

**Universidad Israel**

**DEPARTAMENTO:** Ciencias de la Ingeniería **PROFESOR:** Mg. Luis Fernando Aguas B.

**CARRERA:** Sistemas de Información **ESTUDIANTE:** Marco Antonio Ayala Lituma

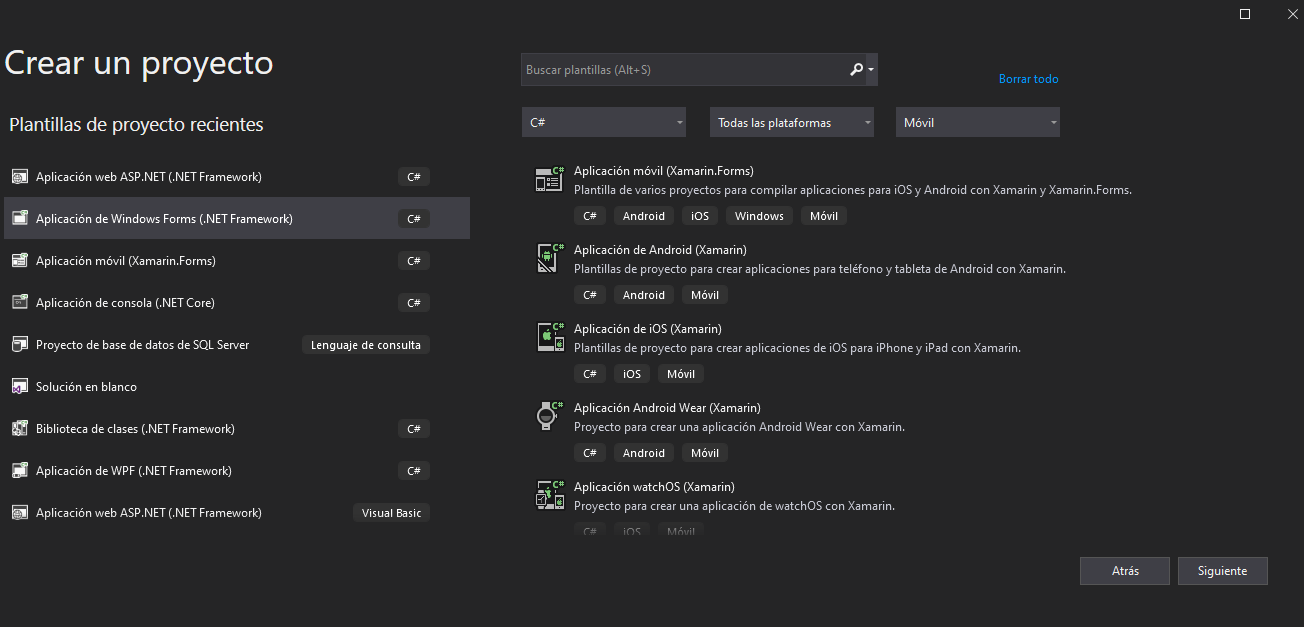
**CURSO:** Séptimo **PARALELO:** “A“ **DESCRIPCIÓN:** Deber 1-S5

