

DI01.- Confección de interfaces de usuario.

Orientaciones para el alumnado

Esta es la primera unidad de trabajo del módulo.

Es una unidad muy importante en el desarrollo del módulo, ya que se exponen los conceptos básicos que tendrás que aprender para el resto del curso.

En concreto, esta unidad se centra en los elementos básicos de la confección de interfaces gráficas de usuario, su funcionamiento y relación entre ellos para conseguir lo que necesitas: una interfaz para tu aplicación que sea usable. Esto es, fácil de aprender a utilizar por los usuarios que trabajen con ella.

Datos generales de la Unidad de Trabajo

Nombre completo del MP	Desarrollo de Interfaces.	Siglas MP	DI
Nº y título de la UT	01.- Confección de interfaces de usuario.		
Índice o tabla de contenidos	<ul style="list-style-type: none">1.- Elaboración de interfaces de usuario.2.- Componentes.<ul style="list-style-type: none">2.1.- Bibliotecas de componentes.3.- Herramientas para la elaboración de interfaces.<ul style="list-style-type: none">3.1.- NetBeans.4.- Contenedores.<ul style="list-style-type: none">4.1.- Contenedores secundarios.5.- Componentes de la interfaz.<ul style="list-style-type: none">5.1.- Añadir y eliminar componentes de la interfaz.		

	<p>5.2.- Modificación de propiedades.</p> <p>5.3.- Añadir funcionalidad desde NetBeans.</p> <p>5.4.- Ubicación y alineamiento de los componentes.</p> <p>5.5.- Enlace de componentes a orígenes de datos.</p> <p>5.5.1.- Formularios maestro-detalle.</p> <p>6.- Asociación de acciones a eventos.</p> <p>7.- Diálogos modales y no modales.</p> <p>7.1.- Diálogos modales.</p> <p>7.2.- Diálogos no modales.</p> <p>8.- Edición de código generado por herramientas de diseño.</p> <p>9.- Clases, propiedades, métodos.</p> <p>9.1.- Clases.</p> <p>9.2.- Propiedades.</p> <p>9.3.- Métodos.</p> <p>10.- Eventos, escuchadores.</p> <p>10.1.- Escuchadores.</p>	
Objetivos	<p>a. Seleccionar y emplear lenguajes, herramientas y librerías, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones multiplataforma con acceso a bases de datos.</p> <p>b. Seleccionar y utilizar herramientas específicas, lenguajes y librerías, evaluando sus posibilidades y siguiendo un manual de estilo, para manipular e integrar en aplicaciones multiplataforma contenidos gráficos y componentes multimedia.</p> <p>c. Emplear herramientas de desarrollo, lenguajes y componentes visuales, siguiendo las especificaciones y verificando interactividad y usabilidad, para desarrollar interfaces gráficos de usuario en aplicaciones multiplataforma.</p> <p>d. Verificar los componentes software desarrollados, analizando las especificaciones, para completar un plan de pruebas.</p>	
Temporalización (estimación)	Tiempo necesario para estudiar los contenidos (h)	20
	Tiempo necesario para completar la tarea (h)	2
	Tiempo necesario para completar el examen (h)	1
	Nº de días que se recomienda dedicar a esta unidad	18

La temporalización anterior no deja de ser una estimación media, ya que el tiempo a invertir va a depender mucho de las circunstancias personales de cada cual.

Consejos y recomendaciones

- ✔ Esta primera unidad incorpora muchos conceptos que tal vez sean nuevos para ti. Por ello es necesario que dediques suficiente tiempo para entender muy bien todas las ideas.
- ✔ Hay que entender muy bien los conceptos clave y la filosofía a la hora de confeccionar una interfaz.
- ✔ Saber utilizar el entorno de desarrollo NetBeans, configurarlo y añadir funcionalidades será clave para el éxito esta unidad y de unidades posteriores.

