

# UNIVERSIDAD DEL SURESTE CAMPUS S.C.L.C.C. CHIAPAS

Tarea

Programa Appinventor

Calcular área

Lógica de Programación

Ing. Sistemas computacionales.

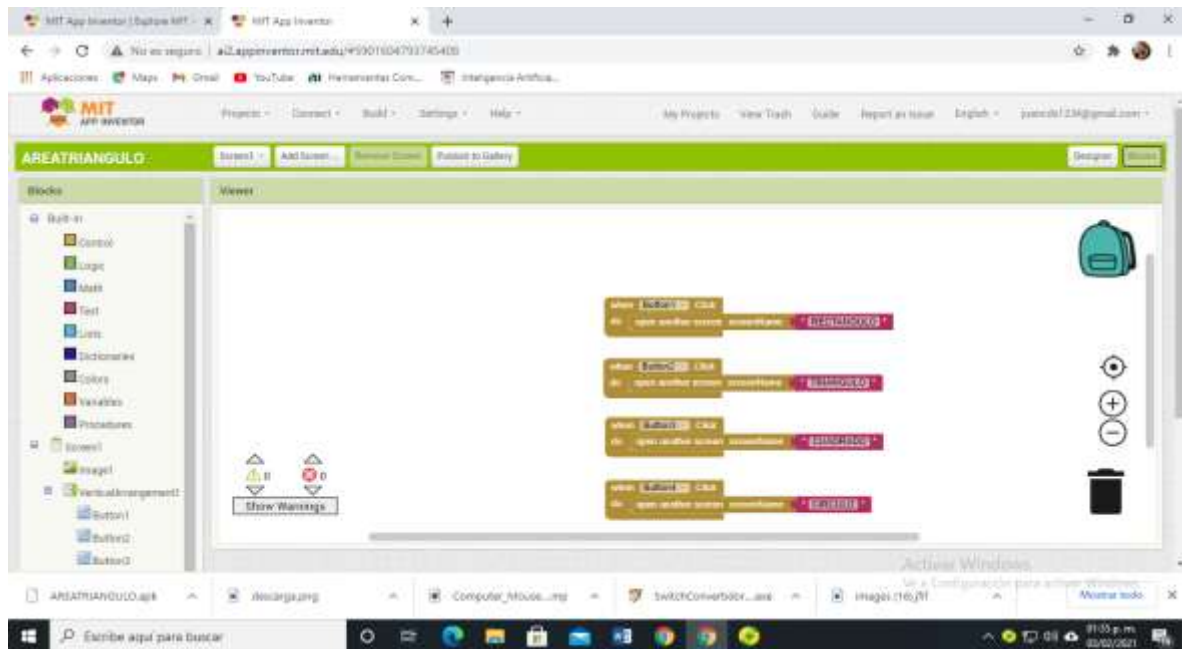
Ian Jair Gómez Méndez.

M.C.C Ing. Eduardo Genner Escalante Cruz

8º cuatrimestre.

San Cristóbal de las casas, Chiapas; 31 de Enero de 2021.

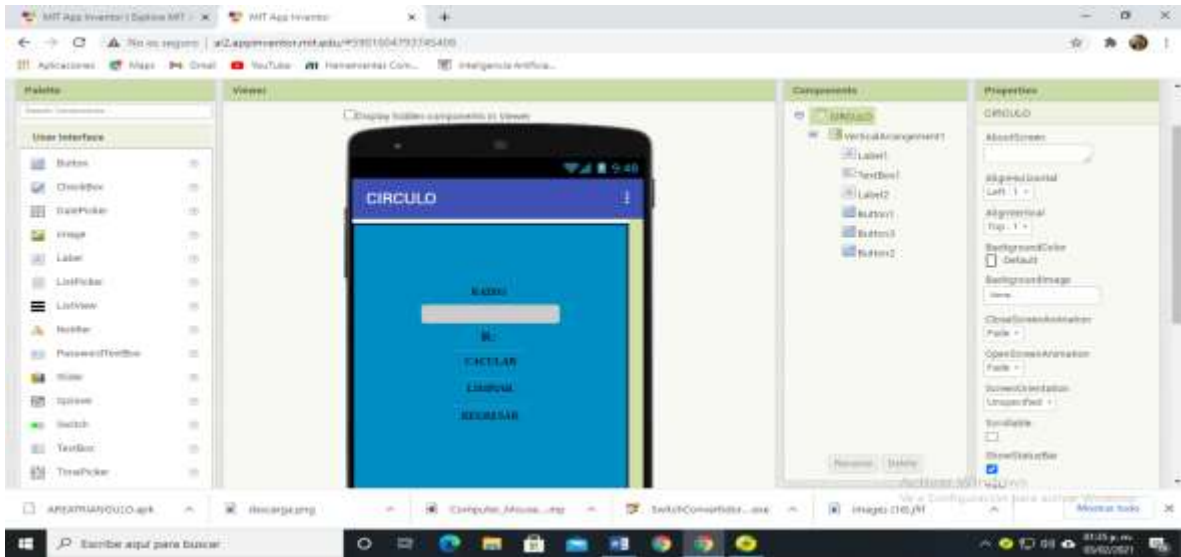
Pantalla de mi aplicación en el simulador, en la cual tiene una imagen y cuatro botones.