**ASIGNATURA:** Plataformas de Desarrollo 1

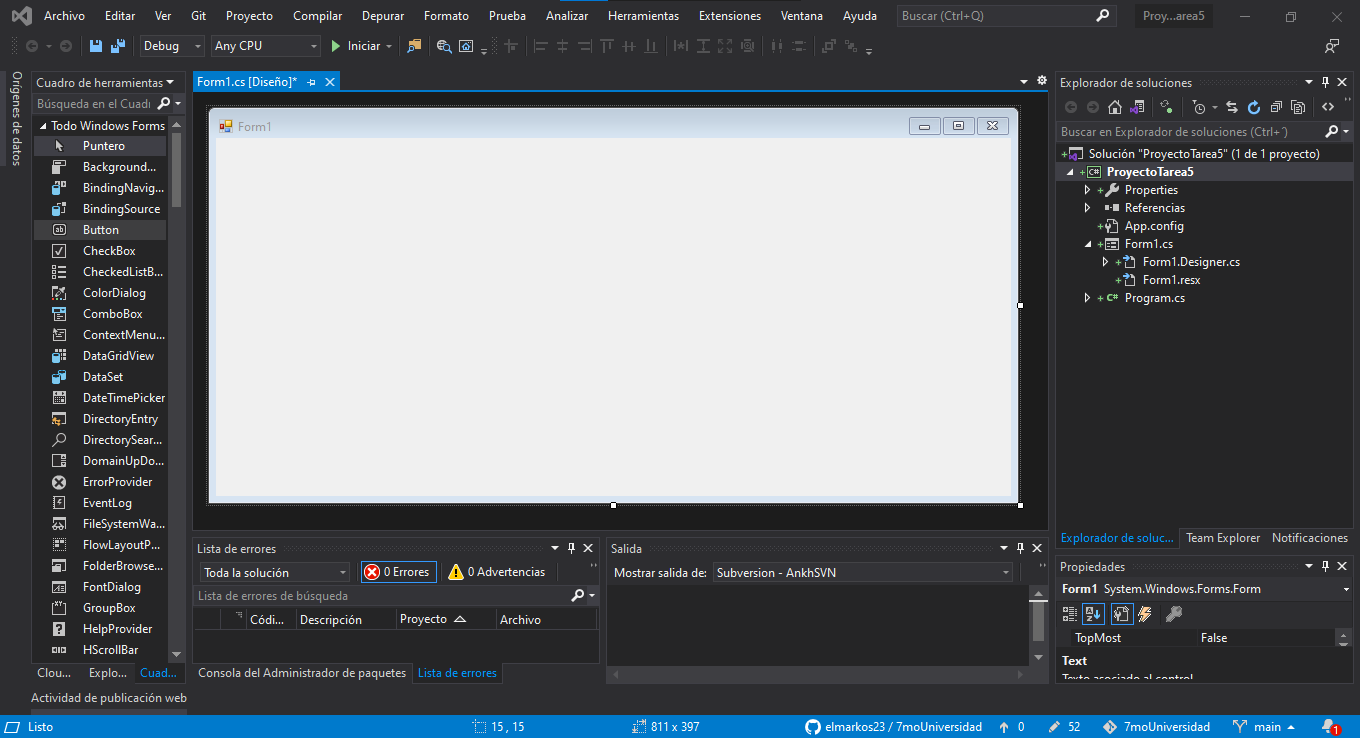
**TEMA: Manejo de Objetos y Graficos**

**DESARROLLO:**

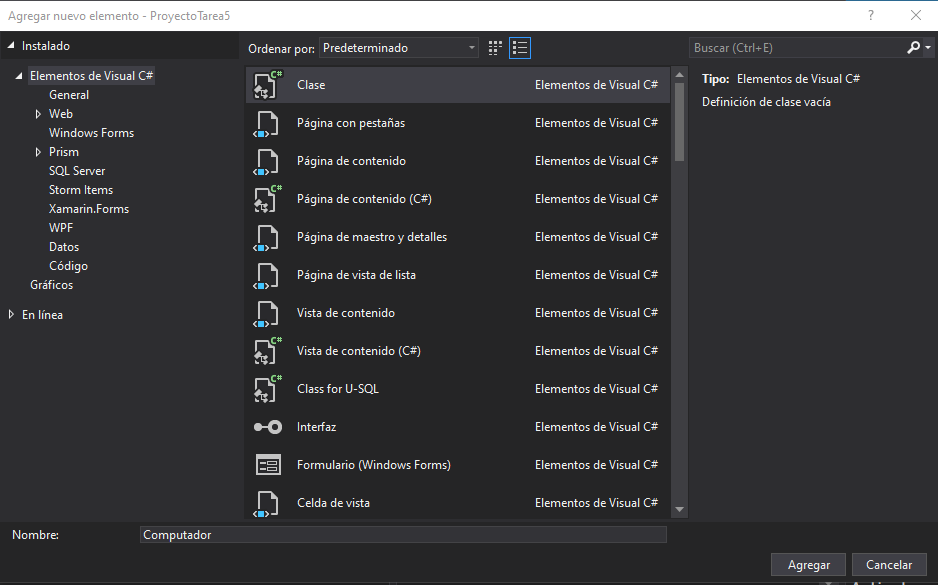
Abrimos Visual Studio y seleccionamos el tipo de proyecto de Windows forms



