



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO

PRACTICA 2: Usabilidad de Interfaz Gráfica

Presenta:

No. Control 23620107 López García Lizeth Nallely

No. Control 2360286 Cortes Avila Alan Sahid

No. Control 23620254 Nicolas Gimenez Angel

No. Control 23620227 Ortiz Ortiz Abelardo

Carrera:

Ingenería en Sistemas Computacionales

Cuarto Semestre

Asignatura:

Tópicos Avanzados de Programación

Encargado:

Román Cruz Jose Alfredo

Heroica ciudad de Tlaxiaco, Oax.

13 de Febrero de 2025

PRACTICA 2 (Visual Studio UI)

OBJETIVO

Desarrollar programas para interactuar con el usuario de una manera amigable, utilizando GUI (Interfaz Gráfica de Usuario) manipulables a través de eventos. El objetivo de crear una interfaz de escritorio, permite mejorar la experiencia de los usuarios que interactúan con diferentes sistemas de control, monitorización o supervisión, al presentar la información de una manera visual e intuitiva con el entorno de Visual Studio.

MATERIAL

- Una laptop
- Software para el diseño de interfaces (Visual Studio)
- Página web para descargar iconos (icons8)
- Pagina web / Aplicación para descargar imágenes (Pinterest)

PROCEDIMIENTO

De acuerdo con la práctica No. 1, en la cual se diseñó el mockup de nuestra aplicación, utilizamos dicho diseño como base para implementarlo en la aplicación Visual Studio.

1. Iniciamos sesión en la aplicación de visual Studio, donde crearemos un nuevo proyecto, con especificaciones para “Windows forms.Net”, que será el formato con el que estaremos trabajando.

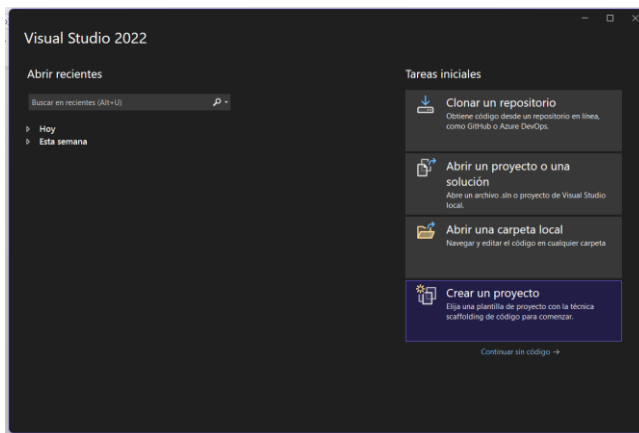


Figura 1

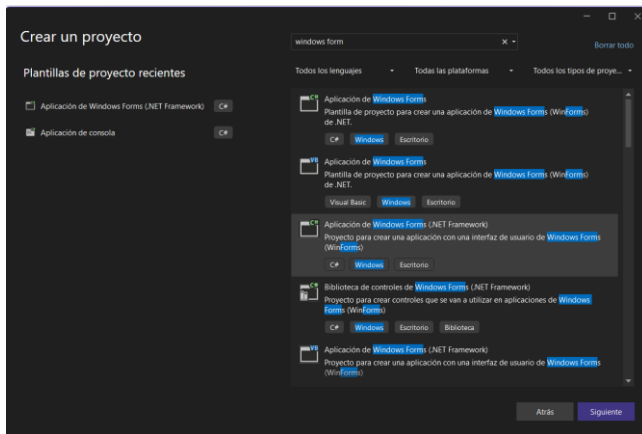


Figura 2

- Una vez creado el archivo, nos mostrará un formulario que está por defecto, en el cual, en la parte de “propiedades”, le cambiamos el nombre, donde agregamos “OrganizaMe”, para que el usuario identifique el nombre de la aplicación. También le cambiamos el color al fondo del formulario, donde en el apartado de apariencias se puede modificar.

