



Tecnológico nacional de México
Instituto Tecnológico de Tlaxiaco

PRACTICA 2

Carrera: Ingeniería en sistemas computacionales

Materia: Tópicos avanzados de programación

Docente: José Alfredo Román Cruz

Alumnos y número de control:

Mario Sánchez López	23620210
Jazlynn Barrios Velasco	23620209
José Armando Yael Osorio Lázaro	23620234
Evelin Lizeth Hernández Vásquez	21620248

Grupo: 4US

Semestre: Cuarto

Tlaxiaco, Oaxaca, a 13 de febrero del 2025.

Ilustración 1	4
Ilustración 2	4
Ilustración 3	5
Ilustración 4	5
Ilustración 5	6
Ilustración 6	6
Ilustración 7	7
Ilustración 8	7
Ilustración 9	8
Ilustración 10	8
Ilustración 11	9
Ilustración 12	9
Ilustración 13	10
Ilustración 14	10
Ilustración 15	10
Ilustración 16	11
Ilustración 17 página 1	12
Ilustración 18 página 2	12
Ilustración 19 página 3	13
Ilustración 20 página 4	13
Ilustración 21 página 5	13
Ilustración 22 página 6	14
Ilustración 23 página 7	14

Introducción

Este reporte explica el proceso paso a paso para crear un formulario en Visual Studio 2022, desde la configuración del entorno hasta la implementación de controles interactivos como botones, cuadros de texto y etiquetas. Además, se abordará cómo modificar las propiedades de los controles y cómo programar eventos básicos para mejorar la funcionalidad del formulario

En el desarrollo de aplicaciones de escritorio, los formularios son una parte fundamental para la interacción entre el usuario y el sistema. Visual Studio 2022, como uno de los entornos de desarrollo integrados (IDE) más potentes y utilizados en la industria, ofrece herramientas intuitivas y eficientes para diseñar y programar formularios de manera rápida y efectiva. Este reporte tiene como objetivo guiar todo el proceso que se llevo a cabo para crear la interfaz grafica de la maqueta en figma.

Objetivo de la práctica.

El objetivo de esta práctica es crear la interfaz gráfica del prototipo de una aplicación para buscar y reservar hoteles, utilizando herramientas como visual estudio 2022 y poner en práctica nuestras habilidades, tomando en cuenta la importancia de las interfaces graficas en el desarrollo del software, ya que mejoran la productividad y efectividad para los usuarios en la toma de decisiones, al tener una mayor rapidez en el proceso y mejora la calidad de las decisiones resultantes.

Descripción.

En el reporte que tiene como objetivo documentar el diseño de la interfaz gráfica, con el cual se ha trabajado a inicio de semestre, en el reporte incluiremos descripción del diseño y sus funcionalidades, capturas de pantalla y explicaciones sobre cada una de ella, siéndolo así que todo sea más fácil y rápido.

Materiales:

Visual Studio:

Para el desarrollo de aplicaciones de escritorio, web y móviles, utilizando algunos lenguajes de programación.

Computadora:

La herramienta fundamental para la ejecución de visual studio.

Internet:

El internet fue necesario para poder descargar visual studio.

Procedimiento:

paso 1. para Crear un Formulario en Visual Studio 2022. Abrir Visual Studio intalller, hacer clic en “Iniciar”, de esta manera ingresamos a visual studio para crear un nuevo proyecto.