Esta es la parte de códigos en la cual hay cuatros botones uno para cada pantalla de las cual, la función de los botones es re direccionarnos a loas demás pantalla.

- 1.- dice cuando el botón 1 de clic.
- 2.- abriás la pantalla
- 3.- llamada RECTANGULO, así sucesivamente,

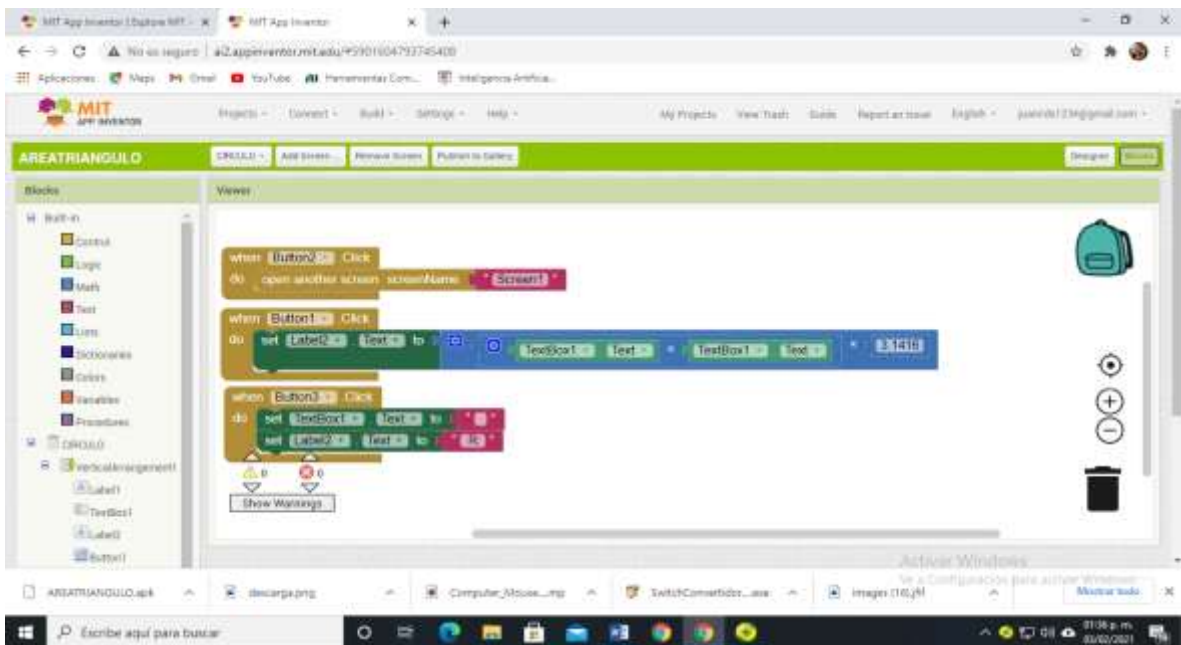
En la pantalla de CÍRCULO se muestra una etiqueta de Radio y después un textbox en donde se colocara la media del radio, otra etiqueta R: ahí mostrara el resultado de la misma, en el botón de limpiar nos sirve como dice limpiar el resultado y el campo de texto, para el botón de regresar nos manda al menú principal.