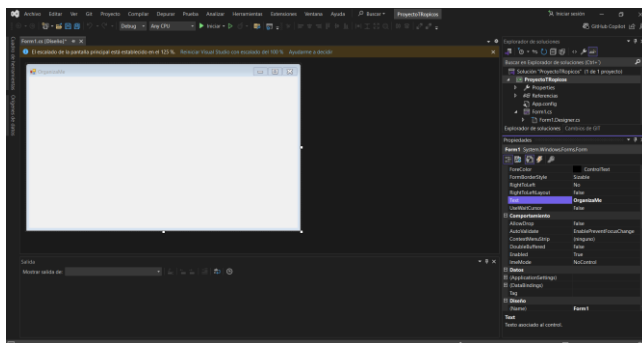


Figura 3

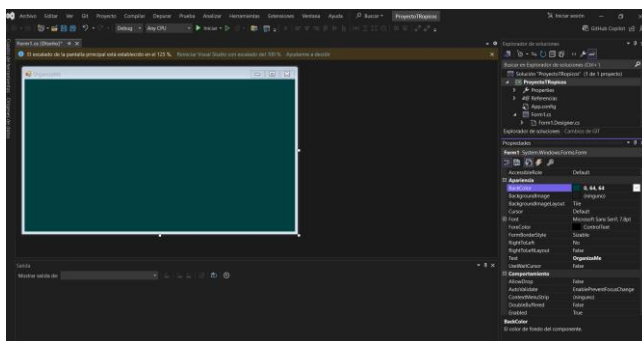


Figura 4

- Para darle esteticidad a nuestra página principal, en el cuadro de herramientas ubicado en la parte izquierda de la pantalla, agregamos un “PictureBox”, el cual nos ayudara a insertar imágenes. Agregamos la imagen que anteriormente ya habíamos descargado, la insertamos y en el apartado de “Comportamiento”, en “SizeMode” le cambiamos de normal a Stretchimage, la cual nos va a permitir visualizar una imagen ajustable al “PictureBox”.

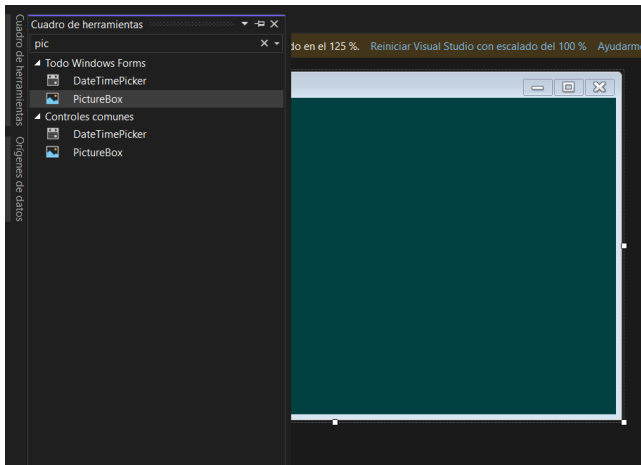


Figura 5

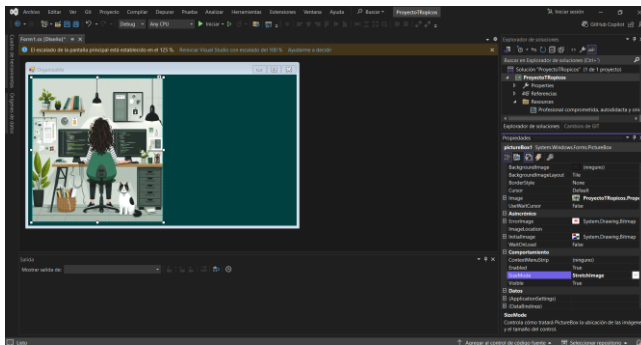


Figura 6

4. Agregamos dos cuadros de texto donde el usuario ingresará su nombre de usuario y contraseña para ingresar a la aplicación.

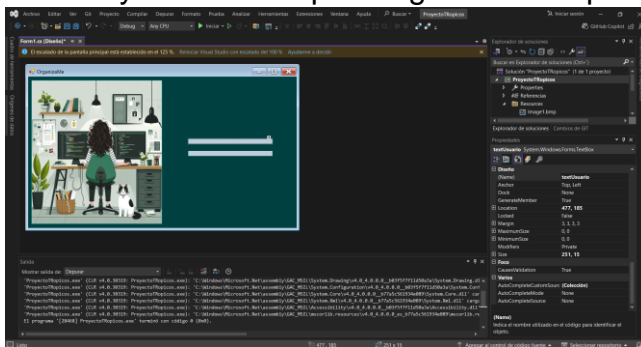


Figura 7

5. Agregamos un botón para acceder a la página principal, una vez ingresado los datos. También un botón para recuperar contraseña y un botón para crear usuario. Modificamos el color de los botones en "Propiedades", al igual que el tipo y color de letra.