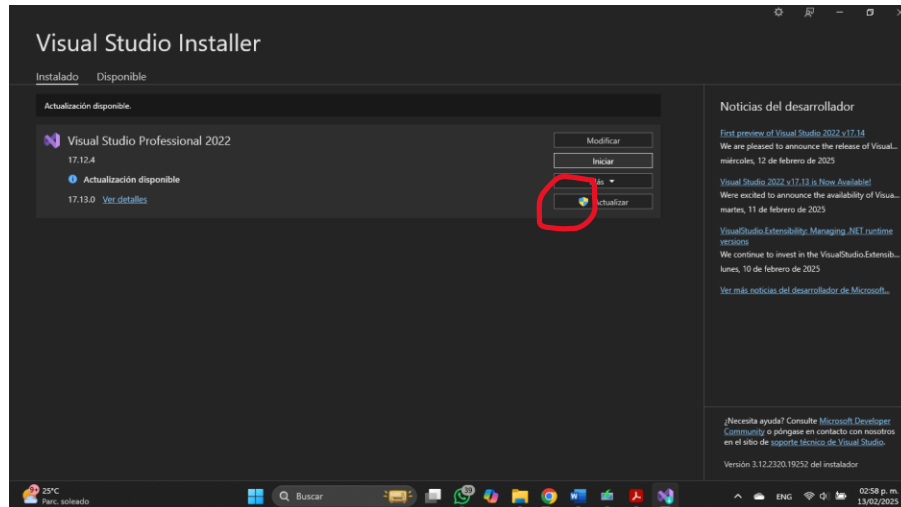


Ilustración 1

Paso 2. Crear el nuevo proyecto dentro de Visual Studio, en el cual estaremos trabajando los formularios requeridos, Hacer clic en "Crear un nuevo proyecto".

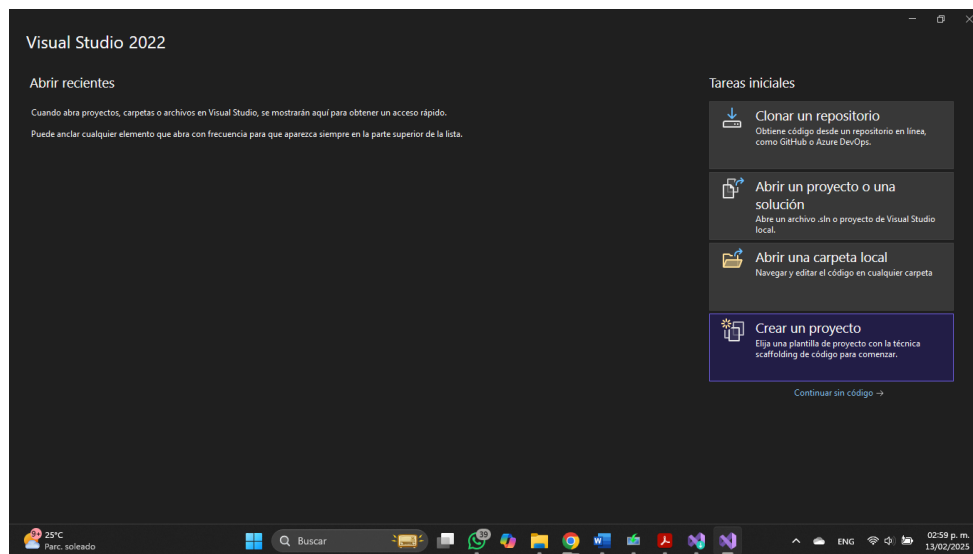


Ilustración 2

Paso 3. Buscar y seleccionar el tipo de proyecto que queremos crear, en este caso será "Aplicación de Windows Forms" en C# (.NET Framework o .NET) y hacer clic en "siguiente".

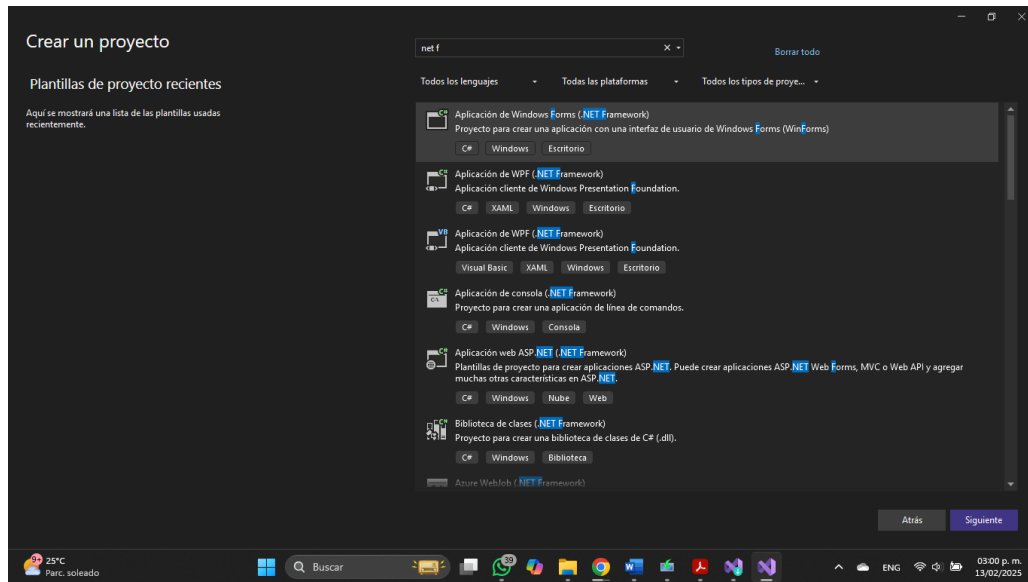


Ilustración 3

paso 4. Asignar un nombre al proyecto, el nombre que nosotros queramos o que sea requerido, Hacer clic en "Crear".

