



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO

Presenta:

Magaly Nicolás Sánchez

Rael Gabriel Bautista

Adriana Martínez Gómez

Carrera:

Ingeniería en Sistemas Computacionales

Semestre:

4US ISC

Asignatura:

Tópicos avanzados de Programación

Practica 2

Docente:

Ing. José Alfredo Román Cruz

Heroica Ciudad de Tlaxiaco





➤ INTRODUCCIÓN

Para un estudiante de la carrera de Ingeniería en Sistemas computacionales es muy importante que aprenda a diseñar y a crear una buena interfaz gráfica de Usuario ya que tiene un papel importante para que el producto sea o no competitivo. El producto no será exitoso si el usuario no consigue concretar una acción o cuando no considera atractivo el diseño de la aplicación que está utilizando.

En la actualidad la GUI es parte fundamental de cualquier aplicación, y por lo tanto tiene tanta importancia como el desarrollo de la aplicación en sí.

En esta Practica el alumno comprenderá la importancia que tiene desarrollar una buena interfaz gráfica en el desarrollo de Software, así mismo aprenderá a utilizar diferentes herramientas que ofrece Visual Studio para la creación de las GUI, implementado controles, botones y eventos logrando así una interacción con el usuario.

➤ OBJETIVO DE LA PRACTICA

El objetivo de esta práctica es poner en práctica nuestras habilidades siendo así como 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 de tomar decisiones o al mejor la calidad de las decisiones resultantes, en esta práctica utilizamos otra aplican para desarrollarla.

➤ DESCRIPCIÓN

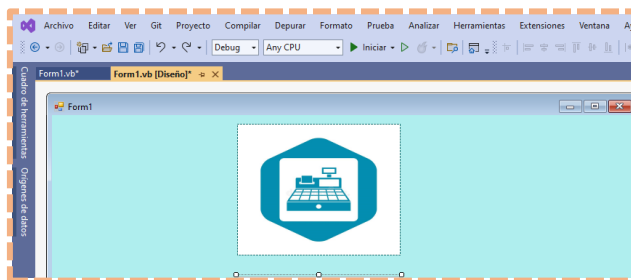
Es un diseño de interfaz que hemos venido trabajando es de un punto de venta que tiene la función para variedades de negocios como llevar un control de ventas de cierta área de trabajo, siéndolo así que todo sea más fácil y rápido.

➤ MATERIAL

- Visual Studio
- Computadora
- Hojas
- Internet

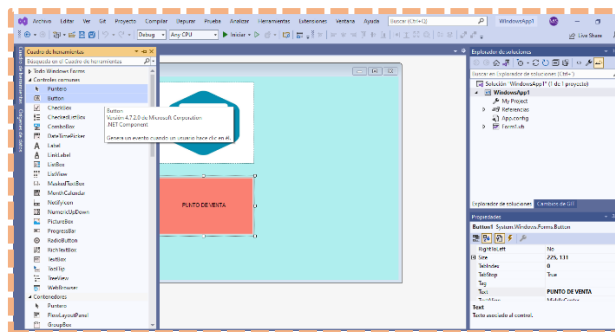
➤ LISTA DE FIGURAS Y PROCEDIMIENTO, DESCRIPCION DE CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES.

1. Primero creamos el primero formulario, posteriormente le colocamos un color de fondo, luego decidimos colocar un tipo logotipo de nuestra aplicación con la herramienta de PictureBox.



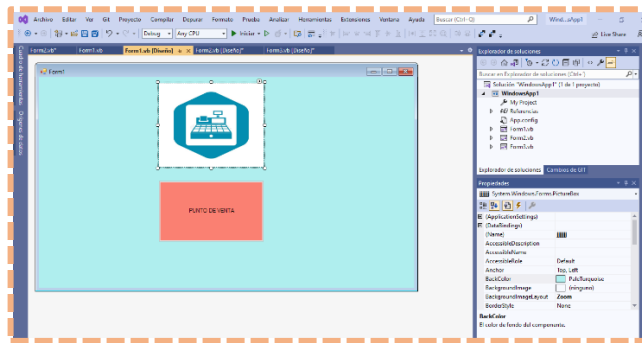
(Figura 1)

2. Como segunda parte le colocamos el nombre de nuestra aplicación la cual será página la principal en un botón 'para poder hacer la acción de mandarnos a la siguiente página.