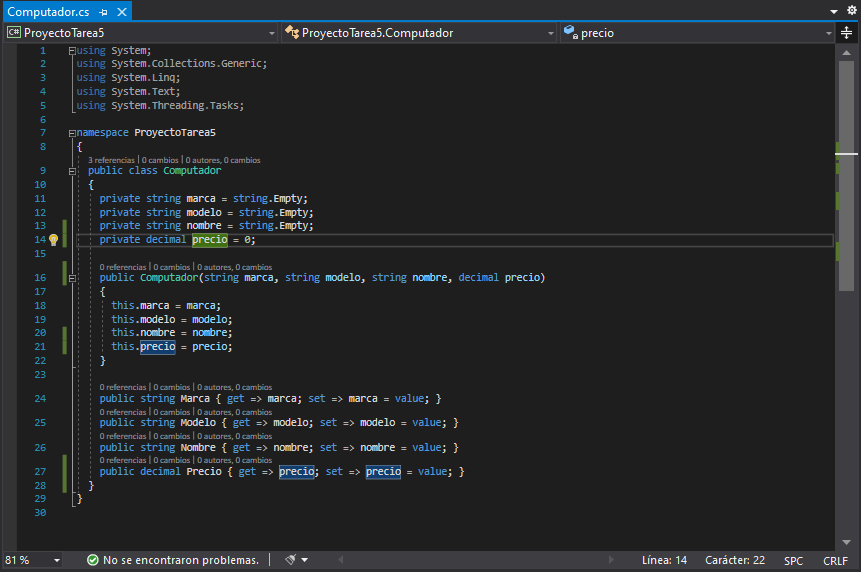
Al crear nuestro proyecto se visualizará de la siguiente manera



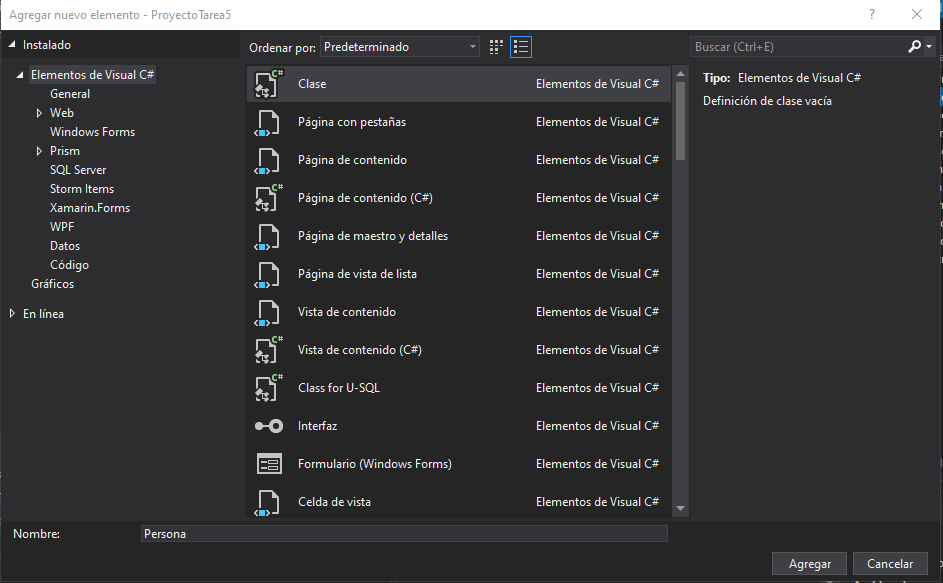
Ahora creamos la siguiente clase Computador



