



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO



PRACTICA 5 CONTROL PERSONALIZADO

CARRERA:

INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

4° SEMESTRE

ALUMNA:

JOANNA SANTIAGO CORONEL 19620156

PROFESOR:

ING. JOSÉ ALFREDO HERNÁNDEZ CRUZ

FECHA DE ENTREGA

23 DE MARZO DEL 2021

HEROICA CIUDAD DE TLAXIACO OAXACA A 22 DE MARZO DE 2021

Contenido

ÍNDICE DE FIGURAS	2
INTRODUCCIÓN	3
OBJETIVO DE LA PRACTICA	3
MATERIAL UTILIZADO	3
DESARROLLO	4
CONCLUSIÓN	10
BIBLIOGRAFÍA	10

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1 Creación de proyecto.....	5
Ilustración 2 Aplicacion de Windows Forms	5
Ilustración 3 Nombre de mi proyecto	5
Ilustración 4 Mesa de trabajo.....	5
Ilustración 5 Busqueda de Panel	6
Ilustración 6 Divicion de la mesa.....	6
Ilustración 7 Colores del diseño	6
Ilustración 8 Creacion de PictureBox	7
Ilustración 9 Eleccion de imagen	7
Ilustración 10 Buscando la imagen en el almacenamiento local.....	7
Ilustración 11 Seleccion de imagen.....	8
Ilustración 12 click en Ok	8
Ilustración 13 Visulaizacion de la imagen establecida.....	8
Ilustración 14 Eleccion de la herramienta Botton	9
Ilustración 15 Cambiando el texto de Botton.....	9
Ilustración 16 Botton "Iniciar sesión"	9
Ilustración 17 Logo de la interfaz	10
Ilustración 18 Utilizando la herramienta TextBox	10
Ilustración 19 Creación de logos de las redes sociales	10
Ilustración 20 Resultado de la interfaz	10

INTRODUCCIÓN

Las GUI o interfaces gráficas son un programa informático que realiza la función de interfaz de usuario. Está formado por imágenes y objetos gráficos, que representan la información y acciones que se encuentran en la interfaz. Su objetivo es el de crear un entorno visual fácil de usar para que fluya la comunicación con el sistema operativo. Lo más común es que las acciones sean de manipulación directa, para simplificar la interacción y mejorar la comunicación entre usuario y sistema operativo.

Algunas GUI de ejemplo son los entornos de escritorio de Windows, el X-Window de GNU/Linux o el Aqua, de Mac OS X. En el proceso de creación de interfaces gráficas de usuarios el desarrollador de aplicaciones es el encargado de crearlas.

OBJETIVO DE LA PRACTICA

El objetivo de esta práctica es conocer las partes de una interfaz y analizar cada una de las herramientas que nos ofrece Visual Studio.