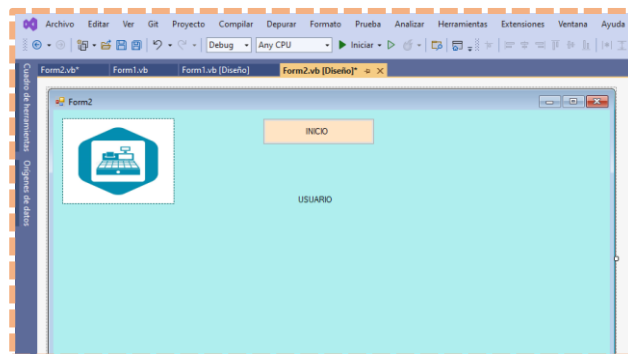
(Figura 2)

3. Así es como diseñamos el primer formulario denominado pagina principal de la aplicación.



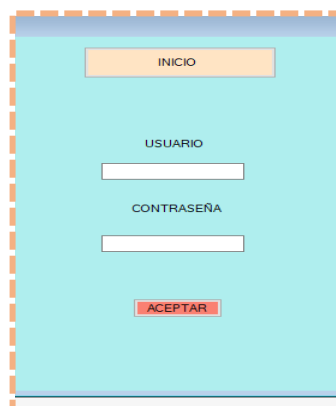
(Figura 3)

4. Posteriormente creamos otro formulario como segunda página donde se encontrará la parte para poder iniciar sesión, que está vinculada con la página de inicio a través de la herramienta de botón.



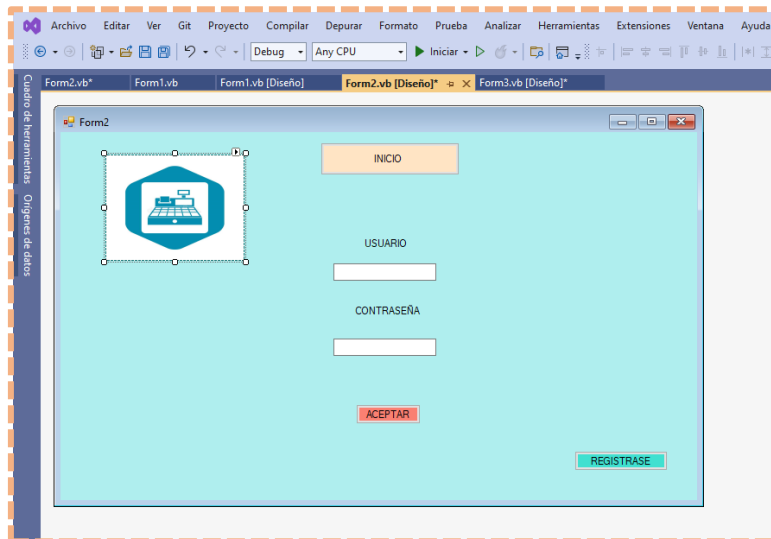
(Figura 4)

5. Creamos los datos que pedirá utilizando la herramienta de Label y TextBox para que el usuario rellene los datos.



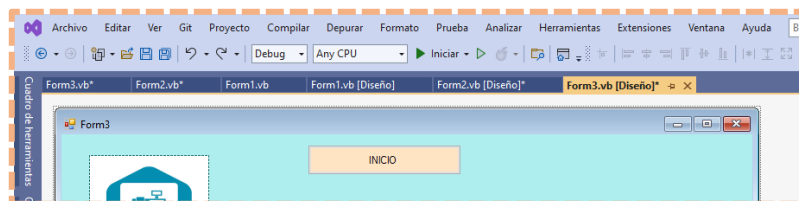
(Figura 5)

6. De igual manera añadimos los botones de aceptar para poder ingresar a la aplicación y el botón de registrarse para llevarnos a la siguiente página.



(Figura 6)

7. Continuamos añadiendo otro formulario donde estará la opción para registrarse y con el botón para poder regresar al inicio.