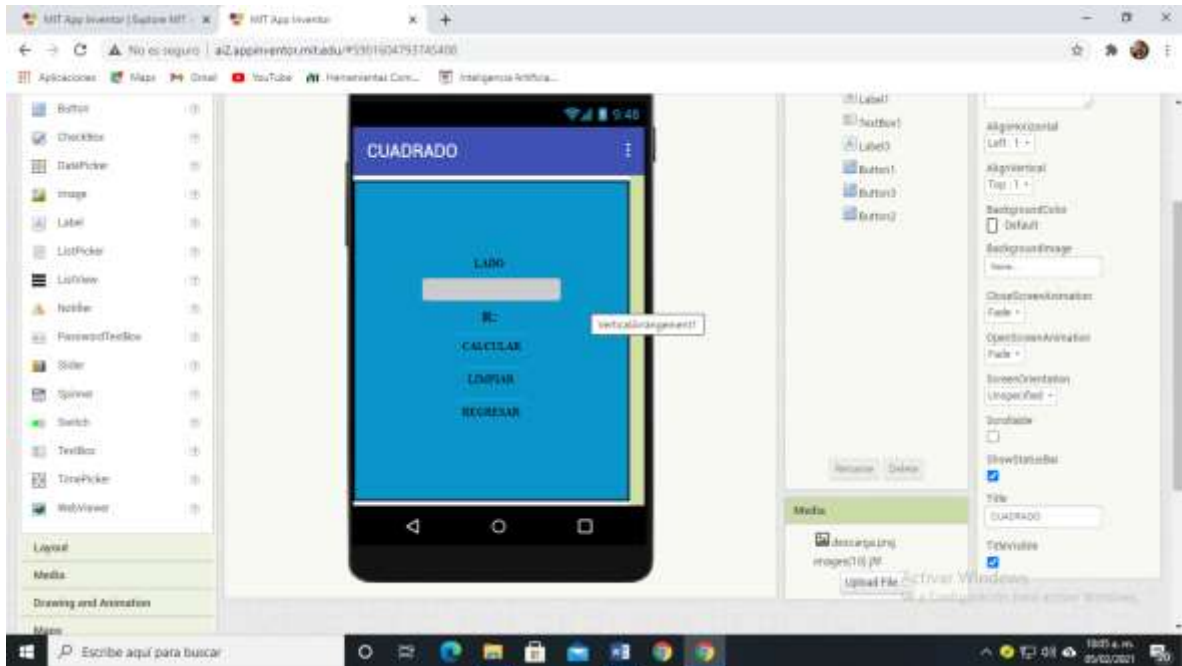
En el botón uno nos indica cuando haga clic muestra el resultado en la etiqueta dos, el resultado de textbox uno por textbox por  $\pi$  3.1416.

En el botón dos nos indican que cuando se haga clic se abra al menú principal

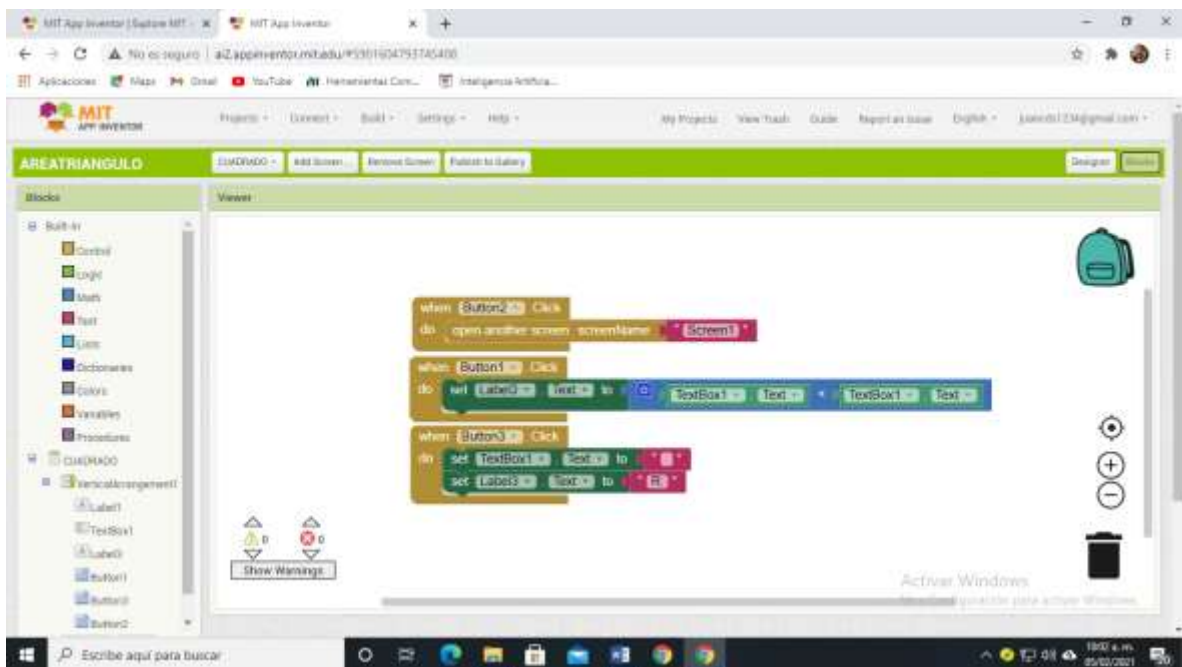
Y en el botón tres esta las instrucciones que cuando se de clic que el textbox uno y el lambel dos borre el dato ingresado y quede la R: normalmente



