



TECNOLOGICO NACIONAL DE MÉXICO.  
Instituto Tecnológico de Tlaxiaco.



## **PRACTICA N° 2.**

Alumno: Aquino López Duilio Rubén.

Materia: Tópicos avanzados de programación.

Profesor: Ing. José Alfredo Román Cruz.

Ingeniería en sistemas computacionales.

Grupo: 4US.

PRIMERA UNIDAD.

Lunes 15 de marzo de 2021.

## Contenido


Introducción .....	3
Lista de figuras .....	4
Procedimiento .....	5
Resultados .....	7
Conclusión .....	8

## Introducción


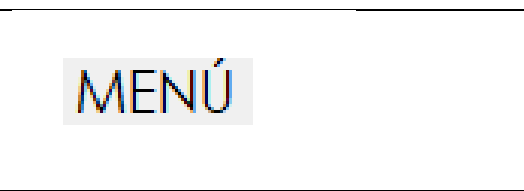
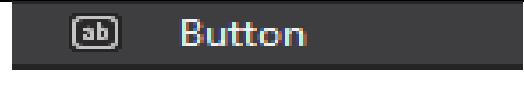


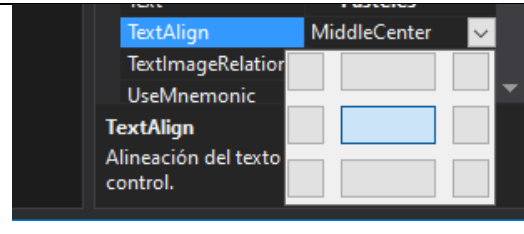
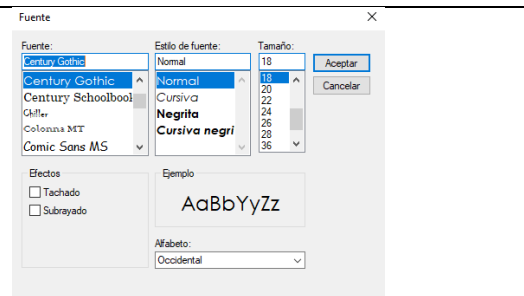
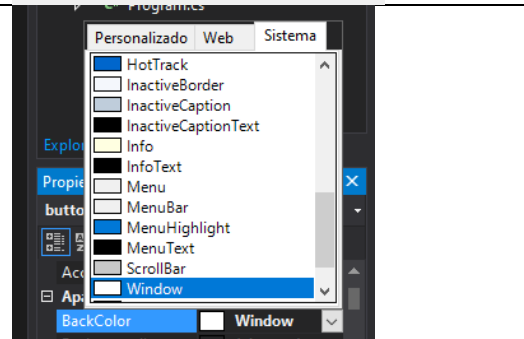
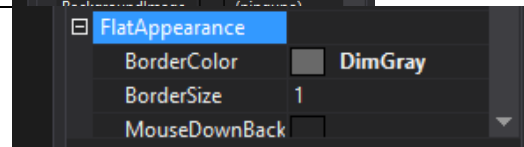
Hoy en día al realizar una interfaz una de las cualidades que debemos tomar mucho en cuenta es que sea eficiente, que sea fácil de entender para el usuario y que sea lo mas ligera para ayudar a la computadora a optimizar los recursos.

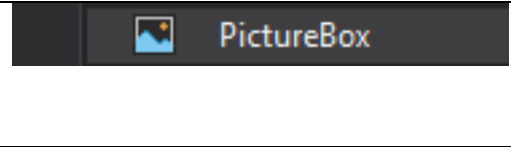
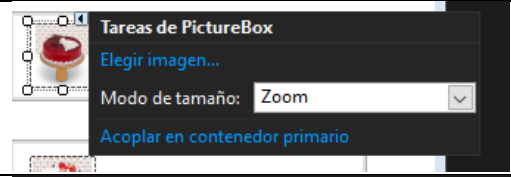
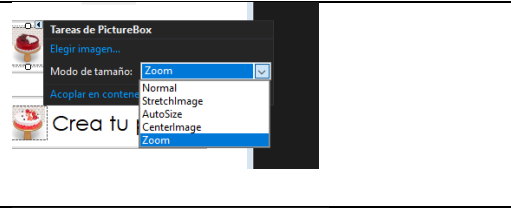
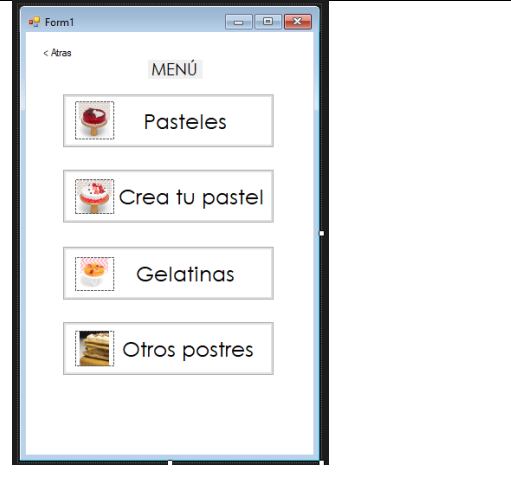
En este reporte se mostrará el proceso con el cual se realizo una interfaz tomando como referencia el giro de la practica anterior. Tratando de que sea un diseño agradable para el usuario, fácil de entender y que se vea minimalista. Así como también se mostrarán algunos elementos visuales que se utilizaron para realización de esta práctica.

