



DI

Práctica 3

USABILIDAD



Álvaro Manuel Navarro Cruz

2º DAM

11/11/2024

Índice

Introducción (↑).....	3
1.- Diseño en Pencil (↑)	4
1.1.- Login.....	4
1.2.- Pantalla Principal	5
1.3.- Búsqueda	6
1.3.1.- Vista Principal	6
1.3.2.- Contenedor Seleccionado	7
1.4.- Histórico.....	8
1.4.1.- Vista Principal	8
1.4.2.- Contenedor Seleccionado	9
1.4.3.- Tiempo Seleccionado	10
1.5.- Lector	11
1.5.1.- Vista Principal	11
1.5.2.- Código de barras no encontrado.....	12
2.- Funcionalidad (↑)	13
2.1.- Login → Pantalla Principal.....	13
2.2.- Pantalla principal → Menú Búsqueda	14
2.3.- Pantalla Principal → Histórico	15
2.4.- Pantalla Principal → Lector	16
3.- Evaluación Externa (↑)	17
4.- Corrección Implementada (↑).....	18
4.1.- Login.....	18
4.2.- Pantalla Principal	18
4.3.- Búsqueda	20
4.4.- Histórico.....	21
5.-Bibliografía.....	22

Introducción

Para esta práctica se pide, en primer lugar, diseñar una BBDD con nombre TiendecitaXXX (Donde XXX serán las iniciales de nuestro nombre y dos apellidos). Para ello debemos realizar un ERD, ER y Diagrama WorkBench.

En segundo lugar, debemos realizar un diseño con software de nuestro programa, que se encargará de realizar un CRUD completo de Artículos, de los que debemos almacenar su descripción, precio y cantidad en stock, y sólo Alta y Consulta para Tickets, de los que debemos conocer su fecha, los artículos que tiene y el precio total.

Para finalizar, debemos construir la interfaz gráfica con WindowBuilder.

1.- Diseño en Pencil

1.1.- Login



1.2.- Pantalla Principal



1.3.- Búsqueda

1.3.1.- Vista Principal



1.3.2.- Contenedor Seleccionado



1.4.- Histórico

1.4.1.- Vista Principal



1.4.2.- Contenedor Seleccionado



1.4.3.- Tiempo Seleccionado



1.5.- Lector

1.5.1.- Vista Principal



1.5.2.- Código de barras no encontrado



2.- Funcionalidad (↑)

