



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO
FACULTAD DE INGENIERÍA

Asignatura: Biomecánica.
Profesor: Dr. Emilio Vargas

Práctica 04: Ritmo Cardíaco.

Objetivo:

Que el estudiante desarrolle una aplicación en lenguaje orientado a objetos de forma que el software realizado muestre de forma gráfica y auditiva la frecuencia del ritmo cardíaco.

Recursos:

- Computadora personal o de escritorio.
- Instalación de un lenguaje de programación orientada a objetos (por ejemplo: C, C++, C Sharp, Python. etc.).
- Instalación de un sistema de desarrollo (por ejemplo: Borland C++, Netbeans, Visualnet, Ultimate, etc.).

Condiciones.

Mostrar en una ventana de 570 pixeles de ancho por 250 pixeles de alto una interfaz gráfica que muestre lo siguiente:

- a) En la superior de la ventana mostrar logotipo de la Universidad y Facultad, según imagen:



Puede [descargar el archivo imagen](#).

- b) Mostrar texto asociado al ritmo cardíaco, así como **utilizar una barra de deslizamiento** para hacer que el ritmo varíe de 60 a 200 pulsos por minuto.
- c) Mostrar de forma gráfica (puede mostrar imagen o realizar un dibujo) y auditiva el ritmo cardíaco.

Puede [descargar el archivo de sonido](#).