



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
Concluscion.....-	8

INTRODUCCION

Una interfaz tiene que ser amigable, la amigabilidad 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



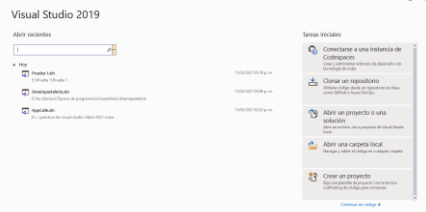
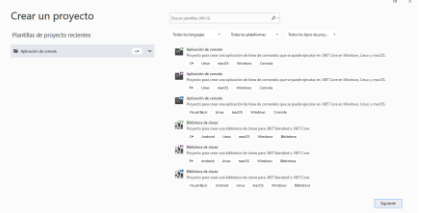
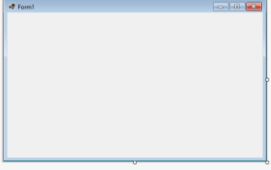
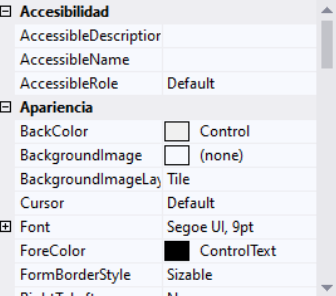
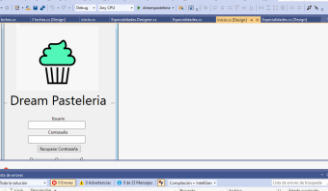
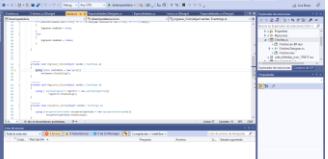
- Visual Studio



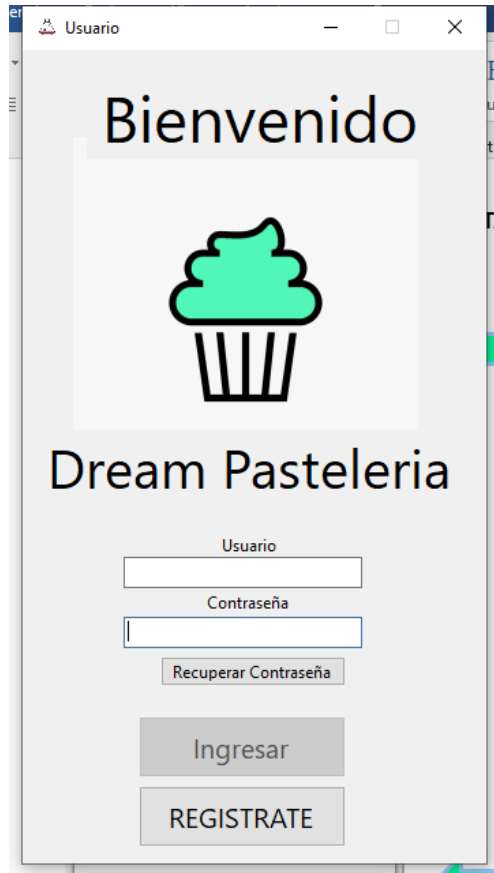
LISTA DE FIGURAS

	<input type="text"/>
<input type="button" value="Recuperar Contraseña"/>	<input type="button" value="Ingresar"/>
<input type="button" value="REGISTRATE"/>	<input 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"/>
<input type="text" value="Escribe tu correo electronico"/>	<input type="button" value="ENVIAR"/>
 <input type="text"/>	<input type="button" value="Ferrero"/>
<input type="button" value="Cafe 3 leches"/>	<input type="button" value="COMPRAR"/>

PROCEDIMIENTO


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

RESULTADOS



Usuario

Bienvenido



Dream Pasteleria

Usuario

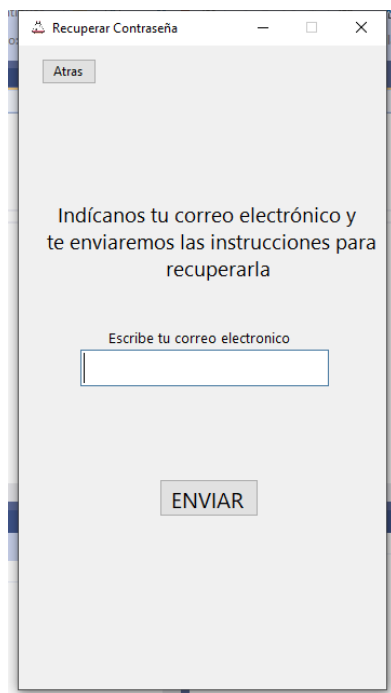
Contraseña

Recuperar Contraseña

Ingresar

REGISTRATE

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



Recuperar Contraseña

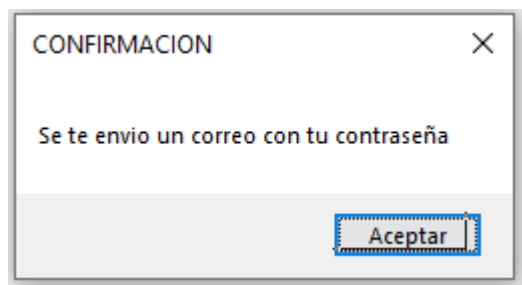
Atras

Indícanos tu correo electrónico y te enviaremos las instrucciones para recuperarla

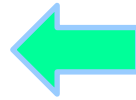
Escribe tu correo electronico

ENVIAR

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



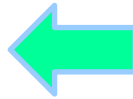
Notificación que no aparece cuando ingresamos nuestro correo



}

A registration window titled 'RESISTRARME'. It has a back button labeled 'Atras' at the top left. The form contains the following fields: 'Nombres(s)' (text input), 'Apellido(s)' (text input), 'Sexo' (dropdown menu), 'Correo Electronico' (text input), 'Contraseña' (text input), and 'Confirme su contraseña' (text input). At the bottom, there is a 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