2.1.- Login → Pantalla Principal



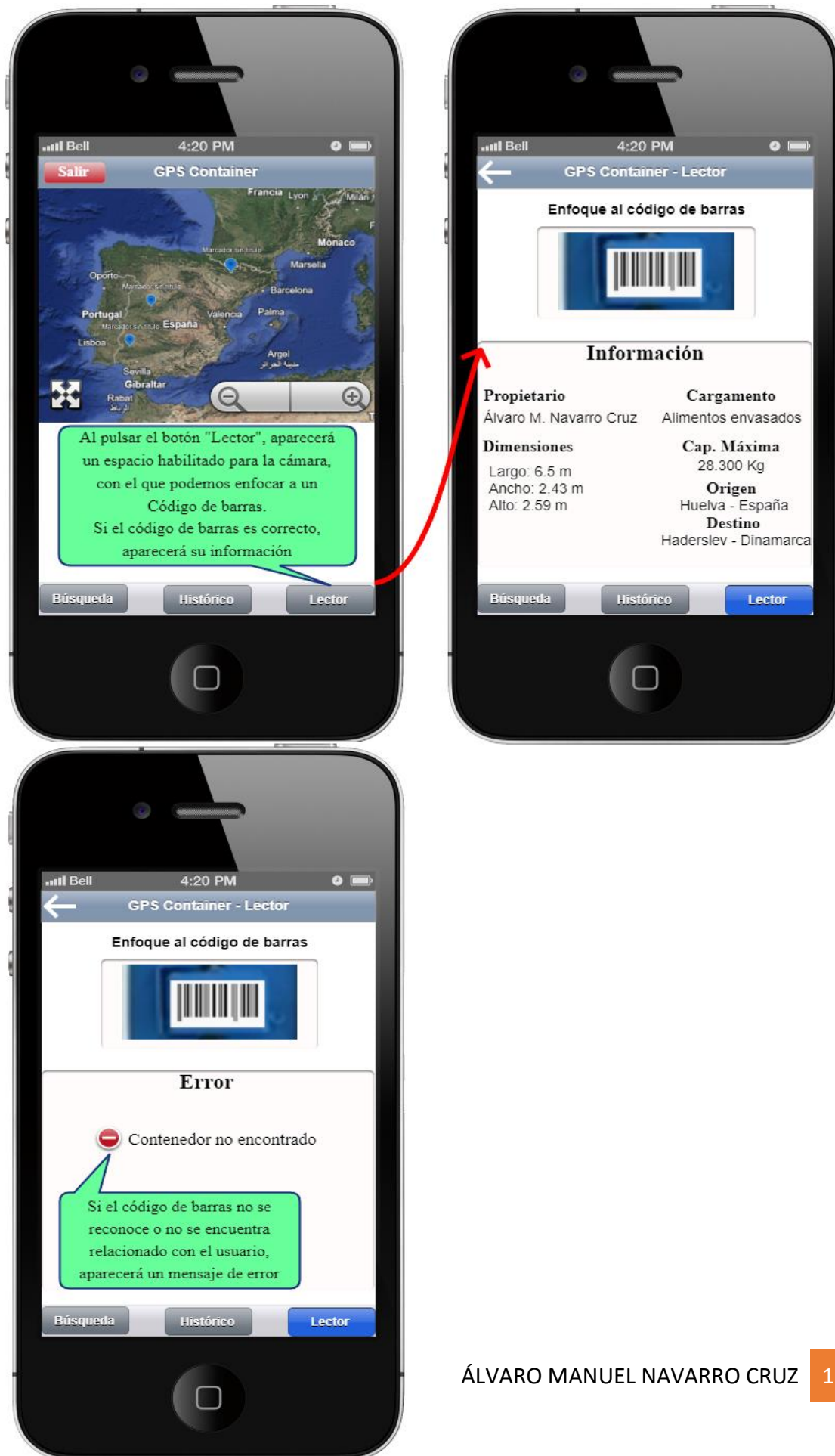
2.2.- Pantalla principal -> Menú Búsqueda



2.3.- Pantalla Principal → Histórico



2.4.- Pantalla Principal → Lector



3.- Evaluación Externa

Evaluado por: *Leonardo Martín Pérez*. 2ºDAM Online en Grupo Studium

- 1) El botón de salir que aparece en la ventana de Login y en la ventana principal es un tipo de botón que no es común ver en aplicaciones móviles, ya que, para salir de las aplicaciones, frecuentemente usamos los botones de navegación del mismo sistema operativo o los gestos incorporados.
Ya que se encuentra en un lugar que se presiona con frecuencia, como es el botón flecha de volver atrás, puede ser que el usuario lo pulse sin querer, llegando a ser más un botón más incómodo que útil. Creo que el botón Salir debería aparecer en un menú desplegable de "Opciones" (tres puntitos en la esquina superior derecha), o debería eliminarse.
- 2) Aunque a la ventana principal se puede acceder desde el resto de ventanas pulsando el botón de volver atrás hasta llegar a la misma, para mejorar la experiencia de usuario y por hacerlo más intuitivo, sería conveniente que en la barra inferior de navegación se incorporara un elemento "Inicio" o "Principal"; para, desde cualquier ventana, ir directamente a la Pantalla Principal.
- 3) Tanto en el Menú Búsqueda, como en el Menú Histórico, se podría incorporar una barra de búsqueda para que el usuario pueda filtrar el listado por el nombre del contenedor (o incluso por los datos contenidos en el mismo, como propietario u origen).