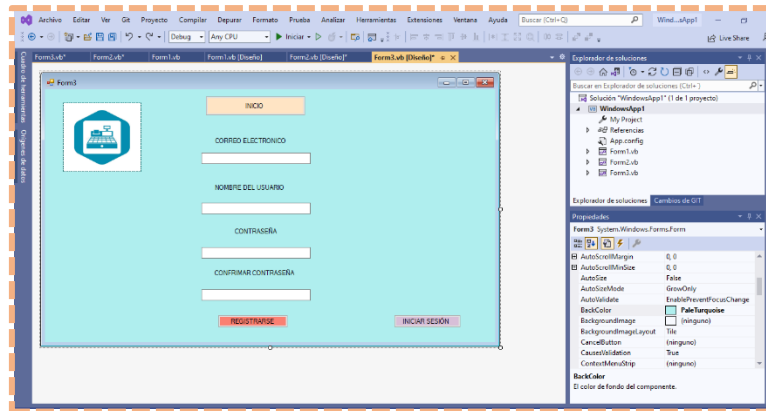
(Figura 7)

8. Ocuparemos las herramientas de botón para inicio y registrarse y Label y TextBox para que el usuario rellene los datos.



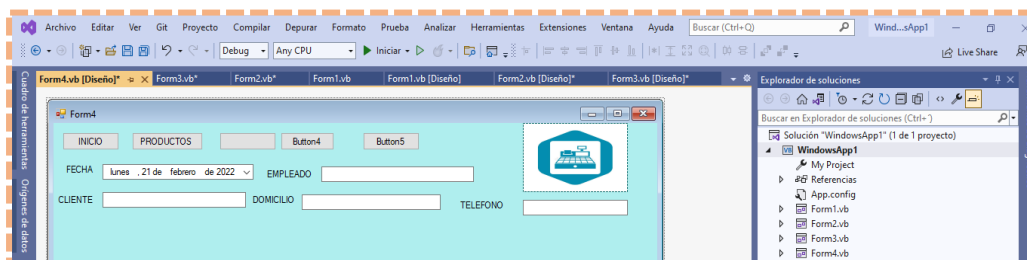
(Figura 8)

9. Quedando de esa manera concluimos la página de registrase.



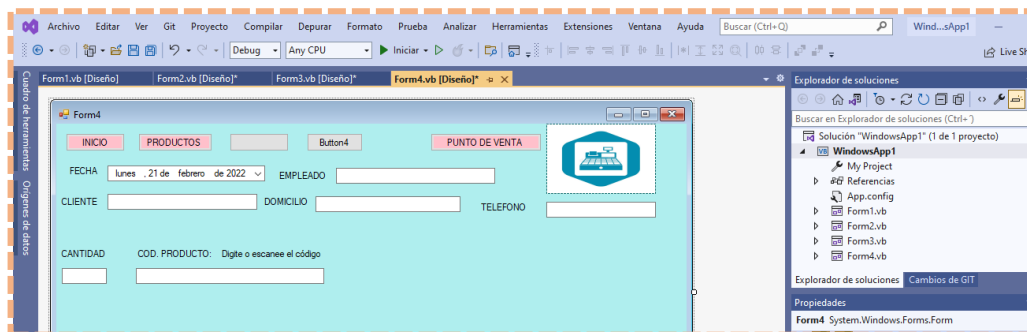
(Figura 9)

10. Volvemos a crear otro formulario donde estará alojado las ventas, donde volvemos a utilizar Label y TextBox para que el usuario rellene los datos.



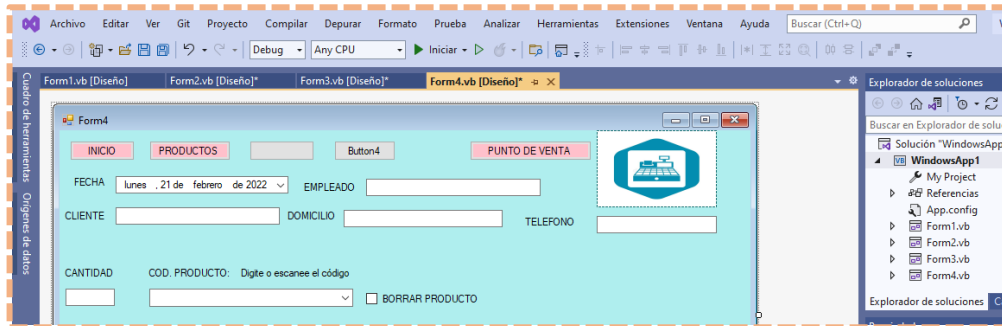
(Figura 10)

11. Seguimos colocando Label y TextBox para que el usuario rellene los datos y en esta parte incluimos la herramienta de ComboBox1 para ver los códigos o nombres de los productos.



