





TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO INSTITUTO TECNOLÓGICO CAMPUS TLAXIACO

CARRERA:

INGENIERA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

SEMESTRE: CUARTO GRUPO: A

ASIGNATURA:

TOPICOS AVANZADOS DE PROGRAMACIÓN
UNIDAD 1

ACTIVIDAD:

REPORTE DE PRACTICA 4

Diseño de estructura de librería DLL

DOCENTE:

ING. JOSE ALFREDO ROMAN CRUZ

ESTUDIANTES:

EDDI WILLIAM GONZALEZ LEON (designer)
GERARDO NOE REYES ORTIZ (designer)

BRYAN SANTIAGO APARICIO (lead developer "Líder de equipo")
RODOLFO NICOLÁS VÁSQUEZ (Tester)

HEROICA CUIDAD DE TLAXIACO, OAXACA MARZA 18 DE 2024





















Objetivos

- Consultar la estructura de una librería: Comprender la estructura y organización de una librería para poder utilizarla de manera efectiva en una aplicación.
- 2. **Implementar funciones con librerías:** Aprender a implementar funciones utilizando las librerías disponibles para mejorar la eficiencia y funcionalidad de nuestra aplicación.
- Desarrollar una aplicación de escritorio: Utilizar nuestros conocimientos de librerías y funciones para desarrollar una aplicación de escritorio completa.

Descripción

En el desarrollo de nuestra aplicación, hemos optado por crear una librería propia para satisfacer las necesidades y requisitos específicos de nuestro proyecto. Esta librería nos permite simplificar tareas complejas y encapsularlas en componentes que son tanto reutilizables como fáciles de usar. Al organizar nuestro código en forma de librería, promovemos la reutilización de código en toda nuestra aplicación. Esto no solo nos ayuda a evitar la duplicación de código, sino que también asegura la consistencia en todas las partes de nuestro proyecto. En resumen, nuestra librería es una herramienta eficaz que nos permite mantener un código limpio y organizado, al tiempo que mejora la eficiencia de nuestro proceso de desarrollo

Materiales

Software:

- Entorno de desarrollo (IDE)
- Lenguaje de programación
- Librerías y frameworks:
- Herramientas de pruebas
- Control de versiones

Hardware:

- Computadora
- Espacio de almacenamiento
- Acceso a Internet

Procedimiento

Una librería es un conjunto de código prescrito y reutilizable que nos permite acceder a funciones y utilidades específicas.





















Las librerías se componen de módulos, que son unidades más pequeñas de código organizadas de manera lógica. Cada módulo se especializa en una funcionalidad particular, como la manipulación de fechas, la generación de gráficos o la conexión a bases de datos.

Cuando utilizamos una librería en nuestros proyectos, debemos asegurarnos de importarla correctamente en nuestro código. Esto nos permite acceder a todas las funcionalidades y utilidades que la librería ofrece. Una vez importada, podemos llamar a las funciones y utilizar los métodos proporcionados por la librería para llevar a cabo un trabajo.

PASO 1: Crear un nuevo proyecto donde trabajaremos.

PASO 2: Nombrar el proyecto.

PASO 3: Elegimos el tamaño de pantalla.

PASO 4: Nombramos cada clase y le asignamos todos los datos que le corresponda a la clase.

PASO 5: Al terminar con la librería y al compilarlo, si el código es exitoso se mostrará sin ningún error.

PASO 6: Una vez terminado, se podrá importar a otras librerías que se requieran ocuparla.

Lista de figuras:











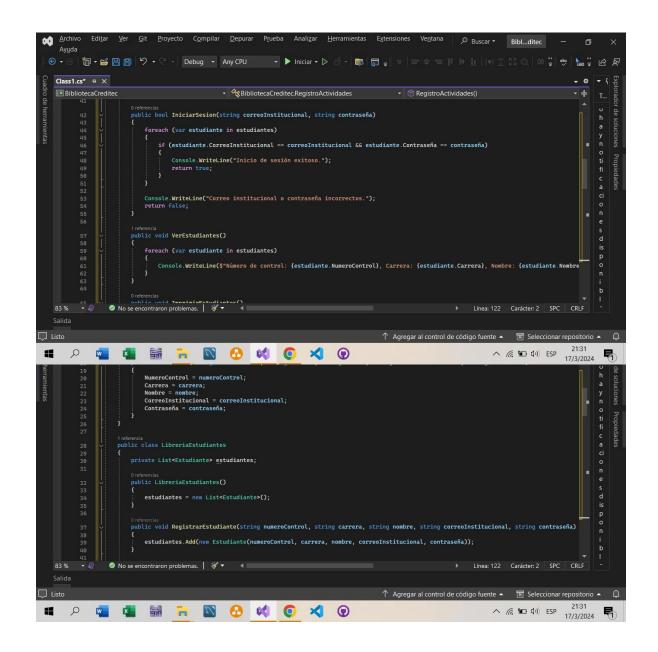






















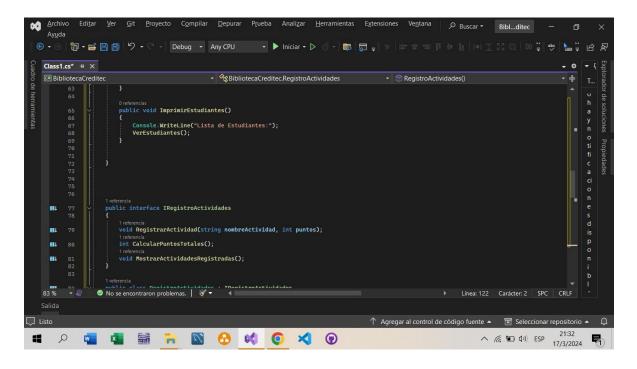


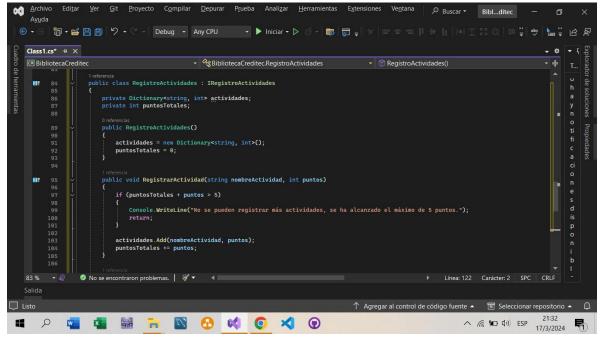






















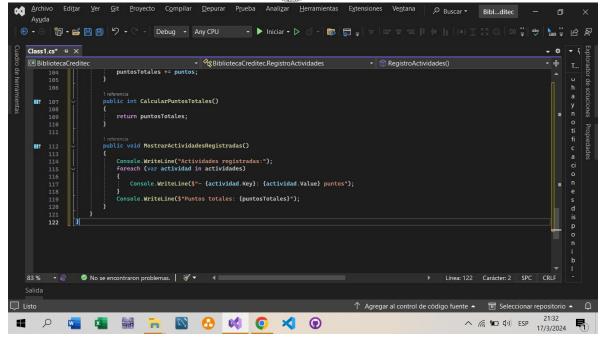












Descripción de las cada una de las actividades:

- 1. **Estudiante**: Esta clase representa a un estudiante y contiene propiedades como el número de control, la carrera, el nombre, el correo institucional y la contraseña del estudiante. Además, tiene un constructor para inicializar estas propiedades.
- 2. *LibreriaEstudiantes*: Esta clase gestiona una lista de estudiantes. Permite registrar estudiantes, iniciar sesión con sus credenciales y ver la lista de estudiantes registrados.
- 3. *IRegistroActividades*: Esta es una interfaz que define métodos para registrar actividades, calcular puntos totales y mostrar las actividades registradas. Esta interfaz está implementada por la clase RegistroActividades.
- 4. *RegistroActividades*: Esta clase implementa la interfaz lRegistroActividades. Administra un diccionario de actividades y sus puntos asociados, así como el total de puntos registrados. Permite registrar actividades, calcular puntos totales





















y mostrar las actividades registradas. Además, tiene una restricción de que no se pueden registrar más de 5 puntos en total.

Resultados:

Se ha creado una librería llamada "BibliotecaCreditec" que contiene dos clases principales: "Estudiante" y "LibreriaEstudiantes". La clase "Estudiante" representa los datos de un estudiante, mientras que la clase "LibreriaEstudiantes" proporciona métodos para manejar una lista de estudiantes, incluyendo el registro de nuevos estudiantes, inicio de sesión y visualización de la lista de estudiantes.

Se ha definido una interfaz llamada "IRegistroActividades" y una clase que la implementa, "RegistroActividades". Esta clase gestiona un registro de actividades junto con sus respectivos puntos, limitando el número total de puntos registrados a 5. Además, proporciona métodos para registrar actividades, calcular puntos totales y mostrar las actividades registradas junto con sus puntos.

Conclusiones:

El desarrollo de una librería personalizada para nuestra aplicación tiene varios beneficios significativos. Primero, nos permite encapsular funcionalidades complejas en componentes más simples y reutilizables, lo que facilita su uso en diferentes partes de la aplicación. Al desarrollar una librería, creamos una interfaz clara y bien definida para acceder a sus funcionalidades. Esto facilita la colaboración entre los diferentes miembros del equipo y permite la extensión de la funcionalidad de la librería mediante la adición de nuevos módulos o la mejora de los existentes. Finalmente, una librería bien diseñada debe ser flexible y adaptable a diferentes necesidades y requisitos de la aplicación. Esto nos permite personalizar y ajustar la funcionalidad de la librería según las necesidades específicas de nuestra aplicación, sin comprometer su integridad o estabilidad.













