

## Cuestionario

1. ¿Cuál es la diferencia entre un Toggle Button y un Push Button?

Que el Push Button va a realizar determinados pasos que se le hayan asignado cuando se apriete pero no mantiene ningún valor mientras que el Toggle Button va a tener 2 valores (1 o 0) y este valor va a cambiarse cada vez que se apriete por lo tanto en un solo botón se tienen 2 opciones que por lo general se usan con un switch case o un if-else.

2. ¿Cuál es la diferencia entre un Static Text y un Edit Text?

En el Static Text se define el texto que aparece únicamente cuando se programa la interfaz mientras que el Edit text puede modificarse durante la ejecución del programa.

3. ¿Cómo configuro una GUI como Non-resizable?

Para configurarlo vamos a la barra de herramientas que se ubica abajo del nombre de nuestra GUI, ahí seleccionamos "Tools" y luego la opción "GUI Options", se abrirá una ventana en la cual se encuentra un pop-up menú con nombre "Resize Behavior" ahí seleccionamos "Non-resizable".

4. ¿Cómo puedo agregar un dibujo o imagen a un Push Button?

Para agregar una imagen se debe de poner el código siguiente al inicio del programa:

```
background = imread('Captura.jpg');
set(handles.Calcular, 'CData', background);
```

Donde se le asigna una variable a la imagen que es donde se guarda, luego se definen las propiedades del Push Button en cual se usa handles.pushbutton para referirse al pushbutton sobre el cual se quiere insertar la imagen y luego 'Cdata' que es la propiedad para poner la imagen seguido de la variable que contiene la imagen.

5. ¿Cómo se declara una variable global?

Para declarar una variable global se define la variable que se quiere y se pone en cada función donde se quiera trabajar ejemplo: "global a b c", donde a b y c son los nombres de las variables.

6. ¿Cómo recojo y cómo asigno un valor en un Static Text?

Para recoger el valor se usa la función:

```
get(handles.text1, 'String');
```

Donde text1 es el nombre del Static Text y String es su valor.

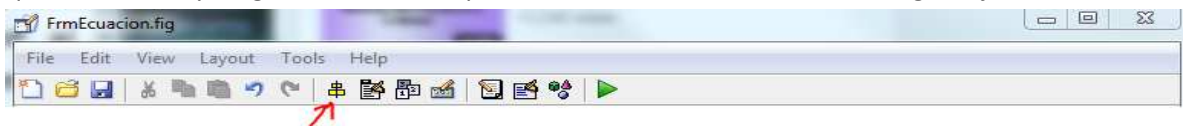
Para asignar un valor se usa la función:

```
set(handles.text1, 'String', 'Hola');
```

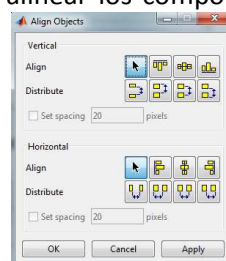
Y seguido de String se asigna el valor en tipo cadena, si se usa un número como tipo de dato es conveniente usar la función num2str(#) para convertirlo a cadena.

7. ¿Cómo puedo alinear los componentes en una GUI?

Para alinear los componentes de una GUI se seleccionan los componentes que se quieren alinear y luego se da clic en el panel de Herramientas en el icono Align Objects.



Ahí nos aparecerá un menú para poder alinear los componentes ya sea vertical u horizontalmente con una distancia definida.



8. ¿Para qué sirve un Panel?

Un panel sirve para poder colocar componentes que cumplan con una misma función dentro de la GUI.

9. ¿Qué propiedad tengo que modificar para cambiar el título de un Panel?

Para cambiar el título del panel se tiene que modificar la propiedad Title.

10. ¿Cómo puedo agregar elementos a la lista de un Popup Menu?

Para agregar elementos a la lista se debe de seleccionar el icono que está al lado de String en el inspector del pop up menú. Posteriormente aparece un recuadro donde podremos escribir cada opción seguido de un espacio. Para saber cuál elemento se ha seleccionado a la hora de ejecutarlo se obtiene su "value" con la función `get(handles.popupmenu, 'Value')`.