MATERIAL UTILIZADO

- Computadora
- Visual Studio 2019

DESARROLLO

1. Iniciar Visual Studio.



Ilustración 1 Iniciar Visual Studio

2. En la ventana de inicio, elegir Crear un proyecto nuevo.



Ilustración 14 Clear Nuevo Proyecto

3. Buscare la plantilla de Aplicación de Windows Forms.

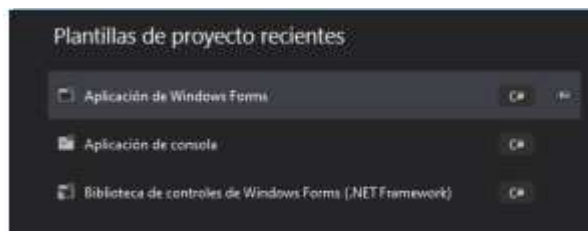


Ilustración 23 Aplicación de Windows Forms

4. En la página Configure su nuevo proyecto, escribimos el cuadro Nombre del proyecto después, seleccionamos Siguiente.

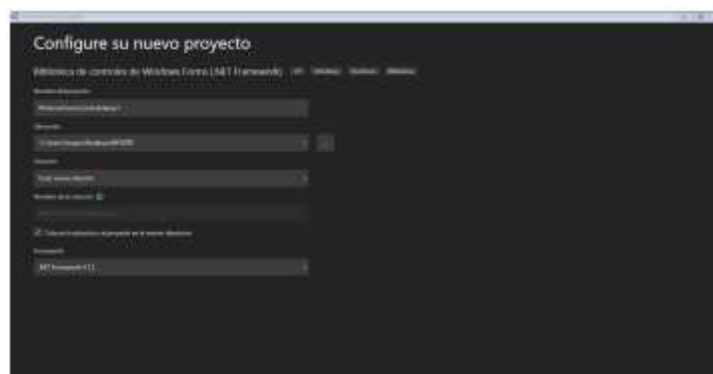


Ilustración 4 Configure Proyecto

5. Teniendo nuestra mesa de trabajo comenzare el diseño

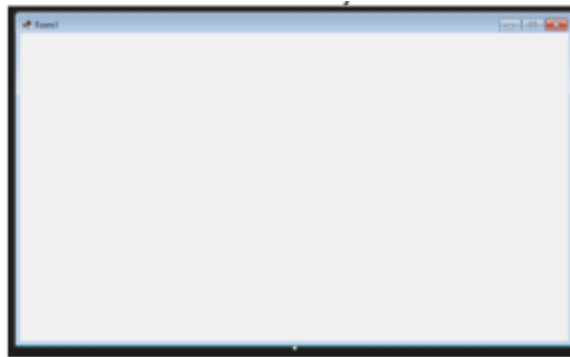


Ilustración 35 Mesa de trabajo

6. Es importante que nuestro cuadro de herramientas este a la mano para así poder hacer uso de ella, en este primer paso hare uso del Panel.

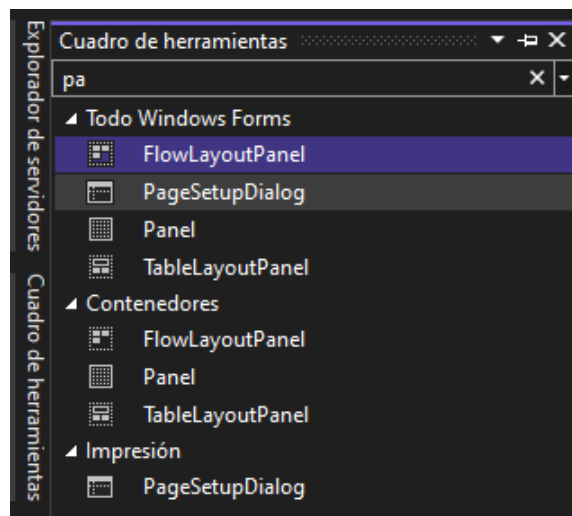


Ilustración 6 Búsqueda de Panel

7. Procederé a realizar divisiones en la mesa de trabajo, realizare la mesa en dos partes.



Ilustración 7 División de la mesa.

8. A Cada partición se le dará color, para que se haga más llamativa la interfaz.



Ilustración 8 Colores del Diseño

9. Ahora se llevará a cabo el desarrollo de la interfaz como es bien sabido, debe llevar botones imágenes y texto, en este paso dibujare un PictureBox, para que ahí deposite una imagen que será el logotipo.

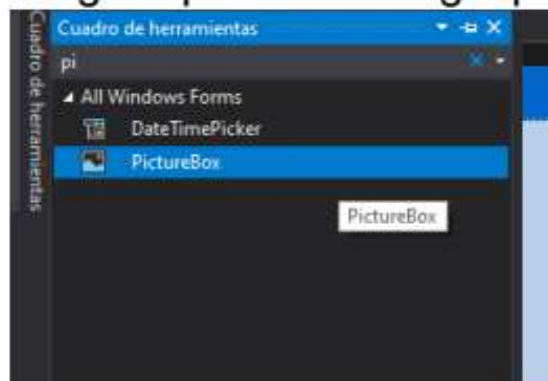


Ilustración 9 Elección de imagen

10. Dibujada le dará un click en la flechita que es para agregar una imagen. Y dare click también en la opción ChooseImage.



Ilustración 10 Elección de imagen

11. Nos mostrara la opción para buscar imagen en el equipo y el cual procederé a dar click en el botón que dice Import.

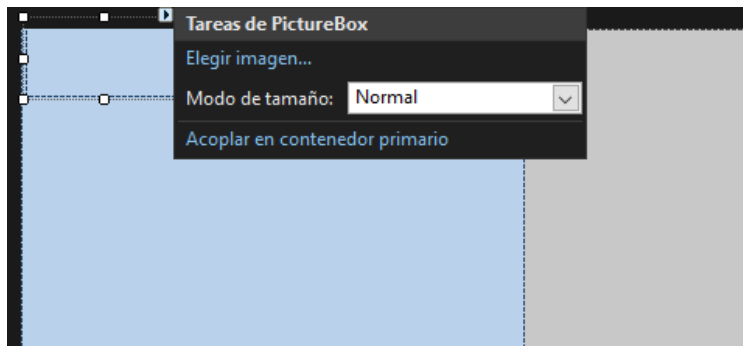


Ilustración 11 Buscando la imagen en el almacenamiento local

12. El cual abrirá una venta de la carpeta donde guarde las imágenes para esta interfaz, seleccionare la imagen que sería en este caso Iniciar Sesión.

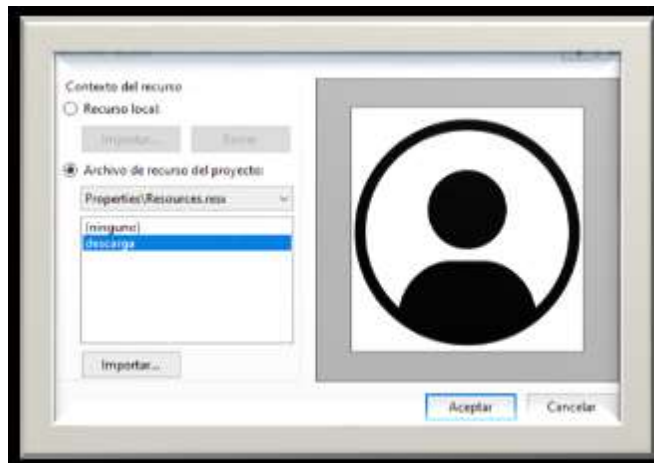


Ilustración 12 Selección de imagen

13. Solo le dare click en el botón de ok. Y en seguida se mostrar la imagen en el PictureBox.



Ilustración 13 Click en aceptar

14. Para hacer los botones que en este caso será de “iniciar Sesión” y “Crear cuenta” utilizare la herramienta Botton.



Ilustración 14 Visualización de la imagen establecida

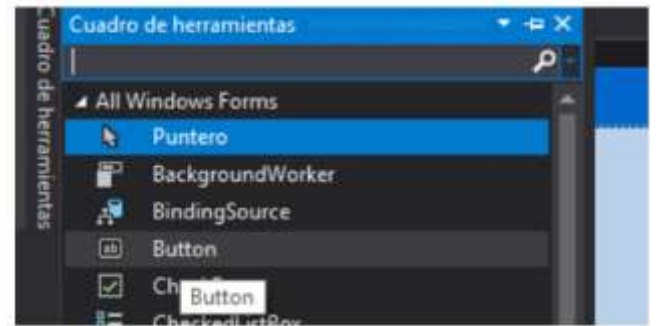


Ilustración 14.1 Elección de la herramienta Botton

15. Cambiare el nombre de button1, a Iniciar sesión, así mismo hare el botón de Crear cuenta

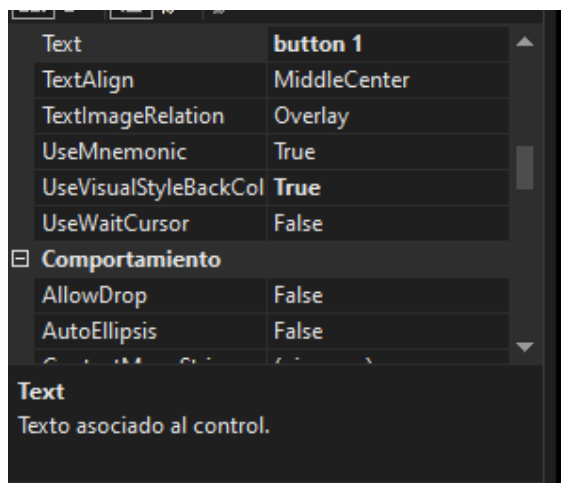


Ilustración 15 Cambiando el texto de Botton



Ilustración 15.1 Botton "Iniciar sesion"

16. Dibujando pictureBox, y también dibuje unos TextBox se va visualizando de la siguiente manera.



Ilustración 16 Logo de la interfaz

17. Dibuje unos TextBox para el correo y contraseña, respecto a los que tienen cuenta.



Ilustración 17 Utilizando la herramienta TextBox

18. Volveré a dibujar unos PictureBox para las redes sociales.



Ilustración 18 Creacion de logos de las redes sociales

19. El resultado de la interfaz es la siguiente.

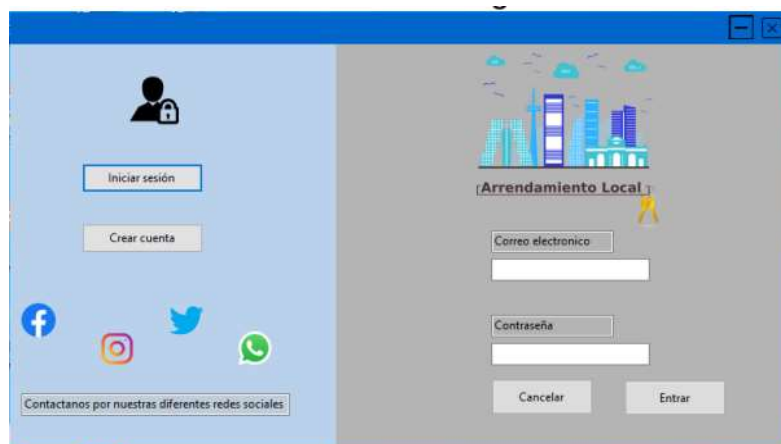