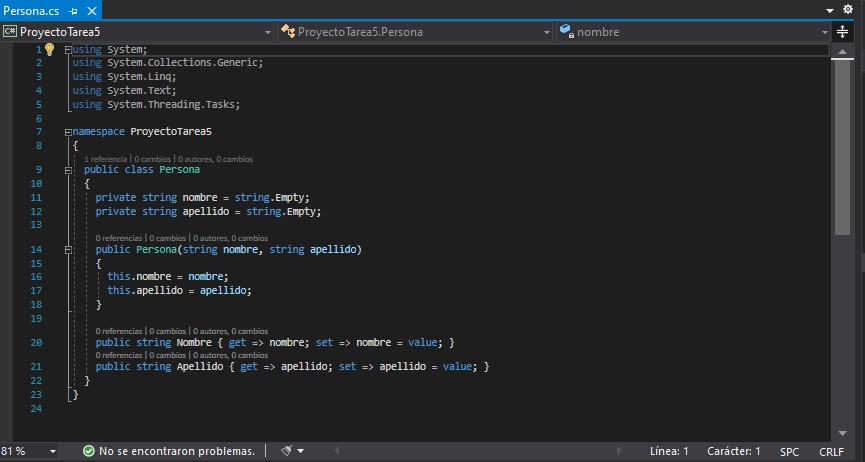
Ahora agregamos las atributos y metodos



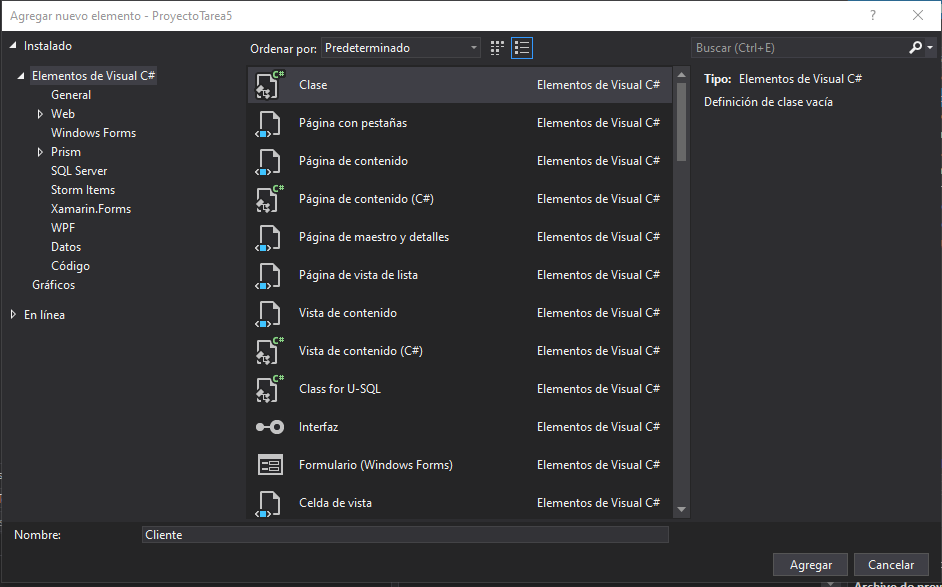
Ahora creamos la clase Persona ya que trabajaremos con 2 actores de negocio Cliente y Vendedor y los mismos van a compartir atributos



