



LABORATORIO 6

Escribir el CÓDIGO y la INTERFAZ GRÁFICA (cuando proceda)
de los correspondientes casos prácticos.

NOTA: Según lo acordado en el laboratorio anterior, seguir guardando toda la documentación de estos laboratorios en la carpeta

LAB FUND INFOR QUIMICA 07-08 XXXX XXXX

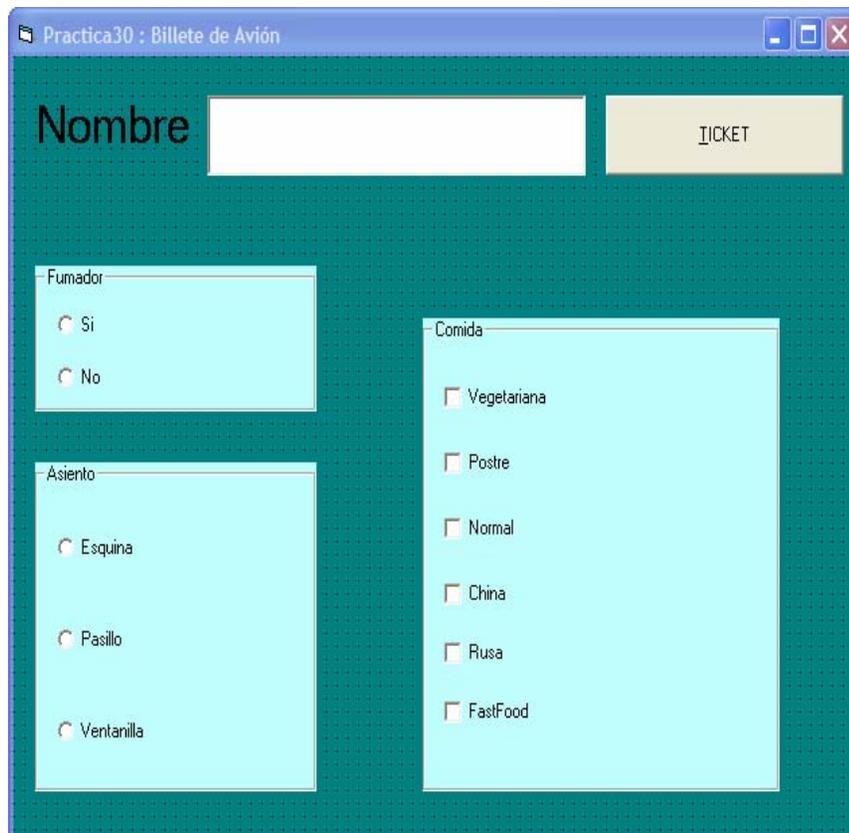
OBJETIVOS LABORATORIO 6

- Uso de OptionButtons y CheckBoxes. Ver cuál es la diferencia entre activar unas y otras.
- Uso de ListBoxes.
- Editor de Menus en Visual Basic
- Introducción a las repetitivas **Do-While**



PRACTICA 30: Billete de avión

Abrimos un nuevo proyecto (Practica30.vbp) y dentro del mismo creamos un formulario con 1 caja de texto, 1 botón, 3 frames, 5 OptionButtons y 6 CheckBoxes:



INTERFAZ DE USUARIO

Formulario (nombre interno): frmPractica30.frm.

