

MANUAL DE USUARIO

Projecte de Programació

EQUIP 32.4



Tercera Entrega

23 de diciembre 2023

Versión Entrega: 1.0

Arnau Claramunt Soler:	arnau.claramunt
Joan Marc Coll Barroso:	joan.marc.coll
Pablo Franco Carrasco:	pablo.franco.c
David García Arévalo:	david.garcia.arevalo

ÍNDICE

1. Vista Inicial	2
2. Vista Generar Teclado	3
3. Vista Principal	6
4. Vista Editar Teclado	7
5. Vista Edición Input	9
6. Vista Seleccionar Teclado	10

INSTRUCCIONES de como usar nuestro programa gestor de teclados.

Cuando se ejecuta el archivo **./EXE.sh**, dentro de la carpeta EXE, se abre la Vista Inicial.

1. Vista Inicial

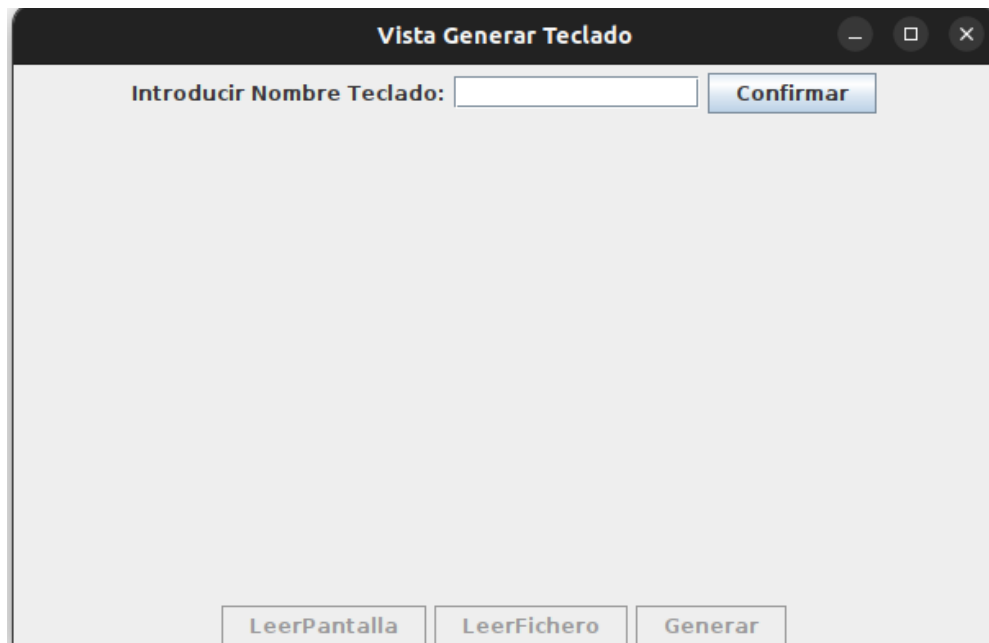
En esta vista podemos escoger tres opciones, Generar Teclado, Cargar Teclado, y Eliminar Teclados. Generar Teclado nos moverá a una nueva vista para realizar esta acción, Cargar teclado, en caso de que nuestra base de datos cuente con teclados guardados en pasadas ejecuciones, nos moverá a una vista para seleccionar alguno de estos; por último, Eliminar Teclados borrará la base de datos que tenemos después de aceptar un mensaje de confirmación.



En caso de que se pulse el icono X para cerrar la vista, se dará la opción de guardar los cambios realizados hasta el momento, o revertir estos mismos.

