



INSTITUTO TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO.

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO.

TÓPICOS AVANZADOS DE PROGRAMACIÓN.

ALUMNO

Adolfo German Vásquez Rojas.

MAESTRO.

José Alfredo Román Cruz.

PRACTICA 2 INTERFAZ GRAFICA.

Contenido

Tabla de ilustraciones.....	2
Material.....	3
Desarrollo	3
Resultados	12
Conclusión	14

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1 Abrimos Visual Studio.....	3
Ilustración 2 Pantalla principal.....	3
Ilustración 3 Insertar panel	4
Ilustración 4 Ajustar panel en la parte superior.....	4
Ilustración 5 Ajustar panel en la parte Izquierda	5
Ilustración 6 Ajustar panel en la parte Central.....	5
Ilustración 7 insertar Picture Box que funcione como cerrar	6
Ilustración 8 Agregamos imagen.....	6
Ilustración 9 Ajustamos la imagen	7
Ilustración 10 Insertamos y ajustamos el resto	7
Ilustración 11 Código para que funcionen	8
Ilustración 12 Verificamos su funcionamiento.....	8
Ilustración 13 Insertamos logo.....	9
Ilustración 14 Insertamos boton	9
Ilustración 15 Insertar el resto de botones	9
Ilustración 16 Insertar imagenes.....	10
Ilustración 17 Insertamos menú desplegable	10
Ilustración 18 Código para el menú desplegables.....	11
Ilustración 19 Depuramos el programa.....	12
Ilustración 20 Prueba del maximizado	12
Ilustración 21 Prueba del restaurado.....	13
Ilustración 22 Prueba del minimizado.....	13

Material

- Visual Studio 2019
- Computadora
- Word
- Internet

Desarrollo

Abriremos nuestro programa Visual Studio

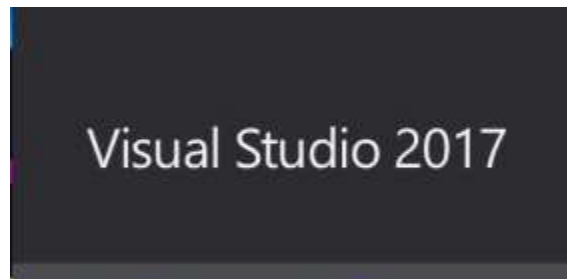


Ilustración 1 Abrimos Visual Studio

Crearemos un nuevo proyecto el cual lo llamaremos Interfaz_Grafica en windows form y nos dejara la siguiente interfaz en la cual podremos agregar los botones cuadros de texto y todo lo que nuestra aplicación requiera

