

Instituto tecnológico del sur de Nayarit



Maestra: Cinthia Anahí Mata Bravo

Alumna:

Carelia Abigail Patiño Hernández

No. Control:181140063

Semestre: 3

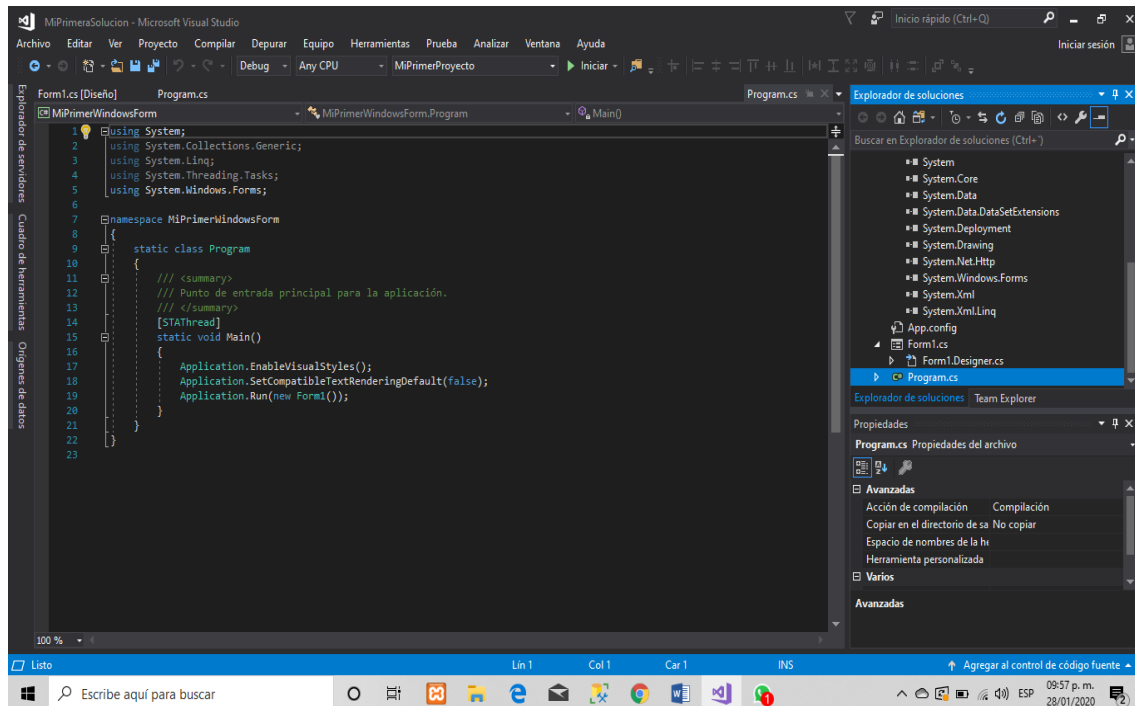
Carrera: tecnologías de la información y comunicaciones

Materia: Programación Orientada a Objetos

Archivos que se generan en un proyecto dentro de una aplicación de Windows Form

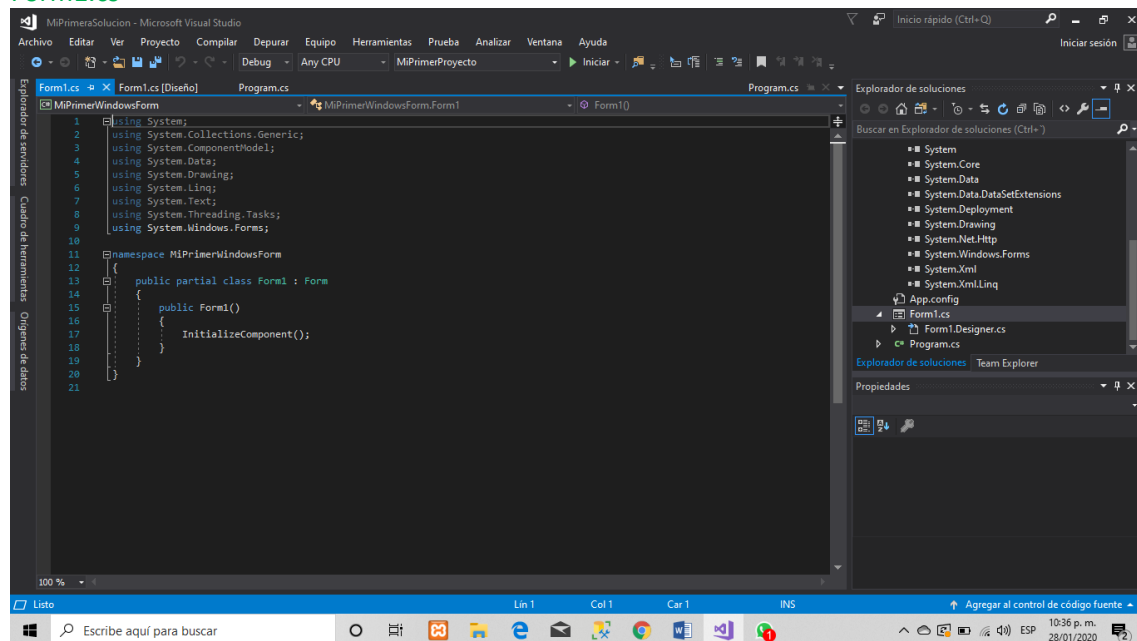
Los archivos generados aquí son los siguientes:

Program.cs



**using System;** que este se refiere a los espacios de nombre  
**using System.Collections.Generic;** contiene interfaces y clases que define colecciones genéricas  
**using System.Linq;** aquí se agrega capacidades para hacer consultas  
**using System.Threading.Tasks;** operación que no devuelve un valor  
**using System.Windows.Forms;** Representa una ventana o cuadro de diálogo que conforma la interfaz de usuario de una aplicación.  
Este archivo generado es el punto de entrada principal para la aplicación.

## Form1.cs



**using** System; este se refiere a los espacios de nombre

**using** System.Collections.Generic; contiene interfaces y clases que definen colecciones genéricas

**using** System.ComponentModel: proporciona clases que se usan para implementar el comportamiento de los componentes y controles en tiempo de diseño y en tiempo de ejecución.

**using** System.Data: proporciona acceso a las clases que representan la arquitectura de ADO.NET. ADO.NET permite crear componentes que administran datos de varios orígenes de datos con eficacia.

**using** System.Drawing; proporciona acceso a funcionalidad de gráficos básica de GDI+.

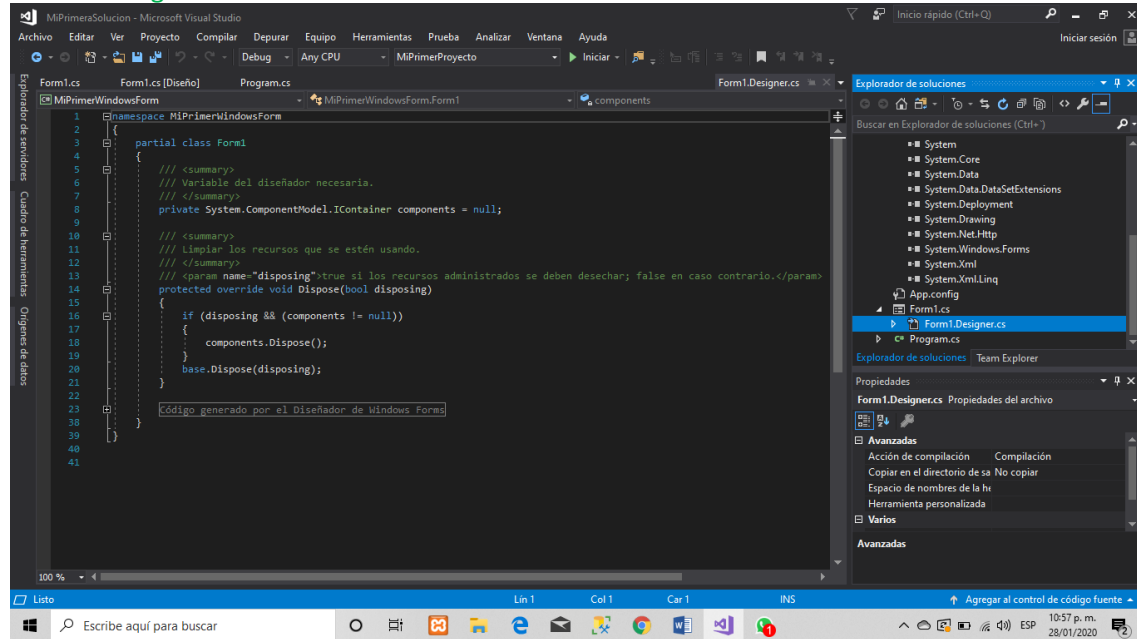
**using** System.Linq; se utiliza para hacer consultas

