

ACM1CLICK



PRESENTACION

Los sueños de las personas nunca terminan, más bien es donde empiezan los verdaderos retos.

El número 1 de la revista ACMICLICK, es la recopilación de los informes de los trabajos finales de los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Ingeniería de Sistemas, se espera que marque el inicio de un sin número de publicaciones a nivel de programación, esta es la muestra de que es posible realizar proyectos creativos, donde intervienen esfuerzos conjuntos de los estudiantes y los deseos de ser mejores cada día.

La edición de esta revista es muy limitada por lo que se pide a quien sea afortunado de tener la misma, la cuide y le de un lugar de preferencia, esperando siempre la continuidad de la misma; esta revista viene acompañada de un CD donde podrán encontrar los informes y programas desarrollados por los estudiantes.

Cuando veamos la segunda revista podremos estar satisfechos de que el trabajo se encuentre por buen camino, y después continuaremos soñando por haber formado estudiantes con ganas de triunfar.

Walter Carvajal

2009

INDICE

| | |
|--|----|
| Test eres un buen amigo | 1 |
| Test para determinar los estilos de aprendizaje | 4 |
| Test implementación de examen para química | 6 |
| Test vocacional | 8 |
| Test de preguntas duermes lo suficiente y me quieres | 10 |
| Test cual es tu personalidad | 11 |
| Aplicación para un club de video | 12 |

TEST ERES UN BUEN AMIGO

Estudiante: Condori Canaviri Lucila

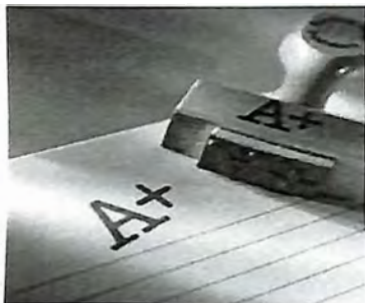
I. INTRODUCCION

El *Test* hace referencia, generalmente, a un tipo de *examen* en el que junto a cada pregunta se ofrece una serie de respuestas de entre las que debe escogerse una como correcta: *test* psicológico. Además, como presentan los demás sinónimos, puede designar un determinado tipo de *prueba* en el que se pretende comprobar un resultado

Test es una palabra inglesa aceptada por la **Real Academia Española (RAE)**. Este concepto hace referencia a las **pruebas destinadas a evaluar conocimientos, aptitudes o funciones**.

La palabra **test** puede utilizarse Como sinónimo de **examen**. Los exámenes son muy frecuentes en el ámbito educativo ya que permiten evaluar los conocimientos adquiridos por los **estudiantes**. Los exámenes pueden ser orales o escritos, con preguntas de respuestas abiertas (donde el estudiante responde libremente) o preguntas de respuestas múltiples (el estudiante debe seleccionar la respuesta correcta de un listado).

Los **test** también se utilizan para obtener el **permiso o licencia de conducir**. Quien desea conducir un vehículo debe obtener una autorización administrativa, que se obtiene tras superar con éxito un examen. Aquel que conduce sin licencia se encuentra en falta con la ley.



II. DEFINICION DEL PROBLEMA

Consiste en realizar 10 preguntas con 3 opciones, en las cuales cada opción tiene un determinado puntaje de 1 a 3 puntos. Mientras vaya llenando la persona

se sumará estos, de **21 a 30** puntos: Con razón tiene buenos amig@s. Quizá no llegue a ser un ejercito, pero los que tienen confían en usted y lo admiran. Puede estar seguro que responderán cuando los necesite, si es que llega a necesitarlos.

De **15 a 20** puntos: Tiene amigos, por supuesto, pero como la mayoría de nosotros, a veces olvida ser comprensivo. Cuando tenga dudas, póngase en el lugar del otro.

De **10 a 14** puntos: Se interesa mucho más que Ud. Que por los demás. Esto levanta una barrera entre usted y la verdadera amistad. Usa a las personas cuando puede, lo cual no es la base para el respeto mutuo, ni tampoco provechoso para una amistad permanente.

III. OBJETIVOS

Objetivo general.

- El presente proyecto pretende lograr dar conocimiento y ayuda a los estudiantes en general.

Objetivo específico.

- Poner en práctica los conocimientos adquiridos en la materia de programación II.
- Utilizar los atributos, métodos y constructores de una clase u objeto.

IV. JUSTIFICACIONES

- Que este proyecto sea útil para hacer comprender y entender las las clases y objetos en C# tomando simples arreglos.