Mensaje de título: Práctica 30 : Billete de Avión

Botones (nombre interno): cmdTicket

Frames (nombre interno): fraFumador, fraAsiento, fraComida

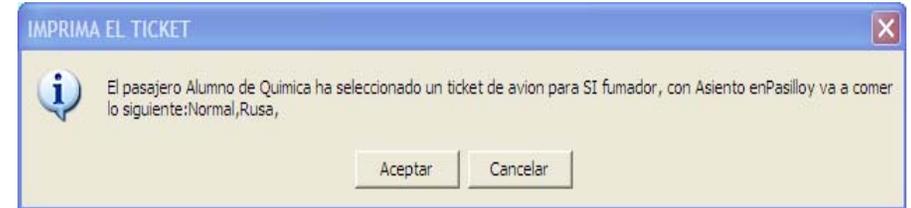
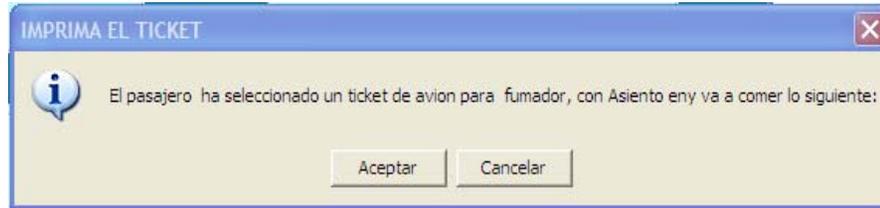
OptionButtons (nombre interno): optSi, optNo, optEsquina, optPasillo, optVentanilla

CheckBoxes (nombre interno): chkVegetariana, chkPostre, chkNormal, chkChina, chkRusa, chkFastFood

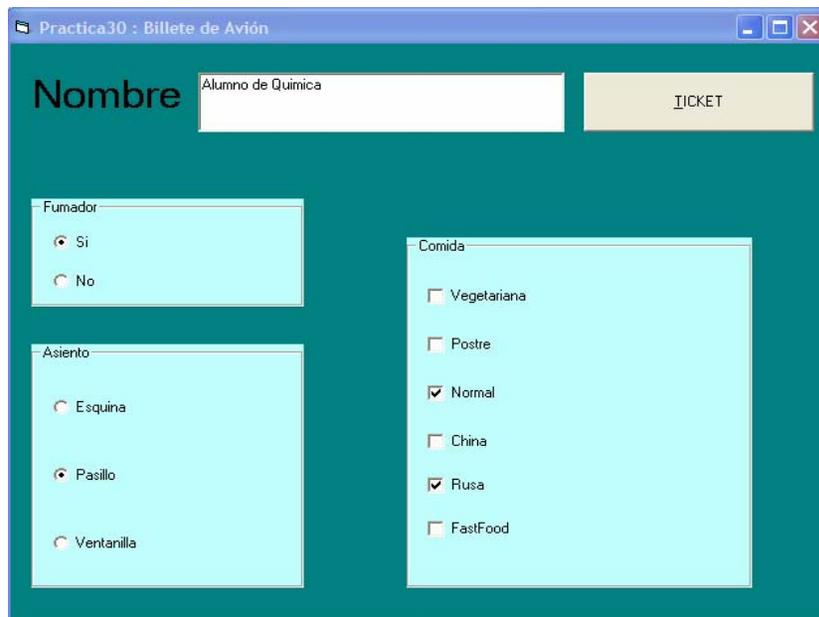
ENUNCIADO DEL EJERCICIO

Diseñar e implementar una aplicación que extienda imprimidos billetes de aviones:

- Si no hemos rellenado nada ni seleccionado nada, al pulsar **Ticket**, aparece la MsgBox siguiente:



b) Si ponemos nuestro nombre, y seleccionamos algunas de las opciones que nos dan, por ejemplo:



CÓDIGO

(.../...)



PRACTICA 31: Uso de ListBoxes

Abrimos un nuevo proyecto (Practica31.vbp) y dentro del mismo creamos un formulario con 1 caja de texto, 6 botones (los de las flechas son botones tb), 3 frames, 5 OptionButtons y 6 CheckBoxes:



INTERFAZ DE USUARIO

Formulario (nombre interno): frmPractica31.frm.
Mensaje de título: Práctica 31 : Uso de ListBoxes

Botones (nombre interno): cmdAnadir, cmdLimpiar1, cmdLimpiar2, cmdSalir, cmdIzquierda, cmdDerecha

ListBoxes (nombre interno): lst1, lst2

ENUNCIADO DEL EJERCICIO

Esta aplicación permite añadir nombres a 2 listas:

- Al hacer Click en el botón AÑADIR aparece en la lista de la izquierda el nombre, y si añadiéramos más botones, aparecerían en esa lista, de arriba abajo.
- Una vez que tenemos nombres en la lista izquierda, TENIENDO SELECCIONADO UNO CADA VEZ, al dar al botón con la flecha hacia la derecha ese nombre pasa a la lista derecha, desapareciendo del de la izquierda.
- Si damos a los botones de LIMPIAR, las listas respectivas se ponen a blancos. Y si damos al botón SALIR, salimos.