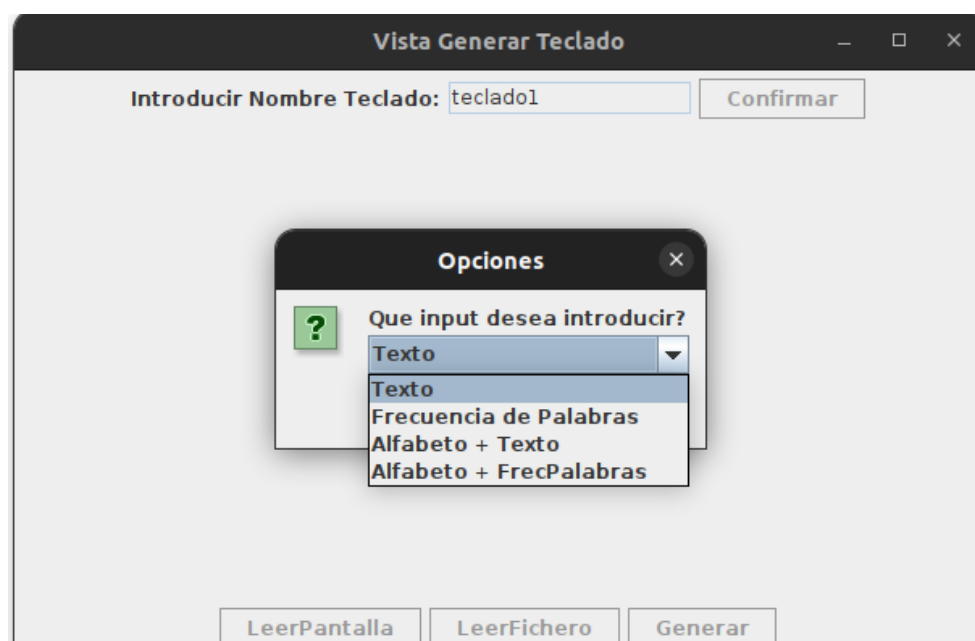
2. Vista Generar Teclado

Inicialmente se muestra una pantalla en la que solo se puede introducir el nombre del teclado que vas a generar, después de pulsar el botón de confirmación, si el nombre introducido no está vacío o existe ya un teclado con este nombre, se mostrará un mensaje de nombre no aceptado.



En caso de que el nombre introducido en el recuadro blanco sea aceptado, se mostrará un mensaje confirmándolo, y se habilitarán los botones de “LeerPantalla” y “LeerFichero”.

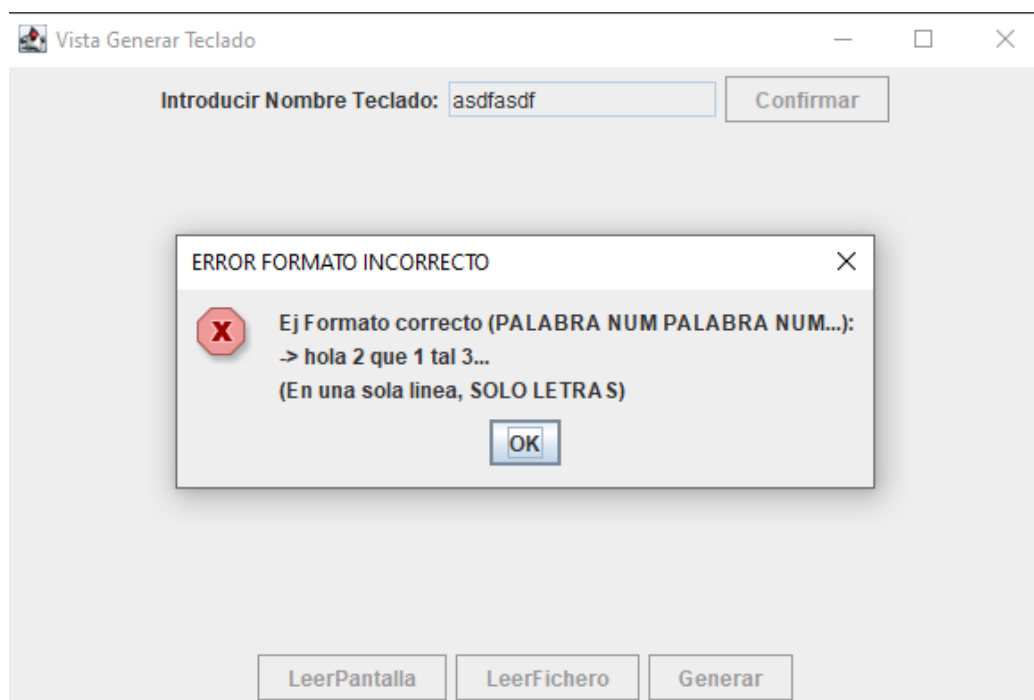
LeerPantalla: Permitirá introducir el input que generará el teclado manualmente. Al pulsar el botón se mostrará un desplegable que permitirá elegir el formato de input con el que se desea generar el teclado.