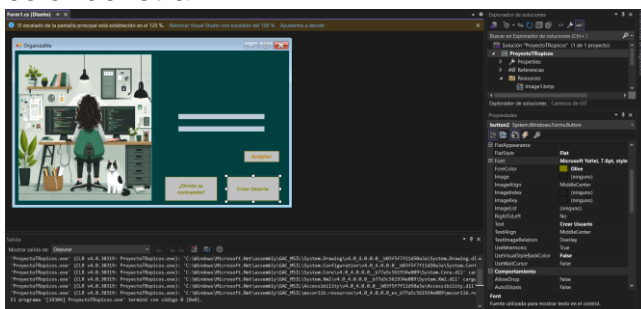


Figura 8

6. En el cuadro de herramientas seleccionamos un “Label”, en el cual agregaremos un texto para darle la bienvenida al usuario.

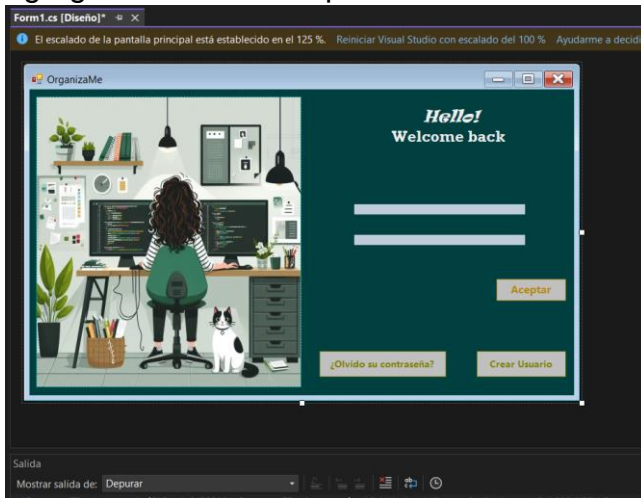


Figura 9

RESULTADO DE INTERFAZ DE INICIO

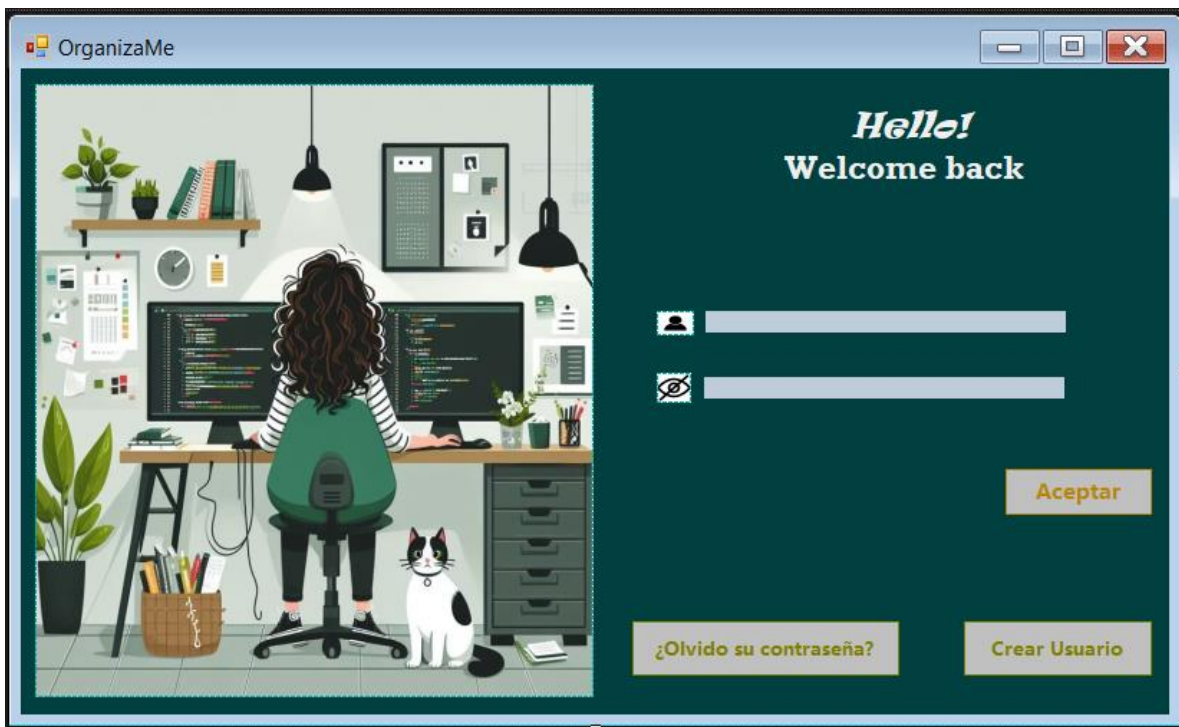


Figura 10

7. En la pestaña derecha de la pantalla, en “Solución de operaciones”, damos clic derecho en el nombre del proyecto, después damos clic en agregar y agregamos un nuevo formulario de Windows Forms.