**using** System.Text: contiene clases que representan codificaciones de caracteres ASCII y Unicode

**using** System.Threading.Tasks; esto indica que no devuelve ningún valor

**using** System.Windows.Forms;

## Form1.Designer.cs



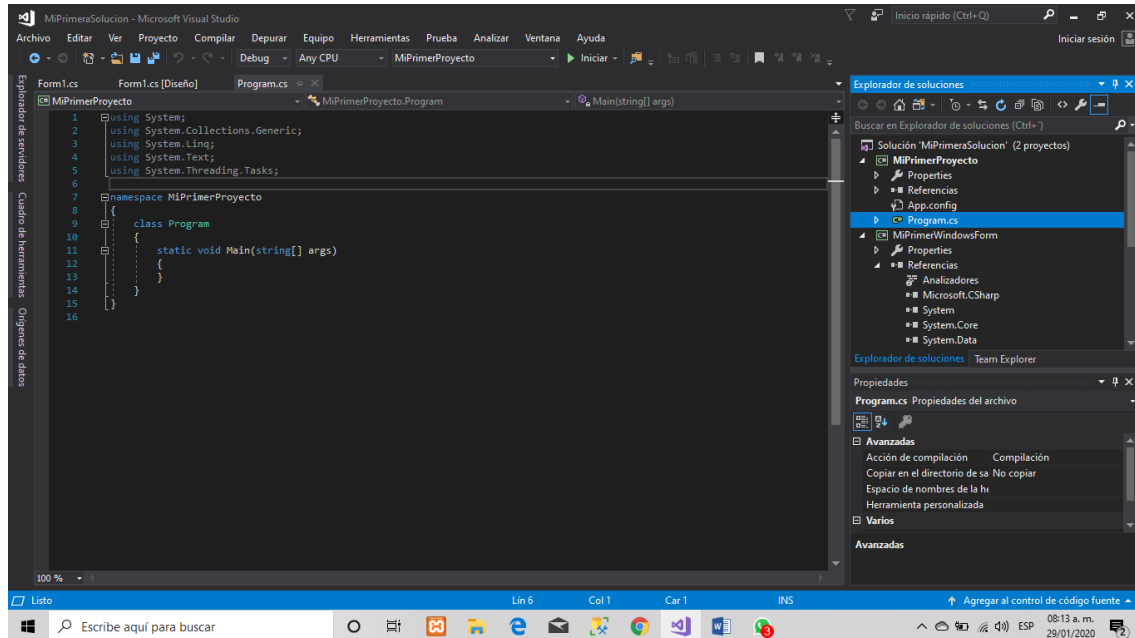
Este archivo contiene el código emitido por el Diseñador de formularios de Windows.

contiene todo el código sobre el formulario que se genera automáticamente cuando arrastra componentes al formulario desde la caja de herramientas. Form1.cs es donde escribe su código relacionado con el formulario.

Archivos que se generan en un proyecto dentro de una aplicación de Consola

Los archivos generados aquí son los siguientes:

### Program.cs



**using System;** Representa los flujos de entrada, salida y error estándar para aplicaciones de consola. Esta clase no puede heredarse.

**using System.Collections.Generic;** Espacio de nombres, representa una lista de objetos fuertemente tipados a los que se puede acceder por índice. Proporciona métodos para buscar, ordenar y manipular listas.

**using System.Linq;** Representa una colección última en entrar, primero en salir (LIFO) de tamaño variable con instancias del mismo tipo especificado.

**using System.Text;** Permitirle acceder a los miembros estáticos y a los tipos anidados de un tipo sin tener que calificar el acceso con el nombre del tipo.

**using System.Threading.Tasks;** Esto se refiere a una clase de tarea que permite a una operación asíncrona se refiere a que no regresa ningún valor.

## Conclusion:

Primeramente nos vamos a ir al lado de la ejecución que en la aplicación de consola se ejecuta en una línea de comandos mientras que en Windows form se ejecuta en una interfaz gráfica de usuario, podemos apreciar que en cada una de estas aplicaciones se encuentra la forma en la que se ve en donde podemos ver que en la aplicación de Windows form es más llamativa y es muy perceptible a simple vista que lo contrario a la consola es que es más estática no tiene un color llamativo, y por ultimo en su lado de programación es menos compleja en consola, y en Windows form se tiene que programar cada control que se le agrega etc.