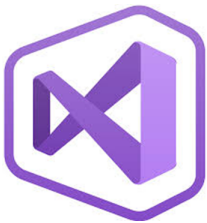


Entornos de Desarrollo (ED) Unidad de Trabajo 6 (UT6) Tarea 02

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Utilizar con agilidad diferentes entornos de desarrollo integrado.
- Contrastar las ventajas e inconvenientes de cada entorno.
- Valorar las ayudas que proporcionan estos entornos.
- Comparar la escritura de programas con y sin la ayuda de un entorno de desarrollo.

Tarea 02 - UT06: Utilizando el creador de GUI: CALCULADORA CON VISUAL STUDIO Y XAML



Contexto y objetivo

Una de las herramientas más potentes de los **Entornos de Desarrollo Integrado (IDE)** es el **gestor y diseñador de Interfaces Gráficas de Usuario (GUI)**. Sin esta funcionalidad, diseñar interfaces sería comparable a programar en ensamblador: un proceso manual, lento y propenso a errores.

En esta práctica aprenderás a crear interfaces gráficas con **Visual Studio**, usando **WPF** y **C#**, y aplicarás el análisis de requisitos y diseño de interfaces.

Objetivos de la práctica

- Introducir los **diseñadores de interfaz gráfica modernos** asociados a los IDE.
- Utilizar controles básicos presentes en una **GUI**.
- Practicar el **análisis de requisitos funcionales y no funcionales**.
- Fomentar la **investigación autónoma** y la **resolución de problemas**.

Planteamiento

La empresa **Ábacos Martínez SL** planea ampliar su negocio desarrollando **calculadoras informatizadas** para Microsoft Windows. Tras una reunión con el gerente, te han encargado un **prototipo de calculadora** que realice operaciones matemáticas básicas y tenga una interfaz gráfica fácil de usar exclusivamente con el **ratón**.

Debes desarrollar una **versión inicial** de esta calculadora usando:

- **Visual Studio**
- **WPF (Windows Presentation Foundation)**
- **C#**

Contenido de la memoria

Tu entrega debe incluir un documento en PDF con los siguientes apartados:

1. Fases del proceso de desarrollo

Fase	Contenido
INICIAL	Describe los objetivos y el punto de partida de este encargo.
ANÁLISIS	<ul style="list-style-type: none">- Listado de requisitos funcionales (qué debe hacer la calculadora).- Listado de requisitos no funcionales (aspectos de calidad, usabilidad, plataforma, etc.).
DISEÑO	<ul style="list-style-type: none">- Diseño gráfico de la interfaz de usuario.- Descripción de la GUI propuesta y sus controles principales.- Inserta al menos una figura (hecha a mano o con cualquier programa) que muestre tu prototipo de interfaz.
IMPLEMENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none">- Adjunta los archivos fuente del proyecto en una carpeta comprimida.
	Incluye:
CAPTURAS DE PANTALLA DEL IDE	<ul style="list-style-type: none">• Ventana del diseñador GUI junto con el código XAML.• Ventana de herramientas.• Propiedades de un control y el código XAML correspondiente.• Visor de archivos del IDE mostrando la estructura del proyecto.

Entrega

- **Documento PDF** con la memoria estructurada y la tabla de evaluación.
- **Archivos del proyecto de Visual Studio** comprimidos en una carpeta.
- Se entregará en el **repositorio del módulo o plataforma acordada**.

Rúbrica de evaluación (niveles de logro)

Nivel	Descripción del logro
0	No entrega o no funcionalidad mínima.
3	Entrega parcial: documento incompleto, sin análisis claro, interfaz muy básica o sin funcionalidad clara.
6	Documento organizado, requisitos y diseño bien descritos. Interfaz gráfica funcional con controles básicos. Capturas presentes, pero falta detalle.
9	Todos los apartados de la memoria correctos, capturas completas y bien explicadas. Código funcional con GUI clara y operativa. Archivos fuente bien organizados.
10	Aporta nuevas características al proyecto o amplía el trabajo