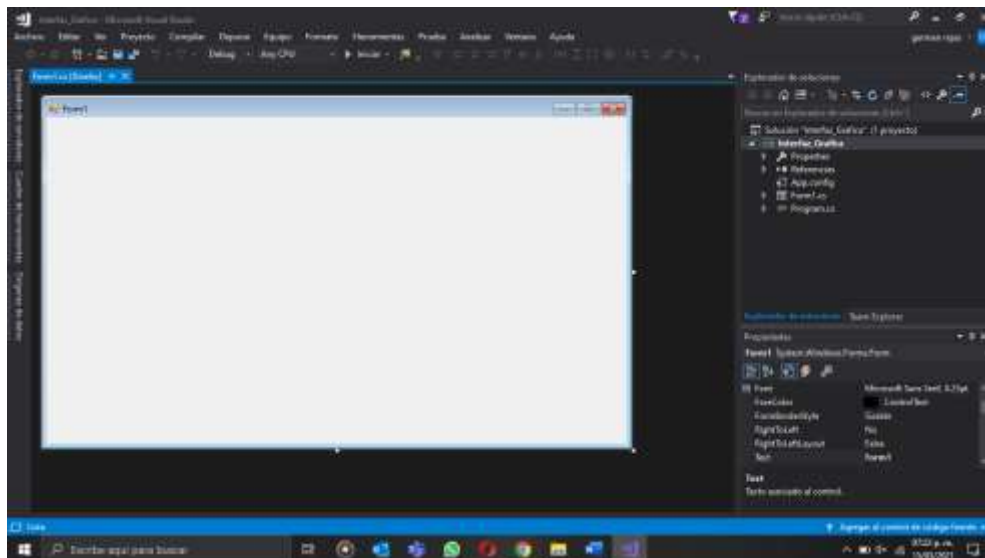


Ilustración 2 Pantalla principal

Agregaremos 3 panel y los organizaremos para que llenen la pantalla

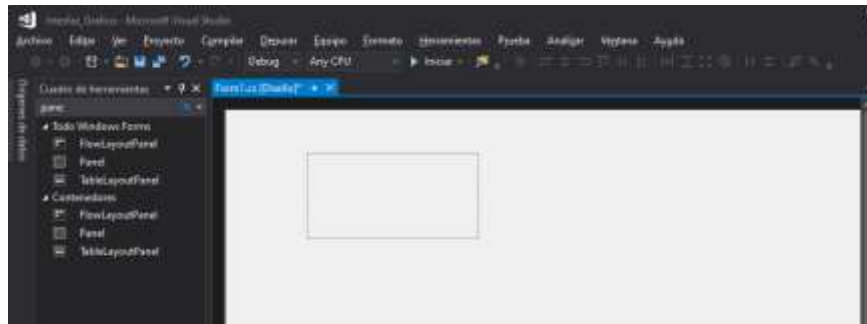


Ilustración 3 Insertar panel

Les daremos un formato para que estén bien distribuidos

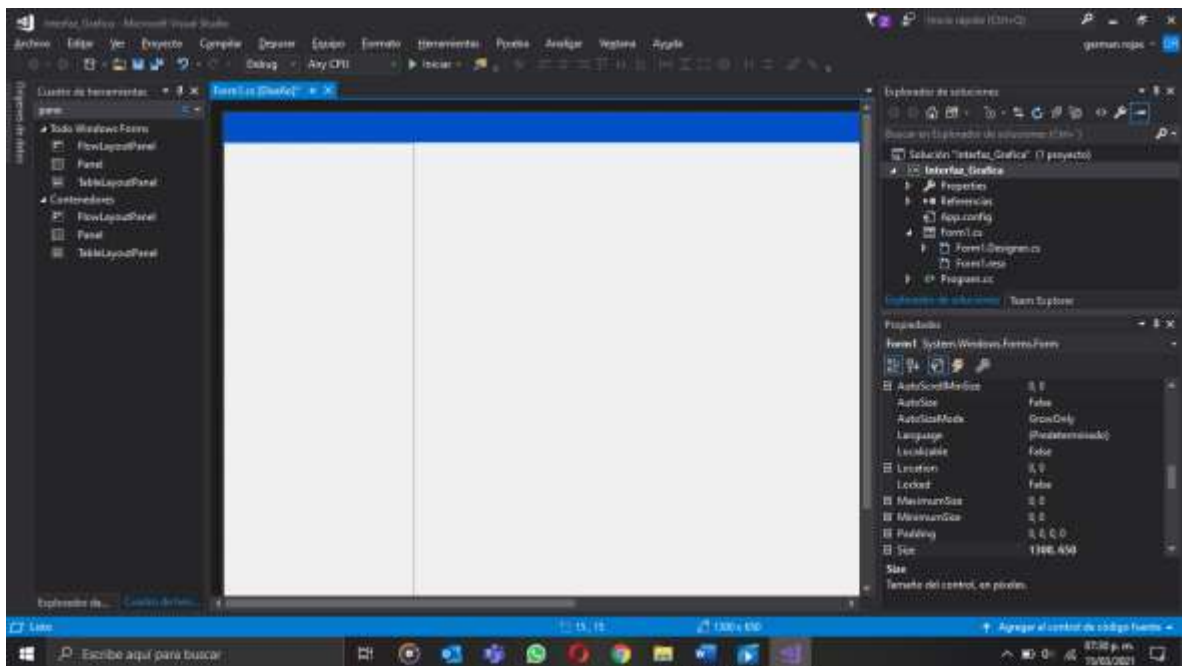