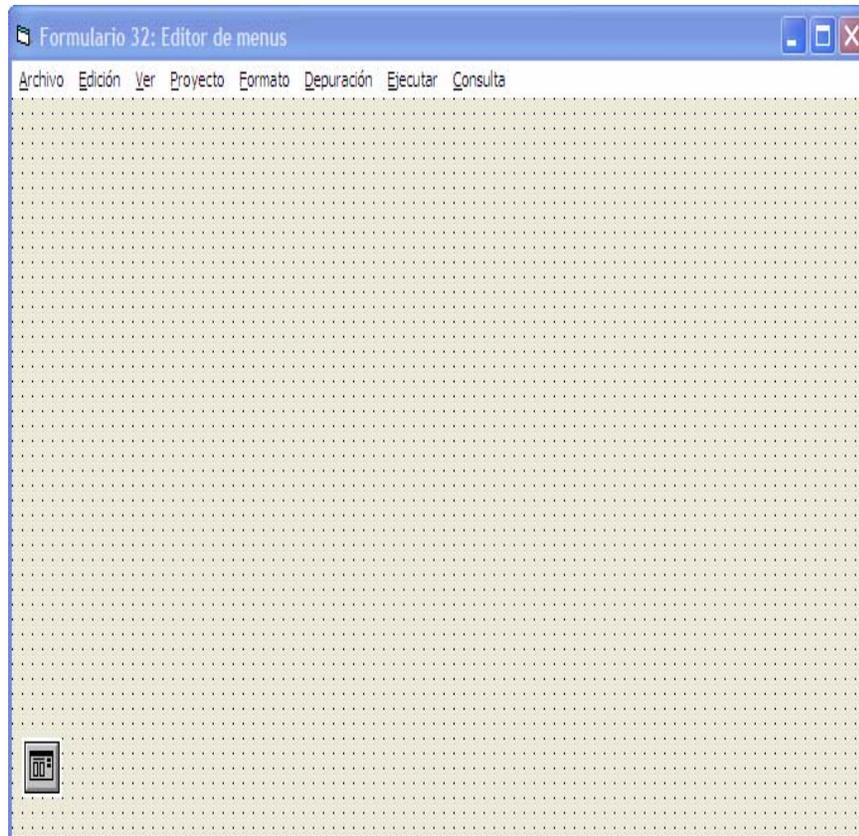
CÓDIGO

(.../...)



PRACTICA 32: Editor de menús 1

Abrimos un nuevo proyecto (Practica32.vbp) y dentro del mismo creamos un formulario, al que le vamos a añadir una serie de menús, e intentaremos programar los Submenús del primero de ellos (menú Archivo):



INTERFAZ DE USUARIO

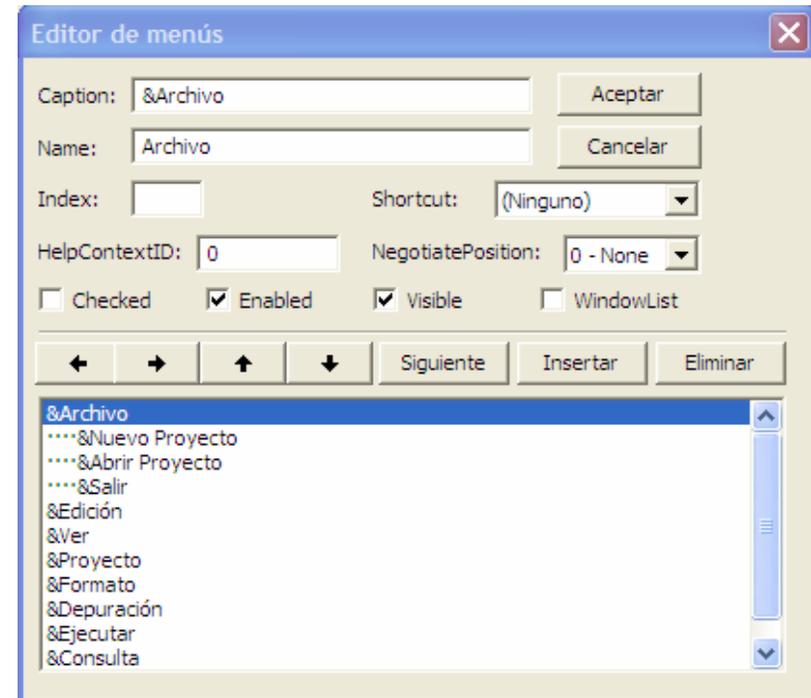
Formulario (nombre interno): frmPractica32.frm.

