



El panel frontal que se utiliza en este programa es el siguiente, donde se pueden observar dos botones, correspondientes a los sabores de refresco que el usuario elegirá, un indicador de texto, donde se verá lo que el programa esté haciendo, un control numérico, para ingresar el saldo para poder comprar los productos, un indicador de tipo tanque, que simula el proceso de llenado y botones correspondientes al paro del programa y para abrir el sitio web del programador.



Se utiliza un ciclo while para que el programa se esté ejecutando hasta que el usuario lo detenga. Los botones de los sabores funcionan con una estructura case en cada uno, en la que si es verdadero, se evalúa si el crédito es suficiente para la compra, en caso de no serlo, se muestra un mensaje que dura 1700 ms y luego se quita.

Si el crédito es suficiente, se inicia el proceso de llenado mediante un ciclo for anidado, con 10 repeticiones, en la que el indicador de llenado se inicializa en cero y con cada repetición va aumentando uno, hasta llegar a 10, a una velocidad de 350 ms, cuando esto ocurre, se muestra un mensaje en el indicador de texto.



Lo mismo ocurre con los dos botones de sabores. Para el mensaje de producto servido, se utiliza también un case, dentro del while principal, utilizando como referencia el valor de 10 en el vaso.

Para abrir el sitio web, se utiliza la función de *"Ir al sitio"*, colocando el dominio de la página en una constante de texto, e igual, con un case para activarlo.

Con un último case, se asigna un valor de cero al indicador del vaso y se borra el indicador de texto, esto al presionar el botón de paro, luego se detiene el programa.





Video demostrativo

Si requieres algún programa en específico, no dudes en [contactarnos aquí](#) para una cotización.