Ilustración 4 Ajustar panel en la parte superior

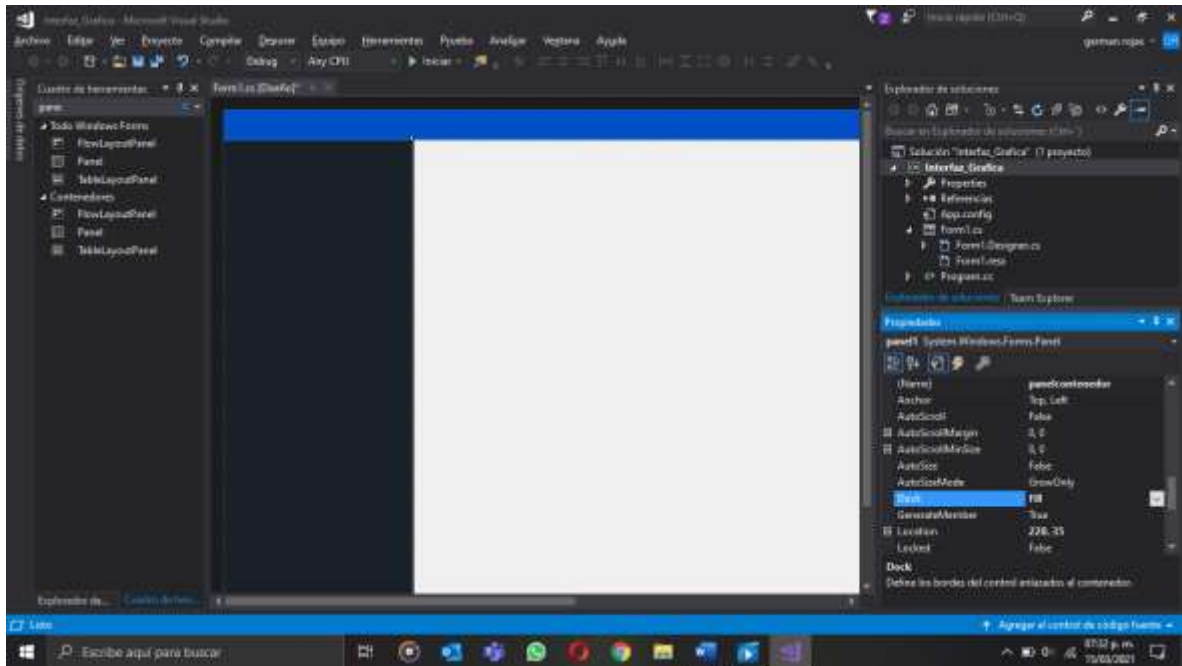


Ilustración 5 Ajustar panel en la parte Izquierda

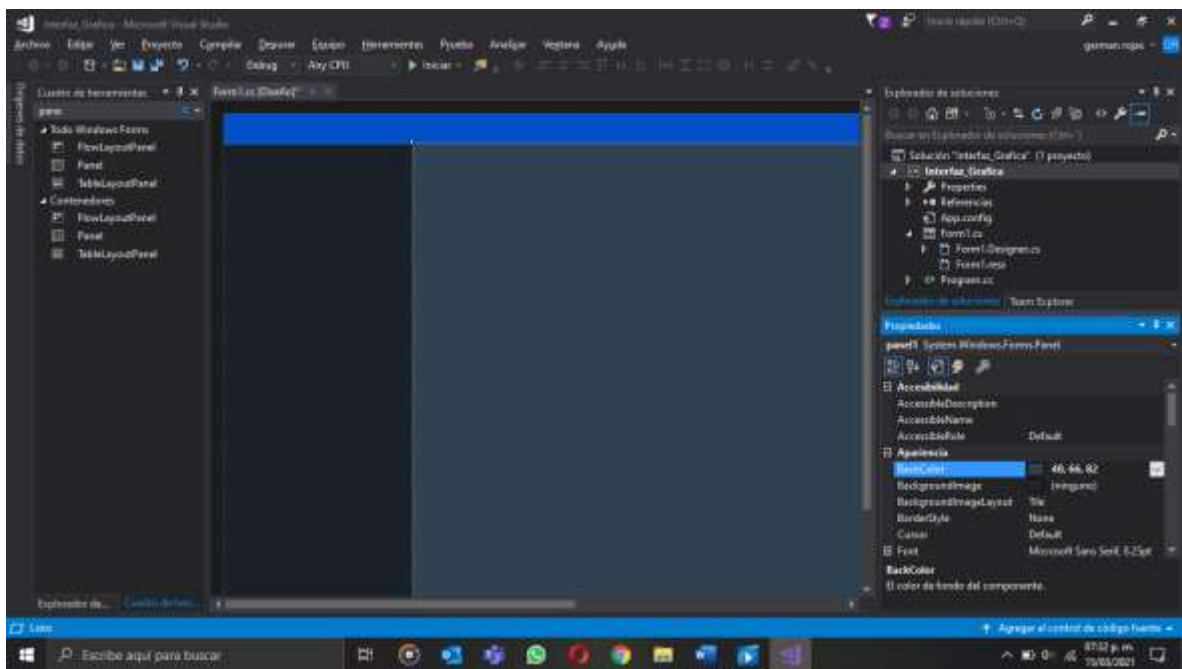


Ilustración 6 Ajustar panel en la parte Central

Descargaremos los vectores o imágenes de acuerdo a la función de cada Picture Box

