



ARCHIVOS DE LA APLICACIÓN DE CONSOLA Y DE APLICACIÓN DE WINDOWS FORM

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS



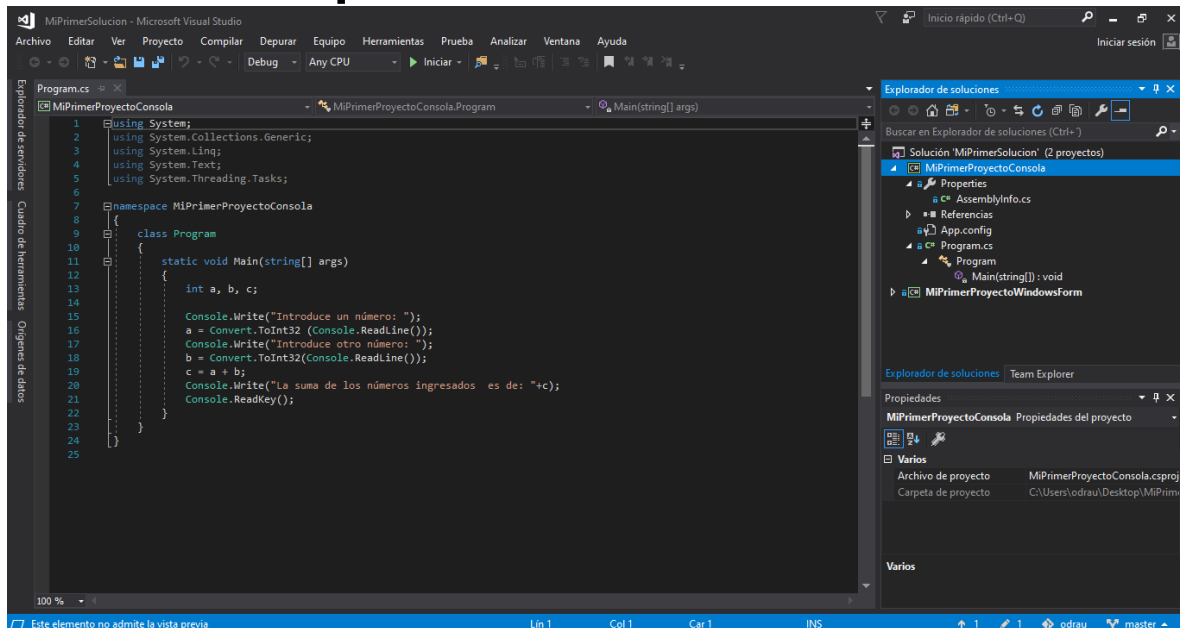
EDUARDO MARMOLEJO ORNELAS
INSTITUTO TECNOLÓGICO DEL SUR DE NAYARIT

ÍNDICE

Aplicación de consola.....	2
Aplicación de Windows Form.....	3-4
Conclusión.....	5

.

Aplicación de consola



Se puede definir una aplicación de consola como aquella que se ejecuta en una ventana de MS-DOS, es decir, en línea de comandos.

- **Archivo Properties**

Es una ventana para ver y cambiar las propiedades de tiempo de diseño y los eventos de los objetos seleccionados que se encuentran en editores y diseñadores. También puede usar la ventana Propiedades para editar y ver archivos, proyectos y propiedades de la solución.

Archivo referencias

Una referencia es básicamente una entrada de un archivo de proyecto que contiene la información que Visual Studio necesita para localizar el componente o el servicio.

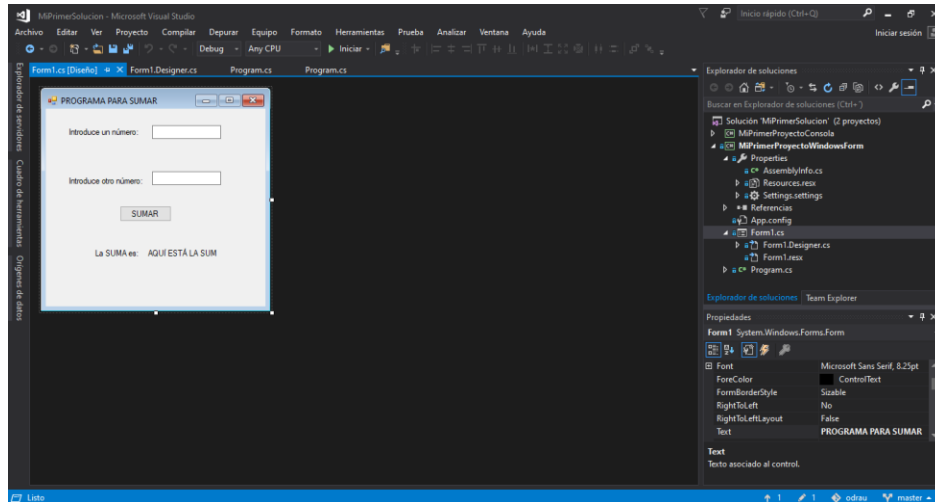
- **Archivo App.config**

Al agregar un archivo de configuración de la aplicación (archivo App.config) a un proyecto de C#, puede personalizar el modo en que Common Language Runtime busca y carga archivos de ensamblado.