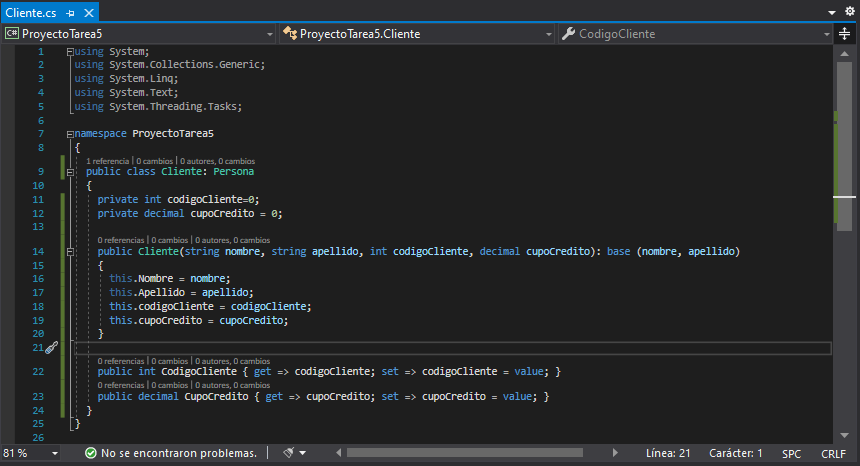
Aquí ingresamos los atributos y métodos de Persona para que después sean utilizados



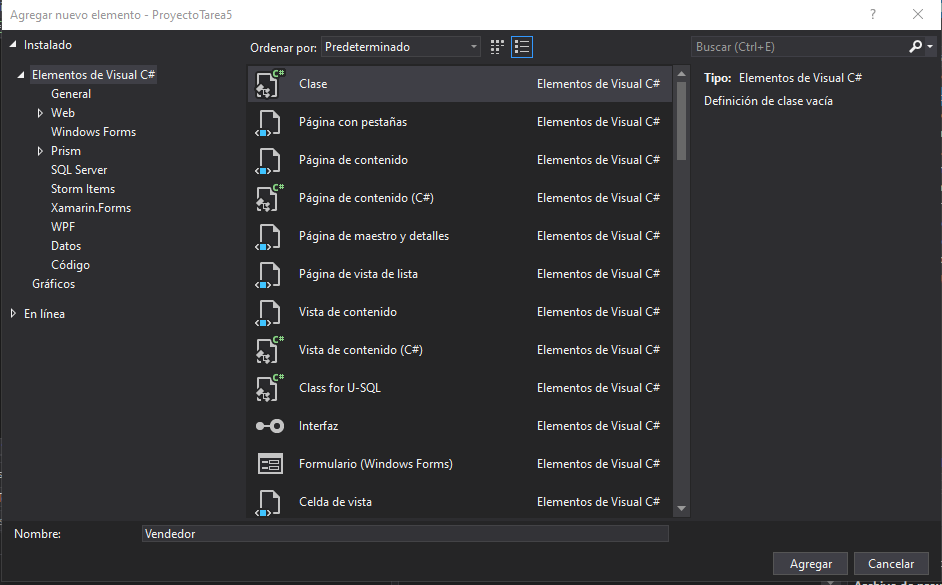
Ahora agregamos la clase Cliente



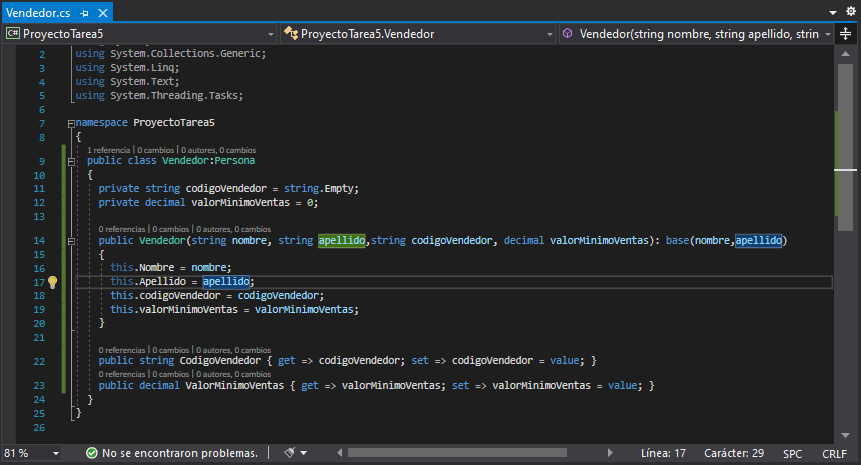
Ahora agregamos el siguiente código, en esta parte los agregaremos las propiedades neta de la clase y vamos a heredar de la case persona.