6

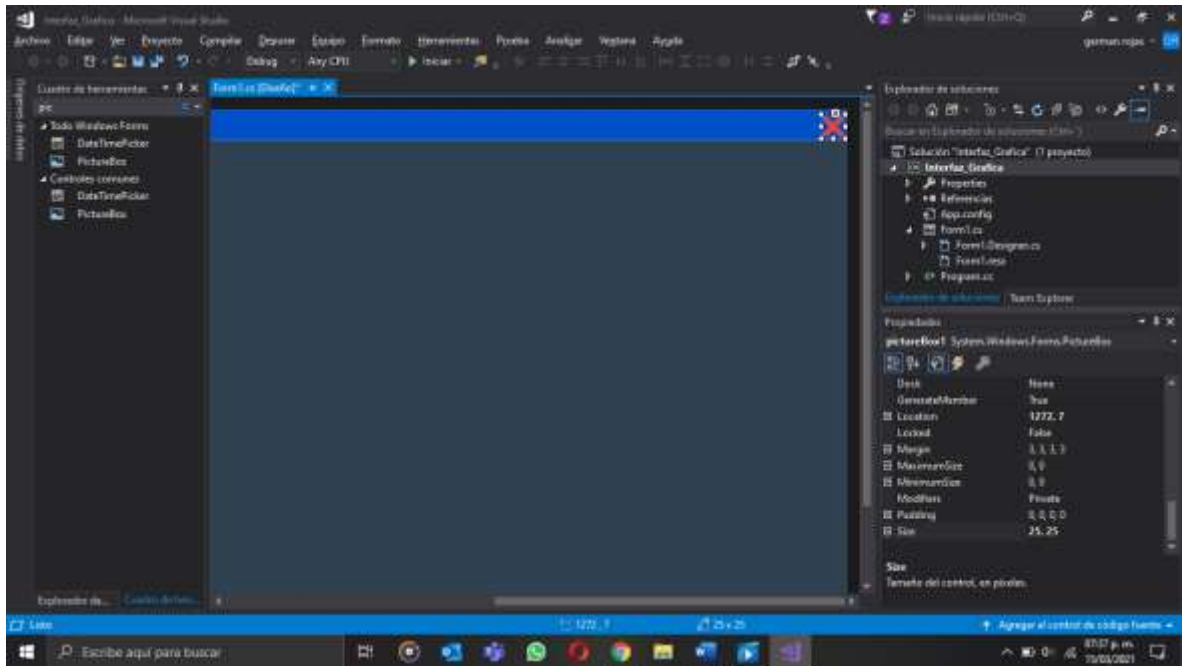


Ilustración 9 Ajustamos la imagen

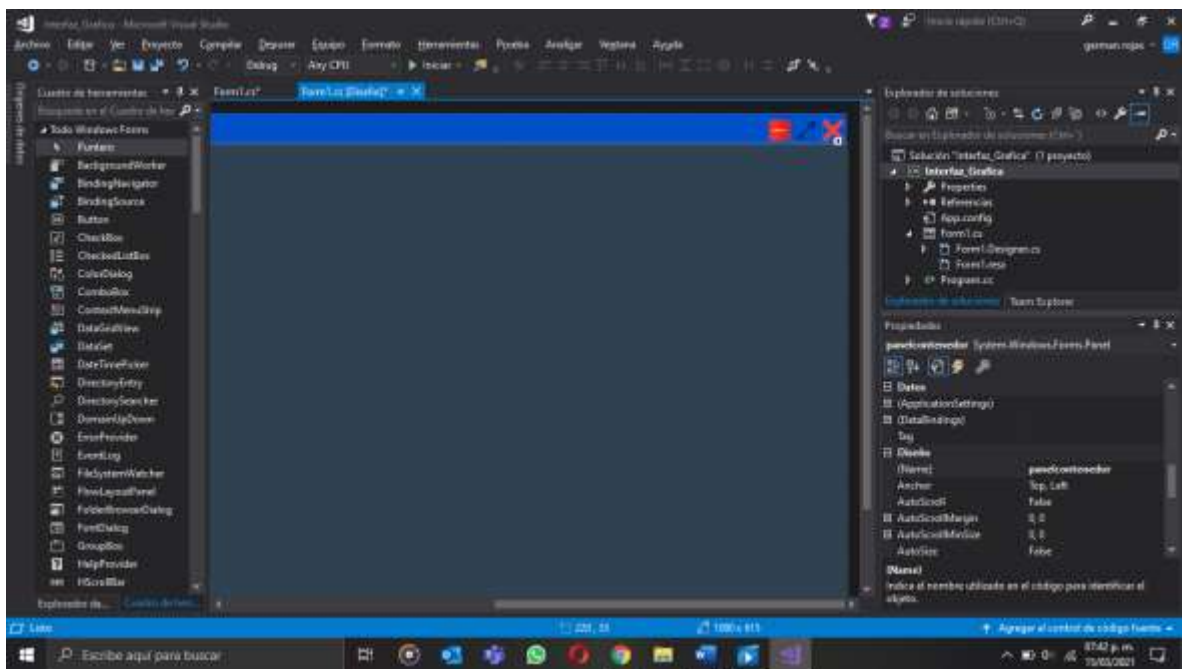


Ilustración 10 Insertamos y ajustamos el resto

Escribiremos el código para que hagan la función que les corresponde

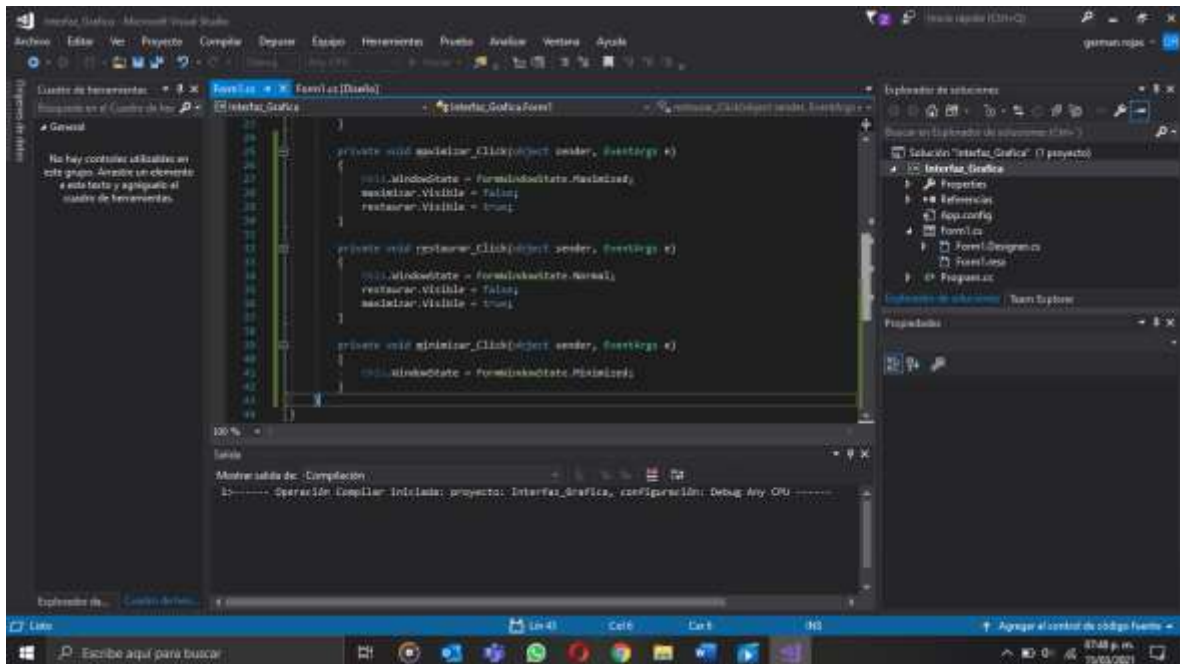


Ilustración 11 Código para que funcionen

