



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO  
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO



# TOPICOS AVANZADOS DE PROGRAMACION

**Docente:** Román Cruz José Alfredo

**Alumno:** Mayoral Velasco Christopher Emmanuel

**Semestre:** Cuarto

**Grupo:** “4US”

**Actividad:** Reporte INTERFAZ GRAFICA

**Carrera:** Ingeniería en Sistemas Computacionales.

**Fecha de entrega:** 15-03-2021.

Heroica Ciudad de Tlaxiaco a 15 de Marzo de 2021.

## **INDICE**

Introduccion.....	1
Objetivo.....	2
Material.....	3
Lista de Figuras.....	4
Procedimiento.....	5
Resultados.....	6
Resultados.....	7
Conclusion.....	8

## **INTRODUCCION**

Una interfaz tiene que ser amigable, la amabilidad se refiere a su facilidad de uso. Esa facilidad de uso es relativa al tipo de usuario; pero de una manera general podemos decir que una interfaz es tanto más amigable cuanto más fácil de usar resulta para una mayor proporción de usuarios de una población dada. Esta facilidad de uso está muy relacionada con otro concepto, el de interactividad. Una interfaz es interactiva si dialoga con el usuario, si le proporciona feedback comunicativo

## **OBJETIVO**

- El objetivo principal es diseñar la interfaz gráfica que prototipamos en adobe xd
- Crear los botones y menús.
- Llevar a cabo las fases del diseño y características de una buena interfaz gráfica en C#.

## MATERIAL

- Laptop



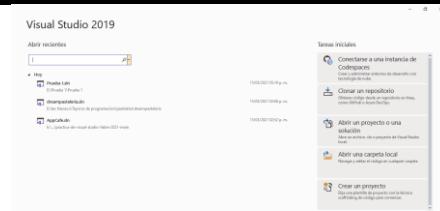
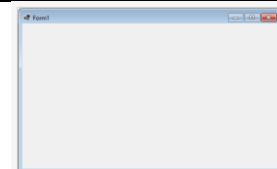
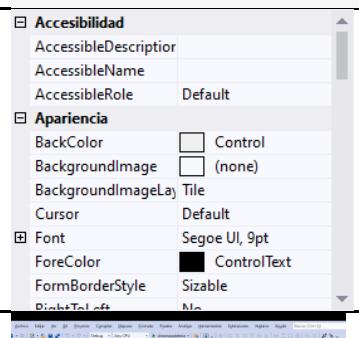
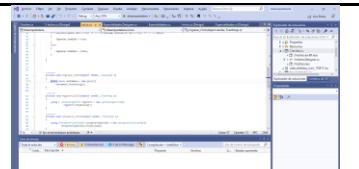
- Visual Studio



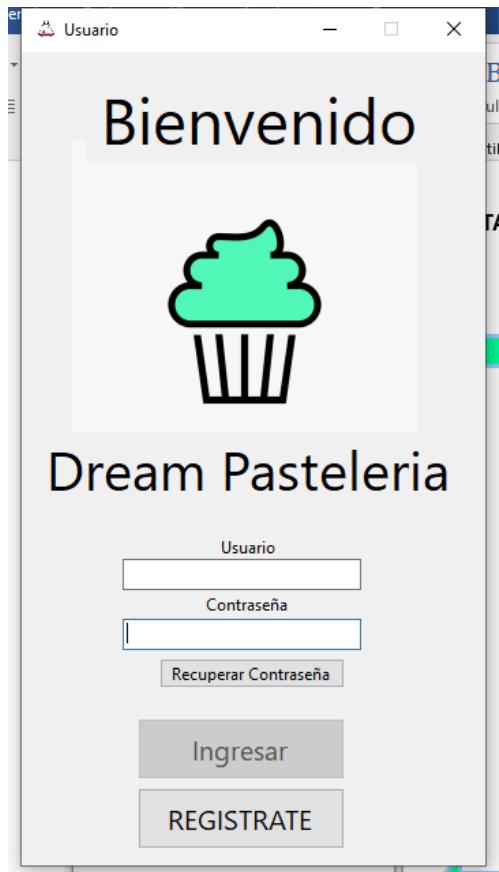
## LISTA DE FIGURAS

		<input type="text"/>
<input type="button" value="Recuperar Contraseña"/>		<input type="button" value="Ingresar"/>
<input button"="" type="button" value="Atras"/>		
		