Ilustración 19 Resultado de la interfaz

CONCLUSIÓN

En esta práctica entendí muchos del concepto que habíamos visto en clase, también que las interfaces graficas representan la información para el funcionamiento de una máquina y simplifican el uso para usuarios ocasionales o que no tienen que ver con la programación. Lo que se ve en la pantalla cuando se utiliza el sistema operativo y cómo se manipula para abrir y cerrar programas, se debe a la interfaz gráfica de usuario del sistema operativo. Una de las ventajas de las interfaces graficas simplifican el funcionamiento de una computadora u otras máquinas, permitiendo a los usuarios que no están familiarizados con la programación, ser capaces de utilizar la máquina en una variedad de maneras. Cuando un usuario elimina un archivo desde una computadora de escritorio, el icono del archivo desaparece. No obstante, detrás de cada interfaz gráfica de usuario, existe una interfaz de línea de comandos o CLI, que requiere comandos de texto introducidos mediante un teclado para funcionar, así como el conocimiento de la orden de texto apropiado.

BIBLIOGRAFÍA

- Gregorio Fernández Fernández, Curso de Ordenadores. Conceptos básicos de arquitectura y sistemas operativos, (4ª Edición). Servicio de Publicaciones de la E.T.S.I. Telecomunicación de Madrid, 2003. ISBN 84-7402-304-1. [Fernández, 2003]
- William Stallings, Organización y Arquitectura de Computadores, (5ª Edición). Ed. Prentice-Hall. 2000. ISBN 84-205-2993-1. [Stallings, 2000]
- A. S. Tanenbaum, Organización de Computadoras. Un enfoque estructurado, (4ª Edición). Pearson Educación. 2000. ISBN 970-17-0399-5. [Tanenbaum, 2000]