V. MARCO TEORICO

CLASES Y OBJETOS:

Vamos a comenzar definiendo los términos de clase y objeto. Una clase define un nuevo tipo de dato que especifica la forma de un objeto. Una clase incluye los datos y el código que operarán sobre

esos datos. Además, una clase enlaza datos y código. C++ usa una especificación de una clase para construir objetos. Los objetos son instancias de una clase. Además, una clase es esencialmente un serie de planes que especifican cómo construir un objeto. Es importante estar claro en algo: Una clase es una abstracción lógica.

No es hasta que un objeto de esa clase sea creado que la representación física de la clase existe en la memoria. Cuando se define una clase, se declaran los datos que ésta contiene y el código que opera en esos datos. Aunque clases muy simples pueden contener solo código o solo datos, la mayoría de las clases en realidad contienen ambos.

En conjunto con una clase, los datos se almacenan en las variables y el código en las funciones. Colectivamente, las funciones y variables que constituyen una clase son llamados 'miembros' de la clase. Una variable declarada dentro de una clase es llamada 'variable miembro', y una función declarada en una clase es llamada 'función miembro'. En ocasiones el término 'variable de instancia' es usado en lugar de variable miembro.

Una clase es creada con la palabra clave **class**. La declaración de una clase es similar sintácticamente a una estructura (y tienen muchísimo que ver).

Métodos: En comparación con la programación tradicional, un método es lo mismo que una función cualquiera, salvo que como los métodos se declaran para pertenecer a una clase específica, se dice que todos los métodos de dicha clase son **miembros** de la misma. Por lo demás, la declaración y definición de los métodos es exactamente igual que declarar y definir cualquier otra función.

Atributos: En comparación con la programación tradicional, un atributo es lo mismo que una variable cualquiera, salvo que como los atributos se declaran para pertenecer a una clase específica, se dice que todos los atributos de dicha clase son **miembros** de la misma. Por lo demás la

declaración de los atributos es exactamente igual que declarar cualquier otra variable.

Constructores

Un constructor es un método que pertenece a una clase y el mismo (en C++) debe tener el mismo nombre de la clase a la que pertenece. A diferencia de los otros métodos de la clase, un constructor deberá ser del tipo **void**, es decir, el mismo no regresará valor alguno. Una clase puede tener más de un método constructor. Cada clase debe tener al menos un constructor, tanto así que si el programador creador de una clase no define un método constructor para la misma, el sistema, o sea el compilador, creará de manera automática un constructor nulo.

El objetivo principal del constructor es el de establecer las condiciones necesarias dentro de la memoria y crear una copia del objeto mismo dentro de la memoria.

Los constructores suelen usarse para la inicialización de los atributos de los objetos instanciados.

VI. MARCO PRACTICO

VARIABLES (DICCCIONARIO DE DATOS) ESTRUCTURAS DE CONTROL

```
if (this.verdad.Checked) total = total + 1;
if (this.falso.Checked) total = total + 2;
if (this.medio.Checked) total = total + 3;
```

```
if (this.verdad1.Checked) total = total + 1;
if (this.falso1.Checked) total = total + 1;
if (this.medio1.Checked) total = total + 3;
```

```
if (this.verdad2.Checked) total = total + 2;
if (this.falso2.Checked) total = total + 3;
if (this.medio2.Checked) total = total + 1;
```

CLASES Y OBJETOS

Form 1
Form 2
Form 3
Form 4
Form 5
Form 6

TEST PARA DETERMINAR LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE

Estudiante: Conradi Ovando Erick

I. TEMA

En la actualidad distintas personas toman diferentes aptitudes de atención concentración, orientación, respecto a la manera de su aprendizaje es por este motivo que definiremos mediante este test el modo que utilizan las personas, podemos definir su método favorito de aprendizaje. Este puede ser Auditivo, Visual o Kinastésico.

II. TITULO

Test para la Definición de los estilos de aprendizaje.

III. INTRODUCCION

Este Test es para ayudarle a descubrir su manera preferida de aprender, Cada persona tiene su manera preferida de aprender. Reconocer sus preferencias le ayudará a conocer sus fuerzas en cualquier situación de aprendizaje.

IV. DEFINICION DEL PROBLEMA

Muchas personas empleamos diferentes modos, métodos, costumbres, de prender y utilizamos diferentes actitudes, estilos, comportamientos ante diferentes situaciones la atención visible y auditiva la practica etc.