Mensaje de título: Práctica 32 : Editor de menús 1

Elemento CommonDialog (nombre interno): common

Nota: mirar apuntes, para qué sirven los CommonDialogs.

Para crear los menús sucesivos, vamos a Herramientas->Editor de Menús, y vamos dando de alta los siguientes:





ENUNCIADO DEL EJERCICIO

Esta aplicación consta de una serie de menús. Se trata de ponerlos todos, y de programar el primero de ellos (el de Archivo->Nuevo Proyecto, Archivo->Abrir Proyecto y Archivo->Salir)

Nota: Una vez que hayamos dispuesto los menús, programar los submenús con el CommonDialog.

CÓDIGO

(.../...)

PRACTICA 33: Media aritmética de notas

Diseña e implemente un programa que pida el número de notas que vamos a introducir y posteriormente vaya pidiendo las notas una a una. Finalmente el programa mostrará la media de todas las notas introducidas (mostrarlas mediante MsgBox o como se prefiera)

Visualización:

¿Cuántas notas vas a introducir? 7
1 nota: 7.50
2 nota: 6.40
3 nota: 4.35
...
7 nota: 9.75

La media aritmética es: 6.80

INTERFAZ DE USUARIO (...)

CÓDIGO

(...)



PRACTICA 34: números de 20 en 20

Diseña e implementa una aplicación que muestre los números del 1 al 200 de 20 en 20. Cada vez que se muestren los 20 números el sistema pregunta al usuario si quiere que se muestren los siguientes o si quiere finalizar la ejecución.

Ejemplo:

1

2

....

20

¿Desea seguir mostrando los números (si/no)? si

Nota: El usuario puede escribir las respuestas tanto en mayúsculas como en minúsculas o entremezclando ambas.

INTERFAZ DE USUARIO (...)

CÓDIGO (...)

PRACTICA 35: Secuencia de Fibonacci

Diseña e implementa una aplicación que, mientras el usuario no indique que quiere finalizar el proceso, vaya mostrando la secuencia de Fibonacci. Utiliza **Do While** para calcular la secuencia de Fibonacci.

Ejemplo:

1

¿Quiere continuar viendo la secuencia? (si/no): **Si**

1

¿Quiere continuar viendo la secuencia? (si/no): **Si**

2

¿Quiere continuar viendo la secuencia? (si/no): **SI**

3

¿Quiere continuar viendo la secuencia? (si/no): **Si**

5

¿Quiere continuar viendo la secuencia? (si/no): **No**



Teniendo en cuenta que la serie de Fibonacci se obtiene de la siguiente expresión:

$$fib(x) = \begin{cases} 1 & x=1 \text{ o } x=0 \\ fib(x-1) + fib(x-2) & e.o.c \end{cases}$$

INTERFAZ DE USUARIO (...)
CÓDIGO
(...)

PRACTICA 36: Números primos

Diseña e implementa una aplicación que, mientras el usuario no indique que quiere finalizar, vaya mostrando los números primos.

Ejemplo: 1

Si	¿Quiere continuar viendo números primos? (si/no): 2
SI	¿Quiere continuar viendo números primos? (si/no): 3
Si	¿Quiere continuar viendo números primos? (si/no): 5
No	¿Quiere continuar viendo números primos? (si/no):