		
<input type="button" value="Especialidades"/>		<input type="button" value="Crea tu propio pastel"/>
<input type="button" value="Gelatinas"/>		<input type="button" value="Otros postres"/>
Escribe tu correo electronico <input type="text"/>		<input type="button" value="ENVIAR"/>
		<input type="button" value="Ferrero"/>
<input type="button" value="Cafe 3 leches"/>		<input type="button" value="COMPRAR"/>

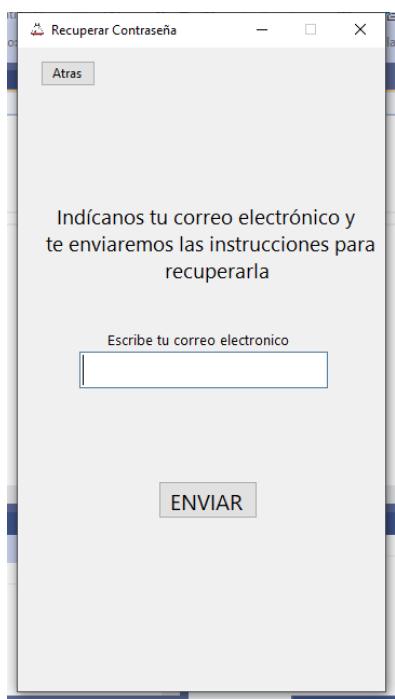
## PROCEDIMIENTO

Imagen	Descripción		
	1.- Abrimos Visual Studio y creamos un nuevo proyecto.		
	2.- Elegimos el tipo de plantilla que vamos a utilizar.		
	3.- Modificamos el formulario al tamaño que queramos.		
 <table border="1"><tr><td>AccessibleName</td><td>Default</td></tr></table>	AccessibleName	Default	4.- Modificamos el nombre del formulario así como donde queremos que entre en pantalla.
AccessibleName	Default		
	5.- Agregamos la pantalla el logotipo de nuestra empresa y lo botones que llevara		
	6.- Asignamos función a nuestros botones.		

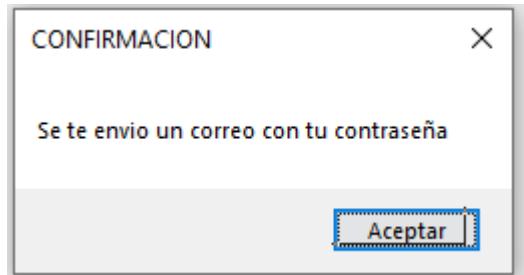
## RESULTADOS



En ilustración izquierda se muestra el resultado de nuestra interfaz que creamos en visual studio.



Nuestra venta para recuperación de correo al ingresar el correo nos da un notificación..



Notificación que no aparece cuando ingresamos nuestro correo



}

A screenshot of a registration form window titled "RESISTRARME". It includes fields for "Nombres(s)", "Apellido(s)", "Sexo" (with a dropdown menu), "Correo Electronico", "Contraseña", and "Confirme su contraseña". At the bottom is a blue button labeled "REGISTRARME".

Ventana de registro.



## **CONCLUSION**

interfaz gráfica de usuario tiene que proporcionar utilizabilidad: un diseño ajustado a como son los usuarios, y no a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Haciéndolo fácil de aprender, fácil de usar y que los usuarios cometan pocos errores. El elemento principal de un web, y por tanto de su GUI, es la página principal, que debe contener la información que permita saber si es de nuestro interés o no, diciéndonos lo que podemos hacer