Ejecutaremos el programa para ver la función que le hemos asignado

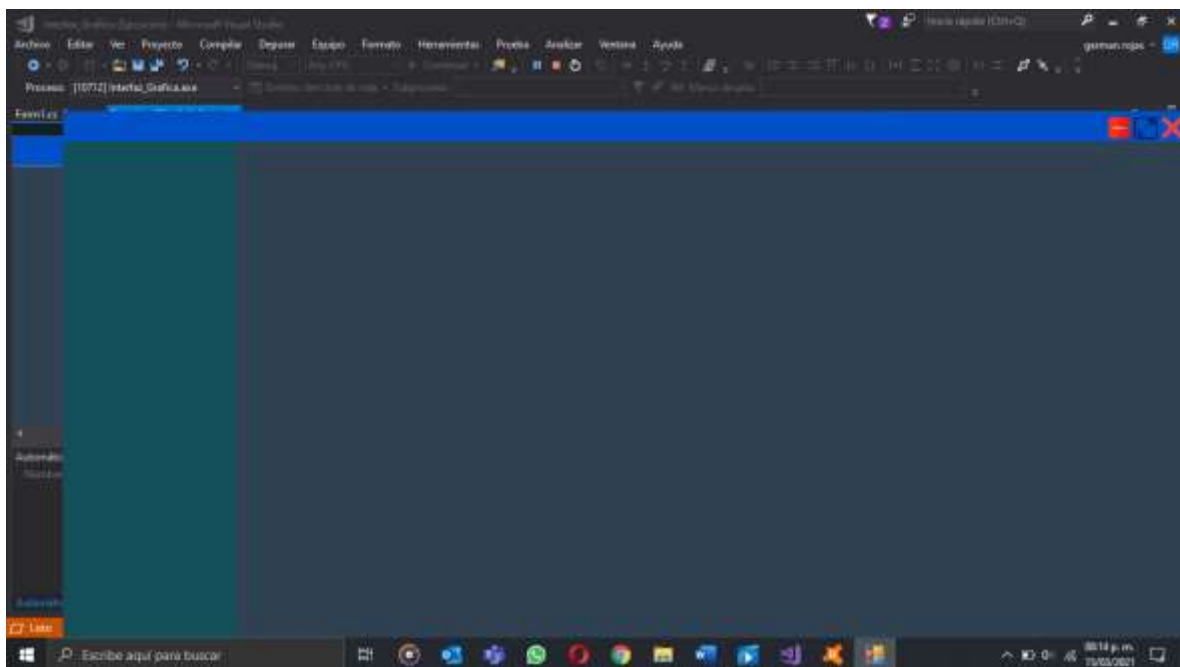


Ilustración 12 Verificamos su funcionamiento

Agregaremos un logo

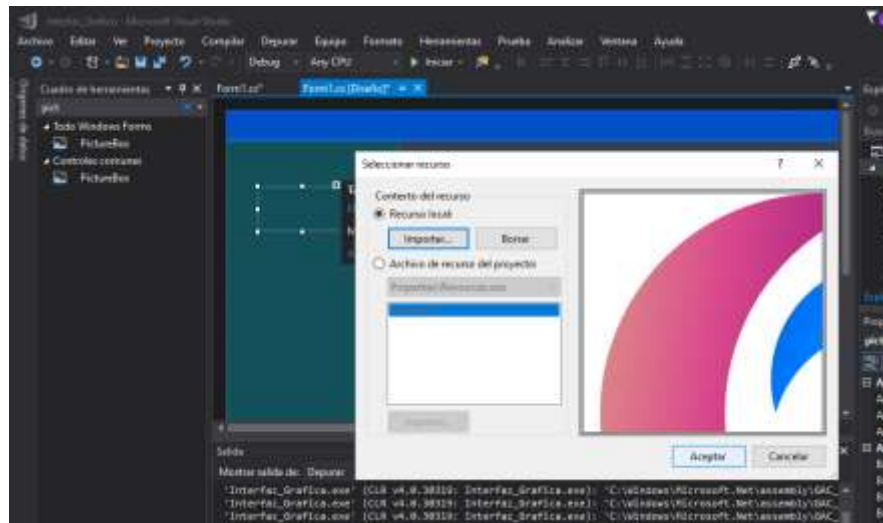


Ilustración 13 Insertamos logo

Agregaremos botones y le pondremos un nombre de acuerdo a su función en este primer botón le pondremos Accesorios



