



UNIDAD 1

Confección de interfaces de usuario

1.4 Componentes de la interfaz II

1. En esta práctica se creará un formulario para permitir introducir los datos personales de un usuario de un formulario.

Datos que se mostrarán:

- Foto: imagen. Ajustar el tamaño: 2,5cms de ancho x 3,2cms de largo. – Añadir una cualquiera de ejemplo.
- Nombre: cuadro de texto.
- Dirección: cuadro de texto multilínea, con barras de desplazamiento.
- Teléfono: cuadro de texto con máscara. Establecer la máscara como: (999) -000-0000.
- Código postal: cuadro de texto con máscara. Establecer la máscara de tal manera que sea obligatorio introducir 5 dígitos numéricos.
- Fecha de nacimiento: se seleccionará mediante un control de calendario. Ajustar las propiedades de fecha necesarias.
- NIF: cuadro de texto con máscara. Se ajustará para que permita introducir 7 u 8 dígitos y una letra.
- Correo electrónico: cuadro de texto. (Se deberá ajustar al formato estándar de email: [nombre@dominio.ext](#), *no existe ninguna máscara creada para este tipo de dato*)
- Número de tarjeta sanitaria: cuadro de texto con máscara. El formato que deberá tener este campo de entrada es el siguiente, por ejemplo, 32/1234567890
- Número de cuenta bancaria: cuadro de texto con máscara. Este campo estará formato por 20 dígitos numéricos.

Añadir un botón Aceptar que permitirá mostrar un mensaje indicando que se han introducido todos los datos...

Por ejemplo:

- En Visual Basic: `MsgBox("Datos introducidos correctamente")`
- En C#: `MessageBox.Show("Datos introducidos correctamente");`

El botón Cancelar permitirá cerrar el formulario.

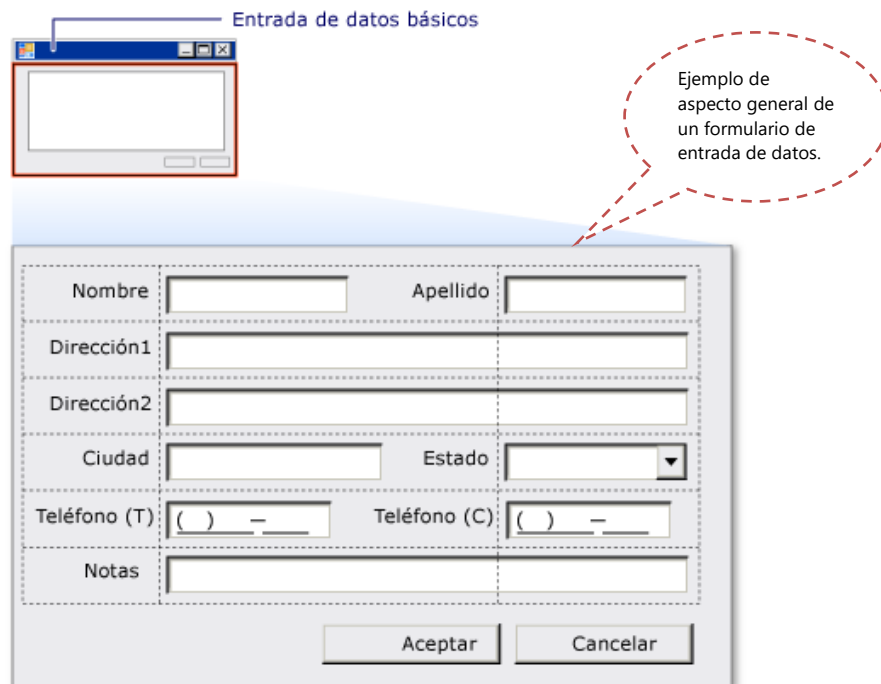
Añadir el título al formulario y ajustar todas las propiedades del mismo que sean necesarias...

Poner un nombre adecuado a todos los controles utilizados

Guarda el proyecto como `datosPersonales`.



Entrada de datos básicos



Ejemplo de aspecto general de un formulario de entrada de datos.

Nombre	<input type="text"/>	Apellido	<input type="text"/>
Dirección1	<input type="text"/>		
Dirección2	<input type="text"/>		
Ciudad	<input type="text"/>	Estado	<input type="text"/>
Teléfono (T)	<input type="text"/>	Teléfono (C)	<input type="text"/>
Notas	<input type="text"/>		
Aceptar		Cancelar	

Elementos para establecer máscaras en el control **MaskedTextBox**:

Elemento de enmascaramiento	Descripción
0	Dígito, necesario. Este elemento aceptará cualquier dígito único entre 0 y 9.
9	Dígito o espacio, opcional.
#	Dígito o espacio, opcional. Si esta posición está en blanco de la máscara, se representará como espacio en la propiedad de Text . (-) Se permiten los signos más (+) y menos.
L	Letra, necesaria. Limita entrada a-z ASCII de las letras y a-Z. Este elemento de la máscara es equivalente a [a-zA-Z] en las expresiones regulares.
?	Letra, opcional. Limita entrada a-z ASCII de las letras y a-Z. ¿Este elemento de la máscara es equivalente a [a-zA-Z]? en las expresiones regulares.
&	Carácter, necesario. Si la propiedad de AsciiOnly se establece en true, este elemento se comporta como elemento de "I".
C	Carácter, opcional. Cualquier carácter de la que no sea un control. Si la propiedad de AsciiOnly se establece en true, este elemento se comporta como "?" elemento.
A	Alfanumérico, necesario. Si la propiedad de AsciiOnly se establece en true, los únicos caracteres que aceptará son el a-z ASCII de las letras y A-Z. Este elemento de máscara se comporta como elemento de "a".
A	Alfanumérico, opcional. Si la propiedad de AsciiOnly se establece en true, los únicos caracteres que aceptará son el a-z ASCII de las letras y A-Z. Este elemento de máscara se comporta como elemento de "A".



.	Marcador de posición de decimales. El carácter real de la pantalla utilizado será el símbolo decimal adecuado al proveedor de formato, determinado por la propiedad de FormatProvider del control.
,	Marcador de miles. El carácter real de la pantalla utilizado será el marcador de miles adecuado al proveedor de formato, determinado por la propiedad de FormatProvider del control.
:	separador de hora. El carácter real de la pantalla utilizado será el símbolo de tiempo adecuado al proveedor de formato, determinado por la propiedad de FormatProvider del control.
/	Separador de fecha. El carácter real de la pantalla utilizado será el símbolo de fecha adecuado al proveedor de formato, determinado por la propiedad de FormatProvider del control.
\$	Símbolo de moneda. El carácter real mostrado será el símbolo de moneda adecuado al proveedor de formato, determinado por la propiedad de FormatProvider del control.
<	Cambio siguiente. Convierte todos los caracteres que hay a minúsculas.
>	Cambio hacia arriba. Convierte todos los caracteres que hay a mayúsculas.
	Deshabilitar un cambio anterior a o desplacelo abajo.
\	Escape. Convierte un carácter de la máscara, convirtiéndolo en un literal. " \ \" es la secuencia de escape de una barra diagonal inversa.
Todos los demás caracteres	Literales. Todos los elementos no enmascarados aparecerán como tales dentro de MaskedTextBox . Los literales ocupan siempre una posición estática en la máscara en tiempo de ejecución, y no se puede mover ni eliminar por el usuario.

[Propiedad MaskedTextBox.Mask](#)

