

Práctica 4: Guía de usuario de mi interfaz en Visual Studio



David Rubio Mateos

CFGS Desarrollo de
Aplicaciones
Multiplataforma

Práctica 4

26/11/2017

Índice de Contenidos

Índice de Imágenes 3

1. Login ¡Error! Marcador no definido.

Índice de Imágenes

Imagen 1. Interfaz principal. 4

Imagen 2. Interfaz activada. 4

Imagen 4. Apuesta automática. 5

Imagen 5. Alerta fecha anterior. 5

Imagen 6. Falta algún número. 6

Imagen 7. Apuesta validada. 6

Imagen 8. Confirmación salida. 6

1. Interfaz

Cuando ejecutas el programa saldrá una ventana como la siguiente:

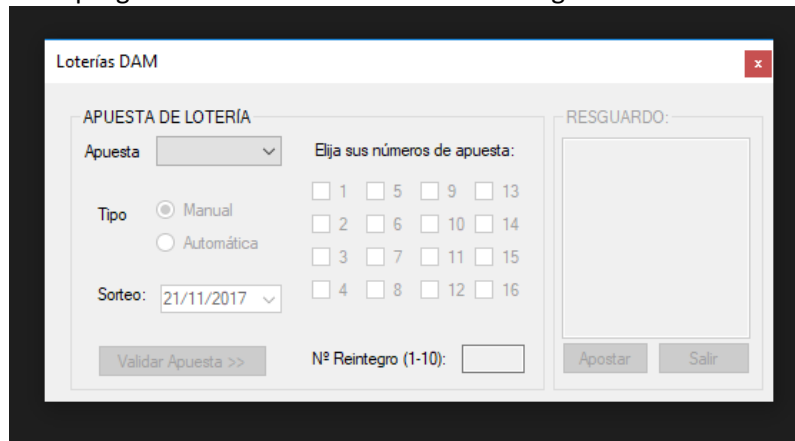


Imagen 1. Interfaz principal.

Debes elegir el tipo de Apuesta de entre los siguientes disponibles:

- SIMPLE: El número máximo de números a elegir será 4.
- MÚLTIPLE: El número máximo de números a elegir será 6.
- EXTREMA: El número máximo de números a elegir será 8.

Una vez elegido el tipo de apuesta deseado se habilitarán los números para poder elegirlos:

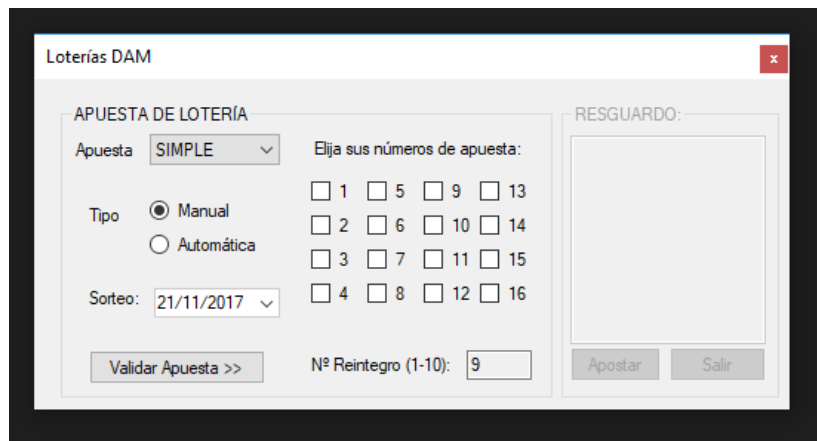


Imagen 2. Interfaz activada.

Puedes elegir tantos números como el tipo de apuesta te permita.



TIP: Por defecto la apuesta es manual, pero puedes cambiar el tipo a Automática, lo cual calculará los números aleatoriamente y no tendrás que preocuparte.

Imagen 3. Apuesta automática.

Independientemente del tipo de apuesta y si has elegido opción manual o automáticamente, el programa te calcula un número aleatorio para el reintegro (entre el 1 y el 10).

El siguiente paso es elegir el día del sorteo en el que quieres participar. Naturalmente, el día del sorteo debe ser a partir de hoy. Si eliges una fecha anterior a hoy salta una alerta.

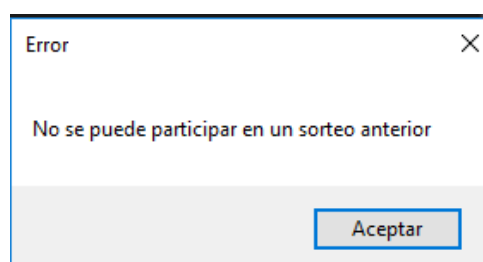


Imagen 4. Alerta fecha anterior.

Una vez que tienes todos los números seleccionados (si falta alguno, salta una alerta), podrás validar la apuesta:

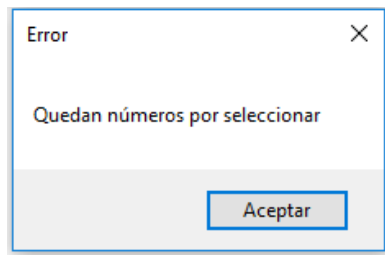


Imagen 5. Falta algún número.

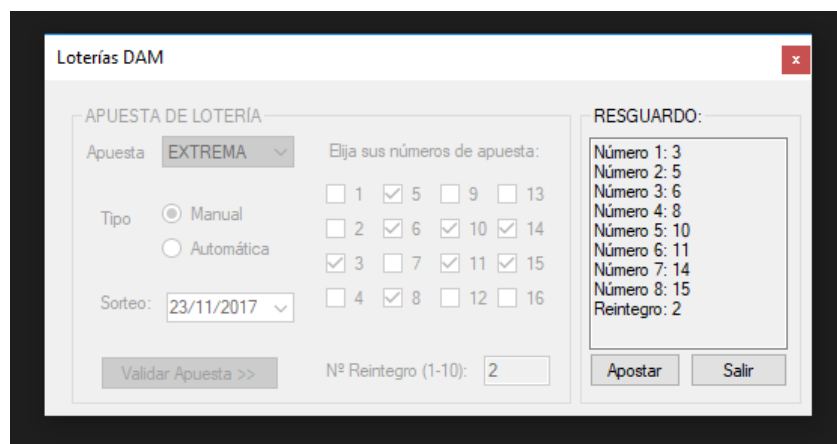


Imagen 6. Apuesta validada.

Una vez validada la apuesta, en el resguardo aparecerá tu apuesta con tus números y el reintegro.

Si quieres volver a apostar, puedes hacer click en “Apostar”

Si quieres salir, haz click en Salir, te pedirá confirmación:

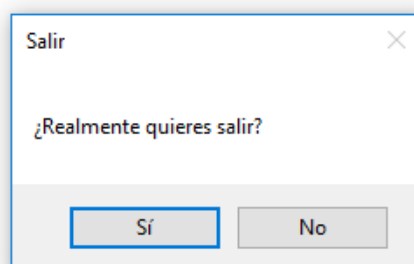


Imagen 7. Confirmación salida.