

Bootcamp introducción a la programación

Proyecto Final:

Conversor de unidades

El principal reto fue que trabajar con interfaces gráficas en ocasiones es complicado, esto debido a que se deben extraer de los cuadros de texto la información ingresada.

En el caso particular de este proyecto fue la programación de la lógica de la conversión de unidades y el tiempo que tomó, fue un periodo algo extenso, cansado debido a que cada magnitud tiene su forma de convertirse, para lograrlo hice uso de exponentes.



Otro reto fue que perdí el ritmo del bootcamp ya que estudio la universidad, entre pendientes y tareas. Esto provocó mi retraso, desembocando en que no tuviera los conocimientos en desarrollo de GUI's agradables para la vista.

Retomando la explicación, existen 5 magnitudes en el programa las cuales se muestran a continuación:

