

ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN VISUAL

1. programación orientada a objetos.

La programación orientada a objetos es un paradigma de programación que utiliza objetos y sus interacciones para diseñar aplicaciones y programas informáticos. Se basa en varias técnicas que incluyen herencia, abstracción, polimorfismo y encapsulamiento.

2. Características y aplicaciones de eventos.

La programación orientada a eventos se refiere a un modelo de la programación de computadoras donde se utilizan los eventos que suceden para determinación del flujo de control de un programa

La programación orientada a eventos se refiere a un modelo de la programación de computadoras, donde se utilizan los eventos que suceden para la determinación del flujo de control de un programa.

La programación orientada a eventos no es como tal un tipo de lenguaje de programación es mas un enfoque que se implementa durante la etapa de desarrollo del producto, básicamente separa la lógica de procesamiento de eventos del resto del código de un programa.

Los programas orientados a eventos se convirtieron ya en algo muy común, algunos ejemplos notorios son: el procesamiento de textos, herramientas de dibujo, hojas de cálculo, etc.

3. componentes y métodos visuales y no visuales.

Los componentes visuales tienen una representación grafica en diseño y ejecución tales como botones, barras de scroll y cuadros de edición y los componentes no visuales tienen como representación los temporizadores y cuadros de dialogo que no son visibles en la fase del diseño.

Los métodos son funciones asociadas al componente que pueden invocarse para que el componente realice distintas acciones.

Por ejemplo, todos los componentes visuales tienen un método llamado Show() para mostrarlos y otro llamado Hide() para ocultarlos.

4. Procesos de desarrollo visual en proyectos distribuidos y de escritorio.

El desarrollo de software moderno como herramienta de programación visual es catalogada como una solución fácil de usar para expertos que no están especializados en codificación.

El diseño visual simple de imágenes y bloques hace que sea fácil de entender, diseñar e interpretar para el usuario promedio y en lugar de ver líneas de código difíciles de descifrar, las personas pueden entender y explicar lógicamente conceptos complejos utilizando este lenguaje de programación visual.

Debido a su relativa simplicidad, la programación visual es una forma ideal de familiarizar a los usuarios con la programación. Este lenguaje de programación es más grande y por lo tanto ocupa más espacio en la computadora, lo que puede ralentizar el dispositivo debido a la cantidad de memoria que necesita en el disco.

5. Requerimientos visuales de proyectos distribuidos y de escritorio.

- Definir los objetivos del proyecto.
- Seleccione el resultado.
- Definir riesgos y límites.
- Usar ayudas visuales para mejorar la estrategia del proyecto.
- Cálculo de presupuesto.
- Hacer un plan de contingencia.
- Documento de puntos de referencia.

6. Herramientas y lenguajes de programación visual.

Razor: La sintaxis Razor de ASP.NET le permite alinear C# directamente en sus vistas. Además, tiene acceso completo al modelo actual y a los tipos de .NET Framework.

TypeScript: Es un superconjunto de JavaScript que se compila en JavaScript sin formato y que le permite crear código más escalable.

JavaScript: JavaScript en Visual Studio es compatible con EcmaScript 6 y tiene el motor IntelliSense más avanzado. JavaScript es un lenguaje de primera clase en Visual Studio, puede usar la mayoría de las ayudas de edición estándar.

CSS: Este lenguaje de diseño gráfico define y crea la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado. Es muy usado para establecer el diseño visual de los documentos web, e interfaces de usuario escritas en HTML.

Python: Este es un lenguaje de programación dinámico y de alto nivel orientado a objetos, que a menudo se usa para el desarrollo rápido de aplicaciones.

C++: Un lenguaje de programación que se utiliza para crear aplicaciones para Windows, Linux, iOS y Android.

Visual Basic: Este lenguaje de programación es totalmente orientado a objetos, muy fácil de utilizar y está dirigido a la plataforma NET, y permite crear aplicaciones de Windows sin tantos problemas.

BIBLIOGRAFIA

González, A. E. C. (2018). Programación orientada a objetos.

Paredes Villanera, I. (2021). Modelo de programación basado en las mejores prácticas de la programación orientado a objetos, orientado a aspectos y orientado a eventos para la optimización del proceso de desarrollo de software. Caso: consultoría y diseño de sistemas informáticos SAC.

GARFIAS, J. H. (2011). INTRODUCCION A LA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS CON VISUAL BASIC (Doctoral dissertation, UNIVERSIDAD VERACRUZANA).

Cadavid, J. M., Sánchez, D. C., & Muñoz, P. A. (2017). Barreras y necesidades de información sobre medicamentos en pacientes con discapacidad visual: requerimientos por satisfacer. Medicina UPB, 36(2), 161-163.

<https://profile.es/blog/que-es-la-programacion-orientada-a-objetos/>

<https://www.lifeder.com/programacion-orientada-a-eventos/>

[https://elvex.ugr.es/decsai/builder/intro/3.html#:~:text=Un%20componente%20es%20visual%20cuando,de%20die%C3%B1o%2D%2C%20etc\).](https://elvex.ugr.es/decsai/builder/intro/3.html#:~:text=Un%20componente%20es%20visual%20cuando,de%20die%C3%B1o%2D%2C%20etc).)

<https://visualstudio.microsoft.com/es/vs/features/web/languages/>