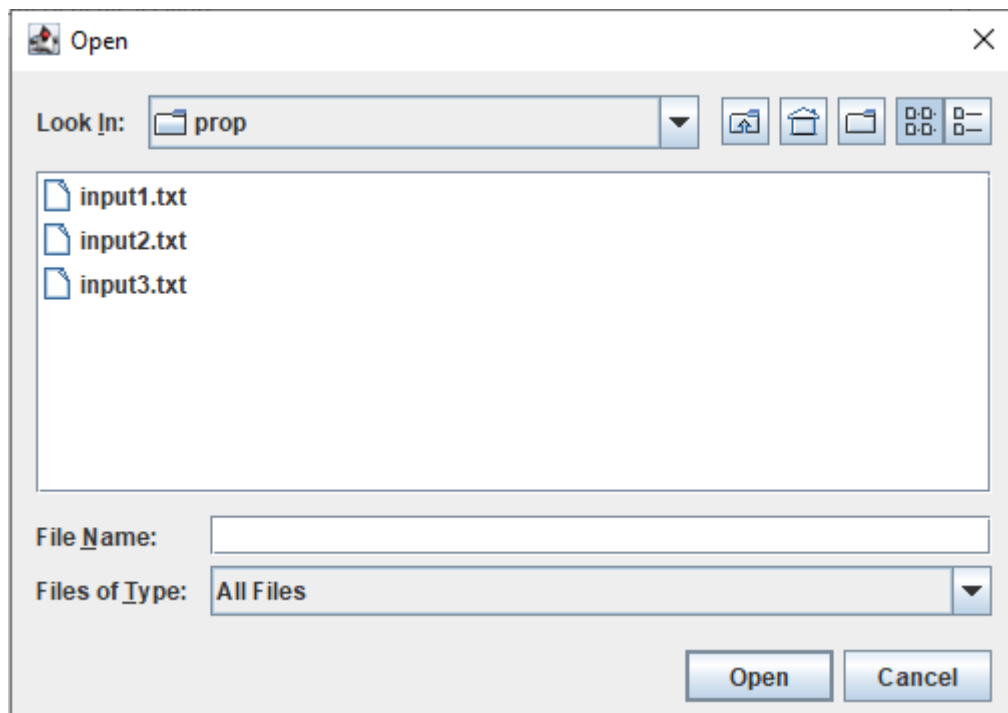
Tras seleccionar el formato de input, se mostrará otro desplegable para introducir los datos, en caso de que se seleccione Alfabeto + {Texto, FrecPalabras}, se mostrará antes un desplegable más para introducir el alfabeto.



En cualquier caso, a la hora de introducir los datos pertinentes, se mostrará un mensaje de error si el usuario lo hace en un formato equivocado, indicando el formato correcto para hacerlo.