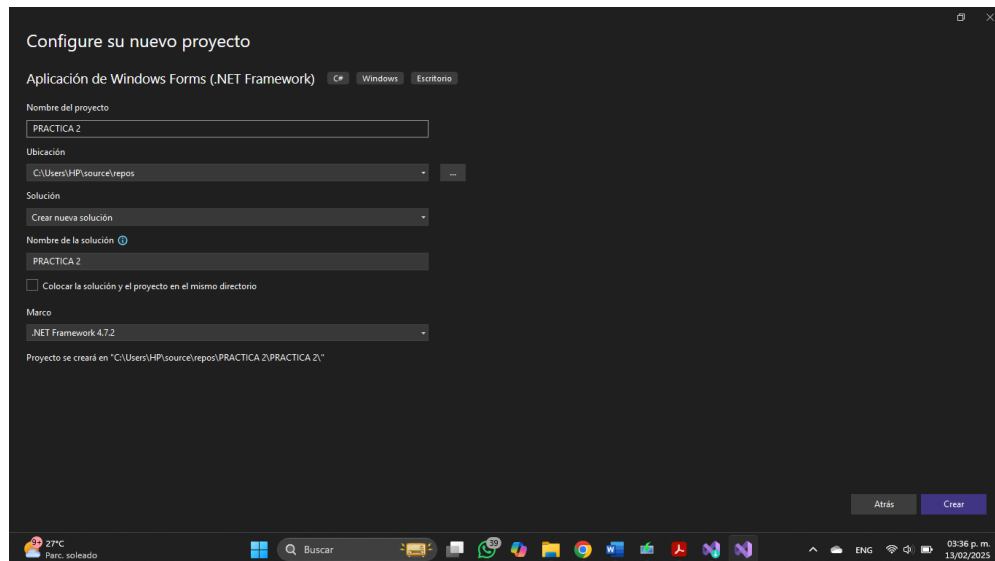


Ilustración 4

Paso 5. Empezaremos el Diseño del Formulario,

- Se abrirá un archivo llamado Form1.cs, que representa el formulario principal.

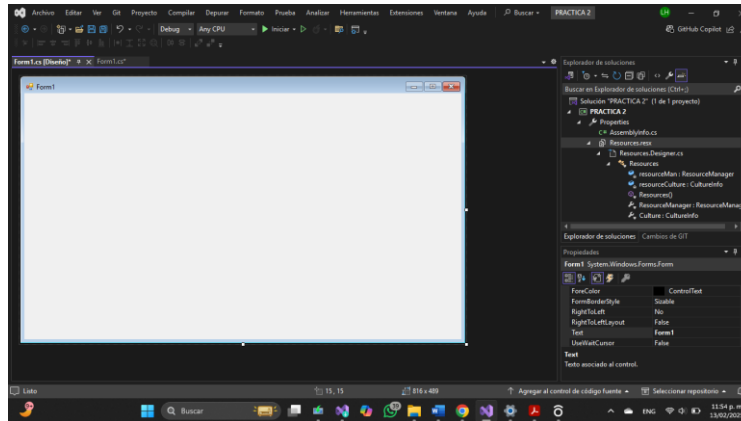


Ilustración 5

- Para ingresar los controles que se requieren, ir al menú, hacer clic en "Ver", Busca y selecciona "Cuadro de herramientas"