- **Archivo Program**

Es el archivo en donde contiene todo el código creado por el usuario. En este mismo archivo contiene una clase llamada program y que tiene un método estatico, en el cual este, contiene todo el código elaborado por el usuario.

Aplicación de Windows Form



Windows Forms (o formularios Windows) es el nombre dado a la interfaz de programación de aplicación gráfica (API) que se incluye como parte de Microsoft .NET Framework, que proporciona acceso a los elementos de la interfaz de Microsoft Windows nativos envolviendo la API de Windows existente en código administrado.

- **Archivo Properties**

Es una ventana para ver y cambiar las propiedades de tiempo de diseño y los eventos de los objetos seleccionados que se encuentran en editores y diseñadores. También puede usar la ventana Propiedades para editar y ver archivos, proyectos y propiedades de la solución.

- **Archivo referencias**

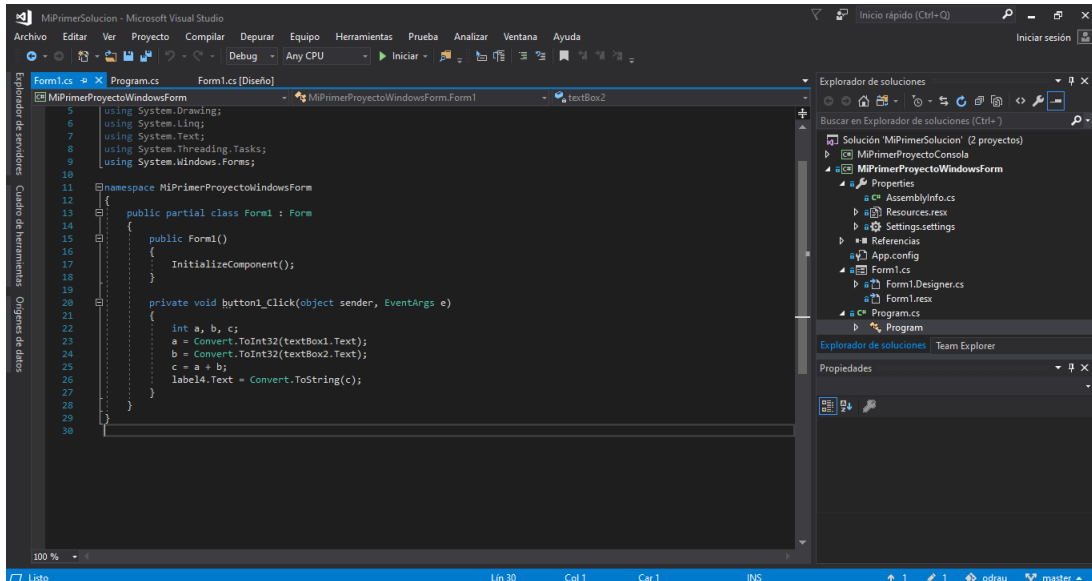
Una referencia es básicamente una entrada de un archivo de proyecto que contiene la información que Visual Studio necesita para localizar el componente o el servicio.

- **Archivo App.config**

Al agregar un archivo de configuración de la aplicación (archivo App.config) a un proyecto de C#, puede personalizar el modo en que Common Language Runtime busca y carga archivos de ensamblado.

- **Form1**

Es un archivo en el cual muestra una interfaz gráfica para el desarrollador pueda diseñar un programa, añadiendo cajas de textos, botones, textos, entre otros.



En este mismo elemento hay un archivo llamado **Form1.Designer.cs**, dentro de este contiene todos los elementos (ya sea botones, cajas de textos, etc.) y que se pueden editar.

Dentro del archivo **Form1.Designer.cs**, tiene una clase llamada **Form1**, que en esta contiene todos los elementos añadidos incluyendo el Form.

También en **Form1.Designer.cs**, existe el archivo **Form1.resx**, este es un editor para cambiar valores de los que el desarrollador haya puesto.

- **Archivo Program**

Es el archivo en donde contiene todo el código creado por el usuario. En este mismo archivo contiene una clase llamada program y que tiene un método estático, en el cual este, contiene todo el código elaborado por el usuario.

Conclusión

En conclusión, es que se miró sencillo y fácil de programar, solo esperar más adelante en los siguientes temas que pueden o no, ser complicados, entendí como es cada archivo, como trabaja, su composición, también en clase que explicaron entendí más que nada la demostración gráfica, al modificar cada archivo para ver que hacía y aparte seguir al mismo tiempo con nuestra solución, también se aprendió como manejar estos proyectos o archivos y en la manera en que se pueden utilizar estos archivos.

Este tema estuvo muy explicado, aunque fue un tema rápido, pero se entendió y se aprendió bien.

Se vio también un sumador de dos números cualquiera en el cual el código que creamos lo teníamos que pasar a vista al cliente, a lo cual es fácil colocarlos, pero difícil programarlos porque ocupas hacer más códigos para programar cada una de las herramientas.

Aunque ese tema se aprendió de una manera muy rápida, algunas dudas que se tenía si se llevaron a cabo, pero aun así se quedaron dudas que se puedan resolver en los siguientes temas.