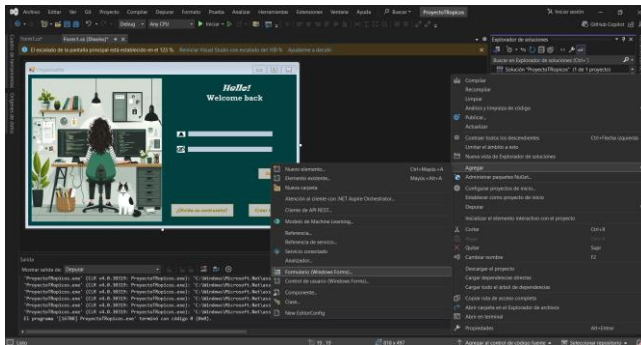


Figura 11

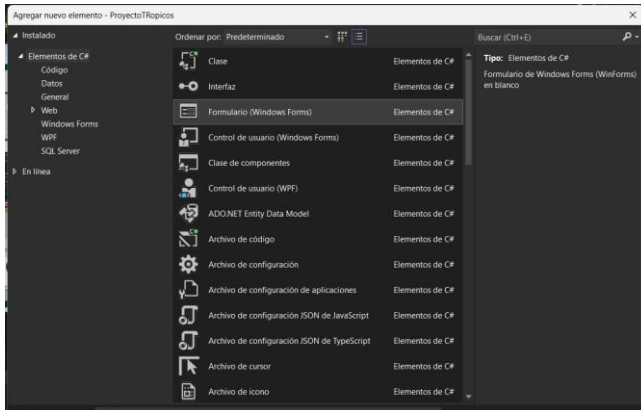


Figura 12

8. Una vez agregado el nuevo formulario de Windows form, le cambiamos el color al fondo en el apartado de propiedades y comenzamos a diseñar nuevamente.

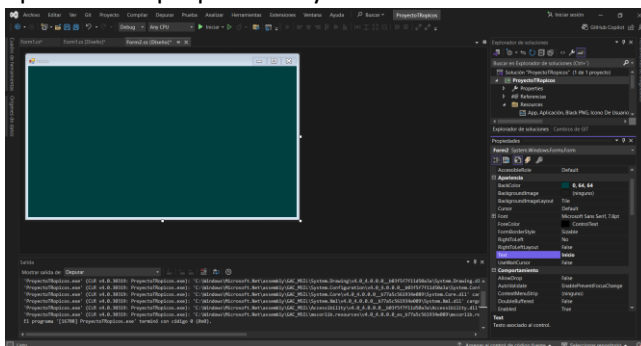


Figura 13

9. Agregamos un panel, al cual le modificamos el color. Esto con para darle esteticidad a nuestra interfaz. Después vamos agregando más paneles que nos ayudarán a organizar las partes de nuestra agenda.

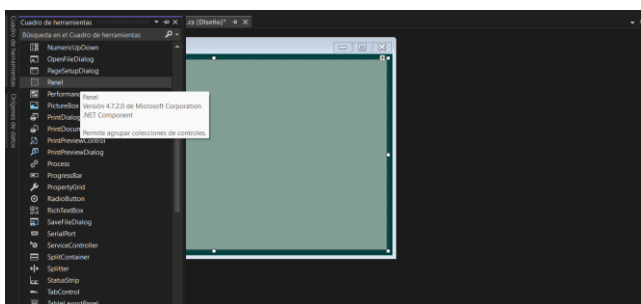


Figura 14

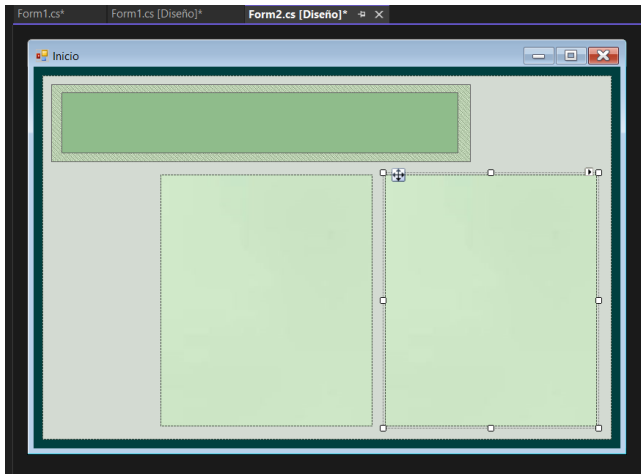


Figura 15

10. Agregamos cuadros de texto en los que indicamos para qué va a ser cada cuadro anteriormente insertado, que en este caso sería para un apartado de notas y para agregar el nombre de las materias agregadas. En el apartado de materias agregamos botones, los cuales nos llevarán a las actividades pendientes de dicha materia.