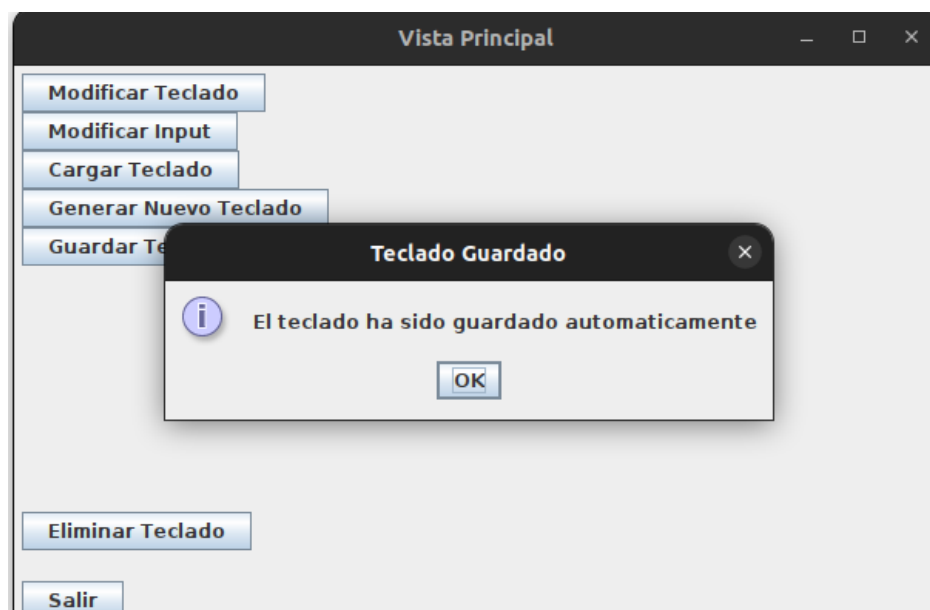
LeerFichero: Permitirá introducir el input que generará el teclado seleccionandolo en un navegador de ficheros.



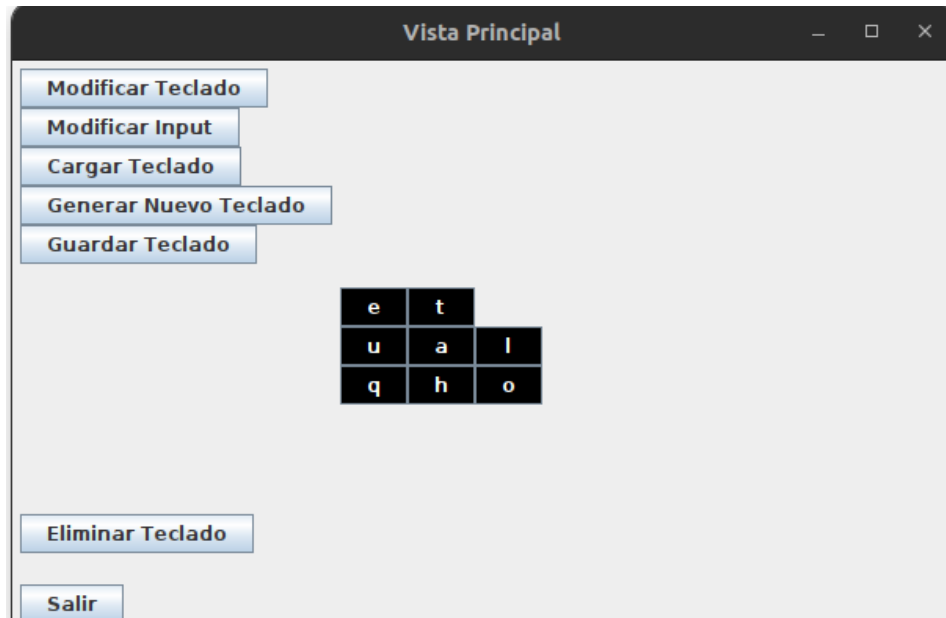
Finalmente se habilitará el botón Generar, que generará el teclado con el input que se haya indicado, mostrará un mensaje indicando que dicho teclado se ha guardado en nuestra base de datos junto a su input, y cambiará a Vista Principal.