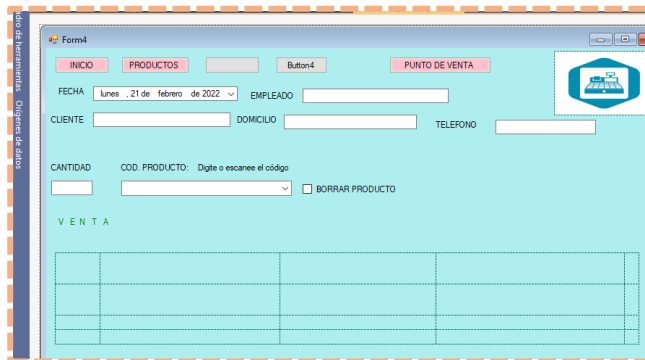
(Figura 11)

12. Ahora implementamos la herramienta de CheckBox1 para poder eliminar algún dato de la lista que nos interese.



(Figura 12)

13. Posteriormente utilizamos la herramienta de TableLayoutPanel donde se alojarán los productos a vender.



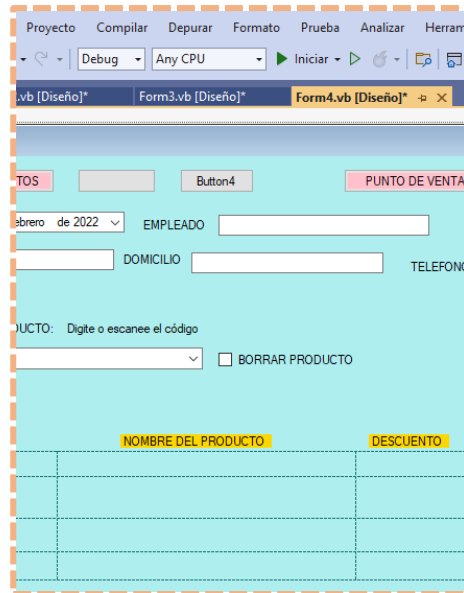
(Figura 13)

14. Colocamos un Label donde se alojaran la cantidad del producto y los códigos.



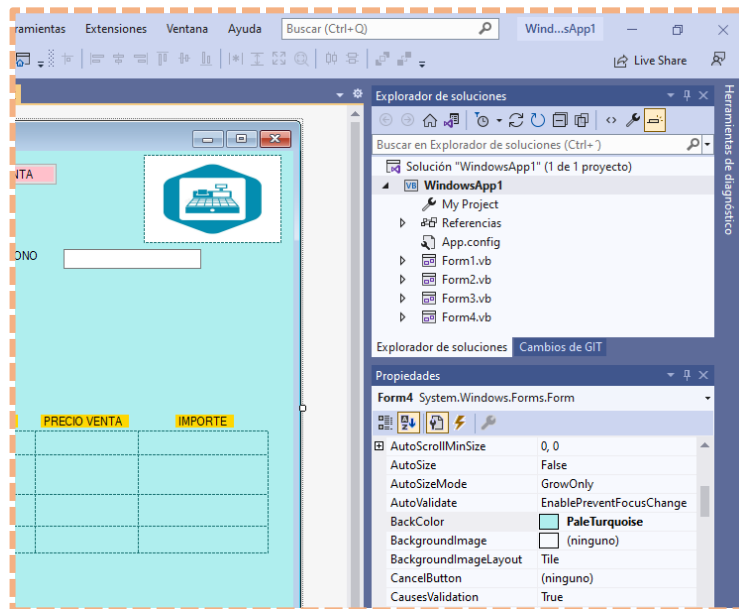
(Figura 14)