4.- Corrección Implementada (↑)

Considero que las correcciones proporcionadas por el compañero son de lo más acertadas, mejorando la fluidez del diseño y adaptándolo a la organización habitual para las aplicaciones móviles.

4.1.- Login



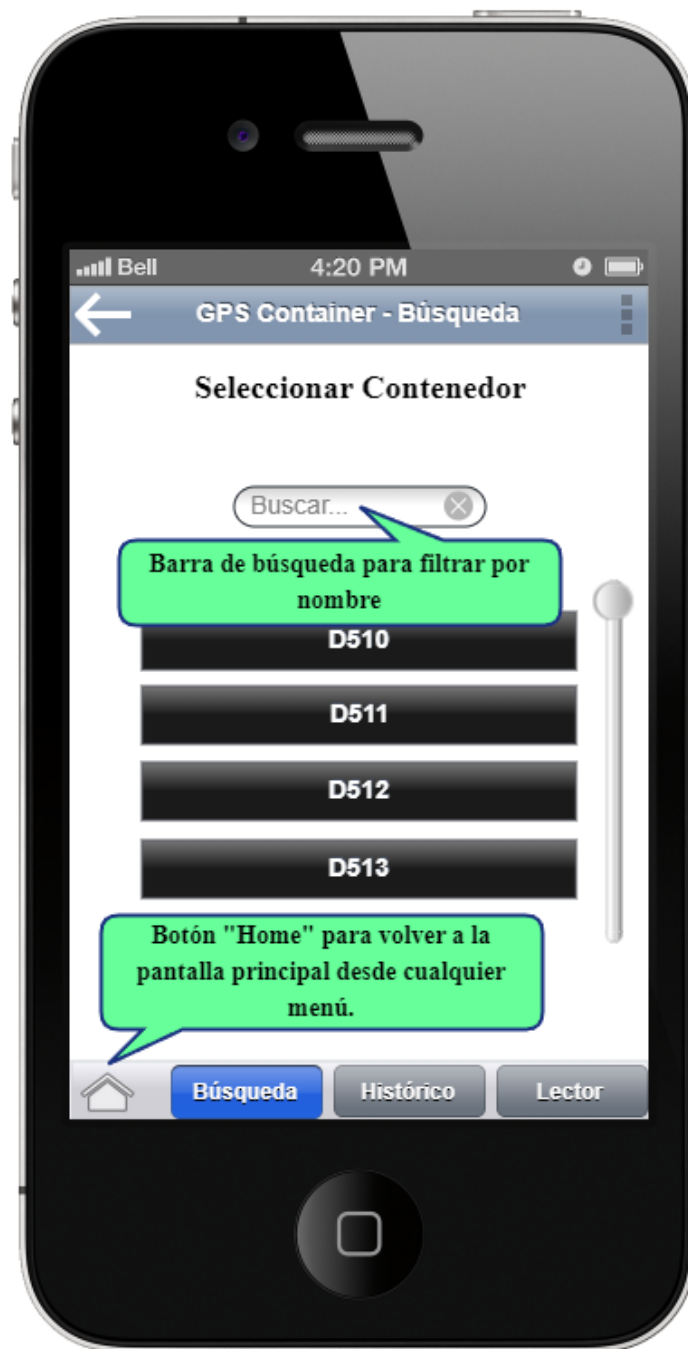
Se ha **eliminado el botón "Salir"** de la interfaz de "logueo", sustituyéndola por la forma común de cerrar una aplicación en este tipo de dispositivos, siendo ésta la de pulsar el botón "Home".

4.2.- Pantalla Principal



En la pantalla principal, tendremos un **menú desplegable** en la esquina superior derecha. Mediante él, podemos **acceder a las opciones pertinentes**, además de encontrar el botón **“Salir”**, como bien ha indicado el compañero.