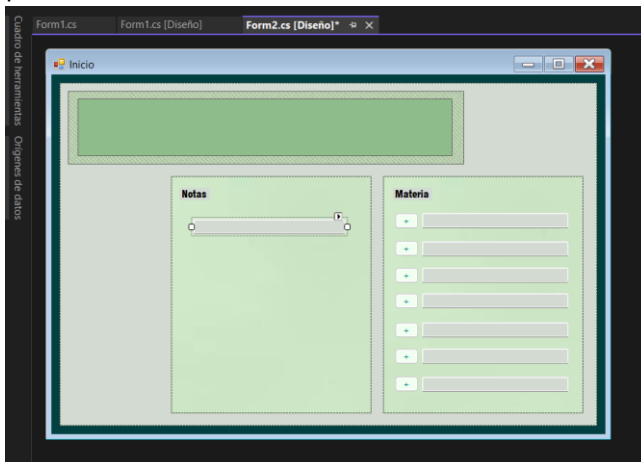


Figura 16

11. Agregamos un "Label", al cual le ajustamos el tamaño y en él se agregara la fecha en tiempo real. En el cuadro de herramientas seleccionamos la opción de "time" y lo agregamos al formulario. Una vez hecho eso, dando doble clic sobre el comando time, nos llevará a una línea de códigos, en la cual agregaremos la función DateTime para fecha actual en forma corta.

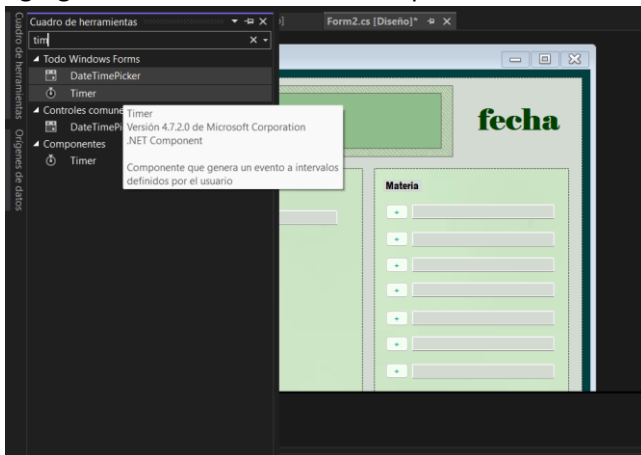


Figura 17

```

1 referencia
private void time_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    fecha.Text = DateTime.Now.ToShortDateString();
}

```

Figura 18

12. Agregamos un “Label” que contendrá opciones para el Menú que agregaremos, al igual que un botón, que al presionarlo se desplegará la pantalla mostrando las opciones del Menú.

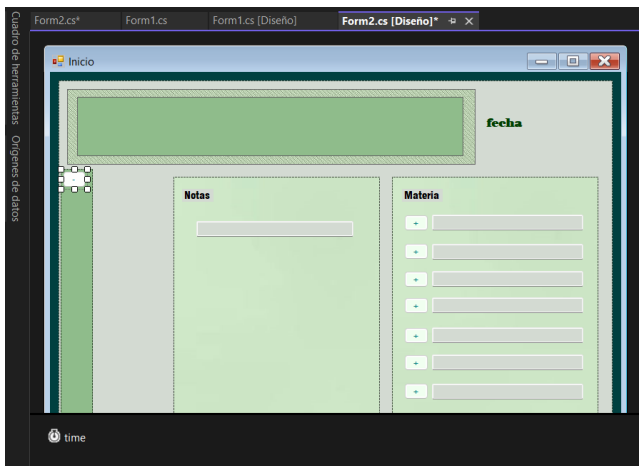


Figura 19

13. En la pestaña derecha de la pantalla, en “Solución de operaciones”, damos clic derecho en el nombre del proyecto, después damos clic en agregar y agregamos un nuevo formulario de Windows Forms. Una vez agregado el nuevo formulario de Windows form, le cambiamos el color al fondo en el apartado de propiedades y comenzamos a diseñar nuevamente. Agregamos todos los elementos del Windows anterior, y ajustamos las nuevas ubicaciones de los elementos, quitando el apartado de menú, y recorriendo los demás elementos hacia la izquierda, al igual que acortando el espacio al apartado de notas.