3. Vista Principal

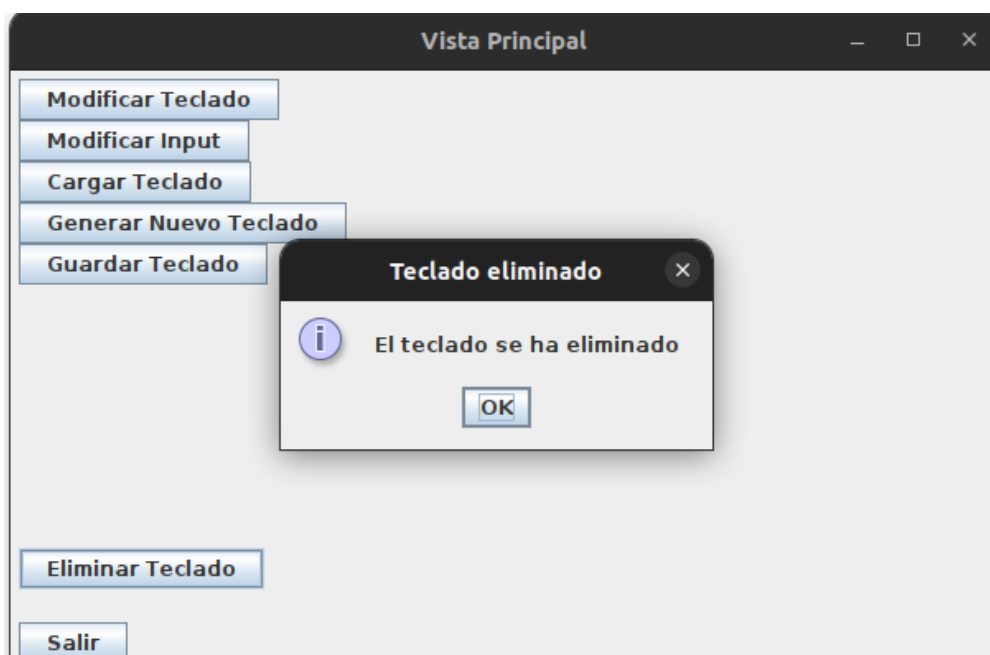
Esta es la vista donde más tiempo estará el usuario. Una vez se genere el teclado, al usuario le aparecerá un mensaje informativo comunicando que el teclado ha sido guardado automáticamente. Véase a continuación:



Así es como se ve la pestaña principal de nuestro programa, donde podemos ver todos los casos de uso. Podemos tanto modificar el teclado y swapear entre dos teclas para personalizarlo, modificar el input escrito previamente, cargar uno de los teclado de nuestra base de datos siempre y cuando esté creado, generar un nuevo teclado o simplemente guardarlo.



Por último, tenemos el caso de uso de eliminar el teclado, si es que lo queremos eliminar. También, se nos notificará que hemos eliminado el teclado. Aún así, deberemos guardar los cambios una vez salgamos del programa. Para ello, en caso de que se pulse el icono X para cerrar la vista, se dará la opción de guardar los cambios realizados hasta el momento, o revertir estos mismos. Análogamente, si pulsamos el botón de "Salir".



4. Vista Editar Teclado

A esta vista se accederá a través de la vista principal. Se mostrará el coste del teclado creado, que la primera creación ya tendrá el coste mínimo, pero podremos modificar las teclas de orden siempre y cuando deseemos.

Seleccionaremos dos teclas distintas de la distribución y ya podremos aplicar los cambios. Siempre que queramos, también podremos deseleccionar las teclas para que no se realice el cambio. Podremos volver a la vista principal siempre que queramos.



5. Vista Edición Input

Desde la vista principal también podemos acceder a editar el input. Dependiendo del input que hayamos seleccionado inicialmente, se nos cargará por pantalla y podremos añadir más contenido. Nos aparecerá un recuadro como a continuación. Debemos pulsar al botón de "Guardar" para realizar los cambios y que se genere un nuevo teclado, en caso de ser necesario.



6. Vista Seleccionar Teclado

Esta ventana se nos abrirá una vez hagamos click al botón de “Cargar teclado”, ya sea llamado desde la vista inicial o desde la vista principal, para seleccionar un teclado de entre todos los que hayamos creado que residan en nuestro sistema. Se nos mostrarán en color cian, y al seleccionarlos se cargarán y se nos llevará a la vista principal. Desde ahí podremos utilizar nuestros casos de uso (modificar teclado, modificar input, etc).



En caso de no tener ningún teclado guardado, no podremos abrir la ventana, pues primero deberemos crear uno. Si volvieramos a probar, entonces sí que nos accedería la vista para escoger entre todos los teclados.