15. Colocamos un Label donde se alojará el nombre del producto y el descuento.



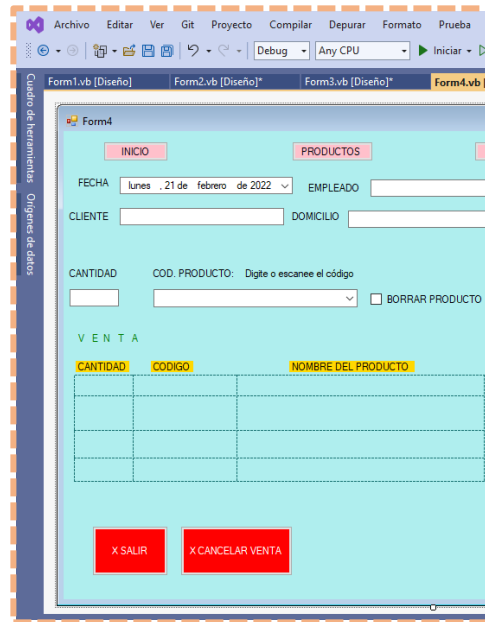
(Figura 15)

16. Colocamos un Label donde se alojará el precio venta y el importe.



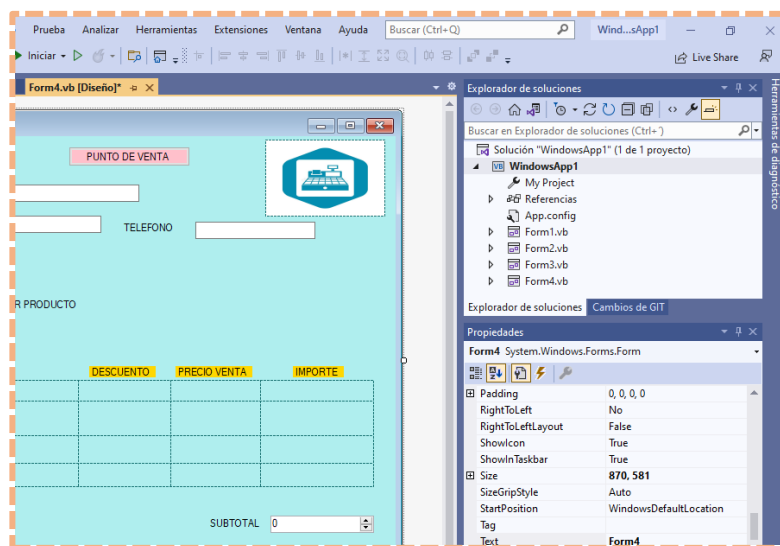
(Figura 16)

17. Ahora colocamos dos botones los cuales serán para salir de ventas y para cancelar las ventas.



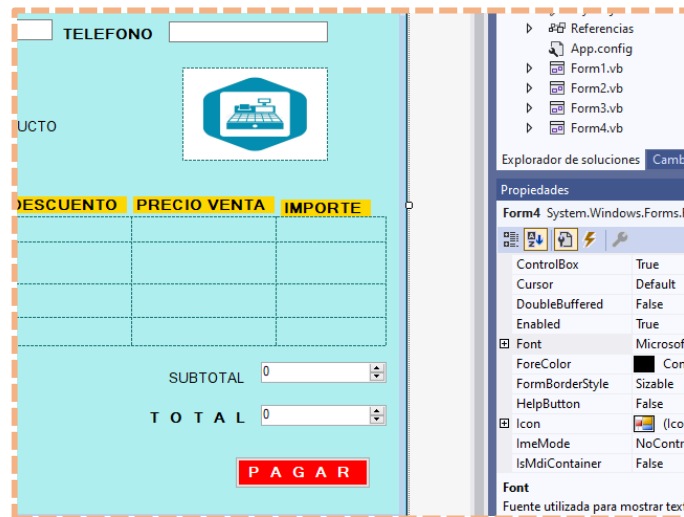
(Figura 17)

