

EL DIOS DE LOS MONOS

**UNA GUIA PARA EL DESARROLLADOR DE GUIs EN WINDOWS Y
LINUX CON EL MONO**

Mauricio Cano Ossa

Mauricio.cano@gmail.com

Agosto 12, 2006

Medellín – Colombia

Nota de Copyright

Copyright © 2006 Mauricio Cano

Se otorga permiso para hacer y distribuir copias literales de este manual siempre y cuando la nota de Copyright y esta nota de permisos se conserven en todas las copias.

Se otorga permiso para hacer y distribuir copias modificadas de este documento bajo las condiciones de la copia literal, siempre y cuando esta nota de copyright sea incluida exactamente como en el original, y que el trabajo derivado resultante completo sea distribuido bajo los mismos términos de nota de permisos que éste.

Se otorga permiso para hacer traducciones de este documento a otras lenguas, bajo las anteriores condiciones para versiones modificadas.

No existe garantía de que este documento cumpla con su intención original. Se ofrece simplemente como un recurso libre y gratuito. Como tal, el autor de la información proporcionada no garantiza que la información sea incluso correcta.

CONTENIDO DE UNA

INTRODUCCION

PRIMERA PARTE (*DISEÑO DE GUIs MULTIPLATAFORMA*)

CAPITULO 1: Puesta a punto de la estación de pruebas Windows

CAPITULO 2: Programación de una GUI en Windows

CAPITULO 3: El diseñador de GUIs de Glade

CAPITULO 4: Construyendo utilidades GTK para nuestras aplicaciones

CAPITULO 5: Agregando otro formulario a nuestra GUI Principal

CAPITULO 6: Agregando un formulario con un combobox

Introducción

“Microsoft inventó el framework de .net en el primer día... y en el segundo día Miguel de Icaza inventó al mono...”

Es indiscutible que el Framework de .net se convirtió en toda una revolución en el mundo de los desarrolladores. Desde su arribo se constituyó como una fuente de poder que permitió que los desarrolladores lograran diseñar aplicaciones que hasta ese momento resultaban complicadas de desarrollar. Su filosofía de trabajo encantó al mundo del software libre e ingenioso como Miguel de Icaza, tras hacer varios llamados a la comunidad, respondieron con el denominado mono project.

Desde sus principios he observado su evolución y al día de hoy, es una herramienta que realmente funciona, ideal para desarrollos de plataforma cruzada, y pieza fundamental para todos los amantes del C#.

Seleccioné el lenguaje C# debido a que está muy documentado en el medio, existe una gran cantidad de libros disponibles en idioma español e inglés. Si uno tiene una inquietud acerca de una instrucción, no es sino abrir el navegador, cargar la página de *Google*, escribir la instrucción en el cuadro de texto de la búsqueda, y listo!!! Se asombrará de la cantidad de foros, documentos, páginas y manuales que hay disponibles acerca del tema... en muchos idiomas!!!

El desarrollo de plataforma cruzada me llama poderosamente la atención, debido a que tenía un sueño y era el de poder desarrollar aplicaciones de forma sencilla, que permitieran además acceso a bases de datos y que permitieran diseñar bonitas interfaces gráficas (GUIs).

Por los antecedentes arriba mencionados, me doy a la tarea de escribir una serie de capítulos, que permitan a un programador de C# de nivel intermedio, alcanzar esa parte que le hace falta para lograr conectar interfaces gráficas con bases de datos.

Este documento es para aquellos desarrolladores que ya tienen nociones en el lenguaje de programación C# del Framework de .Net, que ha desarrollado aplicaciones en el entorno gráfico de Windows (GDI) y que ha realizado rutinas de acceso a la base de datos *mysql*. Como se trata de programadores que ya cuentan con experiencia en desarrollo .net, este documento se constituirá en un completo kit de desarrollo con ejemplos de código fuente que funciona bien en la plataforma Windows y Linux, que soluciona las tareas de interfaces gráficas cotidianas.

Lo he bautizado con el nombre de “*El dios de los monos*”, por que en muchos artículos de la comunidad mono, hacen referencia a Miguel de Icaza como el dios de los programadores del mundo del código libre (OpenSource).