



SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



**TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO**

INVESTIGACIÓN DE OPERACIONES

TEMA: INTERFAZ GRAFICA DE USUARIO

ACTIVIDAD: PRACTICA PROTOTIPO

Estudiante:

JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ ARROYO

No. Control:

19620151

Carrera:

ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

Docente:

ING. JOSE ALFREDO ROMAN CRUZ

SEMESTRE: CUARTO

GRUPO: "4US"

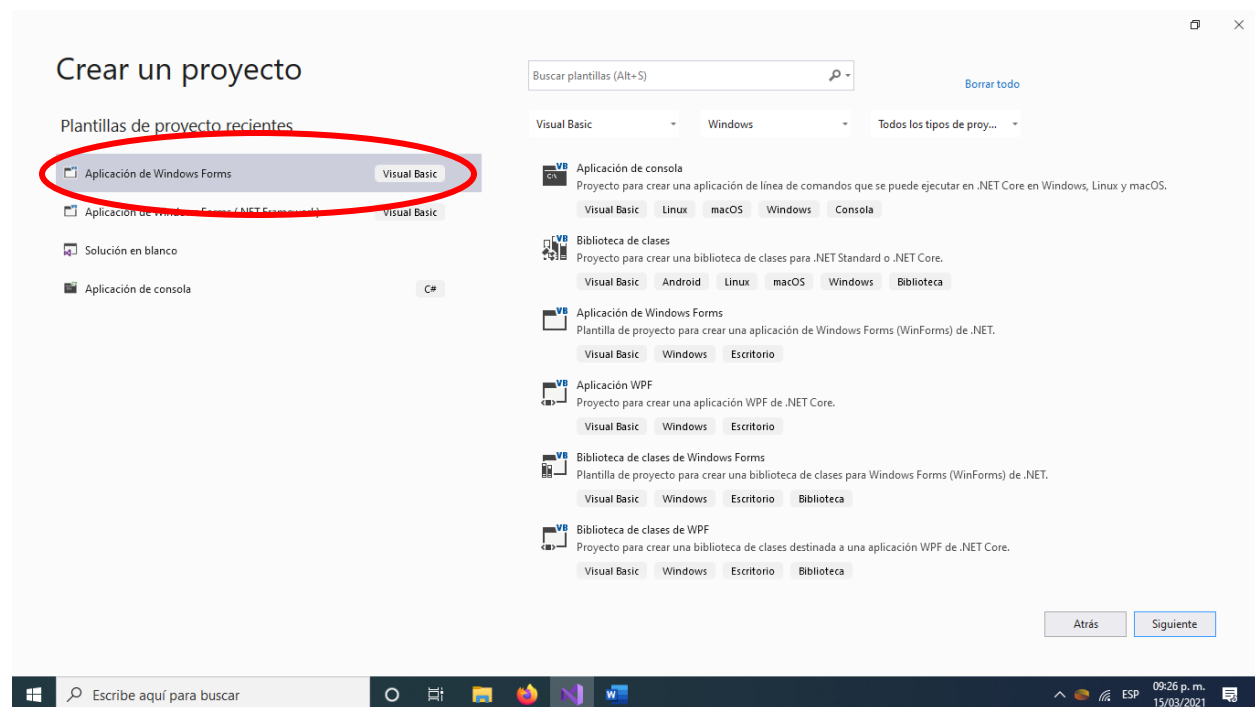
SANTIAGO YOLOMECATL, OAXACA; 15 DE FEBRERO DE 2021

INTRODUCCIÓN

En la presente unidad de tópicos avanzados de programación comenzamos a adentrarnos en el área de diseño de interfaces. Primero, con la intención de familiarizarnos con este nuevo entorno usamos Adobe XD; toca ahora a visual studio el relacionar ambas partes de una aplicación, el código y la interfaz de usuario. Para ello el presente reporte se basa en describir la realización de la segunda practica haciendo uso de las herramientas de visual mientras vamos conociéndolo poco a poco. El desarrollo de esta practica se enfoca en la pura interfaz, teniendo como objetivo comenzar con lo básico de creación de formas, botones, cuadros de textos, menus,etc., para posteriormente poder programarlos y hacerlo funcional.

