Instituto Tecnológico de Costa Rica

Ingeniería en Computadores

Jeff Schmidt

Proyecto Tableta

Alexis Gavriel Gómez

2016085662

Tabla

[Introducción 3](#_Toc464424950)

[Descripción del problema 3](#_Toc464424951)

[Análisis de resultados 3](#_Toc464424952)

[Bitácora 4](#_Toc464424953)

[Conclusión 5](#_Toc464424954)

# Introducción

El presente trabajo tiene como objetivo el aprendizaje de la interfaz gráfica en el lenguaje Python mediante la programación de una simulación de las funciones básicas de una tableta. En este proyecto se programó en Python 3.5.1 utilizando la biblioteca gráfica Tkinter. El programa consiste en simular las funciones básicas de una Tableta: agenda, contactos, cambio de idioma, acerca de, calculadora y un mini juego.

# Descripción del problema

La interfaz posee las ventanas como inicio/cambio de idioma, donde se puede cambiar el idioma y abrir o cerrar los archivos que se utilizan en el programa. La principal, de donde se puede transitar a otras ventanas por medio de botones. La ventana de calculadora, contactos, acerca de, la agenda y el juego.

Se utilizó recursividad simple para llamar funciones desde otras funciones, e iteración para la mayoría de funciones repetitivas.

# Análisis de resultados

Para poder implementar un reloj en la interfaz se necesita un hilo que lo corra.

Es más fácil crear una hilera de números ingresados agregándolos a una variable de tipo string que a una te tipo real.

El uso de listas y matrices facilita el acceso a los datos contenidos en ellas

La búsqueda binaria es muy útil para encontrar un archivo, o dato en una lista o matriz

Una función que controla los botones de manera externa permite ordenar el documento del programa

El uso de “Try” es muy útil para realizar acciones cuando no se está seguro del producto de la función a realizar.

# Bitácora

Sábado 1 octubre:

3 horas

Se hizo la ventana de inicio, y el multilenguaje

Domingo 2 octubre

4 horas

Se hizo la ventana de calculadora

Martes 4 octubre

2 horas

Se empezó la ventana de contactos

Viernes 7 octubre

3 horas

Se continua la ventana de contactos

Sábado 8 octubre

2 horas

Se termina la ventana de contactos y se comienza la ventana de la agenda

Miércoles 12 octubre

2 horas

Se termina la ventana de agenda

Sábado 15 octubre

5 horas

Se revisan las partes anteriores y se corrigen errores, y se comienza el mini juego

Domingo 16 octubre

6 horas

Se termina le juego, se crea la ventana acerca de, se escriben los diccionarios, de documenta internamente y externamente.

Tiempo total aproximado: 27 horas

# Conclusión

El uso de matrices para ordenar y contener datos permite una buena organización y un fácil acceso a sus datos contenidos.

Almacenar un numero en un string es más sencillo, pero menos eficiente

El uso de hilos para controlar varios objetos facilita sus movimientos

No se pudo realizar la Tablet con todos los requerimientos pedidos