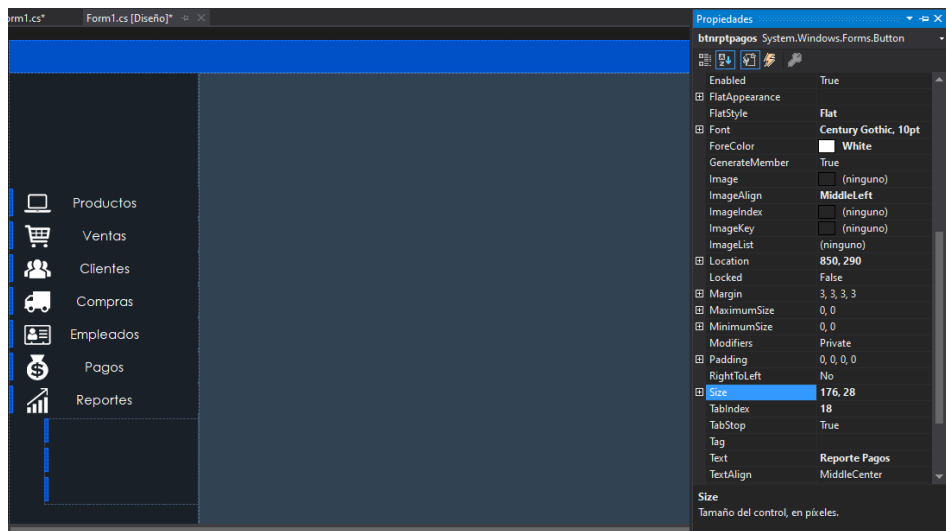
6. Se agregan 4 PictureBox en el form en la parte superior derecha los cuales serán los botones de cerrar, maximizar, minimizar, restaurar, a estos pintures box se le modificaran las siguientes propiedades; **size=25;25, cursor=Hand, Ancho=Top|Right**.



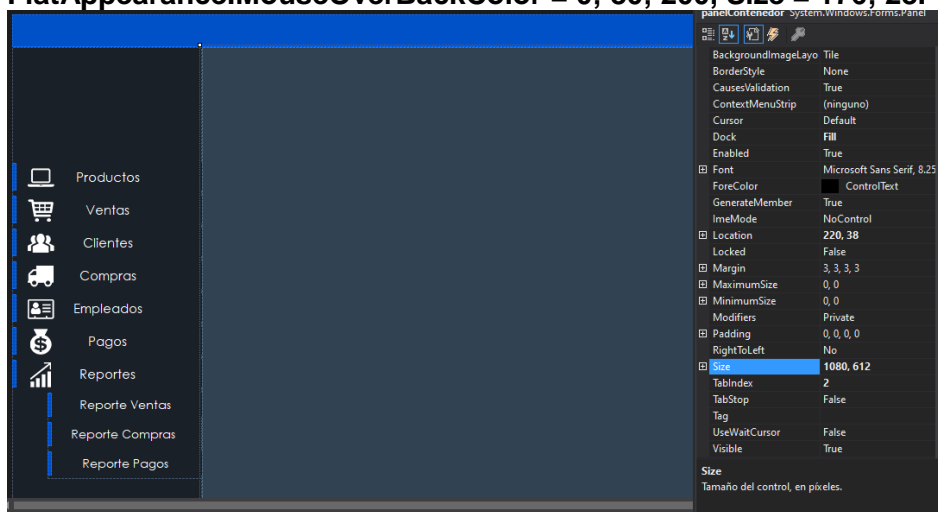
7. Se le agrega a la interfaz 7 botones los cuales representaran las opciones que pueden elegir principalmente, después de agregarlos y seleccionarlos se le ponen las imágenes que los representaran y se le cambian las siguientes propiedades; **FlatStyle = Flat, FlatAppearance.BorderSize = 0, FlatAppearance.MouseOverBackColor = 0; 80; 200, Size = 217; 32**.