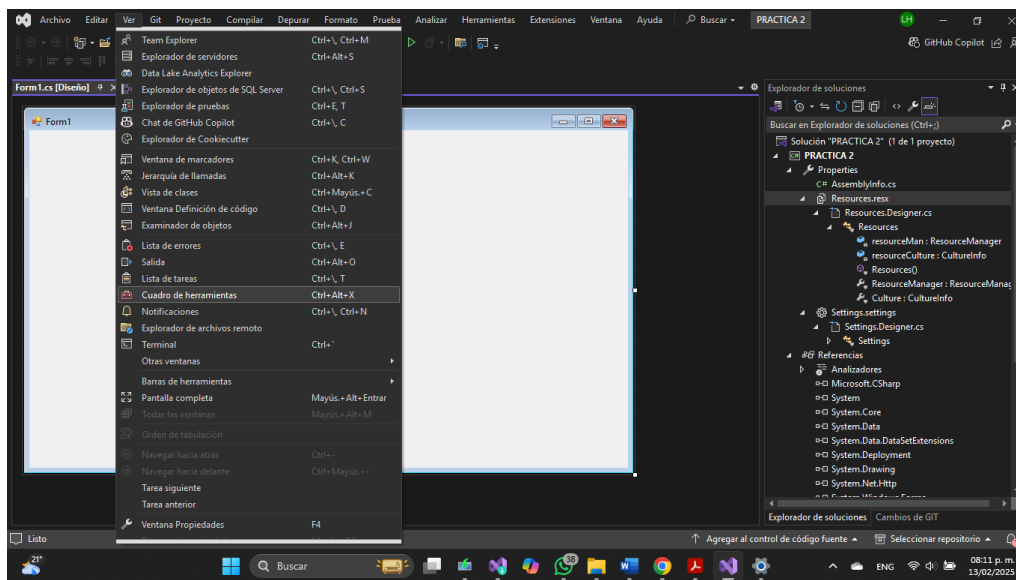


Ilustración 6

- En el Cuadro de herramientas, seleccionar y arrastrar controles como:
 1. Label: para etiquetas de texto.
 2. TextBox: para ingresar información.
 3. Button: para interactuar con el formulario.
 4. Otros controles como CheckBox, ComboBox, etc.
 5. Al iniciar el nuestro formulario, podemos empezar agregando diferentes elementos para empezar a darle formato

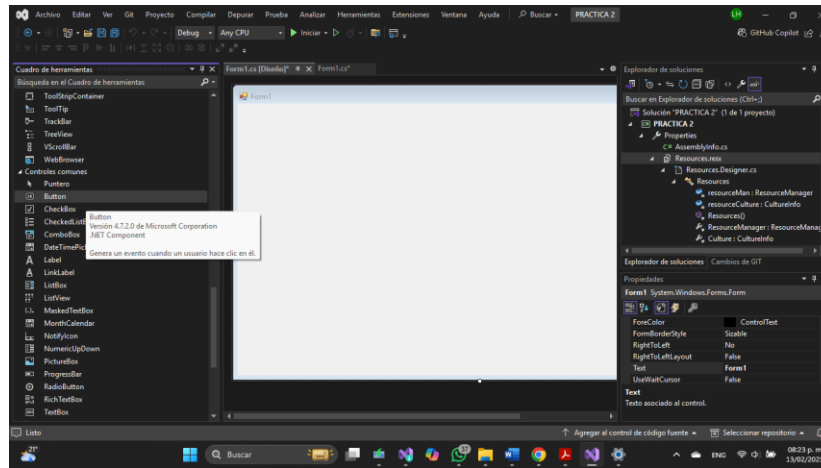


Ilustración 7

- Cambiar los valores de los elementos agregados para ajustarlos al formulario, por ejemplo, podemos cambiar el tamaño, el nombre, etc. Para esto hacer clic derecho sobre el control que desees editar y hacer clic en “propiedades”

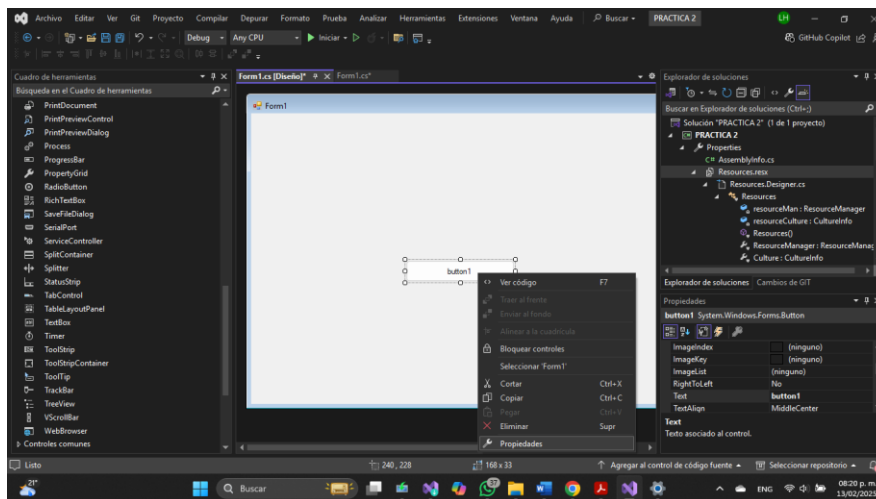


Ilustración 8

- Después de que se creó el primer formulario posteriormente le colocamos un color de fondo, basándonos en la paleta de colores que se utilizó en la maqueta de figma, insertamos un label para el nombre la aplicación “HOTELBOOK” y dos button , el primer botón es para “CREAR CUENTA” y el segundo para “INICAR SESION” en caso de ya contar con una cuenta, esta será la página principal y los botones nos enviara la siguiente página.