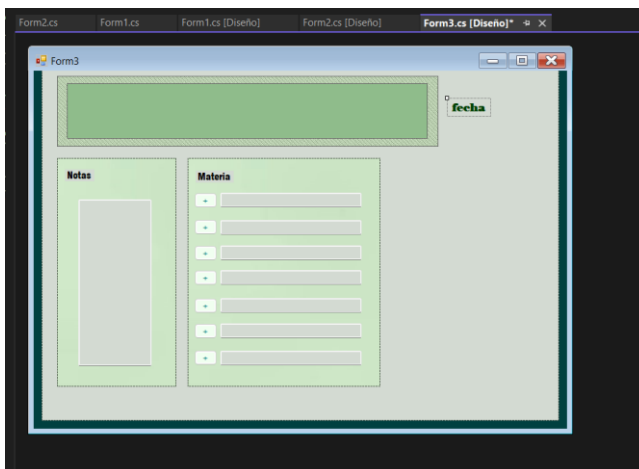


Figura 20

14. En el cuadro de herramientas seleccionamos un panel, el cual lo ubicamos en la parte inferior derecha, la cual nos ayudará a visualizar las actividades del estudiante. En el apartado de propiedades modificamos el color a un tono más claro y las actividades se puedan visualizar.

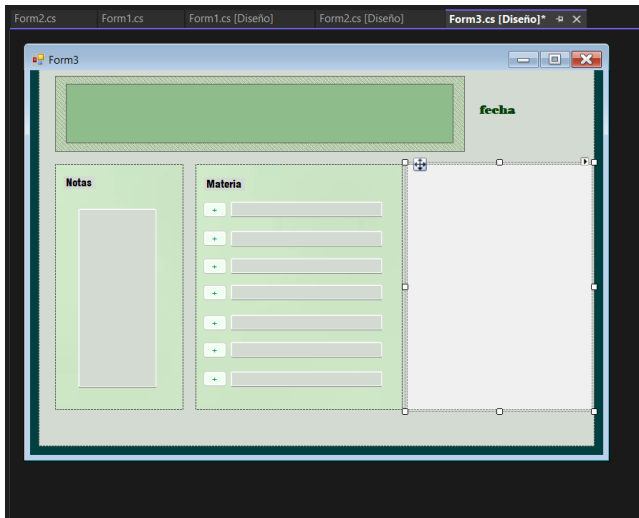


Figura 21

15. Con la herramienta "Label", indicamos que dicho apartado será para actividades pendientes, al igual que agregamos cuadros de texto en forma de lista para que el usuario ingrese sus actividades pendientes. Y por último agregamos un botón en el cual agregaremos una X para que el usuario salga de la barra de actividades.

