




5 DE AGOSTO DE 2022

ANALISIS DE LA PROGRAMACION VISUAL

COSMES SANTES CARLOS GERARDO
MARTINEZ OSORIO BRAYAN JAVIER
MARIBEL RIVERO MONTIJO



-Conceptos de Programación Orientada a Objetos (POO)

Se denomina que es una programación utilizada para modelar objetos del mundo real, organiza un diseño en torno a datos, funciones y lógica. Un objeto se denomina un campo de datos que debe contener atributos y métodos.

La POO se centra en resolver problemas de una mejor manera y ordenada, así como disminuir errores y una de sus principales características es que tiene el beneficio de reutilizar el código, de igual manera es ideal ocuparse en programas grandes, complejo y que deben tener constantes actualizaciones o modificaciones.

Este tipo de programación es ideal para el desarrollo colaborativo, ya que el proyecto se puede subdividir en grupos pequeños gracias al encapsulamiento que de la misma manera protege la información, verificando la escalabilidad y la eficiencia del código, así como se puede evitar una duplicidad del código y una mejor organización.

-Características y aplicaciones de eventos

La programación a eventos es una programación de computadoras que está diseñado para descubrir eventos mientras van aconteciendo, usando un método o una función.

Esta programación está acorde a cualquier lenguaje de programación, aunque la implementación sea diferente.

Dentro de las principales características esta:

- Dependencia de eventos.
- Orientada al servicio
- Eventos
- Controlador de eventos
- Funciones de activación
- Tiempo controlado

-Características de componentes y métodos visuales y no visuales

Un componente es un elemento que ya tiene una función predefinida y es capaz de comunicarse con otros componentes sean visuales o no.

- Pueden ser reutilizables
- Ser intercambiables
- Posee interfaces definidas
- Son cohesivos

El componente visual tiene una representación gráfica en un determinado tiempo de diseño y de ejecución.

- Botones
- Barras de scroll
- Cuadros de edición
- Texto
- Imágenes

Los componentes no visuales son todo lo contrario, son aquellos componentes que no tiene un espacio en pantalla, sin embargo, son fundamentales ya que cuentan con un funcionamiento y tareas que cumplir para hacer funcionar el sitio web.

- Temporizadores
- Cuadros de dialogo
- Cronómetros
- Memoria cache
- Contador de errores

-Proceso de desarrollo visual en proyectos distribuidos y de escritorio

La programación visual es un trabajo muy importante que se puede realizar mediante la selección de bloques que se acoplan unos a otros para ir

componiendo diferentes programas, el conjunto de estos hace una aplicación o proyecto ya sea distribuido o de escritorio.

El cual puede llevarse a cabo, de una programación imperativa donde la programación son una serie de bloques con operaciones simples y la ejecución se realiza de manera ordenada.

Una programación orientada a objetos, donde como el nombre lo dice se componen de objetos cada uno con sus propios métodos y variables que le determinan una función en particular.

La programación orientada a eventos, donde se activa según los sucesos que lo inicien en la ejecución ya sea al pulsar una letra, el ratón, entre otros.

En general es muy fácil para personas sin conocimientos previos y que es un acercamiento a la programación para realizar pequeñas aplicaciones, pero también para el desarrollo de aplicaciones ya más complejos y con un nivel mas alto y difícil de mantener.

-Requerimientos visuales de proyectos distribuidos y de escritorio



El diseño de un proyecto es de las fases principales en el ciclo de vida, el cual cuenta con cuatro fases: inicio, planificación, ejecución y cierre.

Para ello es indispensable el entrenamiento (bajos requisitos de formación), el tiempo, la estimación de costos (todos los gastos requeridos) y la adaptabilidad.

-Herramientas y lenguaje de programación visual

Existen muchos tipos de herramientas y de lenguajes de programación visual, dentro de ellos esta:

- Scratch, que es más popular, y su principal propósito es enseñar a niños a programar de manera sencilla, fue lanzado en el 2007 y existen otros lenguajes de programación grafica basados en Scratch como BYOB 4.0/Snap
- Blockly, proporciona un editor de la programación visual al que se añaden aplicaciones Android, iOS Y WEB, utiliza bloques gráficos y los algoritmos programados con los que trabaja podría ser JavaScript o Python
- Nepo, está basado en el primero y ocupa del segundo, ocupa de interfaces abiertas lo que permite controlar otros sistemas
- Grape, es un entorno de desarrollo gráfico y brinda la programación con microcontroladores en pasos simples
- App inventor, permite programar app's para teléfonos Android con bloques gráficos
- Ardublock, es un lenguaje diseñado para programar el microcontrolador Arduino sin la necesidad de poner texto
- Pure Data, este es orientado tanto a flujos de datos como a entornos de desarrollo, de igual manera permite producir software multimedia interactivo

REFERENCIAS

Martinez Canelo, M. (2020, 2 noviembre). *¿Qué es la programacion orientada a objetos?*

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

¿Que es programacion orientada a objetos? (2021, mayo). Programacion Orientada a

Objetos. <https://www.computerweekly.com/es/definicion/Programacion-orientada-a-objetos-OOP>

Sy Corvo, Helmut. (30 de marzo de 2020). Programación orientada a eventos:

características, ejemplos, ventajas, aplicaciones. Lifeder. Recuperado de

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

Componentes. (2020). Componentes visuales y no visuales.

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

Gestion de proyectos. (2018, 8 agosto). Requisitos para implementar gestion visual en

proyectos. <https://www.oficinadegestiondeproyectos.com/2017/08/la-importancia-de-la-gestion-visual-en.html>

¿Que es la programacion visual? IONOS. (2020, 10 septiembre). ¿Que lenguajes de

programacion visual existen? <https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/programacion-visual/>

Aguinada, A. (2021a, enero 14). *Lenguajes de origramacion visual*. La programacion

visual. <https://cipsa.net/programacion-visual/#:~:text=la%20Programaci%C3%B3n%20visual,En%20la%20programaci%C3%B3n>