18. Colocamos un Label como subtotal y colocamos NumericUpDown para poder daros cantidades.



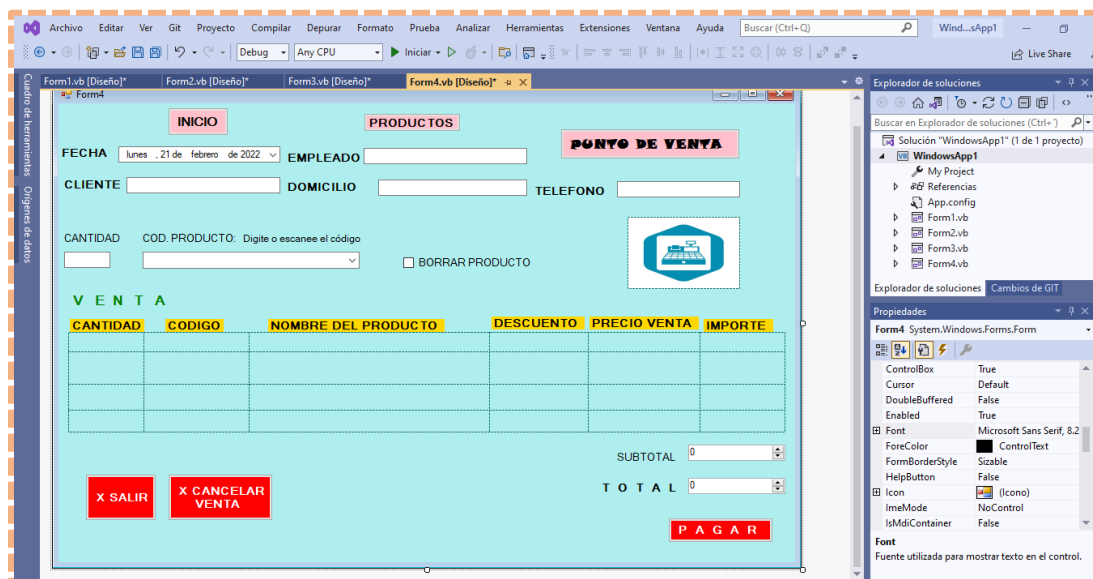
(Figura 18)

19. Colocamos un Label como total y colocamos NumericUpDown para poder dar cantidades, de igual manera colocamos un botón para pagar los productos.



(Figura 19)