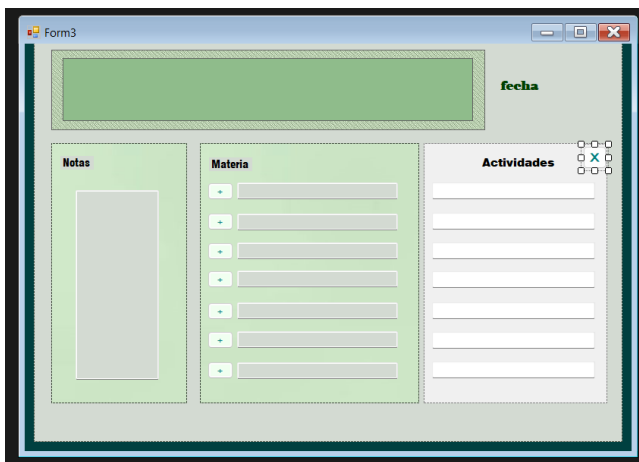
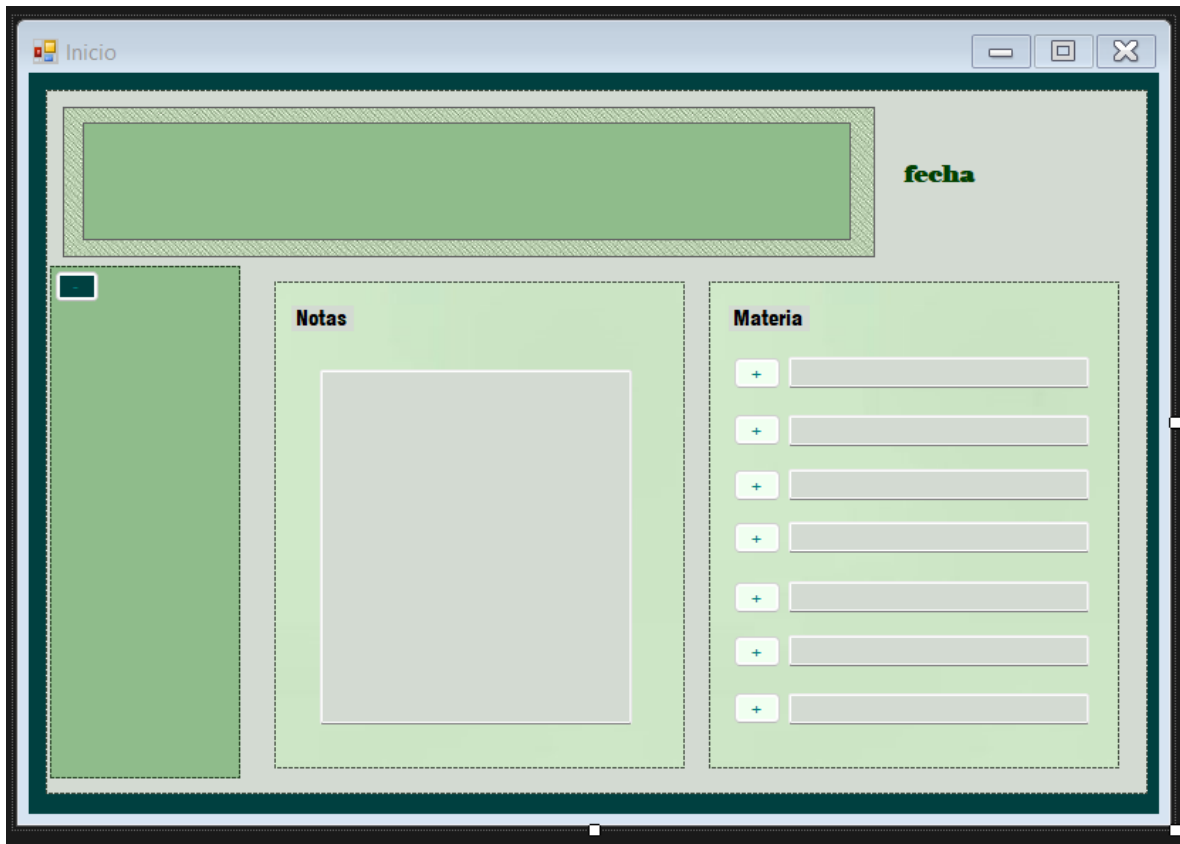


Figura 22

RESULTADO DE PAGINA DE INICIO



16. Una vez agregado el nuevo formulario de Windows form, le cambiamos el color al fondo en el apartado de propiedades y comenzamos a diseñar nuevamente. Agregamos un cuadro llamado PictureBox para agregar una imagen a nuestra interfaz.

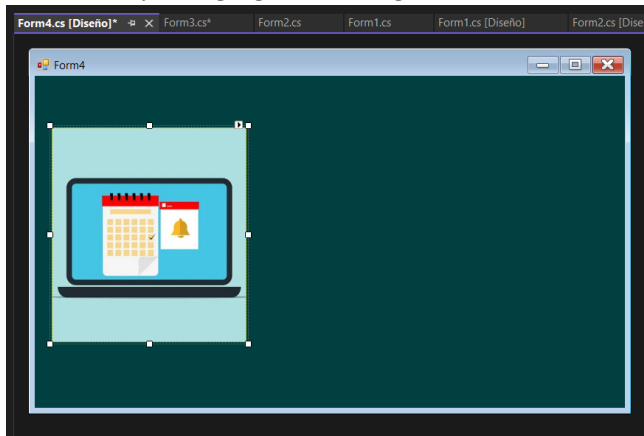


Figura 23

17. Con un Label, agregamos un texto en el que indique que operación se va a hacer, que en este caso es crear usuario, al igual que creamos los datos que se le pedirán al usuario.



Figura 24

18. Agregamos cuadros de texto para que el usuario pueda ingresar los datos. Y por ultimo agregamos un botón, el cual aceptará los cambios.