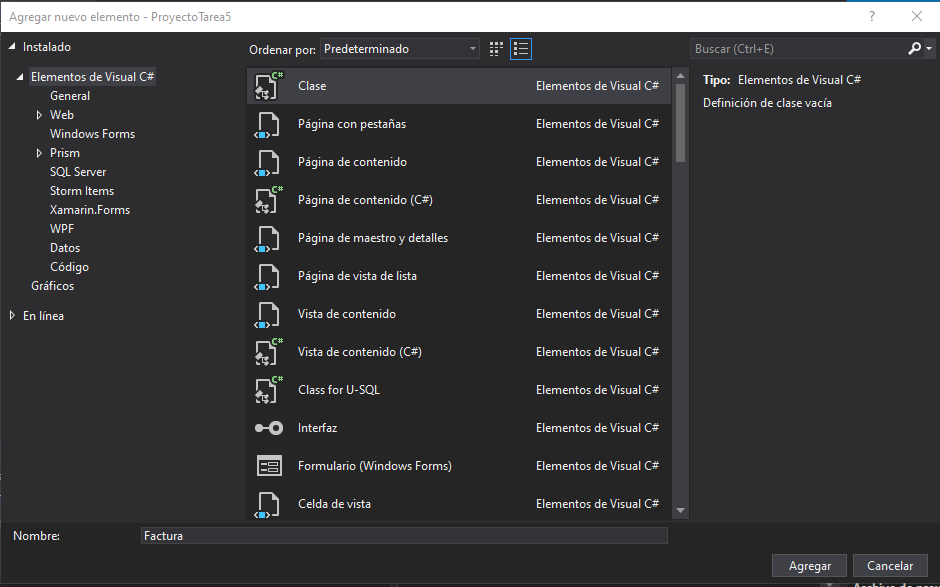
Ahora agregaremos la clase vendedor y de igual forma que cliente heredamos la clase persona, y también le vamos a incluir los atributos propias de Persona.