## Lista de figuras

		Utilizamos esta imagen para el botón de “Crea tu pastel”.
		Utilizamos esta imagen para el botón de “Pasteles”.
		Utilizamos esta imagen para el botón de “Gelatinas”.
		Utilizamos esta imagen para el botón de “Otros postres”.
		Esto se utilizó para el encabezado del menú.
		Este botón se utilizó para regresar a la interfaz del login.

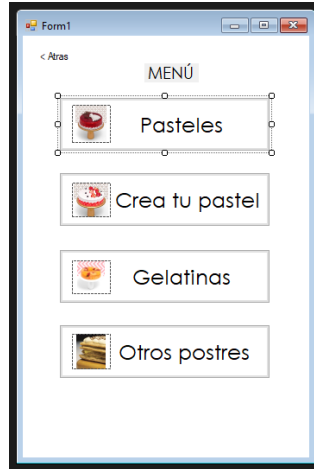
## Procedimiento

	<p>Primero seleccionamos “Label” en la caja de herramientas.</p>
	<p>En el cuadro creado escribimos menú para el encabezado.</p>
	<p>Después seleccionamos “Button” para empezar a crear los botones.</p>
	<p>En la parte de Font en “Text” modificamos el texto del botón.</p>
	<p>Creamos el botón de pasteles.</p>
	<p>Con “TextAling” posicionamos el texto donde nosotros necesitamos.</p>
	<p>En el apartado de “Font” podemos elegir la tipografía, tamaño y grosor.</p>
	<p>En el apartado de apariencia seleccionamos BackColor seleccionamos el color del fondo, así sea del botón o de la ventana.</p>
	<p>En “FlatAppearance” Podemos elegir la forma y el color del contorno de los botones.</p>

	<p>Nuevamente en la caja de la herramienta seleccionamos “PictureBox” para insertar una imagen, el recuadro que salga lo arrastramos al botón que deseemos insertar la imagen.</p>
	<p>En la esquina superior derecha del “PictureBox” Encontramos un triángulo que nos desplegara varias opciones, una de ellas será “elegir imagen...” la cual seleccionaremos.</p>
	<p>Después del paso anterior se nos desplegara un menú donde en la esquina inferior izquierda aparecerá un botón “importar” el cual nos ayudara a seleccionar una imagen de nuestra pc.</p>
	<p>Seleccionamos la forma en que necesitas el tamaño de la imagen, en este caso utilizamos “zoom”.</p>
	<p>Procedemos a hacer lo mismo con cada uno de los botones que vayamos a utilizar, eligiendo una imagen diferente para cada botón.</p>

## Resultados

Como resultado obtuvimos esta interfaz la cual aún no contiene código pero muestra cómo será una parte de la aplicación de la pastelería, dicha interfaz es el menú de opciones de los clientes.



## Conclusión

Para concluir esta segunda practica podemos decir que todos alguna vez hemos sido usuarios de aplicaciones y sabemos lo complicado que puede llegar a ser una aplicación que no esté bien diseñada, es por eso que comprendemos esta parte, que una aplicación, desde la interfaz debe ser eficiente para el usuario, fácil de comprender, que sea un diseño agradable para la vista, pero sobre todo que sea de mucha utilidad y satisfaga todas o la mayor de las necesidades de los usuarios y la empresa. Todo esto también engloba que la aplicación debe ser lo más liviana posible para que ayude a la computadora, celular, Tablet a consumir la menor cantidad de recursos posibles y así desde cualquier dispositivo correr la aplicación sin ningún contra tiempo, ya que sabemos que muchas veces los creadores no priorizan la optimizan los recursos de los equipos, siendo así una adversidad, ya que no todos los equipos pueden soportar la aplicación.