

DI01.- Confección de interfaces de usuario.

Orientaciones para la tutoría

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.	Horas	20/125
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.5.2.- Modificación de propiedades.		

	<ul style="list-style-type: none"> 5.3.- Añadir funcionalidad desde NetBeans. 5.4.- Ubicación y alineamiento de los componentes. 5.5.- Enlace de componentes a orígenes de datos. <ul style="list-style-type: none"> 5.5.1.- Formularios maestro-detalle. 6.- Asociación de acciones a eventos. 7.- Diálogos modales y no modales. <ul style="list-style-type: none"> 7.1.- Diálogos modales. 7.2.- Diálogos no modales. 8.- Edición de código generado por herramientas de diseño. 9.- Clases, propiedades, métodos. <ul style="list-style-type: none"> 9.1.- Clases. 9.2.- Propiedades. 9.3.- Métodos. 10.- Eventos, escuchadores. <ul style="list-style-type: none"> 10.1.- Escuchadores..
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> a. Seleccionar y emplear lenguajes, herramientas y librerías, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones multiplataforma con acceso a bases de datos. 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. 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. d. Verificar los componentes software desarrollados, analizando las especificaciones, para completar un plan de pruebas.
Consejos y recomendaciones	<p>En esta unidad el alumno o alumna puede encontrar dificultades debido a la gran cantidad de términos específicos que se utilizan.</p> <p>Si las tiene, deberá repasarse los contenidos y ejemplos de la unidad en todo lo concerniente a los elementos de la interfaz y sus propiedades.</p> <p>Respecto de la tarea, no debe resultar demasiado compleja para el alumnado puesto que se han realizado algunos ejemplos a lo largo de la unidad. Se debe tener especial cuidado con el diseño previo y la selección de los componentes a incluir, así como de estudiar las propiedades desde el</p>

	código para poder completar el apartado de activar y desactivar componente para su uso. Los demás pasos son de realización automática y no deberían presentar ningún problema.
Tarea	Criterios de puntuación
	<p>a. Creación de la interfaz empleando los componentes más adecuados. 3 puntos.</p> <p>b. Cambiar los nombres y ToolTipText para los elementos de formulario adecuado: 1 punto.</p> <p>c. Distribuir los elementos adecuadamente usando el modo de distribución libre. 1 punto.</p> <p>d. Modificar la fuente de las etiquetas para dar vistosidad a la interfaz. 1 punto.</p> <p>e. Añadir el código para poder abrir el diálogo en modo modal desde la ventana principal usando el menú y usando un botón al que se gestione el evento. 2 puntos.</p> <p>f. Añadir la gestión de eventos necesaria para que cuando se seleccione la opción congreso se active el número de días y si necesita habitaciones, y se desactive en caso contrario. 2 puntos.</p>
	Criterios de corrección
	Se aconseja ser estricto o estricta en la realización de la tarea en todos sus puntos, pues se trata de repetir lo estudiado en la unidad.
	Solución propuesta
	La solución completa y correcta a la tarea propuesta, desarrollada por la autora de la misma, la podrás encontrar como enlace en la página de inicio de la unidad de trabajo, justo debajo del enlace a las orientaciones para la tutoría.
Temas de debate	<p>Comparativa entre diferentes herramientas de creación de interfaces gráficas.</p> <p>Diferencias entre la implementación de interfaces gráficas de usuario para <u>PC</u> para móviles.</p> <p>Ventajas e inconvenientes de la programación de aplicaciones de escritorio, frente a aplicaciones de consola.</p>