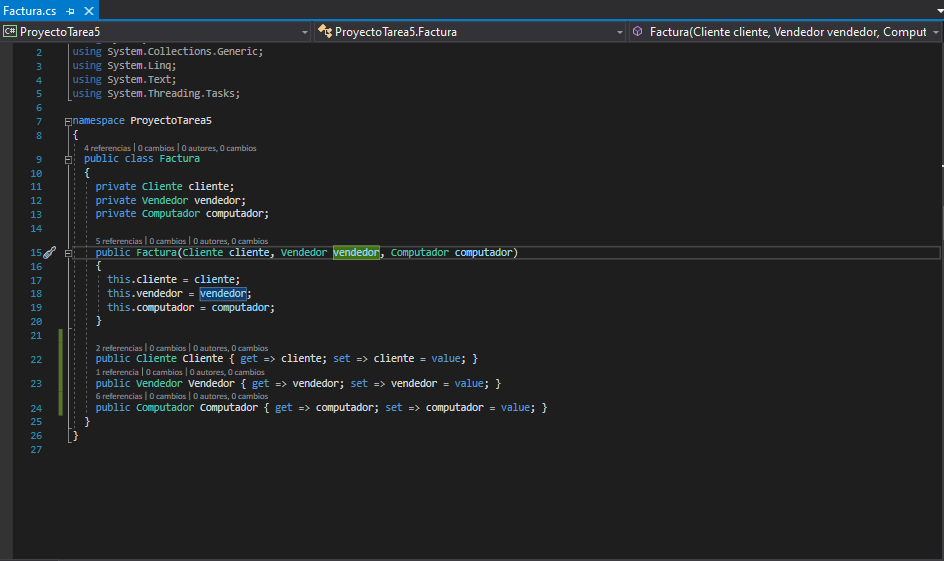
Ahora agregamos el siguiente codigo



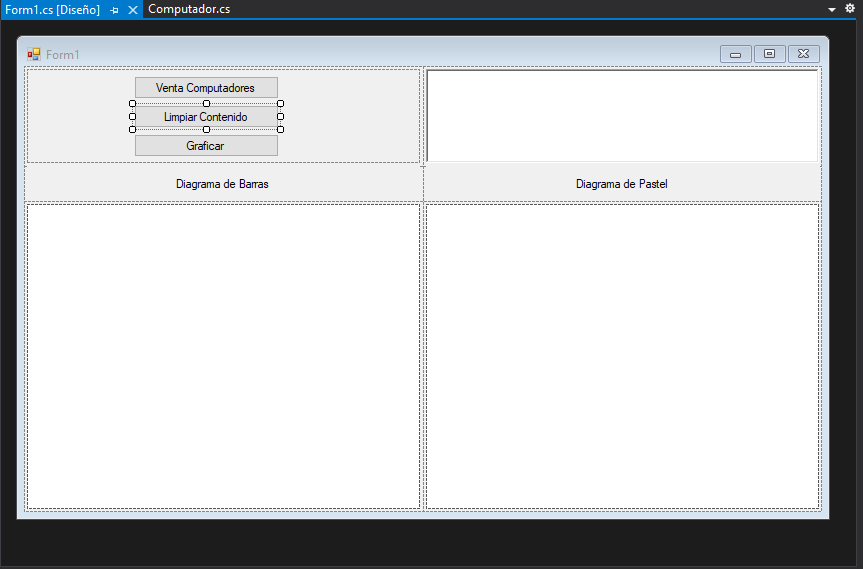
Ahora agregamos la clase Factura



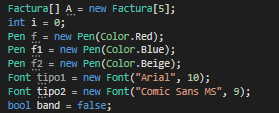
Ahora agregamos los atributos como las clases anteriores creadas



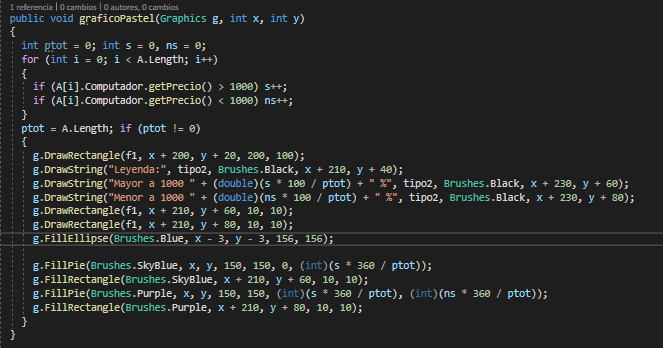
En esta parte diseñamos la pantalla con los siguientes controles en el formulario1



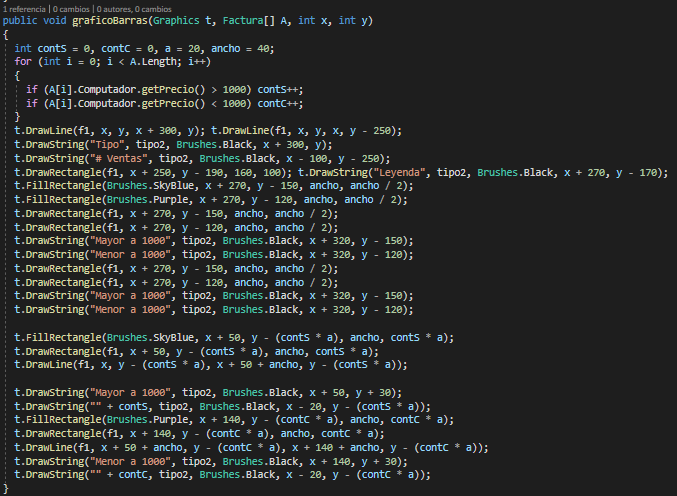
En esta parte la declaración de variables globales la colocamos en la parte superior de l formulario