V. OBJETIVOS

Ayudar a las personas a aclarar cuál es su manera preferida de aprendizaje, en virtud a sus preferencias, costumbres, aptitudes, en medida a estas podemos diferenciarlas según, tres diferentes modos de aprendizaje los cuales son:

Auditivo
Visual
Kinastésico

VI. JUSTIFICACIONES

Todos tenemos modos costumbres aptitudes métodos que utilizamos de manera involuntaria y hasta refleja cuando sentimos curiosidad de aprender algo pero no conocemos cual es en realidad la manera que tenemos de aprendizaje, será

Auditivo, Visual, o Kinastésico, con este Test definiremos su modo de aprendizaje.

VII. LIMITES ALCANCES

Este Test no tiene límites de alcance ya que sirve para todas las personas, de cualquier edad, y en todas las ramas, ya que está definido que una persona nunca deja de aprender en el transcurso de su vida.

VIII. MARCO TEORICO

- Variables (Diccionario de Datos)

En el presente Test no se emplearon variables ni diccionario de datos

- Estructuras de control

Sería la comparación de las tres sumatorias de los contadores de las cuales se toma como respuesta el de mayor puntaje

- Clases y Objetos

Se utilizaron Clases y objetos: Objetos Ventana de la Clase Formulario y Objetos Texto de la Clase Pregunta.

Nombre clase de objeto:

El Nombre y la clase de objeto que se utilizaron en el Test es: El nombre es Venta la Clase del Objeto es Form.

Atributos:

Son las propiedades que tienen en común los objetos, en este Test se utilizaron para los objetos Form. de nombre Ventana el siguiente atributos que es el cual permite que se visibilice la ventana por medio de un botón.

Ventana.Visible = true;

Estos son otros atributos que maneja el test el cual son los contadores que permiten almacenar la información de los Radio Burton escogidos en cada pregunta:

ATRIBUTOS:

- . checked
- . visible
- . text
- . back color

METODOS:

- . show ()

CONSTRUCTORES:

- Form2 ventana2 = new form2 ();
- Form3 ventana3 = new form3 ();
- Form4 ventana4 = new form4 ();
- Form5 ventana5 = new form5 ();
- Form6 ventana6 = new form6 ();

VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES:

Llego a la conclusión de que el programa tiene una capacidad de poder adaptarse y usarse en diferente maquina.

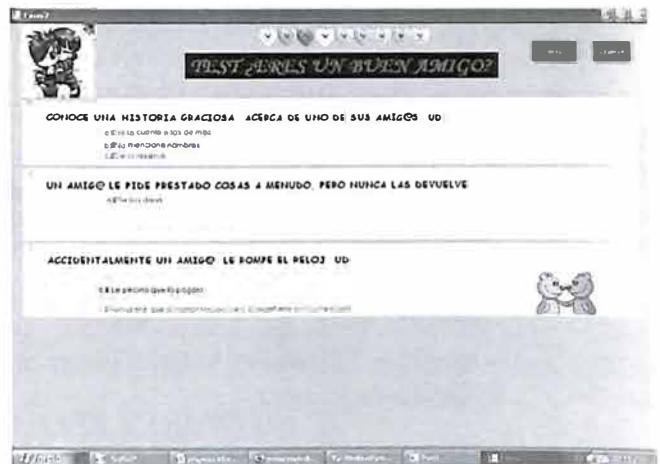
RECOMENDACIONES:

El presente proyectó, pretende que todos los interesados conozcan, obtengan y lo utilicen como una herramienta.

VIII. BIBLIOGRAFIAS

- C++ ORIENTADO A OBJETOS (LUIS JOYANES AGUILAR)
- INTERNET
- APUNTES DE CUADERNO

IX. ANEXOS



Ventana.total1 = total1;

Ventana.total2 = total2;

Ventana.total3 = total3;

Método:

Indican el comportamiento de las clases, en este Test se utilizo el siguiente método para instanciar el Objeto Form. De nombre Ventana.

```
Form3 Ventana = new Form3();
```

Constructores:

Los constructores tienen la propiedad de inicializar a un objeto que en este test se utilizaron varios objetos que se lo denomina Form. (Formulario), que estos son del tipo ventana:

```
Form3 Ventana = new Form3();
```

IX. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Para la sumatoria de las respuestas se proyecto la utilización de una matriz del número de acuerdo a las preguntas y respuestas, pero tuvimos un problema ya que esta matriz no se la podía utilizar de forma pública, es por esta razón que se tomo la decisión de utilizar un IF y un modo de comparación de activo e inactivo para los tres Radio Burton utilizados en cada pregunta al cual si este botón estaba activo se le suma una unidad y al finalizar la sumatoria de todas las respuestas se hace una comparación del resultado de las tres respuestas cual es la mayor y mediante un botón se hace visible la respuesta

X. BIBLIOGRAFIA

Metts Ralph (1999) "Teorías y ejercicios" Santiago de Chile, 1999, pp. 32 derechos de propiedad literaria 1987 Ralph Metts S.I.