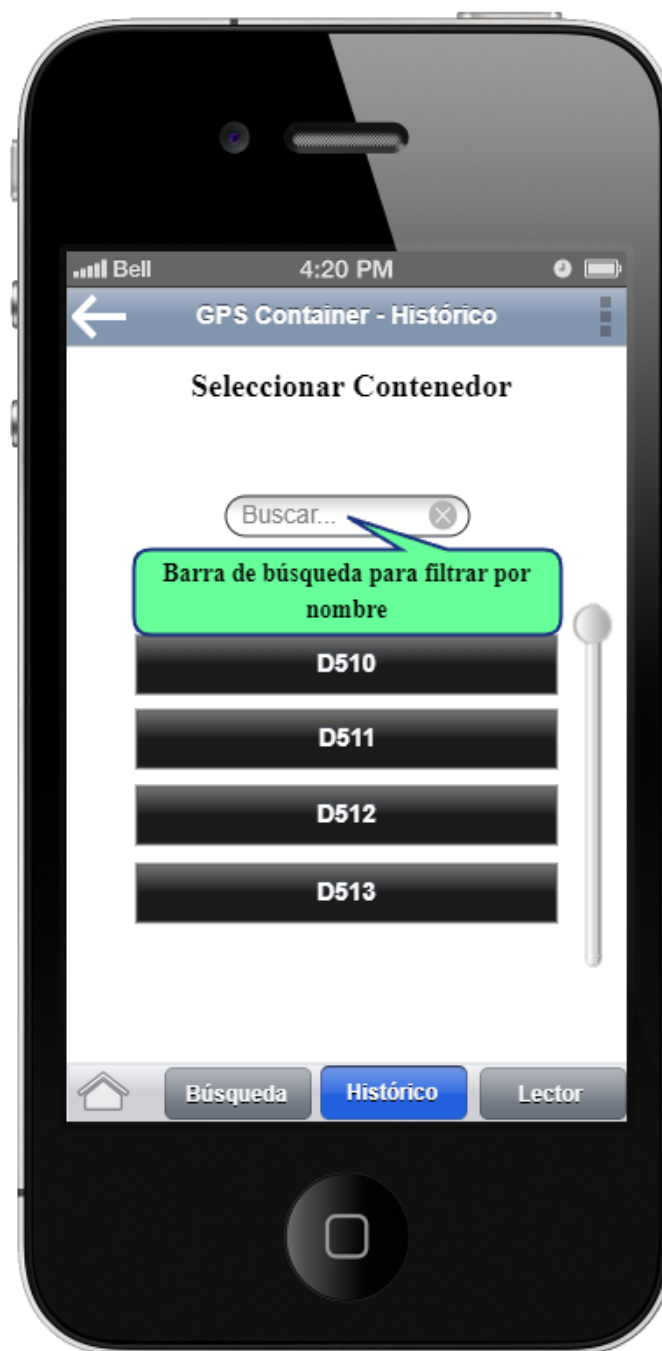
4.3.- Búsqueda



Para la búsqueda, se ha implementado un área de texto para que el usuario pueda filtrar por nombre, reduciendo el tiempo de búsqueda del contenedor.

También se ha agregado el botón "Home" a la barra de menús de todas las pantallas, excepto en la Pantalla Principal.

4.4.- Histórico



En el menú histórico, también aparece el **área de texto para filtrar por nombre**, según las indicaciones de mejora proporcionadas por el compañero.

5.-Bibliografía

Grupo Studium ([↑](#))

1. *María José Martínez Navas, Desarrollo de Interfaces (Práctica Tema 3)*. Publicado en [Grupo Studium](#).

Recuperado:

https://campustudium.com/pluginfile.php/2060/mod_resource/content/6/Tema%203-Usabilidad%20-%20Pr%C3%A1ctica.pdf

Último acceso (09/11/2024).