Ilustración 14 Insertamos boton

Agregaremos todos los botones que vamos a ocupar

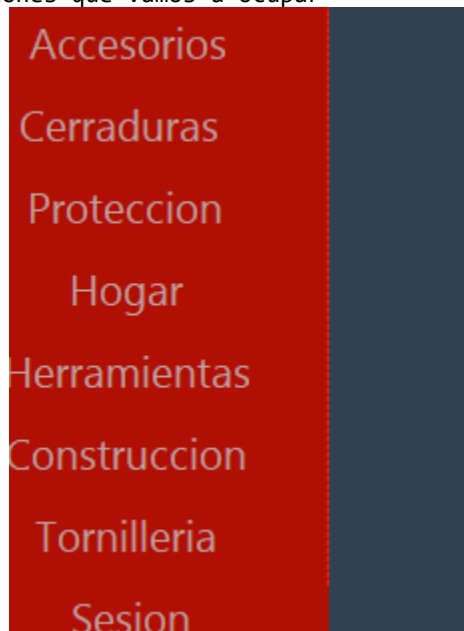


Ilustración 15 Insertar el resto de botones

Una vez agregados todos los botones le agregaremos unos vectores para dar mejor vista

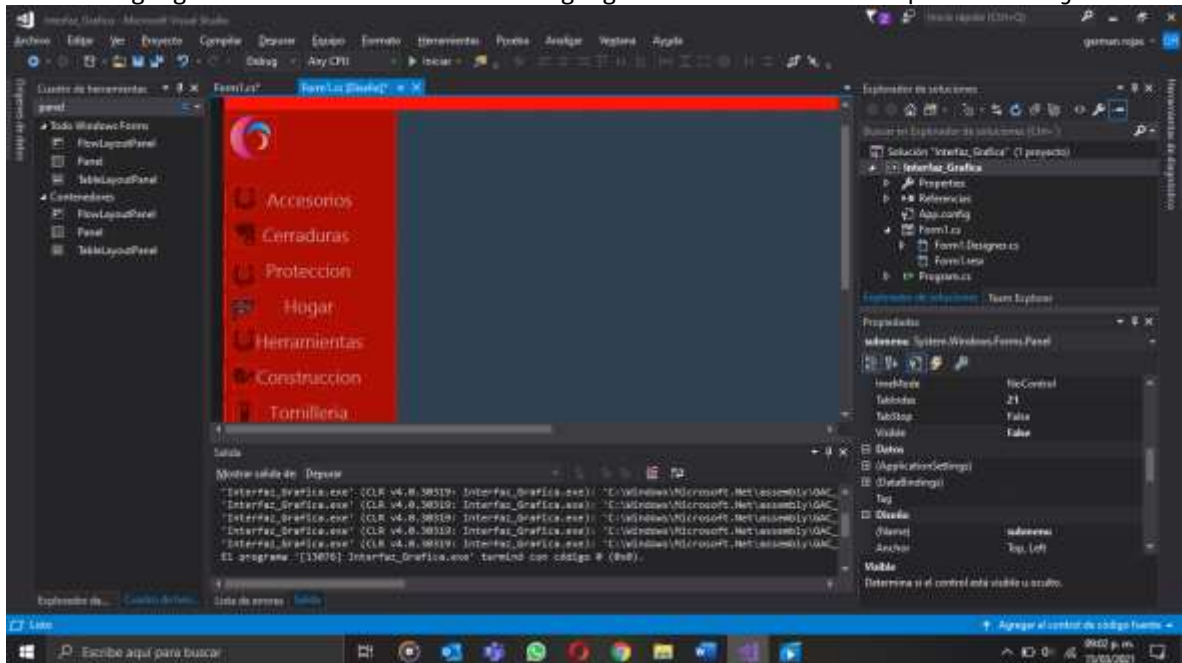


Ilustración 16 Insertar imagenes

En el último botón le pondremos un menú desplegable

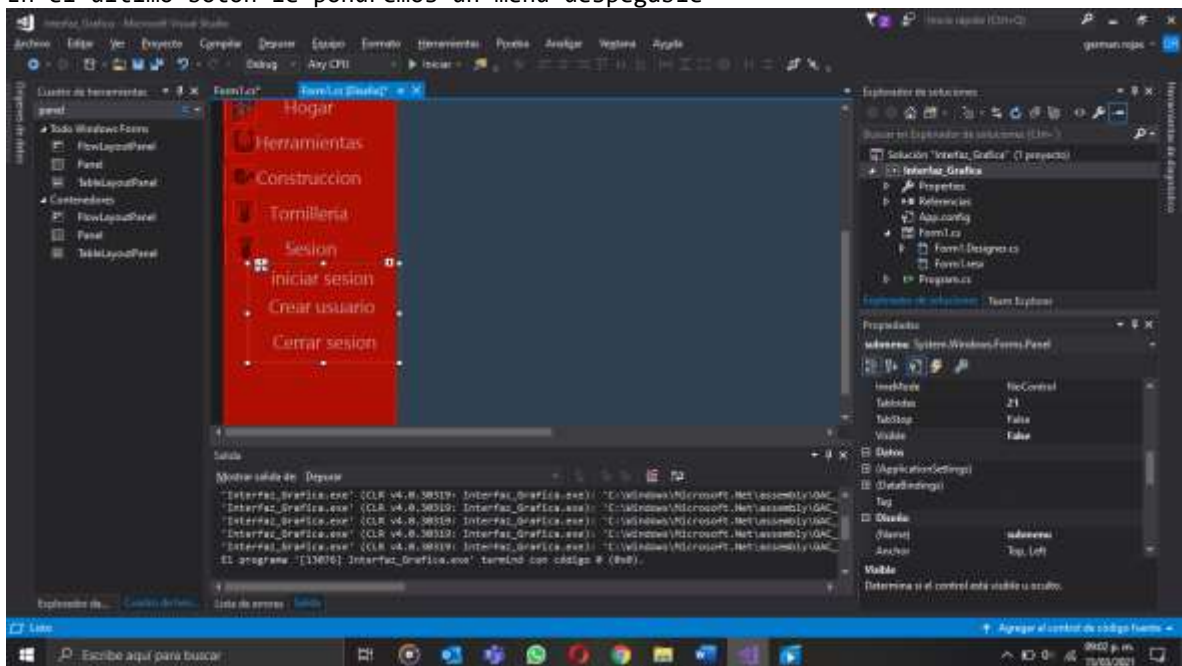


Ilustración 17 Insertamos menú desplegable

Para que funcione el menú agregaremos el siguiente código

```
private void btnsesion_Click(object sender, EventArgs e)
{
    submenu.Visible = true;
}

private void iniciarsesion_Click(object sender, EventArgs e)