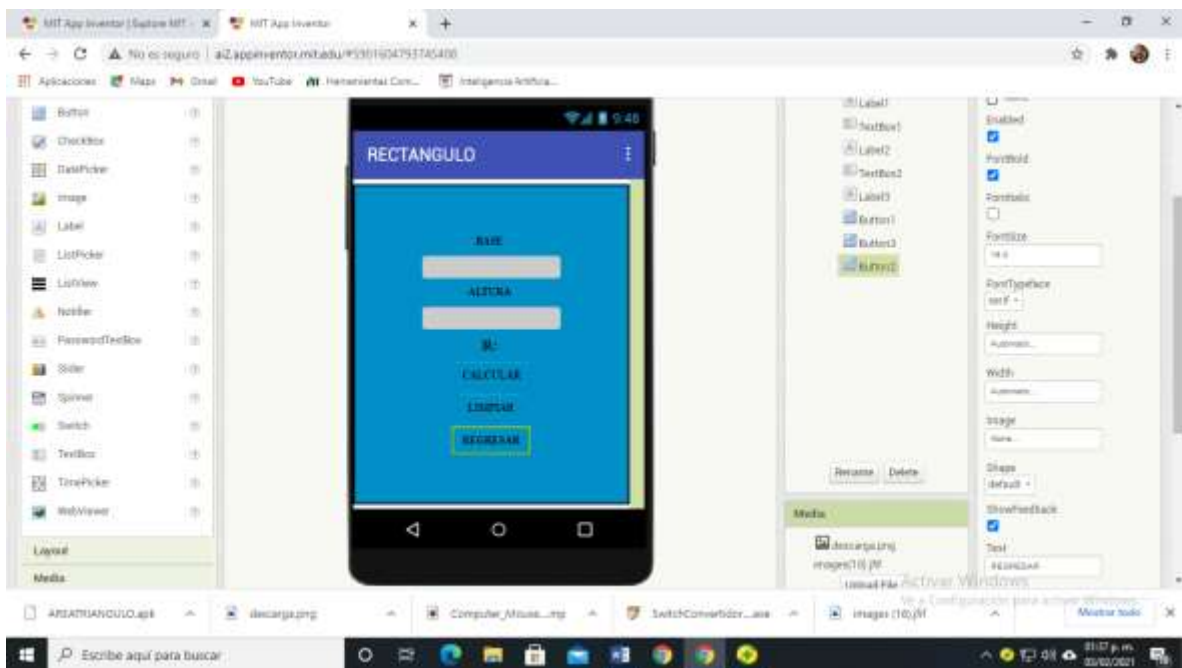
En caso de la pantalla tiene dos label donde se muestra lado y R: un textbox y los tres botones



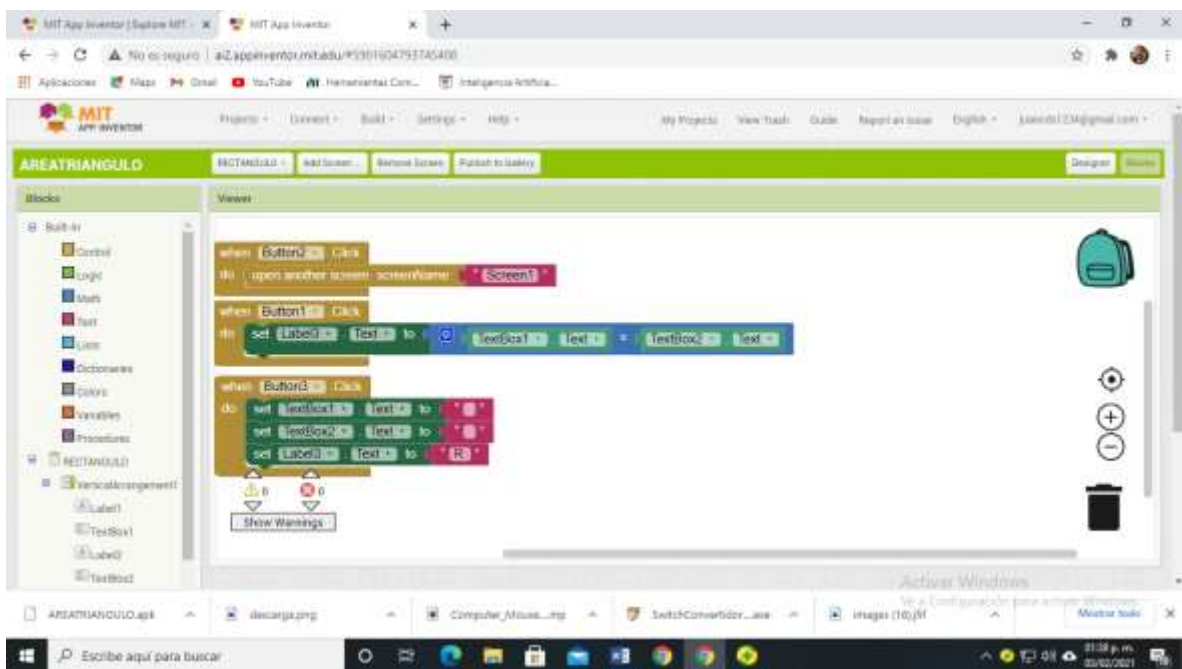
Para este caso se lo mismo de siempre en las instrucciones solo cambian un poco en la instrucción del botón dos en la parte de la operación que se multiplica así mismo una vez.



