

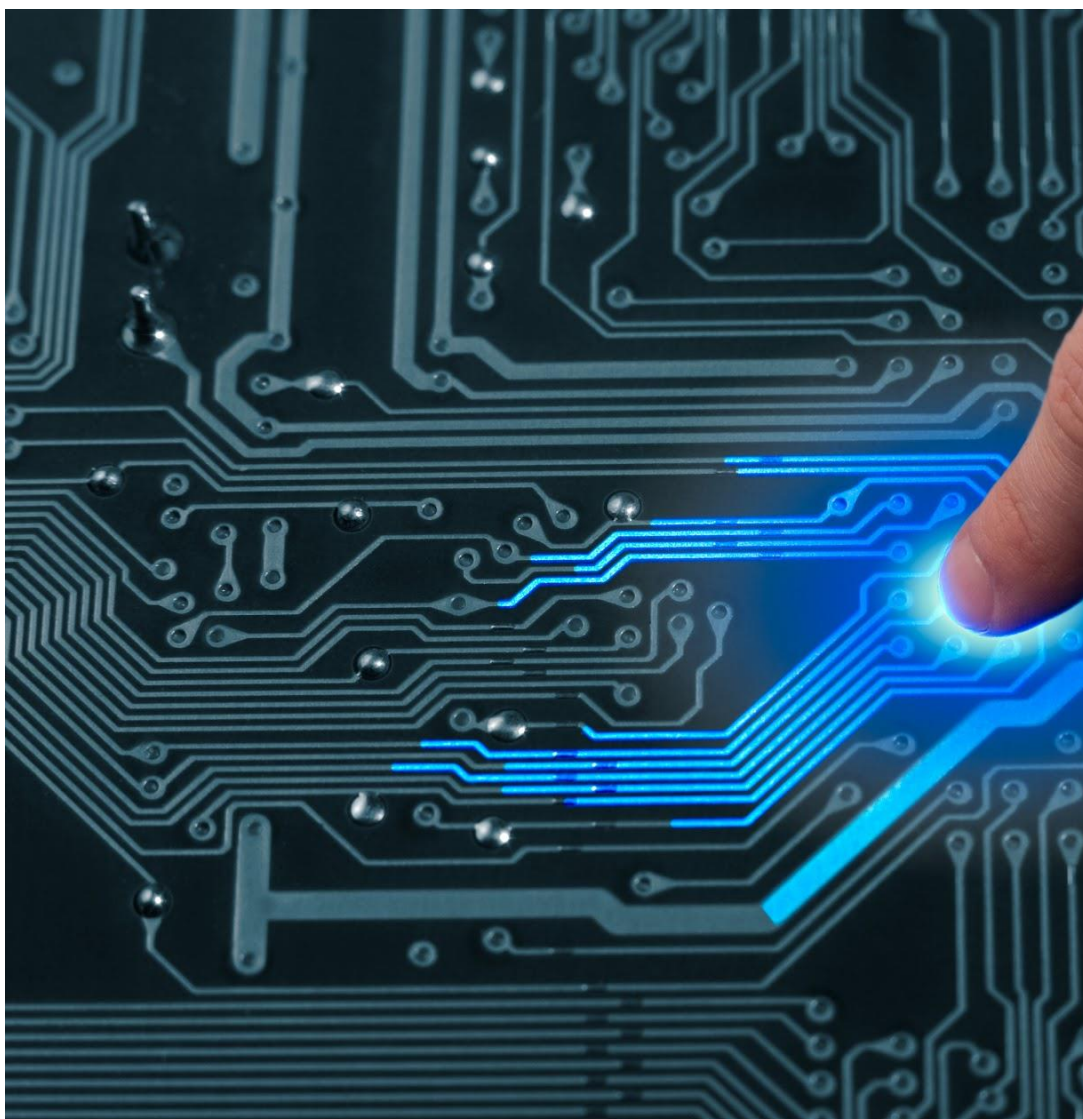
CFGS

DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

DESARROLLO DE INTERFACES

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE INTERFACES

PAC 3: Creación de componentes visuales



PAC 3: Creación de componentes visuales

INFORMACIÓN

Para responder a las siguientes cuestiones deberás ayudarte del material didáctico y consultar internet.

Requisitos varios que deben cumplirse en vuestros trabajos:

- En los ejercicios, si se requieren de cálculos, estos deben aparecer en la respuesta que planteéis.
- Siempre que utilicéis información de Internet para responder / resolver alguna pregunta, tenéis que citar la fuente (la página web) de dónde habéis sacado aquella información.
- Siempre que utilicéis información del libro digital para responder / resolver alguna pregunta, tenéis que citar el tema y la página de dónde habéis sacado aquella información.
- No se aceptarán respuestas sacadas de Internet utilizando la metodología de copiar y pegar. Podéis utilizar Internet para localizar información, pero el redactado de las respuestas ha de ser vuestro.
- Las respuestas a las preguntas deben estar bien argumentadas, no se admiten respuestas escuetas o monosílabas.
- Se valorará la presentación, ortografía y gramática de vuestro trabajo hasta con un punto de la nota final.

1. Responde a este test en la matriz de respuestas que se encuentra al final de las preguntas:

1. Los componentes WPF se crean a partir de la clase UserControl, por lo que heredarán:
 - a. Propiedades y valores.
 - b. Propiedades, eventos y métodos.
 - c. Eventos, valores y métodos.
 - d. Métodos abstractos, valores y eventos predefinidos.
2. En el componente Button de WPF la propiedad IsCancel define:
 - a. Permite asociar el botón a la pulsación de la tecla Esc del teclado.
 - b. Permite asociar el botón a la pulsación de la tecla Enter del teclado.
 - c. Permite asociar el botón a la pulsación de la tecla BackSpace del teclado.
 - d. Permite asociar el botón a la pulsación de la tecla Supr del teclado.
3. La propiedad Name:
 - a. Es importante definirla porque es el texto que mostrará al pulsar.
 - b. No es importante definirla porque es el texto que mostrará al pulsar.
 - c. Es importante definirla porque hace referencia al elemento.
 - d. No es importante definirla porque hace referencia al elemento.

4. ¿Cuál de las siguientes opciones no es de ClickMode?
- a. Release
 - b. Ischecked
 - c. Press
 - d. Over
5. ¿Cuál de estos no es un evento enrutado?
- a. LostFocus
 - b. KeyDown
 - c. RightTapped
 - d. Todos son eventos enrutados

Matriz de respuestas

1	2	3	4	5

2. Cree un componente que permita simular un conversor de temperatura indistintamente de grados centígrados a grados fahrenheit.
3. Cree una tarjeta de crédito de forma que permita ingresar o reintegrar cantidades, pero debe generar un evento en la aplicación cuando se sobrepase el saldo disponible y entre en números rojos. El evento únicamente mostrará un mensaje por pantalla.

¡Buen trabajo!