{
    submenu.Visible = false;
}

private void crear_Click(object sender, EventArgs e)
{
    submenu.Visible = false;
}

private void cerrarsesion_Click(object sender, EventArgs e)
{
    submenu.Visible = false;
}
}
```

Ilustración 18 Código para el menú desplegables

Resultados

Depuramos el programa para ver todos los cambios que hemos hecho
Primero vemos la interfaz principal

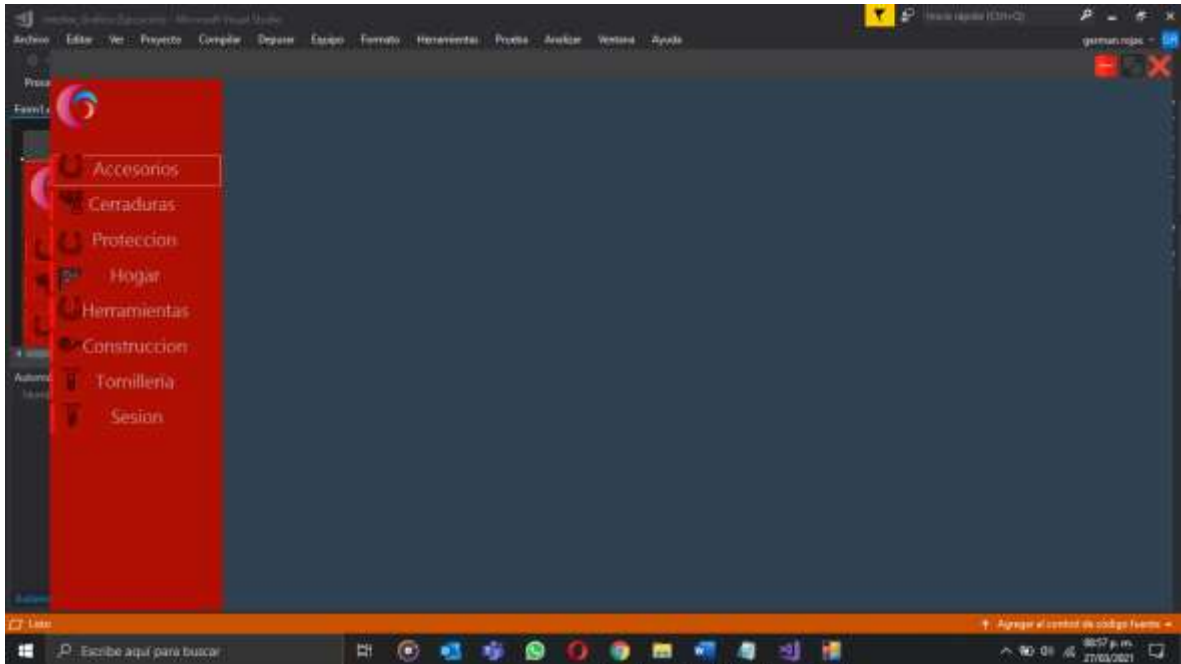


Ilustración 19 Depuramos el programa

Agrandamos la pantalla para verificar el funcionamiento del maximizado



Ilustración 20 Prueba del maximizado

Restauramos la pantalla verificando su función además daremos en Sesión y vemos el menú desplegable