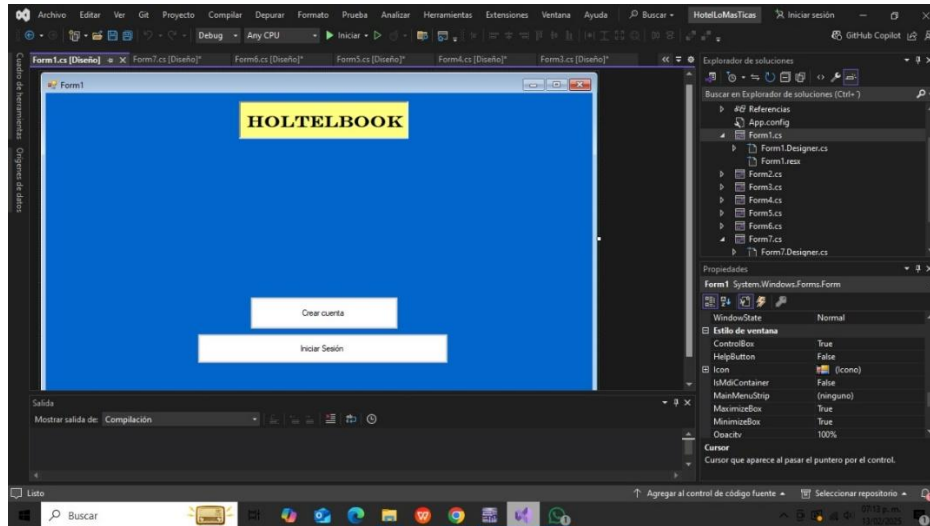


Ilustración 9

- El segundo formulario será la próxima página que está vinculada a la página principal con botón de crear una cuenta, en esta página se registraran los datos para una cuenta nueva de usuario, de igual manera llevara label, button y textbox, pero también le agregamos una imagen para una mejor visualización.

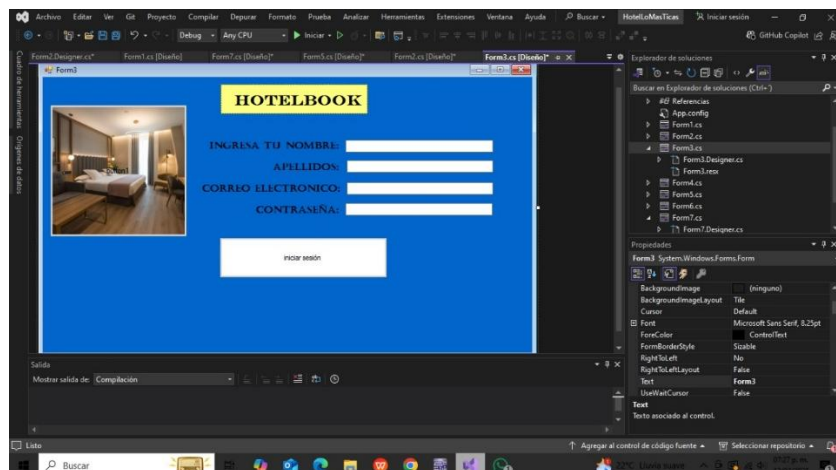


Ilustración 10

- El tercer formulario de igual manera esta vinculada con la pagina principal con el botón para iniciar sesión en caso de ya contar con una cuenta de usuario y con este formulario concluimos el registro.

