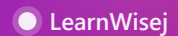


Colocar controles con el Designer de Wisej

Construye una pantalla de forma visual en el Designer: coloca, nombra y organiza los controles antes de añadir comportamiento.



Objetivo de la lección

Usa el Designer de Wisej.NET para construir el diseño de una página pequeña (colocar, nombrar, redimensionar y organizar controles) antes de añadir cualquier comportamiento.

1. El Designer construye la pantalla de forma visual

El Designer de Wisej.NET es donde construyes una pantalla **de forma visual** en lugar de escribir a mano cada control de la interfaz. Arrastras controles desde el Toolbox a una **página** o **ventana**, los organizas y estableces sus propiedades. El comportamiento viene después: lo que ocurre al hacer clic en un botón lo escribes en el archivo code-behind.



Idea clave

Diseña primero el layout. Arrastra controles, establece **Name** y **Text**, alinéalos y conecta el comportamiento cuando la pantalla tenga el aspecto correcto.

2. El flujo de trabajo del Designer

Paso	Qué hacer	Por qué importa
1	Abre la página o ventana en la vista de diseño .	Puedes ver y editar la interfaz de forma visual.
2	Arrastra controles desde el Toolbox a la página.	Así se crean los objetos de interfaz con los que interactúa el usuario.
3	Establece las propiedades Name y Text .	Name se usa en el código; Text es lo que ve el usuario.
4	Redimensiona y alinea los controles.	Un diseño limpio hace que la aplicación sea más fácil de usar.
5	Guarda y ejecuta en local.	Confirma que la página aparece correctamente en el navegador.

A medida que colocas controles, el Designer escribe el diseño en el archivo **.Designer.cs** **automáticamente**; no editas ese archivo a mano.

3. Controles habituales para practicar

Control	Úsalo para	Nombre de ejemplo
Label	Títulos, instrucciones o texto de estado	lblStatus
TextBox	Permitir que el usuario escriba datos	txtUserName
Button	Ejecutar una acción al hacer clic	btnStart
Panel	Agrupar controles relacionados	pnlStatusArea
ListBox	Mostrar una lista sencilla de mensajes	lstEventLog
DataGridView	Mostrar filas de datos	gridTickets

4. Nombra los controles con claridad

Los nombres claros son un hábito de desarrollador. No dejes los controles como `button1` , `label1` o `textBox1` en cuanto la página empiece a tener comportamiento real: los nombres claros hacen que el código de los eventos sea mucho más fácil de leer.

Nombre poco claro	Nombre mejor	Motivo
<code>button1</code>	<code>btnStart</code>	Indica que es el botón Start.
<code>label2</code>	<code>lblStatus</code>	Indica que muestra el estado actual.
<code>textBox1</code>	<code>txtSearch</code>	Indica que el usuario escribe un valor de búsqueda.
<code>listBox1</code>	<code>lstEventLog</code>	Indica que guarda mensajes de eventos.

5. Minipráctica: el diseño de un dashboard

Construirás exactamente esta pantalla en el laboratorio. Por ahora, imagina las piezas:

- Una etiqueta de título grande: **System Dashboard**.
- Una etiqueta de estado que empieza en **Status: Idle**.
- Tres etiquetas de servicio: **Server**, **Database** y **API Service**.
- Cuatro botones: **Start**, **Stop**, **Reset** y **Refresh**.
- Una etiqueta **Event Log** y un área ListBox/TextBox para los mensajes.

Nombres de control sugeridos

```
lblTitle           // System Dashboard
lblStatus          // Status: Idle
lblServerStatus    // Server: Offline
lblDatabaseStatus  // Database: Offline
lblApiStatus       // API Service: Offline
btnStart, btnStop, btnReset, btnRefresh
lstEventLog        // Event Log messages
```



Comprobación final

Deberías poder abrir una página en el Designer, colocar un Label, un TextBox/ListBox, un Button y un Panel, renombrarlos con claridad y cambiar propiedades visibles como `Text` , `BackColor` , `Font` o `Size` .