

FUTURE DEVELOPER WEEK

Javier San Juan Cervera



CONTENIDO

Día 3: Empezando la aplicación

- Presentación del proyecto U-Quiz
- Esbozo de la interfaz
- Recursos
- Escribiendo el código

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO U-QUIZ

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO U-QUIZ


- En los días de curso restantes, vamos a trabajar en una sencilla aplicación que llamaremos U-Quiz.
- Consiste en un juego de preguntas y respuestas.
- Cada pregunta ofrece cuatro posibles respuesta, y tendremos que seleccionar una.
- Tras responder a varias preguntas, nos dirá cuántas hemos acertado y volverá a comenzar.

ESBOZO DE LA INTERFAZ

ESBOZO DE LA INTERFAZ

U-Quiz

Pregunta:
¿Cuál es la capital de California?



☒ Los Ángeles

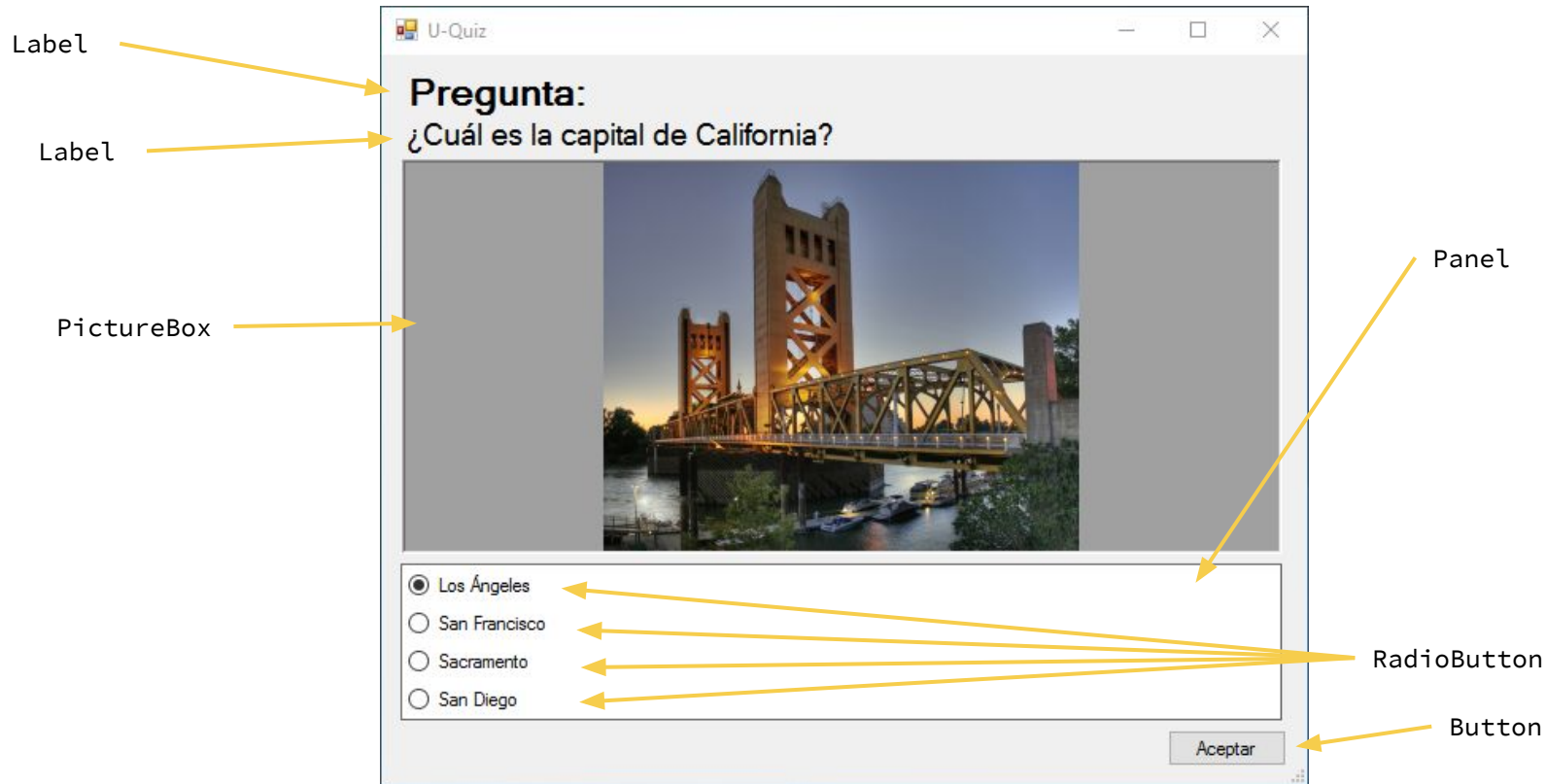
☐ San Francisco

☐ Sacramento

☐ San Diego

Aceptar

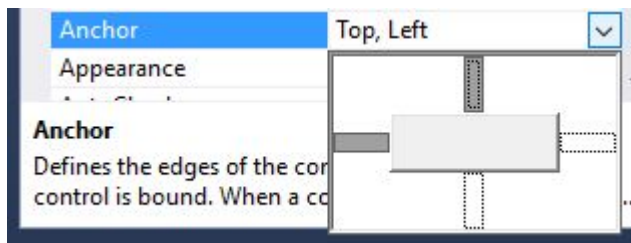
ESBOZO DE LA INTERFAZ



ESCALANDO LA VENTANA

ESCALANDO LA VENTANA

- Debe ser posible **cambiar el tamaño** de la ventana y asegurarnos de que todos los controles se **ajustan** al nuevo tamaño.
- Para hacer esto, debemos modificar la propiedad **Anchor** de los controles, que indica con respecto a qué lados de la ventana la distancia del lado correspondiente del control debe mantenerse fija (por defecto, los lados **superior** e **izquierdo**):




- Además, la ventana no debe poder hacerse más pequeña de su tamaño original.

ESCALADO INCORRECTO

U-Quiz

Pregunta:

¿Cuál es la capital de California?