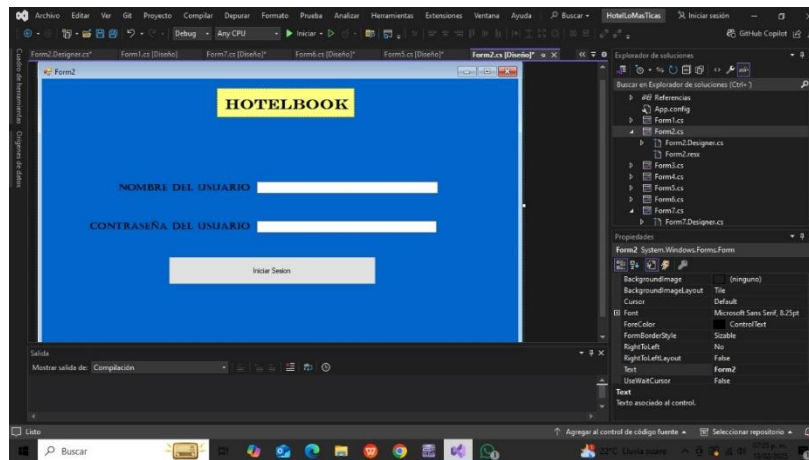


Ilustración 11

- Para el siguiente formulario o página de la aplicación en donde se reservarán hoteles, se insertaron tres textbox, en cada uno se va a insertar la ubicación del usuario, la fecha en la se encuentra viajando el usuario y el numero de huéspedes que solicitan la reservación también un botón para la búsqueda.

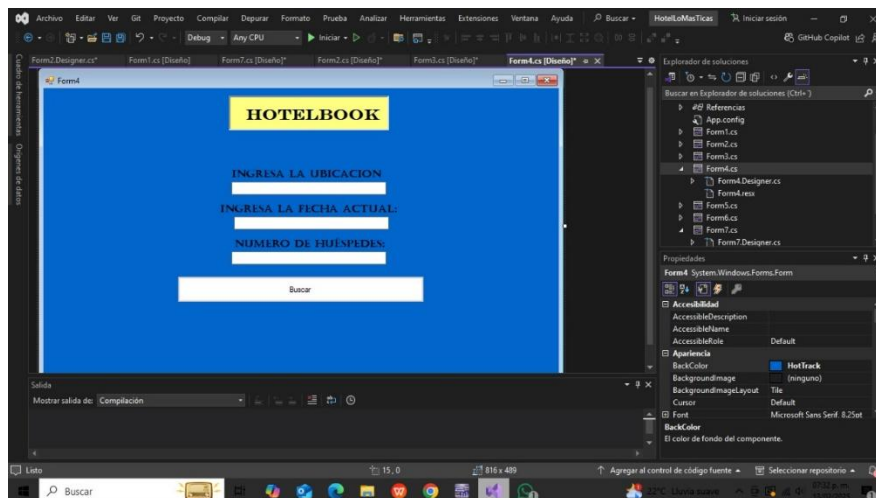


Ilustración 12

- Al hacer clic en el botón de buscar te enlazara al siguiente formulario en donde va a sugerir la disponibilidad de los hoteles mas cercanos de donde se encuentra ubicado el usuario.