XI. ANEXOS

Programa:

El programa está diseñado por 8 formularios, el primero es para llenar los datos de la persona, en los 7 siguientes existen 22 preguntas con tres respuestas, que son Nunca Ocasionalmente y Siempre, el total de estas respuestas se las acumula en tres contadores que finalmente se realiza la comparación de estos tres, y al apretar un Botón muestra como respuesta el mayor de los tres, si gana la primera respuesta mostrará (Auditivo), si es la segunda mostrará (Visual) y finalmente la tercera (Kinastésico)

Pruebas de Corrido:

En las pruebas de corrido se tubo problemas con la matriz que se construyo porque esta no se podía volver pública para utilizarla en todos los formularios es por este motivo que se escogió el modo de comparación de activo e inactivo para cada respuesta y acumular las respuestas en tres contadores de los cuales el mayor da la respuesta.

TEST IMPLEMENTACION DE EXAMEN PARA QUIMICA

Estudiante: Fernández Alí Lourdes

I. INTRODUCCION

En este proyecto se pretende realizar una aplicación en, la cual esta orientada a la evaluación en la materia de Química, con lo que se pretende reducir los tiempos de calificación de un examen y además obtener resultados precisos de esta prueba

Por otra parte el mito de la computadora trae consigo la posibilidad de explotar todas las vías de enseñanza y aprendizaje, realizando los términos de auto preparación, auto estudio y auto evaluación

Este trabajo, por tanto, se desarrolla con el objetivo de proveer nuestras universidades de un sistema que permita:

- Evaluar a los estudiantes sin la intervención continua de los profesores.
- La aplicación y calificación automática de pruebas para la auto evaluación.
-

II. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Hasta ahora las pruebas del examen se realizan en forma manual y su revisión nos lleva mucho tiempo, los resultados de esta evaluación, también pueden fallar

III. OBJETIVO

- Desarrollar un software que permita realizare pruebas o test de forma rápida y automatizada.
- hacer que la revisión del examen o test sea inmediata e incluso pueda mostrar al estudiante el desarrollo de su desempeño durante la prueba
- Obtener resultados adicionales que nos puedan servir mas adelante
- Ayudar a los estudiantes a tener una mejor preparación en la materia de química

IV. JUSTIFICACION

Consideramos que es necesaria la implementación de este tipo de software para poder agilizar los procesos de evaluación que son característicos en cualquier campo de estudio

V. PROPUESTA

utilizara ventanas de Windows para representar cada pregunta con cuatro respuestas donde uno va elegir una respuesta y pasara ala siguiente y al final se evaluara la respuesta correcta luego sele dará su puntaje final.

VI. LIMITES

En primera instancia se realiza esta prueba con preguntas de elección múltiple, con calificación sumativa, pero se puede implementar otras pruebas que tengan las preguntas relacionadas cuya respuesta influirá en todo el resultados

VII. ALCANCES

Este software puede ser utilizado indistintamente par cualquier área donde un test sea un importante indicador de aquello que será examinado.

VIII. MARCO TEORICO

VARIABLES: Tabla

ESTRUCTURA DE CONTROL:

```
if (this.radioButton2.Checked) puntaje1 += 5
```

```
if (this.radioButton5.Checked) puntaje1 += 5;
```

```
if (this.radioButton12.Checked) puntaje1 += 5;
```

CLASES Y OBJETOS:

Form 1 , Form2 , Form 3, Form 4, Form 5, Form 6

NOMBRE CLASE DE OBJETO:

ATRIBUTOS:

Chequet
 Visivle ,
 Tex
 Bagkolor

METODO : Chow()

CONSTRUCTORES:

Form 2 ventana = form 2 ()
 Ventana . puntaje2 =puntaje 1;
 Ventana .visivle=true ;

IX. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

Podemos concluir que el lenguaje de programación visual estudio 2008 es muy versátil, pues se puede aplicar en áreas donde se repita el trabajo mecánico, como en este ejemplo.

Rapidez y eficacia en la creación, aplicación y calificación de exámenes.

Facilidades de preparación y evaluación, para estudiantes, de manera autodidacta.

X. BIBLIOGRAFIA:

Jayanes Luis Po
 Yourdon Tecnología . O . O.

Hontangas, P.M, Ponsoda, V., Olea, J. y Abad, F.
 Los tests adaptativos informatizados en la frontera
 del siglo XXI: una revisión. *Metodología de las*
Ciencias del Comportamiento, 2000, .2 (2), 183-
 216.

Muñiz, J. Introducción a la Teoría de Respuesta a
 los Ítems. Madrid: Pirámide, 1997.

TEST VOCACIONAL

Estudiante: Janco Cayo Boris

I. INTRODUCCIÓN

Este test ha sido creado para conocer a qué tipo de patrón de personalidad pertenece una persona. El tipo de personalidad corresponde a aquellas personas que necesitan afirmarse permanentemente a través de logros personales para alcanzar la percepción de auto-control. Experimentan una constante urgencia de tiempo que les hace intolerable el reposo y la inactividad.

Estas personas también presentan una percepción de amenaza casi continua a su autoestima, eligiendo la acción como estrategia de enfrentamiento a sus problemas. Tienen tendencia a la dominación, una profunda inclinación a competir y una elevada agresividad que les induce a vivir en un constante estado de lucha.

El patrón de personalidad es, evidentemente, lo opuesto al anterior. Son personas con un adecuado nivel de auto-control y autoestima que no les hace falta mantener actitudes compensadoras para reafirmarse. No son competitivas ni tan fácilmente irritables, y en general se toman la vida con mayor tranquilidad.

El siguiente test pretende medir el Cociente Intelectual (CI) personal. **El resultado final será meramente orientativo**, ya que para obtener una puntuación exacta del CI es preciso realizar varios test complejos y diferentes entre sí y hacer la media entre todos ellos. La puntuación de este test sólo es fiable cuando se realiza por primera vez. No se pueden utilizar calculadoras, diccionarios ni cualquier otro tipo ayuda excepto lápiz y papel para realizar anotaciones.

Para lograr nuestra superación personal es indispensable conocernos bien. Estos test le revelarán datos precisos sobre su comportamiento amoroso y la capacidad que tiene para desempeñarse. Sólo a través del autoconocimiento podremos detectar nuestros valores y tomar el camino que queremos seguir.

II. DEFINICION DEL PROBLEMA

Es te programa puede ayudar a estudiantes de último año de estudio para bachilleres a elegir qué carrera elegirá mediante un test vocacional que realiza preguntas. También a personas comunes con diversos test.

III. OBJETIVOS

Esta prueba tiene por objeto darte una orientación sobre la Carrera que mas se adecua a tus intereses. El cuestionario contiene una lista de actitudes que se realizan en las diferentes profesiones. Debes indicar cuanto te interesa cada actitud. Y también sugerir sobre su tipo de personalidad.

En cada pregunta que encontraras a continuación, debes leer cuidadosamente las 3 actividades que se indican y marcar a la derecha de cada una de ellas, el nivel de preferencia que tengas.

IV. LIMITES Y ALCANCES

Este es un test que solamente para personas que terminaron el bachillerato. Y solamente es fiable cuando se realiza por primera vez.

V. MARCO TEORICO

El primero en trabajar con la dimensión de extraversión - introversión fue Carl Jung, pero ya antes de que Jung forjara estos términos, William James había llamado la atención sobre la diferencia que existía entre los individuos "de mente resistente" y los "de mente sensible"; los que miran hacia afuera y los que miran hacia adentro. (Allport 1992). Jung define al extrovertido como 'la persona cuyo interés en general se enfoca hacia la vida social y el mundo externo y no hacia sus experiencias internas', por otro lado define al introvertido como 'una persona que en general se enfoca hacia sus pensamientos y sentimientos interiores'.

En el extravertido domina la realidad exterior y social. Está directamente orientado a la realidad objetiva, regido por lo práctico y necesario, se adapta fácilmente a situaciones nuevas, la vida afectiva no está finamente moldeada, de débil autocrítica, acción directa, compensación real, la psiconeurosis típica es histérica.

En el introvertido es decisivo el mundo subjetivo, regido por principios absolutos, rígido e inflexible, delicadeza en los sentimientos, inclinado al análisis de sí mismo y la autocrítica, compensación en la huida y la fantasía, la psiconeurosis típica es de ansiedad u obsesiva. (Jung, 19 CP. Allport, p. 501)

Los extravertidos y los introvertidos difieren en la manera de pensar y por lo tanto aprenden de modo diferente. Los extravertidos son generalmente más sociables que los introvertidos, están más orientados hacia la acción y son más espontáneos. Los introvertidos no necesitan a los demás para estar contentos, tratan de entender las situaciones con más interés que los extravertidos y son más reflexivos. Se han desarrollado métodos de aprendizaje para educarlos mejor. A través de la lycos encontré en páginas Web sobre los tipos de actitudes y sus estilos especiales para aprender.

Justificación.- Este programa es una buena forma de poner a prueba opciones selectivas, comparativas y clases que pueden ayudar a resolver este programa, junto a otras opciones.

Propuesta en si.- Este programa se resuelve mediante opciones selectivas, como se presentiría una pregunta y escoge, SI o NO, solamente una de las dos opciones. Serán como máximo 20 preguntas y luego se presionara el botón del resultado del test.

Alcances.- N o serán más de 20 preguntas, tendrán gráficos videos e imágenes y opciones extras como textos referentes.

Clase: formulario..

Métodos: ventanas.

Atributos: visible,

Constructores.

Form 1

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.ComponentModel;

using System.Data;

using System.Drawing;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Windows.Forms;

VI. CONCLUSIONES

Este test verifica si una persona tiene tendencia a la introversión o extroversión.

VII. BIBLIOGRAFIA

como bibliografía tendrá apuntes, textos digitales de internet, programa C# y programas resueltos de internet.

TEST DE PREGUNTAS “DUERMES LO SUFICIENTE” Y “ME QUIERES”

Estudiante: Melendrez Alaro Gabriela

I. TEMA

Analizaremos dos temas en cuanto a lo moroso y el descanso durante la noche; es decir si duermes bien.

II. TITULOS

“Duermes lo suficiente” - “Me quieres?”

III. INTRODUCCION

El programa realizado requiere que se responda con absoluta verdad y al finalizar te responderá de acuerdo a la situación que bayas describiendo.

IV. OBJETIVO

(Objetivo del test). Responder ciertas interrogantes que se plantean y muchas veces no encontramos la respuesta por lo que ahora con esto test encontraremos la respuesta algunas preguntas que usted se plantea.

(Objetivo personal). Usar lo aprendido mostrándolo en la practica con los métodos que se nos enseñó usándolo de la manera mas adecuada.

V. JUSTIFICACION

(Justificación personal). Decidí realizar este programa porque de manera personal empleare lo conocido al realizar el programa. Al ejecutar el programa el usuario se responderá ciertas inquietudes, de manera libre desarrollando su confianza y se explicarían.

VI. PROPUESTA - PROBLEMA

(Propuesta-problema del test). El test consiste que en primer lugar tengan la opción de elegir; si se quiere saber si tu pareja te merece podrá elegir, “¿me quiere?”; o si cree que su descanso durante la noche no lo satisface tendrá la opción de elegir en “¿duermes lo suficiente?”; una vez elegida la

propuesta se plantearan varias preguntas las cuales deberán responder de manera que se elija la respuesta mas adecuada de acuerdo al estado al que se encuentra el encuestado.

VII. ALCANCES

(Alcance del test). Usar animación la que por el momento no se nos dio a conocer y hacer que el programa sea del todo atractivo.

(Alcance personal). Conocer más en cuanto la materia donde más adelante pueda realizar un programa completo en un área en específico. De lo más sencillo y práctico.

VIII. MARCO TEORICO

Este es un proyecto realizado en el programa “VISUAL BASSIC- C#”, usando las características que esta ofrece pero no en su totalidad, usando las características que esta emplea y ofrece, es necesario recalcar que es de uso práctico y sencillo.

IX. MARCO PRÁCTICO

El programa mismo es de fácil realización las ventanas que se que se usan son toolbox, con sus propiedades. Y demás.

X. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El proyecto es una prueba en la que ponemos todos los conocimientos, cada detalle es para la formación de todo un programa, por ende se recomienda seguir practicando a la ves repasando lo avanzado,

XI. BIBLIOGRAFIA

Apuntes (programación I, programación II)
Docente Ing. Walter Carvajal.

- “TEST” Revista MIA el suplemento del periódico LA RAZON.