☒ Los Ángeles

☐ San Francisco

☐ Sacramento

☐ San Diego

Aceptar

ESCALADO CORRECTO

U-Quiz

Pregunta:

¿Cuál es la capital de California?



☒ Los Angeles

☐ San Francisco

☐ Sacramento

☐ San Diego

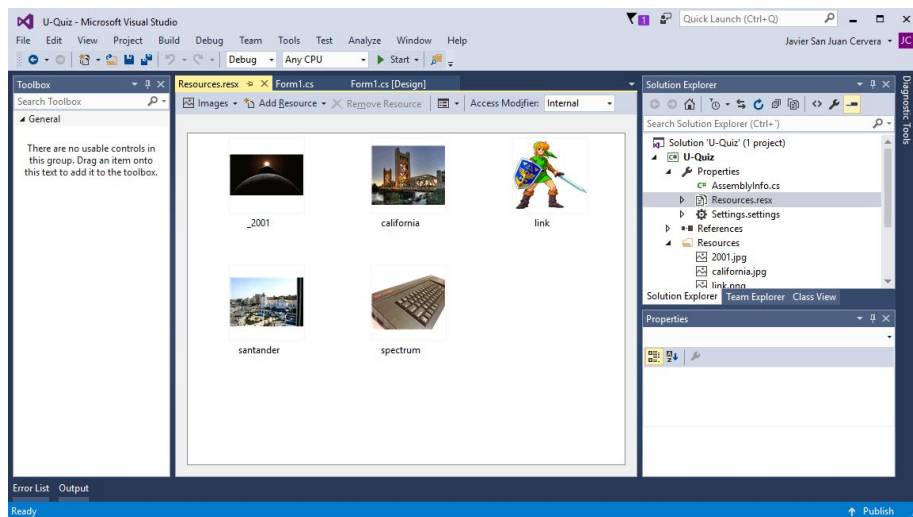
Aceptar

RECURSOS

RECURSOS

- A la hora de definir la interfaz, es posible que hayamos tenido dificultades para mostrar una imagen en el **PictureBox**.
- Las **imágenes**, junto a otro tipo de archivos (ficheros de texto de nuestro proyecto, iconos, etc), son llamados **recursos** (al ser los recursos en los que se basa la aplicación para funcionar), y se incluyen en el archivo .exe final de la aplicación al compilar.

RECURSOS



- Podemos indicar qué archivos de recursos empaquetar abriendo desde el **Solution Explorer** el archivo **Resources.resx**.
- Después, seleccionamos **Add Resource / Add Existing File**, y seleccionamos el archivo de imagen a incluir.
- Por último, seleccionamos la imagen en el atributo **Image** del **PictureBox**.

ESCRIBIENDO EL
CÓDIGO

ESCRIBIENDO EL CÓDIGO

- Aunque podemos definir la imagen del PictureBox y el texto de todos los controles desde la vista de diseñador del editor de forma visual, vamos a hacerlo desde código.
- Esto nos permitirá, más adelante, poder cambiar las preguntas desde código.
- Para indicar un recurso desde el código, nos referiremos a él como `Properties.Resources.NombreRecurso`.

ESCRIBIENDO EL CÓDIGO

Para ello, partiremos de la siguiente interfaz:

