

Tarea Usabilidad Web

Objetivos:

- Reconocer la importancia de la comunicación visual y sus principios básicos.
- Analizar y seleccionar los colores y tipografías adecuados para su visualización en pantalla.
- Analizar alternativas para la presentación de la información en documentos web.
- Valorar la importancia de definir y aplicar la guía de estilo en el desarrollo de una aplicación web.

Evalúa una página web con la herramienta Pingdom y contesta a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo es la carga de la página?
- ¿Cuánto ocupan las imágenes del tamaño total de una página promedio?
- ¿Cuánto ocupan las fuentes del tamaño total de una página promedio?
- ¿Cómo se puede reducir la velocidad de carga de la página?

Para entender mejor el manejo de esta herramienta puedes ayudarte del siguiente tutorial:
<https://kinsta.com/es/blog/pingdom/>

Ejemplo web: <https://mrguitarras.es/> Analizar si se cumplen las leyes de Nielsen, y justificar si se cumple o si no se cumple

Los métodos que se implementara serán:

- Método get de carga.
- **precioFinal()**: si tiene una carga mayor de 30 kg, aumentara el precio 50 €, si no es así no se incrementará el precio. Recuerda que las condiciones en la clase Electrodoméstico también deben afectar al precio.

Crea una subclase llamada **Televisión** con las siguientes características:

- Sus atributos son **resolución** (en pulgadas) y **sintonizador TDT** (booleano), además de los atributos heredados.
- Por defecto, la resolución será de 20 pulgadas y el sintonizador será false.
- Los constructores que se implementaran serán:
 - Un constructor por defecto.
 - Un constructor con el precio y peso. El resto por defecto.

- Un constructor con la resolución, sintonizador TDT y el resto de atributos heredados. Recuerda que debes llamar al constructor de la clase padre.
- Los métodos que se implementara serán:
 - Método get de resolución y sintonizador TDT.
 - **precioFinal()**: si tiene una resolución mayor de 40 pulgadas, se incrementara el precio un 30% y si tiene un sintonizador TDT incorporado, aumentará 50€.

Ahora crea una clase principal que realice lo siguiente:

- Crea un ArrayList de al menos 4 electrodomésticos. Asigna a cada elemento un objeto de las clases anteriores con los valores que desees.
- Ahora, recorre el ArrayList y ejecuta el método precioFinal().
- Deberás mostrar el precio de cada clase, es decir, el precio de todas las televisiones por un lado, el de las lavadoras por otro y la suma de los electrodomésticos.

Por ejemplo, si tenemos un Electrodoméstico con un precio final de 300, una lavadora de 200 y una televisión de 500, el resultado final será de 1000 (300+200+500) para electrodomésticos, 200 para lavadora y 500 para televisión.

Controla la Excepciones que se puedan producir

1. Confeccionar una clase Persona que tenga como atributos el nombre, apellidos y la edad. Definir varios constructores(todos los posibles), getters y setters para cargar los datos personales y que los imprima..

Plantear una segunda clase Empleado que herede de la clase Persona. Añadir los atributos sueldo, comisión y los métodos para cargar el sueldo y la comisión e imprimir su sueldo, comisión. También tendremos un método donde me calcule el total cobrado, tendremos que controlar que el sueldo y comisión sean mayor de cero. Definir todos los constructores posibles y los gest y set.

En la clase principal vamos a definir 4 objetos de la clase Persona y llamar a sus métodos. También crear 5 objetos de la clase Empleado y llamar a sus métodos.

2. Desarrollar un programa Java que defina la clase Vehiculo y las subclases Turismo y Deportivo. El programa principal debe crear objetos de tipo Vehiculo y colecciones de objetos utilizando arrays y listas.

Registrar la matrícula, la marca, el modelo, el color, el número de puertas y la potencia de todos los vehículos. Además, defina las subclases correspondientes a dos tipos de vehículos: turismo y deportivo. Para los turismos es necesario registrar el número de plazas, mientras que para los deportivos se debe indicar si es descapotable o no.