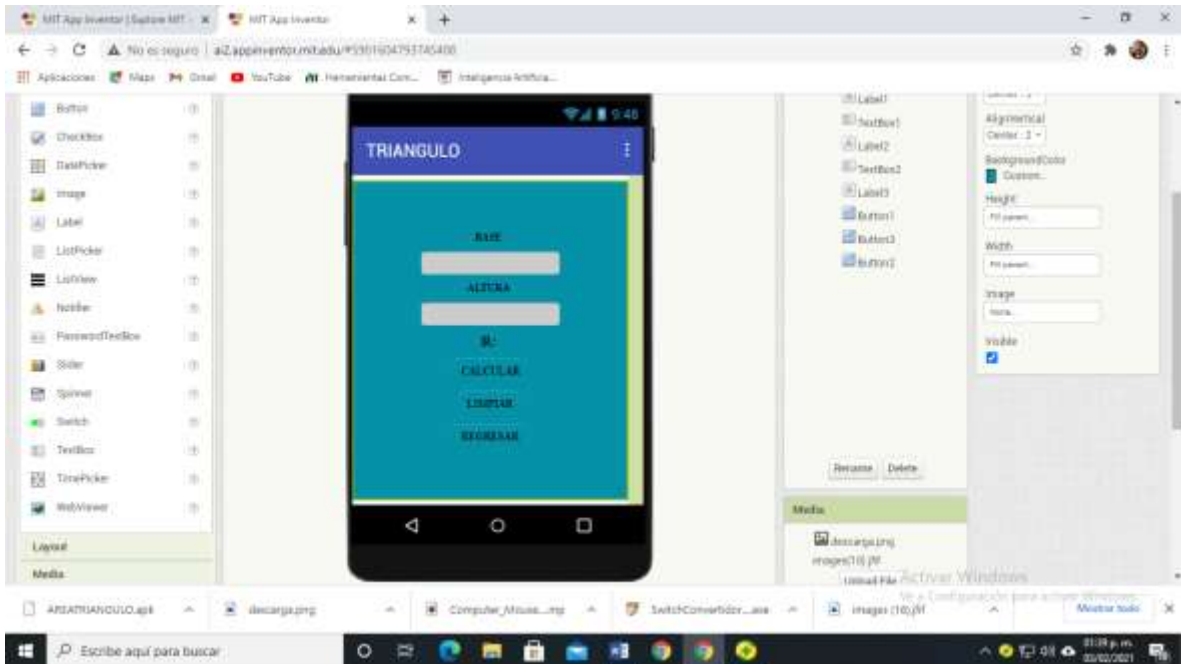
En el caso del rectángulo se observa tres label uno donde dice base, altura y R: y dos textbox donde se ingresaran los datos del área que se desea obtener y los tres botones calcular, limpiar y regresar.



Y son las mismas instrucciones que las demás solo esta se diferencia que solo se hace una multiplicación y que se limpian tres espacios.



Para el caso para la pantalla de triangulo se tiene lo mismos nombres que el rectángulo únicamente cambian en los códigos un poco.



Es en el botón uno donde cambia y hasta en la operación que se multiplica primero y luego se divide, únicamente cambia en esa parte.