20. De esta manera se termina el cuarto formulario que se utilizara para ventas.

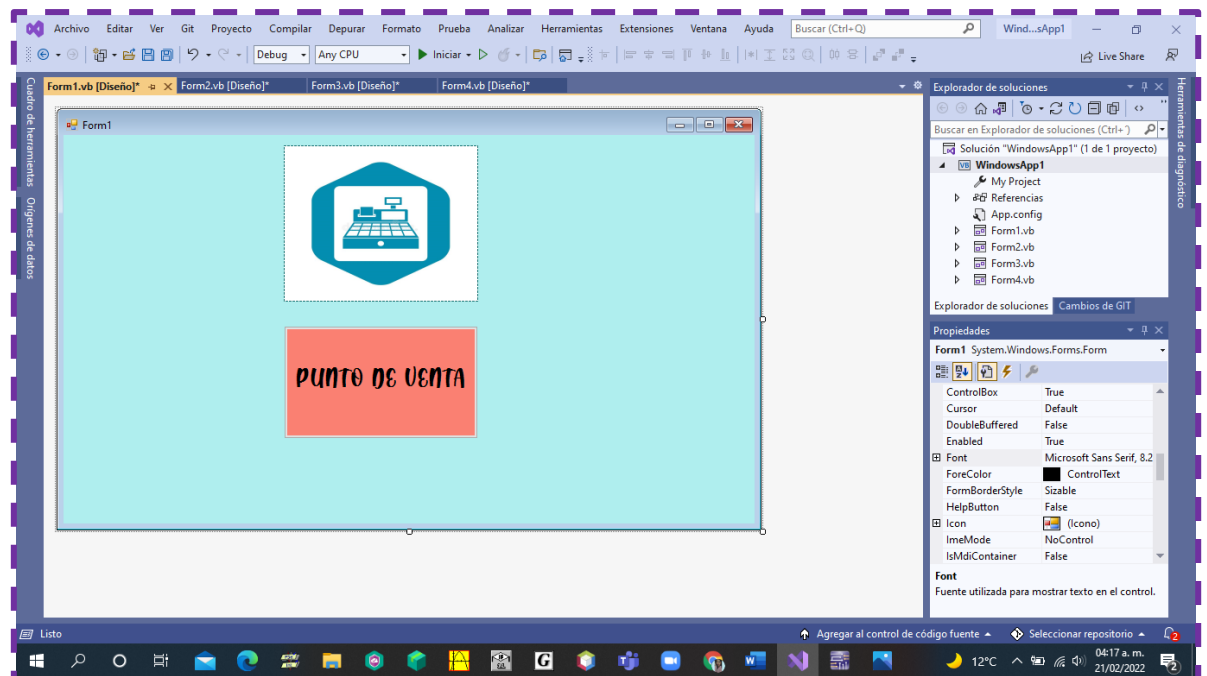


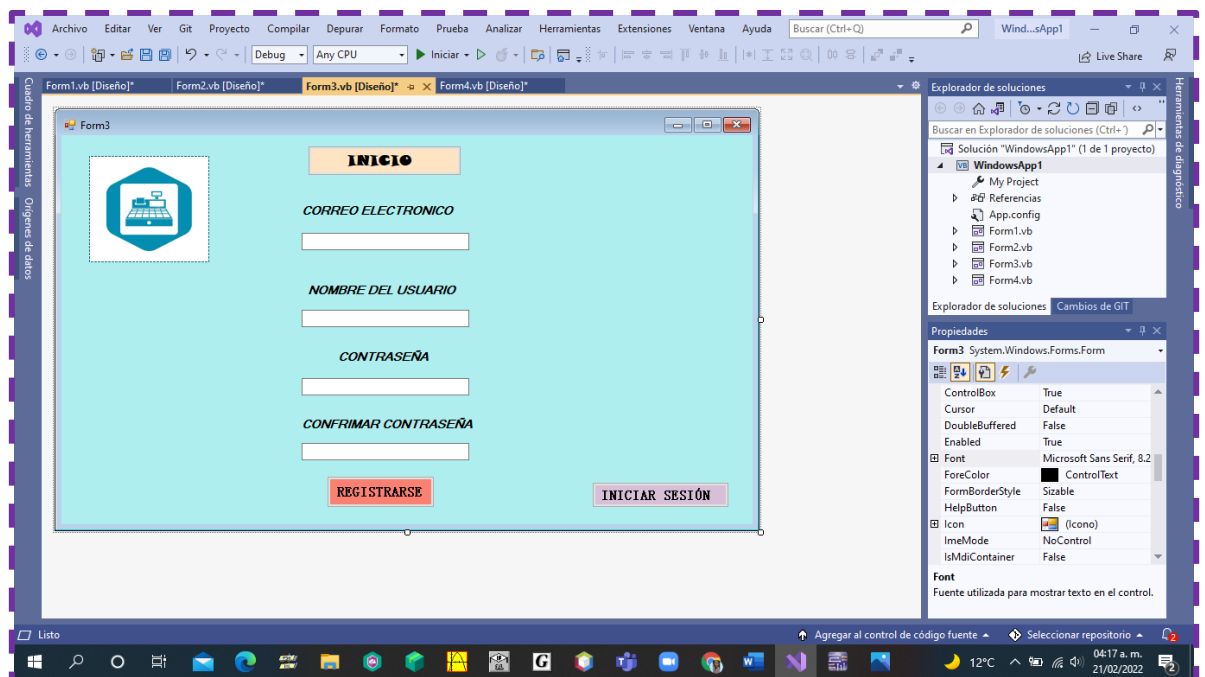
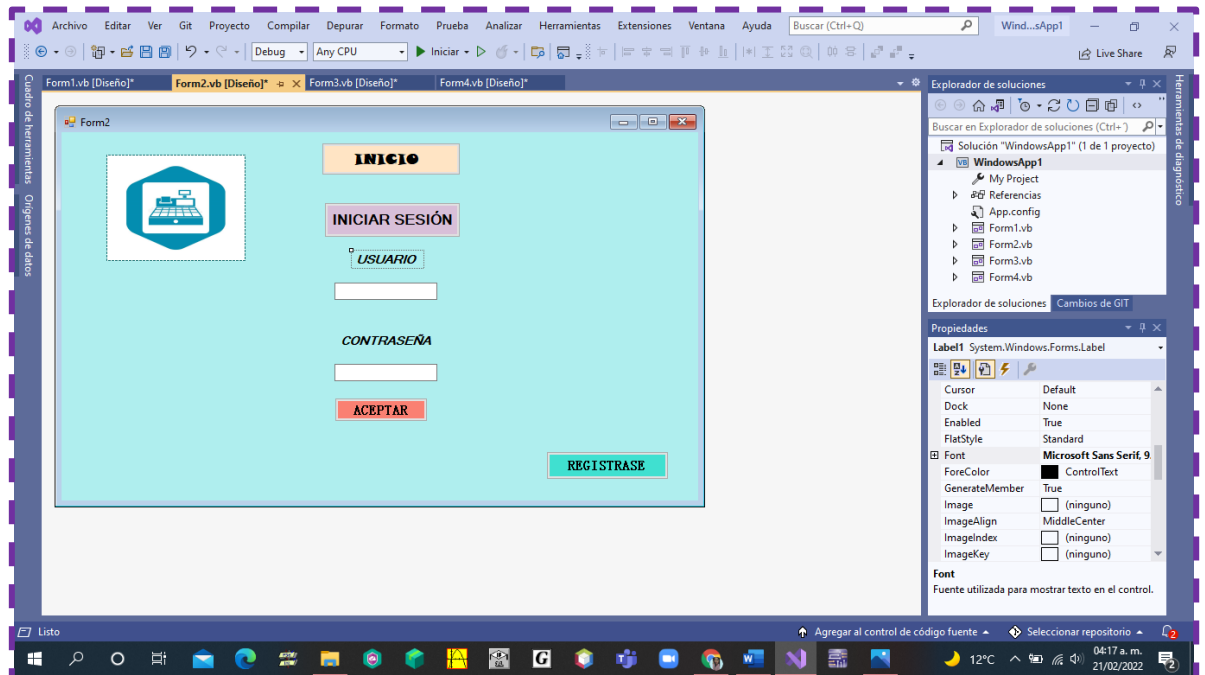
(Figura 20)