Ahora agregamos el siguiente método graficarPastel



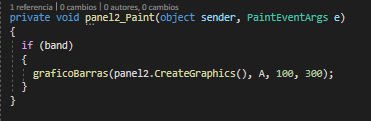
Ahora agregamos el siguiente método graficoBarras



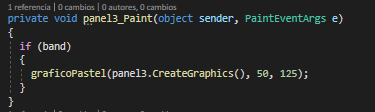
En el botón venta de computadores, poblamos la lista global de Factura y el resultado se imprimirá en el richtext



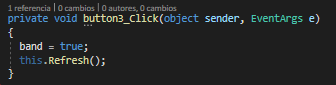
Ahora en el panel2 vamos a agregar el código en el evento paint



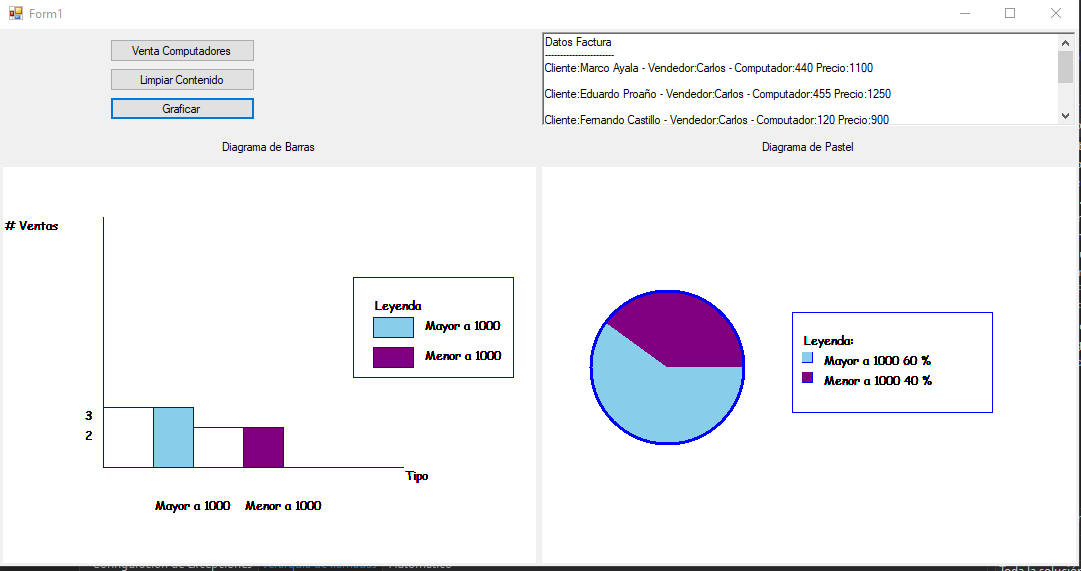
Ahora en el panel3 vamos a agregar el código en el evento paint



En el botón 3vamos a refrescar el grafico



Finalmente, compilamos y ejecutamos el programa: Este es el resultado de nuestro deber



**BIBLIOGRAFÍA:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Titulo | Autor | Año | Editorial | URL/Observacion |
| Java 2 Lenguaje y Aplicaciones | Ceballos Sierra F.J. | 2015 | RA-MA-Editorial. | <https://elibro.net/es/lc/uisrael/titulos/62458> |
| Empezar a programar usando Java (3ra. Ed) | Prieto Saez, N y Casanova Faus A. | 2016 | Edittorial de la Univerdad Politecnica de Valencia | <https://elibro.net/es/lc/uisrael/titulos/57434> |