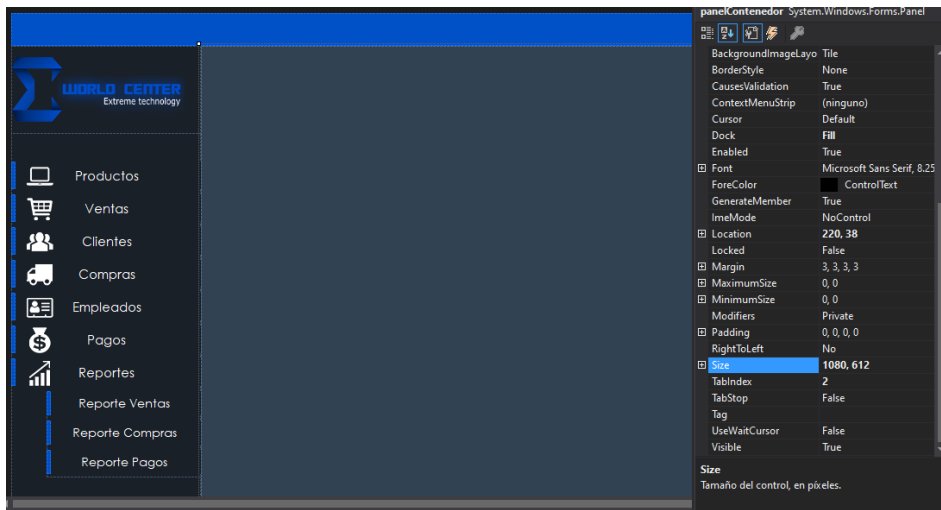
8. A el ultimo botón que lleva el nombre de reportes se le agrega un panel el cual será un sub menú se le modifican las siguientes propiedades; **Name=»SubmenuReportes»**, **Size= 179;100**, **Visible= False** //Para mantener oculto el sub menú



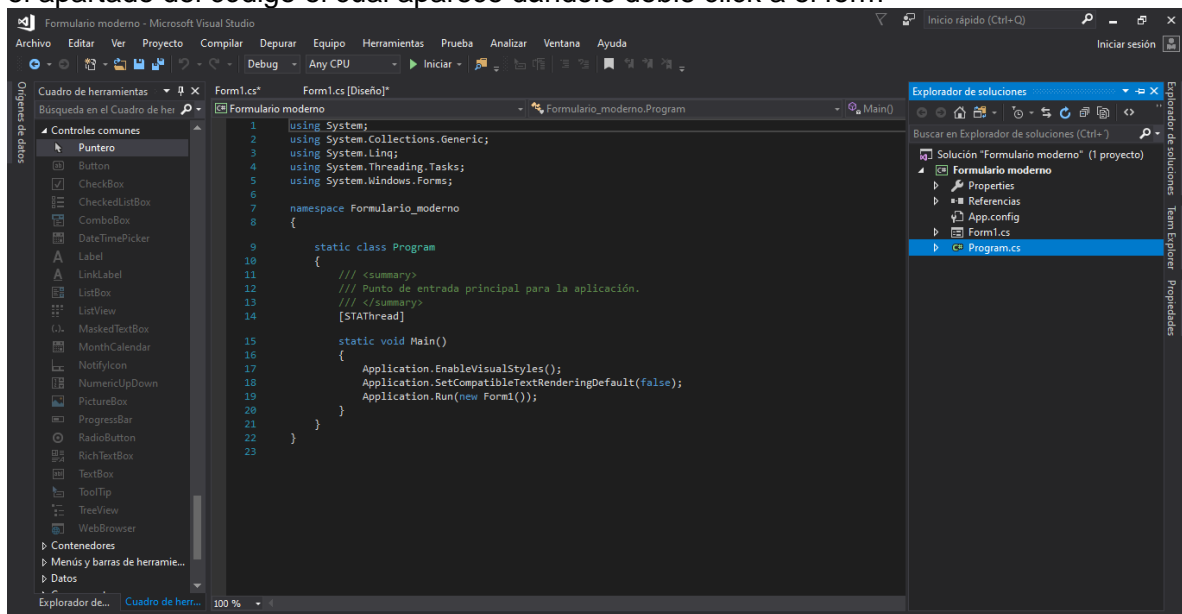
9. Para conformar el sub menú se agregan 3 botones dentro del panel, se selecciona y se modifican las siguientes propiedades; **FlatStyle = Flat**, **FlatAppearance.BorderSize = 0**, **FlatAppearance.MouseOverBackColor = 0; 80; 200**, **Size = 176; 28**.



