

14-4-2017

Interfaz Gráfica de Usuario

Resumen

Alumno;

José Luis Rodríguez Andrade

Materia;

Tópicos Avanzados de Programación

Maestra;

Ana Marell Arteaga

Tema	Índice	Pág.
Introducción		2
Creación de interfaz gráfica para usuario		2
Tipos de eventos		2-3
Manejo de eventos		3
Manejo de componentes gráficos y control		3-4
Conclusión		4

Introducción

En este trabajo se pretende tener en cuenta la comprensión del uso de la interfaz Gráfica del Usuario y como resolver problemas mediante el uso de software, utilizando la programación en forma gráfica y diseño.

Creación de interfaz gráfica para usuario

En la creación de interfaz gráfica se refiere a la comunicación entre maquina (computadoras y Celulares) y usuario (Personas).

La creación de una interfaz es muy importante ya que con esta fase es el punto inicial para estructurar un programa, sistema, o aplicación que ayude a facilitar al usuario la comprensión del programa desarrollado por el programador.

Y para llevar un buen desarrollo de la creación para usuarios son los siguientes:

- ❖ Dar control al usuario.
 1. Evitar que el usuario realice acciones innecesarias.
 2. Interacción flexible.
 - Incluir acciones de hacer y deshacer.
 3. Permitir que se personalice la interacción.
 4. Ocultar mensajes de errores (técnicos).
 5. Diseñar la interacción directa con los elementos en pantalla.
- ❖ Reducir la carga de memoria del usuario.
 1. Reducir la demanda de memoria a corto plazo.
 2. Establecer valores por defecto.
 3. Definir la eficiencia que sean intuitivas, permitir acceso directo.
 4. El formato visual acoplarlo al mundo real.
 5. Desglosar la información de manera progresiva.
- ❖ Construir un interfaz consistente
 1. Permitir que el usuario realice una tarea.
 2. Mantener un estándar de formulario que se utilice en todo el software.

Tipos de eventos

En la actualidad en los diversos lenguajes de programación existen muchísimos tipos de evento cada uno con su funcionalidad.

En general un evento es aquella función que nos permite hacer al momento de realizar una función desde presionar un botón, un cuadro de texto, o una etiqueta, hay 2 tipos de eventos:

- ❖ Tipos de eventos de bajo nivel
 - Son todas las representaciones con elementos de interfaz gráfica (cambio de tamaño, cambio del foco).
- ❖ Tipos de eventos semánticos (de alto nivel)
 - Encapsulan la semántica, el modelo de componentes de la interfaz de usuario (cambio de estado de un elemento, realizar una acción).

Manejo de eventos

Al realizar el uso de un evento como por ejemplo el realice o el KeyPress son una manera de hacer uso de los eventos del teclado ya que son muy útiles para la acción que se pretende hacer, como por ejemplo para la búsqueda de datos en la una base de datos con la interfaz gráfica es muy útil utilizar el evento del KeyPress que significa que al presionar y soltar la tecla nos daría el acceso a la información que se le dio en un inicio y así le facilitaríamos el trabajo al usuario(S).

Manejo de componentes gráficos y control

A continuación se verá el uso de un componente gráfico y el uso de eventos

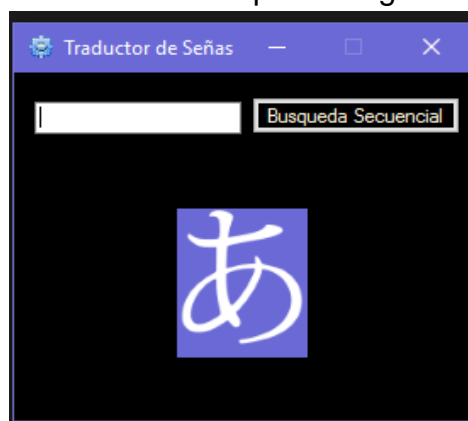


Imagen 1

Como se muestra en la imagen 1 El uso de los componentes como el botón, el cuadro de texto y el pinturebox que cada uno tienen una función distinta para el objetivo a realizar.



Imagen 2

Como se puede observar en la imagen 2 se ve el uso del evento KeyPress.

Que al usar el evento nos facilita al programar que cada vez que se presiona una tecla mostrara una imagen distinta.

Conclusión

En conclusión de la importancia de saber usar y utilizar las técnicas para llevar a cabo una buena interfaz de usuario en conjunto con los eventos y componentes es un principio inicial para poder manejar de manera adecuada en la interfaz para usuario