DESARROLLO

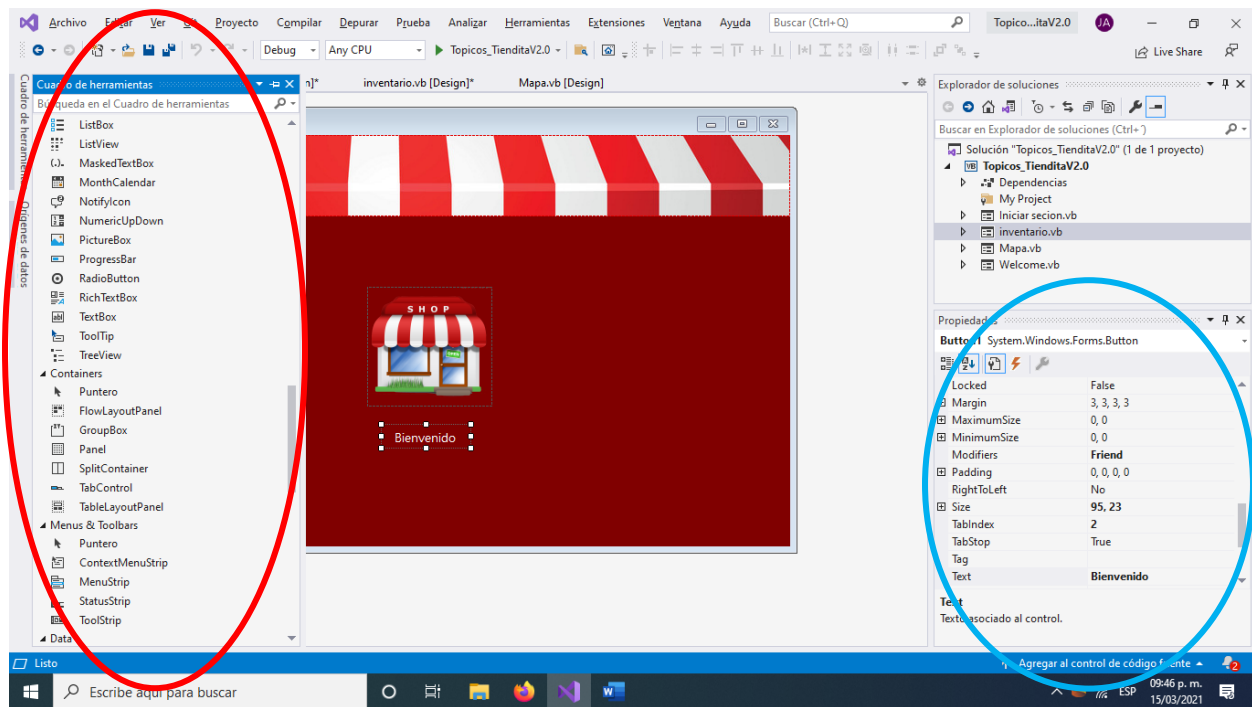
Para comenzar a trabajar con este entorno primeramente creé un nuevo proyecto usando una plantilla Aplicación de Windows Forms la cual nos permite crear interfaces. Una vez cargada la plantilla contaremos con un formulario ya creado el cual nos servirá como mesa de trabajo.



Creando nuevo proyecto

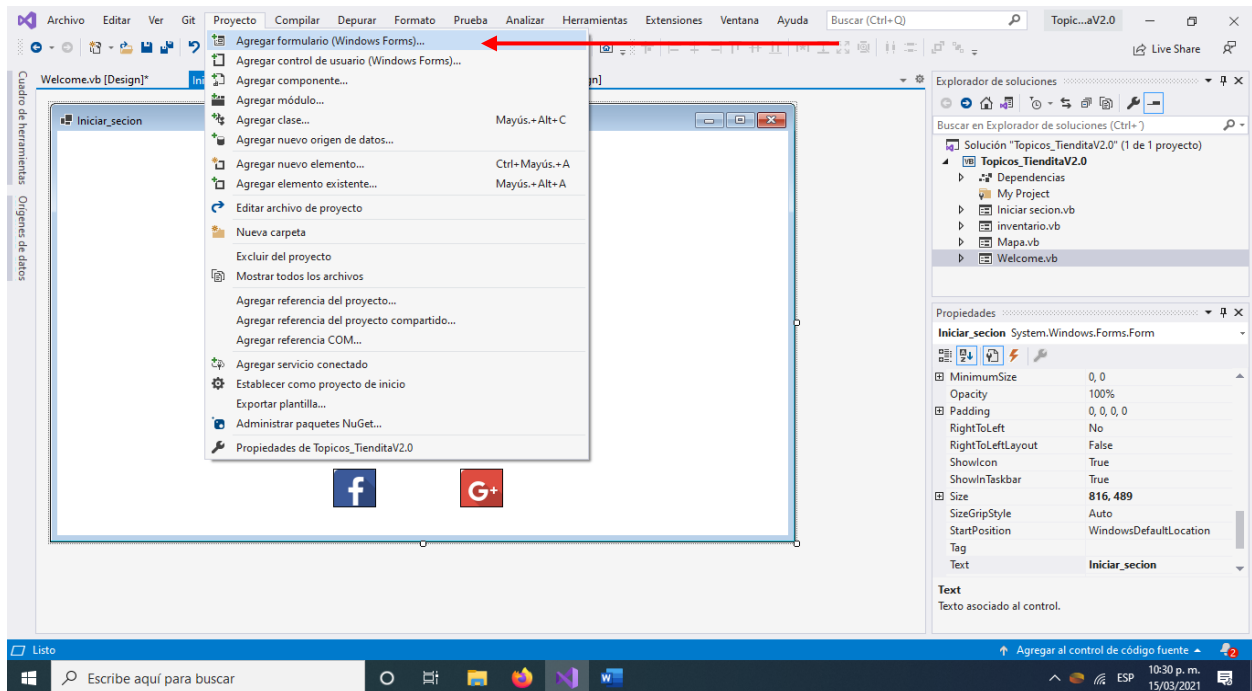
Una vez teniendo la pantalla a trabajar, comienzo a darle diseño agregando color al fondo de pantalla en el menú de propiedades que se encuentra de lado derecho, dicho menú nos servirá para cambiar los atributos de las formas que agreguemos. Seguido agrego cajas de imágenes para hacer la pantalla de bienvenida los cuales se encuentran en el menú de lado derecho llamado cuadro de herramientas. Una vez creadas mis cajas procedo a insertarles su respectiva imagen importando desde mis archivos locales.

Haciendo uso de las herramientas me ayudo de la opción Dock que me permite posicionar mis cajas de imagen en lugares específicos, como lo es el caso del toldo de mi pantalla de bienvenida el cual lo ubiqué en la parte superior de la pantalla.