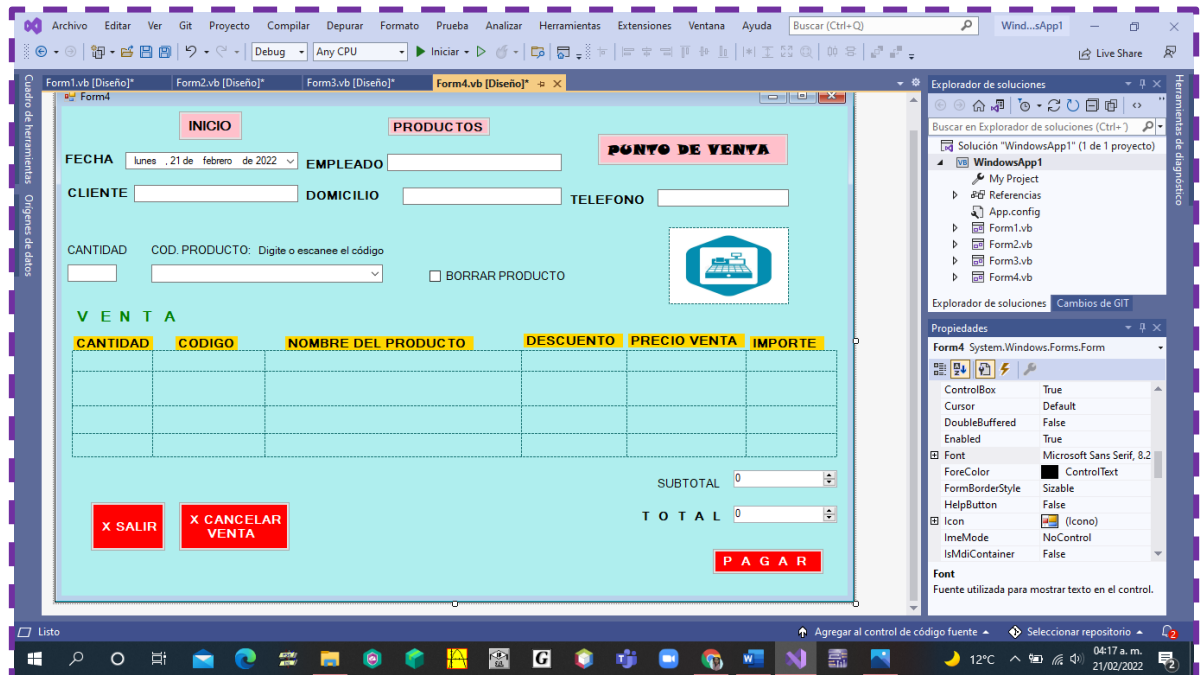
➤ RESULTADOS

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.







➤ CONCLUSIONES

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.