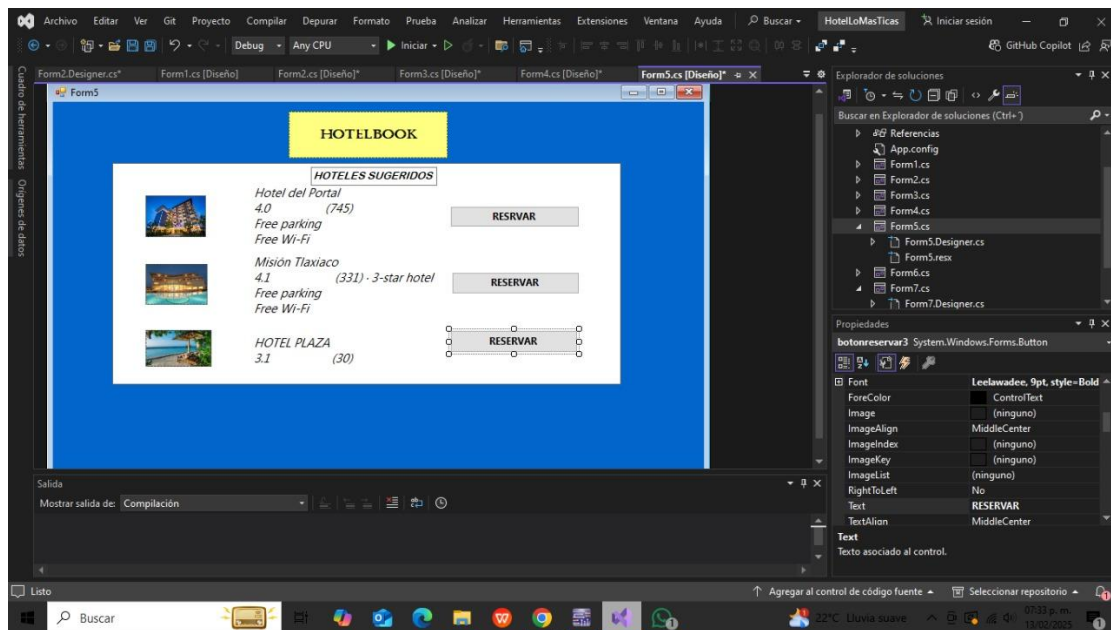


Ilustración 13

- Al hacer clic en el botón reservar te enviará al formulario donde se hará el registro de la tarjeta para realizar el pago de la reservación

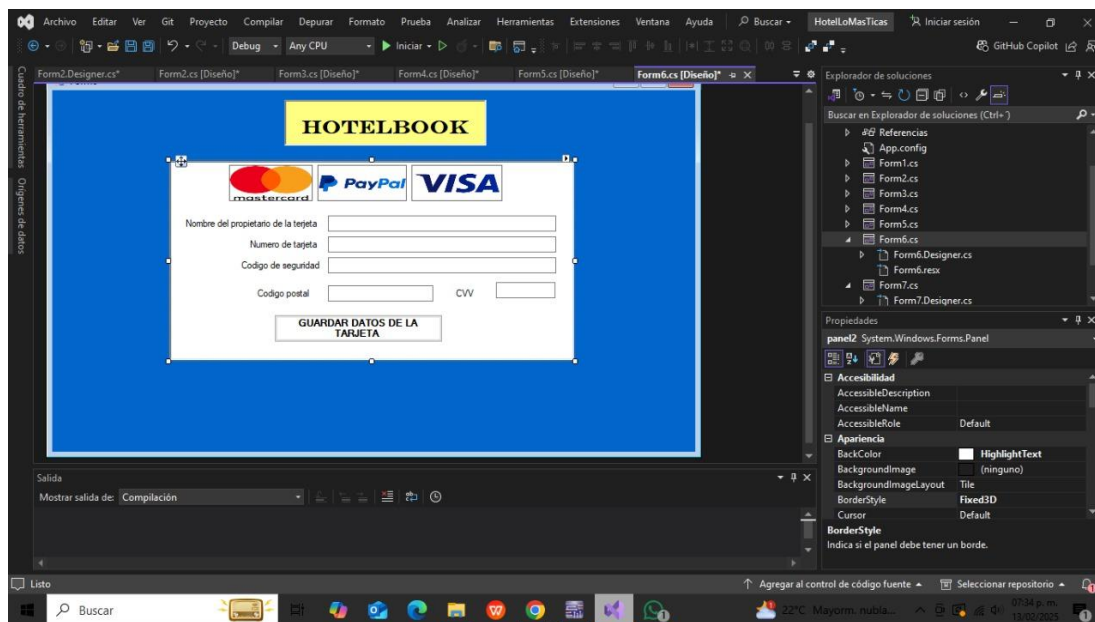


Ilustración 14

Ilustración 15

- Después de guardar y realizar el pago correctamente, el siguiente formulario te genera un ticket con un código para comprobar tu reservación y con este formulario terminamos las paginas de la aplicación.