TEST CUAL ES TU PERSONALIDAD

Estudiante: Quispe Herrera Hernán

I. TEMA

Analizaremos la personalidad en cuanto a la psicología. PERSONALIDAD. Se habla de la personalidad que es la forma en que la persona actúa con los demás y actúa ante su entorno. Se va formando a lo largo de la vida de persona y con base de muchos factores: La herencia. Factores que se dieron en el nacimiento como la estatura, peso, género, temperamento, físico. El ambiente. Los primeros aprendizajes, la forma que crecimos, la cultura que nos dieron, los grupos sociales que nos rodean.

II. TITULOS

“Cuál es tu personalidad”

III. INTRODUCCION

Se hable de la búsqueda de encontrar todas aquellas características de la personalidad que permitan identificar a las personas, al final de estos estudios se ha considerado cinco posibles respuestas a las diferentes personalidades.

IV. OBJETIVO

(Objetivo del test). El objetivo de test es responder ciertas inquietudes en cuanto a su personalidad.

(Objetivo personal). Practicar lo aprendido mostrándolo en la practica con los métodos que se nos enseñó usándolo de la manera mas adecuada para el mejoramiento de los conocimientos adquiridos a lo largo de el estudio.

V. JUSTIFICACION

(Justificación personal).De manera personal quiero encontrar la respuesta a las que muchas veces que es difícil de encontrar que clase de personalidad se tiene.

VI. PROPUESTA - PROBLEMA

(Propuesta-problema del test). El test consiste en diez preguntas las cuales serán analizadas y separadas para luego colocarlas un respectivo puntaje el cual le

responderá con cinco posibles respuestas para su personalidad.

VII. ALCANCES

(Alcance del test). Usar animación la que por el momento no se nos dio a conocer y hacer que el programa sea del todo verás y científico. (Alcance personal). Conocer más en cuanto la materia donde más adelante pueda realizar un programa completo en un área en específico. De lo más sencillo y práctico.

VIII. MARCO TEORICO

Este es un proyecto realizado en el programa “VISUAL BASSIC- C#”, usando las características que esta ofrece pero no en su totalidad, usando las características que esta emplea y ofrece, es necesario recalcar que es de uso practico y sencillo.

- Clases y Objetos

Se utilizaron Clases y objetos: Objetos Ventana de la Clase Formulario y Objetos Texto de la Clase Pregunta.

IX. MARCO PRÁCTICO

Además programa mismo es de fácil realización las ventanas que se que se usan son toolbox, con sus propiedades. Y demás.

X. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El proyecto es una prueba en la que ponemos todos los conocimientos, cada detalle es para la formación de todo un programa, por ende se recomienda seguir practicando a la ves repasando lo avanzado,

XI. BIBLIOGRAFIA

Apuntes (programación I, programación II)
 Docente Ing. Walter Carvajal.
 “TEST” Revista el científico el suplemento del periódico extra.

APLICACIÓN PARA UN CLUB DE VIDEO

Estudiante: Saavedra Aguilar Eduardo

I. TEMA

El proyecto consiste en desarrollar una aplicación en base de datos para negocios de venta y alquiler de videos.

II. TITULO

Aplicación para un Club de Video.

III. INTRODUCCION

En vista de que el negocio de alquiler y venta de videos es cada vez más grande y que la mayoría de los negocios de este rubro no cuenta con una aplicación que le permita administrar sus productos, se ha optado por desarrollar una aplicación que no solamente mantenga un inventario de todos los videos sino también elaborar un módulo en el que el cliente pueda elegir lo que desee alquilar.

IV. DEFINICION DEL PROBLEMA

Se debe ingresar todo en una base de datos como inventario, se debe diseñar la aplicación en C#.NET con Programación orientada a objetos. Esta aplicación será utilizada por el administrador para ingresar, modificar o dar de baja tanto a clientes como a videos.

Esta aplicación también debe incluir un modulo en el que el cliente pueda ingresar con su clave y mediante un menú poder elegir los videos que desee alquilar o comprar.

V. OBJETIVOS

Brindar ayuda a este tipo de negocios para que puedan administrar de mejor forma sus productos y aumentar sus ingresos teniendo un mejor control de su inventario y dando una facilidad al cliente como autoservicio.

VI. JUSTIFICACIONES

En nuestro medio no existe software que se adecue a nuestras necesidades ni que se pueda decir que sea producto nuestro. La aplicación podrá ser fácilmente accesible podría ser de gran ayuda para nuestro medio.

VII. LIMITES ALCANCES

Se está intentando aplicar una interfaz para el cliente donde se pueda integrar diferentes utilitarios como el Windows media player para que los clientes puedan ver adelantos de los videos que deseen adquirir. Esto le será más agradable al cliente y se podrá aumentar los ingresos del negocio.