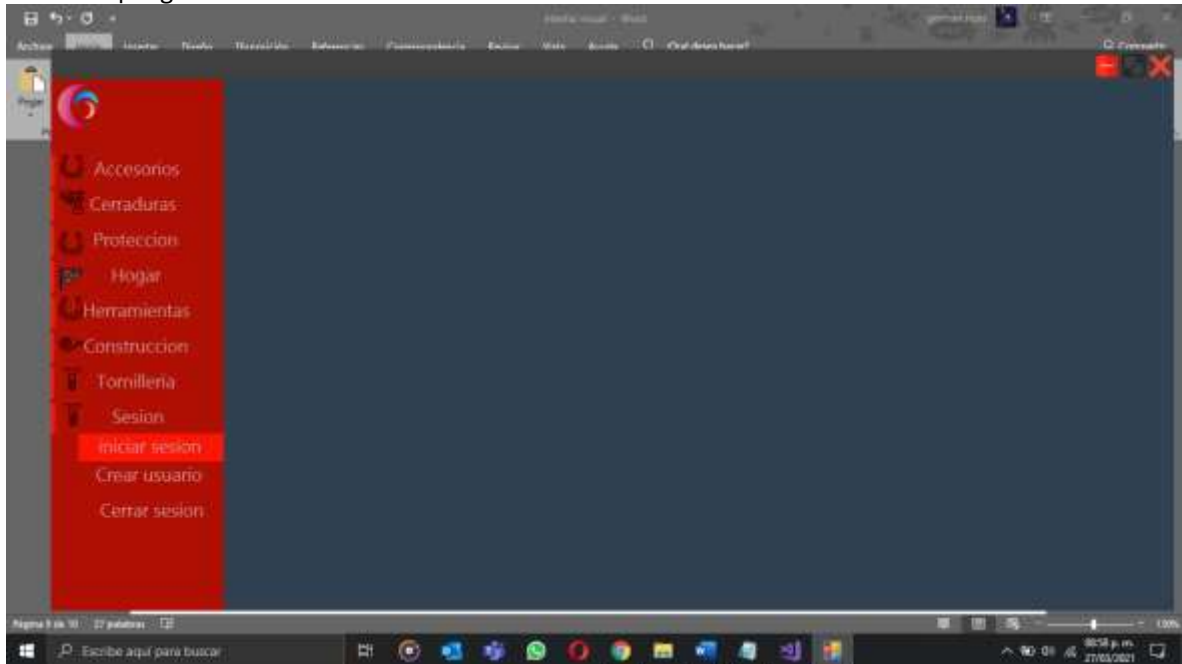


Ilustración 21 Prueba del restaurado

Por último minimizamos la pantalla y vemos que si funciona

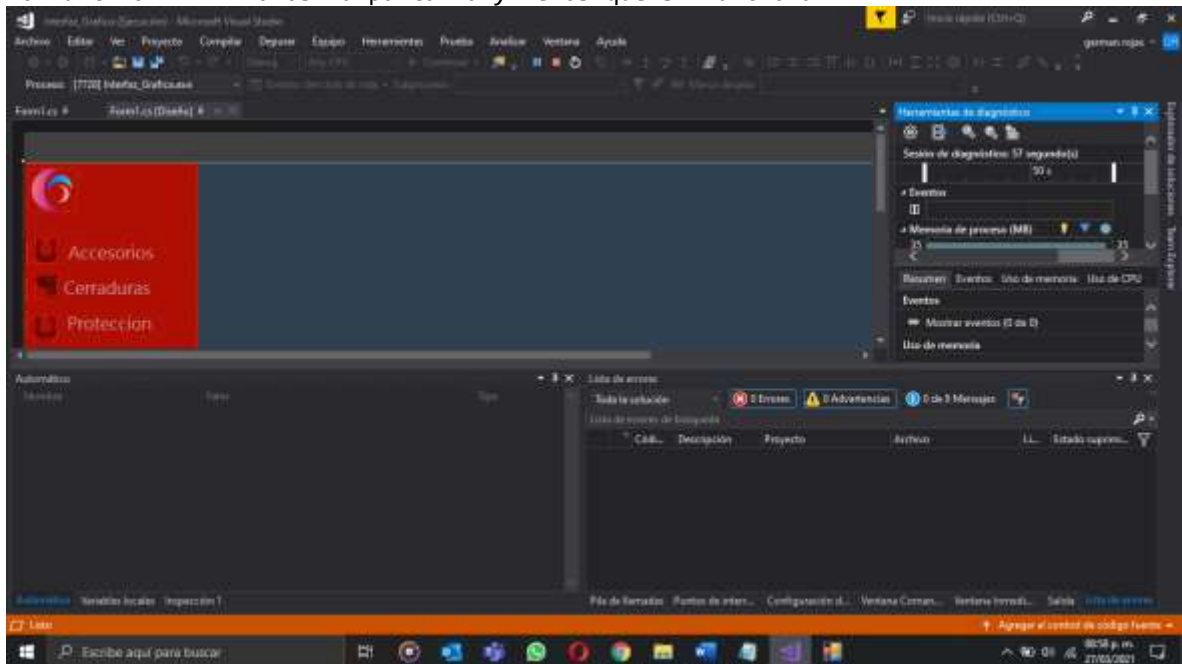


Ilustración 22 Prueba del minimizado

Conclusión

En este proyecto se adquirió un conocimiento básico de la importancia de una interfaz al realizar un diseño de una Interfaz gráfica utilizando elementos visuales y de control como íconos, botones, cajas de texto, menús desplegables, así como asignarle los colores de acuerdo a la paleta de colores antes consultada basándose en la practica del prototipo de Adobe xd que fue diseñado basándonos en la necesidad de encontrar artículos con mayor facilidad, y no perder tiempo en ir a comprar o salir a una ferretería.