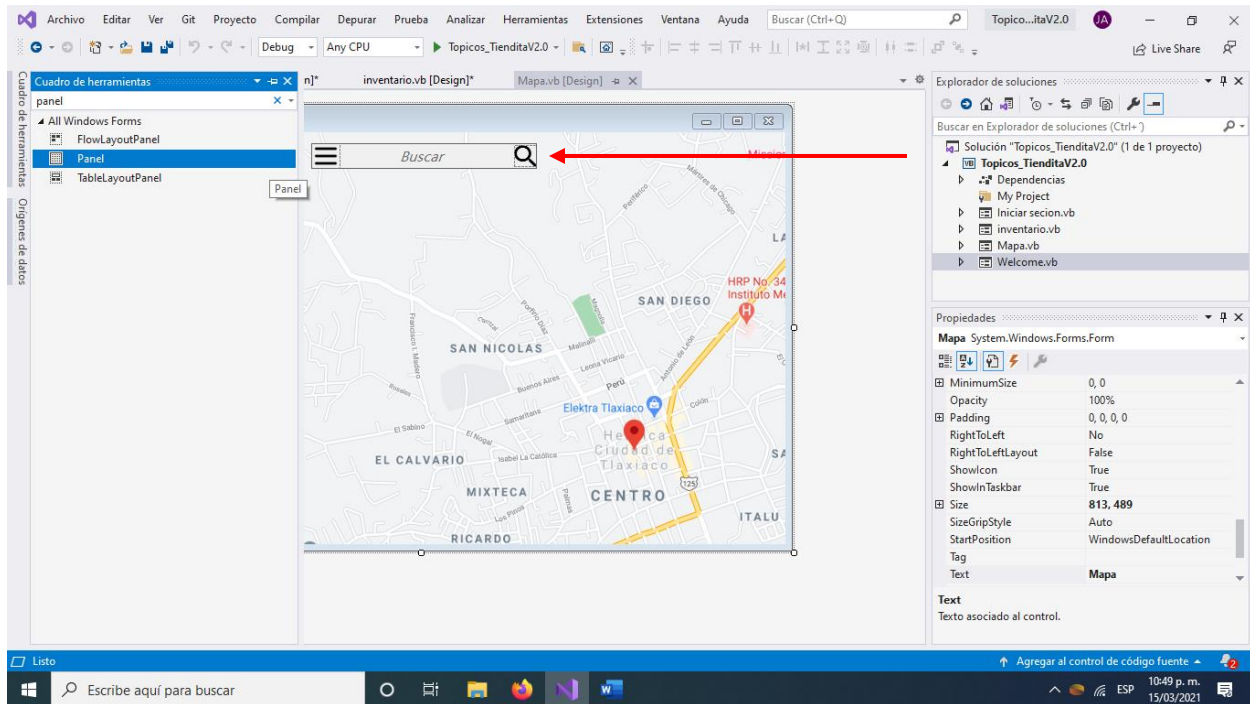
Herramientas (rojo) y Propiedades (azul)

Ya habiendo creado la pantalla de bienvenida procedo a agregar un nuevo formulario de formas. Dicho formulario me agrega una nueva pantalla en blanco para poder trabajar, y esta será la pantalla de inicio de sesión, la cual no cuenta con mucho por el momento. Creada a partir de cajas de imágenes y cuadros de textos, cumple con su propósito.



Agregar formulario de formas

Para la pantalla de navegación del mapa creé nuevamente un formulario el cual diseñé a base de imágenes y textos como el caso anterior. Con la excepción del uso de una nueva herramienta llamada panel, la cual me permite agregar cajas de imagen y de texto en este caso, dando como resultado la barra de búsqueda.



Uso de herramienta Panel

Una vez terminado el mapa procedo a diseñar un inventario, para el cual utilice nuevas herramientas como lo son grupo de cajas y combo de cajas. La primera me permite agregar texto o imágenes y la utilice con el propósito de mostrar los detalles de un producto. En el caso de los combos de cajas, al implementarlos me permite enlistar información para acceso público, en mi caso la lista del inventario de las tiendas. Y el resto del diseño lo complementé con imágenes, textos, botones y un panel.

CONCLUSIÓN

Al termino de la presente practica me sentí mas relacionado y en confianza con este nuevo IDE, fue un poco complicado al inicio conocer y encontrar las funciones básicas por lo menos, pero nada que un poco de paciencia y determinación no logren. Para haber sido solo la introducción a este entorno ha estado muy bien, me da a pensar todo lo que podremos llegar a hacer con el uso correcto de las herramientas y sus funciones. Sin duda la continuación de esta asignatura será de lo mejor.