Los clientes tendrán acceso directo a la aplicación con su clave similar a un sitio web lo que le dará una mejor presentación al negocio.

VIII. MARCO TEORICO

- Lenguaje de programación C#

Se consultó una serie de libros referidos al lenguaje de programación C# y programación orientada a objetos.

- Bases de Datos

El tipo de bases de datos utilizado en la aplicación es Microsoft Access el cual es bastante accesible y se encuentra como software de base en casi todos los equipos pues está incluido en Microsoft Office.

Debido a que no se utiliza una gran cantidad de datos para almacenar, Microsoft Access viene a ser el más adecuado para nuestra aplicación.

Dentro de la aplicación se diseñaron 2 clases: La clase Cliente y la clase Video

Nombre clase: CLIENTE

Hace referencia a todos los clientes del negocio.

Atributos:

Los atributos de la clase Cliente son:

Código,
Carnet,
Apellido,
Nombre

Métodos:

Los métodos de la clase cliente son

AgregarCliente()
ModificarCliente()
EliminarCliente()

Nombre clase: VIDEO

Hace referencia a los videos (productos) del negocio.

Atributos:

Los atributos de la clase Cliente son:

Código,
Título,
Formato,
Año,
Sinapsis,
Imagen,
Adelanto,

Métodos:

Los métodos de la clase Video son

AgregarVideo();
ModificarVideo();
EliminarVideo();
AlquilarVideo();
VenderVideo();
VerImagen();
VerAdelanto();

IX. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La aplicación se la ha desarrollado en un 70 por ciento en la parte de creación de ventanas, menús y el código que muestra los datos. La creación de clases y los constructores.

El principal problema con el que se tropezó fue con la conexión a la base de datos. Al momento solamente se puede recuperar los datos y mostrarlos y está pendiente el desarrollo del módulo con el cual se grabará la información sobre nuevos clientes, nuevos videos o el registro de alquiler.

Una vez superados estos problemas se habría concluido con el 100 por ciento del desarrollo.

Una de las características que habría que destacar es la inclusión en el proyecto de otras aplicaciones como el Windows Media Player que se volvió bastante accesible y le dio una buena presentación a la aplicación, aunque se tropezó con el uso de distintas versiones de este producto.

X. BIBLIOGRAFIA

Anaya - La Biblia De C# (Libro-Programación-Español).

Sitios visitados

La Web del Programador.

TEST LOS APUNTES

Estudiante: Yallerco Villegas Pamela

I. INTRODUCCION

Test es una palabra inglesa aceptada por la Real Academia Española (RAE). Este concepto hace referencia a las pruebas destinadas a evaluar conocimientos, aptitudes o funciones.

La palabra test puede utilizarse como sinónimo de examen. Los exámenes son muy frecuentes en el ámbito educativo ya que permiten evaluar los conocimientos adquiridos por los estudiantes. Los exámenes pueden ser orales o escritos, con preguntas de respuestas abiertas (donde el estudiante responde libremente) o preguntas de respuestas múltiples (el estudiante debe seleccionar la respuesta correcta de un listado).

Los test también se utilizan para obtener el permiso o licencia de conducir. Quien desea conducir un vehículo debe obtener una autorización administrativa, que se obtiene tras superar con éxito un examen. Aquel que conduce sin licencia se encuentra en falta con la ley.

II. DEFINICION DE L PROBLEMA

EL test de apuntes consiste en 9 preguntas las cuales tiene tres incisos como ser: Nunca, casi siempre y Siempre.

III. RESPUESTAS

Del 1 al 9 “tomas buenos apuntes “

Del 10 al 19 “necesitas mejorar la tomas de apuntes”

Del 20 al 29 “debes aprender a tomar apuntes”

IV. OBJETIVOS

- El objetivo de este test de apuntes es que la persona se den cuenta de que debe de tomar buenos apuntes
- Poner en practica los conocimientos adquiridos en las clases de orientada a objetos.

V. JUSTIFICACIONES

- Tome el test de apuntes por que es una forma sencilla de evaluar y analizar

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES:

Este proyecto se propone examinar diversas tendencias de apuntes que consta de tres respuestas al final de la evaluación obtendremos satisfactoriamente un resultado correcto con el objetivo ya mencionado.

RECOMENDACIONES:

- Ayuda a una buena evaluación si lo realizan correctamente.
- Que lo realicen paso a paso la toma de apuntes.

VII. BIBLIOGRAFIA

- APUNTES DEL CUADERNO
- INTERNET