



INSTITUTO TECNOLOGICO DE TLAXIACO



---

## UNA INTERFAZ GRAFICA EN C#

---

Tópicos Avanzados De Programación

Alumno: Edwin Aldair Heras Cuevas

Matricula: 19620047

Grupo: 4US

Profesor: Roman Cruz Jose Alfredo



# PROSEDIMIENTO

## Objetivo

Saber el uso del manejo de interfaz en un programa para que ayude en el manejo e intuición del usuario que lo use

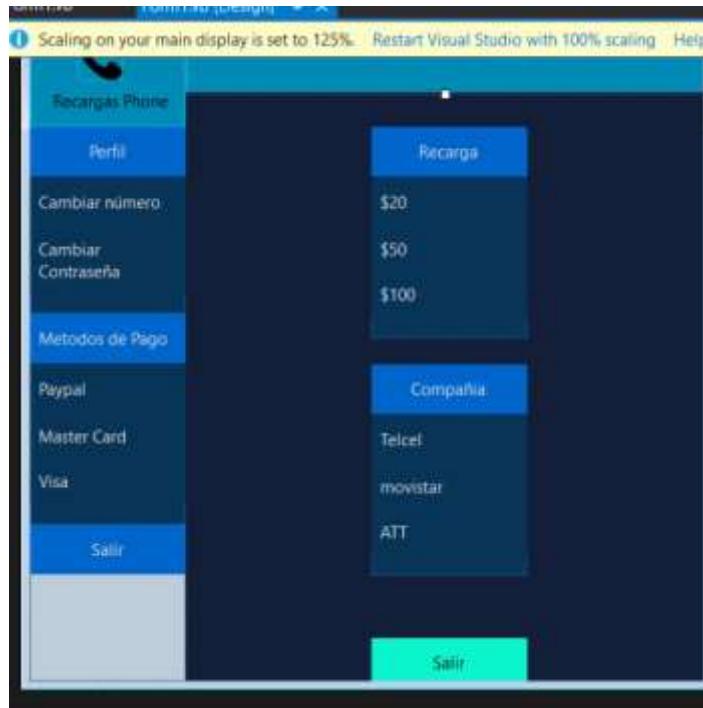
## Materiales

- \*Computadora
- \*Visual Studio 2019
- \*Acceso internet
- \*imágenes png para interfaz

## Procedimiento

1.- primero se creo la ventana en un nuevo proyecto con el programa visual studio 2019

2.- Se agregan botones, paneles y colores

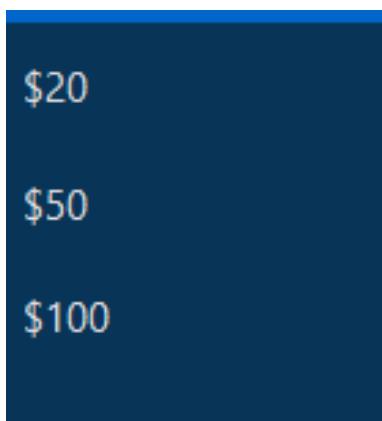


Esta hecha por principales objetos:

BOTONES



PANELES



Una tercera, pero también importante es el logo

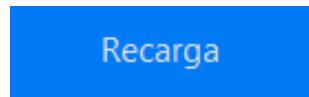


3.- para que haya un poco de dinamismo de agregaron iluminaciones en los botones cuando se pasa el cursor sobre los botones y cuando se presionan

Boton sin accion



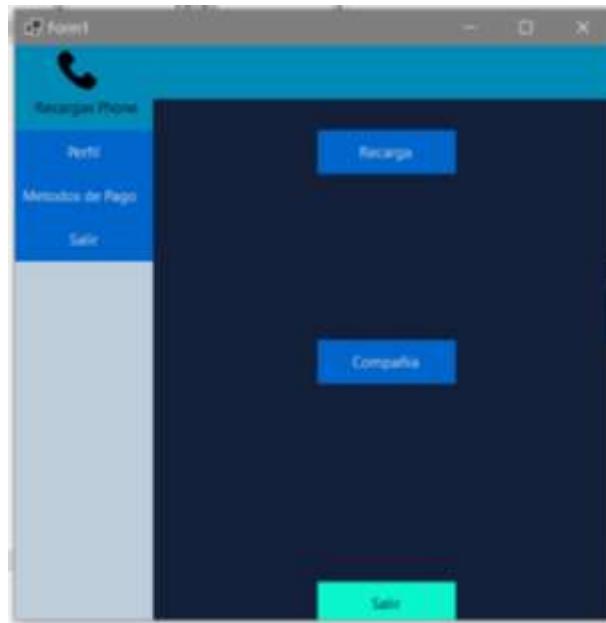
cursor sobre boton



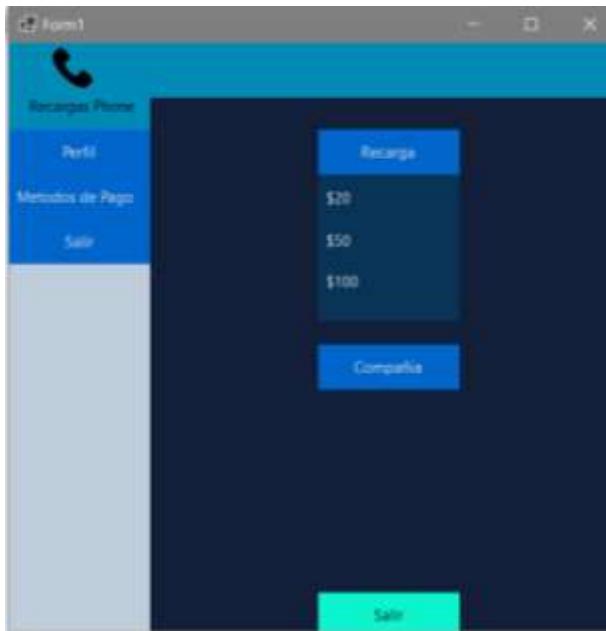
cursor presionando boton



4.- al agregar paneles se tenian que programar para que funcionaran según un panel comun si que se programo en primera instancia que se ocultara apena la aplicación iniciara:



5.- también se programo que cuando se oprimiera un botón se abriría los paneles de aquel botón



## **RESULTADOS OBTENIDOS Y CONCLUSIONES**

Conforme iba vagaba en el visual estudio 2019 y hacia la interfaz del programa cada vez mas veía lo enorme que es esta rama pero a la vez eso me ayudo a aprender que no siempre las ventanas, programas o paginas son genéricas o con un paso a seguir obligatorio si no que el resultado final siempre recaerá en el programador que este haciendo el producto tomando en cuenta en lo que se enfoca la aplicación y a que tipo de clientes va dirigido ya que eso puede hacer que el usuario se sienta mas cómodo con la interfaz e incluso puede ayudarle a intuir par que funciona cada objeto en la aplicación, puesto que es un tanto ineficiente que cada programa que se haga también se tiene que hacer una guía de como usarla, en vez de hacer eso con la interfaz grafica se puede solucionar muy fácil diciéndole al usuario sutilmente el funcionamiento del programa, muchas veces sin siquiera texto solo con el simple hecho de como colocar los botones, imágenes, botones, animaciones, paneles, corredores y la imaginación y astucia del programador para poder hacer esto posible.