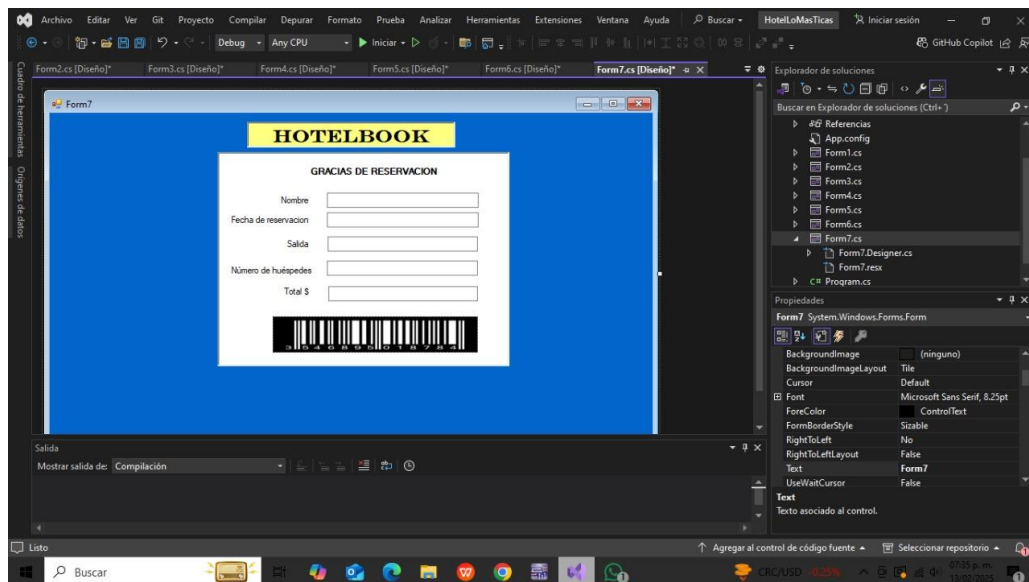
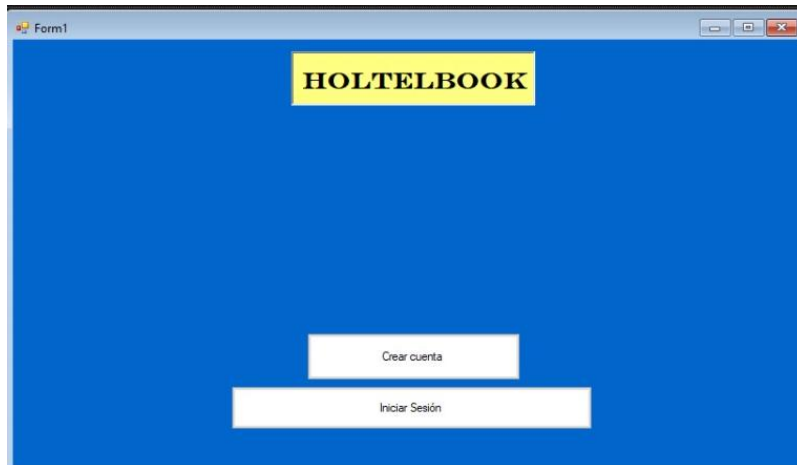


Ilustración 16

Resultados:

Al realizar esta práctica se obtuvo los siguientes resultados

- Se aprendió a utilizar diferentes herramientas que ofrece Visual Studio para la creación de una interfaz
- Se comprendió los conceptos que integran una interfaz logrando implementar diferentes acciones.
- Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas.
- Habilidad para trabajar en forma autónoma.
- Se logro trabajar de forma colaborativa para el diseño y la creación de la interfaz Gráfica.



Form1

HOTELBOOK

Crear cuenta

Iniciar Sesión

Ilustración 17 página 1



Form3

HOTELBOOK

INGRESA TU NOMBRE:

APELLIDOS:

CORREO ELECTRONICO:

CONTRASEÑA:

Iniciar sesión

Ilustración 18 página 2

Form2

HOTELBOOK

NOMBRE DEL USUARIO

CONTRASEÑA DEL USUARIO

Iniciar Sesión

Ilustración 19 página 3

Form4

HOTELBOOK

INGRESA LA UBICACION

INGRESA LA FECHA ACTUAL:

NUMERO DE HUÉSPEDES:

Buscar

Ilustración 20 página 4

Form5

HOTELBOOK

HOTELES SUGERIDOS




	Hotel del Portal 4.0 (745) Free parking Free Wi-Fi	RESERVAR
	Misión Tlaxiaco 4.1 (331) - 3-star hotel Free parking Free Wi-Fi	RESERVAR
	HOTEL PLAZA 3.1 (30)	RESERVAR

Ilustración 21 página 5

Ilustración 22 página 6

Ilustración 23 página 7

Conclusión

En esta práctica se realizaron diferentes interfaces graficas en Visual Studio, reuniendo todas las características de una app para que al usuario le resulte fácil, amigable, comprensible e interesante. A los componentes de la interfaz se le agregaron eventos para que realizara una determinada acción al momento que el usuario lo requiera, el cual se logró gracias a las diferentes fuentes de información que hay en la web y de las herramientas proporcionadas por el docente.

Con este trabajo se comprendió que las GUI son muy importantes, los cuales no se les debe considerar como una tarea secundaria sin importancia; por el contrario, el equipo de desarrollo debe tener la habilidad de crear y diseñar una buena interfaz gráfica.

En el actual mundo informatizado se debe ofrecer al usuario una Interfaz que lo ayude a concretar las tareas de manera rápida, sencilla y satisfactoria. Es la Interfaz la responsable de ofrecer una interacción fluida y agradable.