Figura 25

RESULTADO DE INTERFAZ PARA CREAR USUARIO



19. Una vez agregado el nuevo formulario de Windows form, le cambiamos el color al fondo en el apartado de propiedades y comenzamos a diseñar nuevamente. Agregamos un cuadro llamado PictureBox para agregar una imagen a nuestra interfaz. Agregamos también un Label, en el cual ingresamos la acción que vamos a realizar y un botón para aceptar.

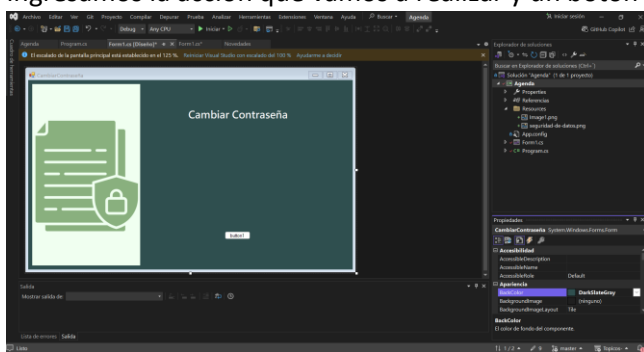


Figura 26

20. Agregamos nuevamente un Label para indicar los datos que se le pedirán al usuario, y por último agregaremos cuadros de texto para que el usuario pueda escribir.

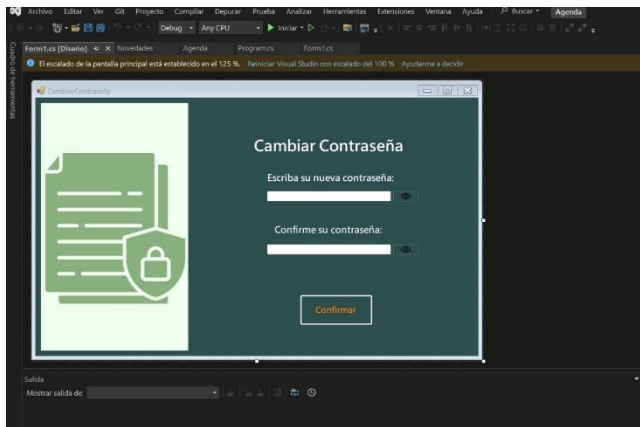


Figura 27

RESULTADO DE INTERFAZ PARA CAMBIAR USUARIO



CONCLUSIONES:

En la práctica anterior, se había diseñado una interfaz utilizando otra aplicación. Sin embargo, al utilizar Visual Studio para la creación de interfaces, encontramos que también es una herramienta funcional, aunque más compleja en comparación con la aplicación de la práctica 1. El diseño en Visual Studio requiere más esfuerzo, pero ofrece la ventaja de poder visualizar cómo se comportará la aplicación en un entorno real. Además, permite anticipar posibles problemas por la entrada incorrecta de datos por parte de los usuarios. (Lizeth Nallely López García)

Pasamos la practica uno que se había diseñado en figma y lo pasamos a Visual Studio, ya que Visual Studio permite desarrollar aplicaciones en diferentes lenguajes, es fácil de usar, tiene paneles de controles y nos permite manipular fácilmente el diseño de interfaz que se había creado en figma, cuenta con un formato que se puede diseñar todo la aplicación y luego configurarlo con lenguaje para manipular los comandos de dichos botones que nosotros queramos que contenga nuestras aplicaciones que nosotros creamos.(Abelardo Ortiz Ortiz)

En esta práctica 2 se empezó a diseñar las interfaces en Visual Studio lo que antes se había diseñado en la aplicación de FIGMA, y en esta práctica se aprendió a diseñar las interfaces y a ver el funcionamiento de los diferentes campos que integran el funcionamiento de cada parte de las páginas diseñadas, a integrar imágenes, a centrar una interface y al hacer la creación al Visual Studio nos dimos cuenta que es más complejo y complicado de diseñar y gracias a esto nos permite visualizar con mayor precisión la creación de una aplicación para un escritorio. (Alan Sahid Cortes Ávila)

En esta etapa del desarrollo de la aplicación junto con la orientación del docente y el trabajo en equipo, se llevó a cabo la realización de la interfaz de usuario en Visual Studio, esto fue suficiente para darme cuenta de la enorme extensión que tiene la programación si se combina con creatividad y paciencia, en conjunto con mi equipo se llevó a cabo la realización de la interfaz, con algunas complicaciones de por medio pero se logró el objetivo de la

practica Num. 2, el cual era empezar a interactuar ya a familiarizarse con Visual Studio y sus propiedades. (Ángel Nicolas GImenez)