10. Y para terminar con la interfaz se le pone el logo que representa al programa en la parte superior de form lado derecho.



11. Para que se pueda ejecutar la interfaz se deben realizar los comandos correspondientes en el apartado del código el cual aparece dándole doble click a el form



12. Para agregar Funcionalidad de Arrastrar el formulario (Form). Importamos la librería System.Runtime.InteropServices, y agregamos los siguientes fragmentos de código

```
[DllImport("user32.DLL", EntryPoint = "ReleaseCapture")]
private extern static void ReleaseCapture();

[DllImport("user32.DLL", EntryPoint = "SendMessage")]
private extern static void SendMessage(System.IntPtr hWnd, int wMsg, int wParam, int lParam);
```

13. Creamos el evento **MouseDown** del Panel Barra de Titulo, e invocamos los métodos anteriores creados

```
private void BarraTitulo_MouseDown(object sender, MouseEventArgs e)
{
    ReleaseCapture();
    SendMessage(this.Handle, 0x112, 0xf012, 0);
}
```

14. Crear Funcionalidades de Cerrar, Maximizar/Restaurar y Minimizar el formulario. Creamos los eventos Clic de cada botón, y codificamos de la siguiente manera:

```
1 referencia
private void btnRestaurar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    this.WindowState = FormWindowState.Normal;
    btnRestaurar.Visible = false;
    btnMaximizar.Visible = true;
}
```

```
1 referencia
private void btnCerrar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Application.Exit();
}
```

```
private void btnMinimizar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    this.WindowState = FormWindowState.Minimized;
}
```

```
1 referencia
private void btnMaximizar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    this.WindowState = FormWindowState.Maximized;
    btnMaximizar.Visible = false;
    btnRestaurar.Visible = true;
}
```

15. Mostrar/Ocultar Sub-Menú: Creamos el evento click del botón de reportes y simplemente establecemos la propiedad visible a verdadero del panel Sub Menú para mostrar el Sub Menú.

```
1 referencia
private void btnReportes_Click(object sender, EventArgs e)
{
    SubmenuReportes.Visible = true;
}
```

16. Creamos el evento click de cualquier botón del Sub menu y volvemos a ocultar el panel sub menú

```
private void btnrptventa_Click(object sender, EventArgs e)
{
    SubmenuReportes.Visible = false;
}
```


17. Creamos el evento click de los demás botones y les ponemos el siguiente código para que este puedan o estar visibles.

```
private void btnrptventa_Click(object sender, EventArgs e)
{
    SubmenuReportes.Visible = false;
}

1 referencia
private void btnrptcompra_Click(object sender, EventArgs e)
{
    SubmenuReportes.Visible = false;
}

1 referencia
private void btnrptpagos_Click(object sender, EventArgs e)
{
    SubmenuReportes.Visible = false;
}

1 referencia
private void btnsalir_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Application.Exit();
}

1 referencia
private void pictureBox1_Click(object sender, EventArgs e)
{
}
```

Resultados:

En esta práctica realizada se obtuvo como resultado una interfaz que es capaz de funcionar perfectamente cada vez que se selecciona o se hace una acción con cada uno de los botones y paneles que se le agregaron y se ejecutan de acuerdo a como se le indico en el código que se implementó en cada uno de ellos. Así que como resultado quedo la siguiente interfaz gráfica:



Conclusión:

En la práctica se pudo obtener conocimiento para identificar las características y funcionalidades de una interfaz de usuario moderna, y aprender a utilizar los componentes gráficos que brinda el entorno de desarrollo, incluyendo el manejo de

eventos y el desarrollo de nuevos componentes derivados de los ya existentes pero que incluyan nuevas propiedades, así como también se implementan en el código algunas operaciones correspondientes a las acciones que tienen que realizar los botones de la interfaz tales como son ocultar y desglosarse. Un punto importante en esta aplicación es la aplicación de colores en la cual ayudara a que el usuario que utilice la aplicación tenga una satisfacción visual, así como también la aplicación realizada tiene los siguientes aspectos tales como son el fácil uso para cualquier usuario tenga o no conocimientos en programación. Por lo tanto en esta práctica se realizó un trabajo de tal manera que fuera fácil de usar, pero que tuviera todas las características necesarias para ser eficiente, esto se logró gracias al video del que se guio para su elaboración.