

Práctica 5. Check Box, Radio Button e Imágenes

Asignatura: Diseño de Interfaces de Usuario

Resumen:

Diseño de una interfaz que muestra una fotografía dejándonos modificar los valores RGB y superponiendo un logo.

Carlos Brito Pérez

Pablo Morales Gómez

Grado en: Ingeniería Informática. 4º Curso

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
DESCRIPCIÓN.....	3
FOTO DE LA INTERFAZ	4
BIBLIOGRAFÍA	4

INTRODUCCIÓN

En esta práctica desarrollamos una aplicación que muestre una imagen a la cual podemos activar o desactivar la visualización de sus canales RGB. Además, sobre esta aparecerá un logo que podremos mover, gracias a unos *Radio Button*, a la esquina que deseemos de la primera imagen.

DESCRIPCIÓN

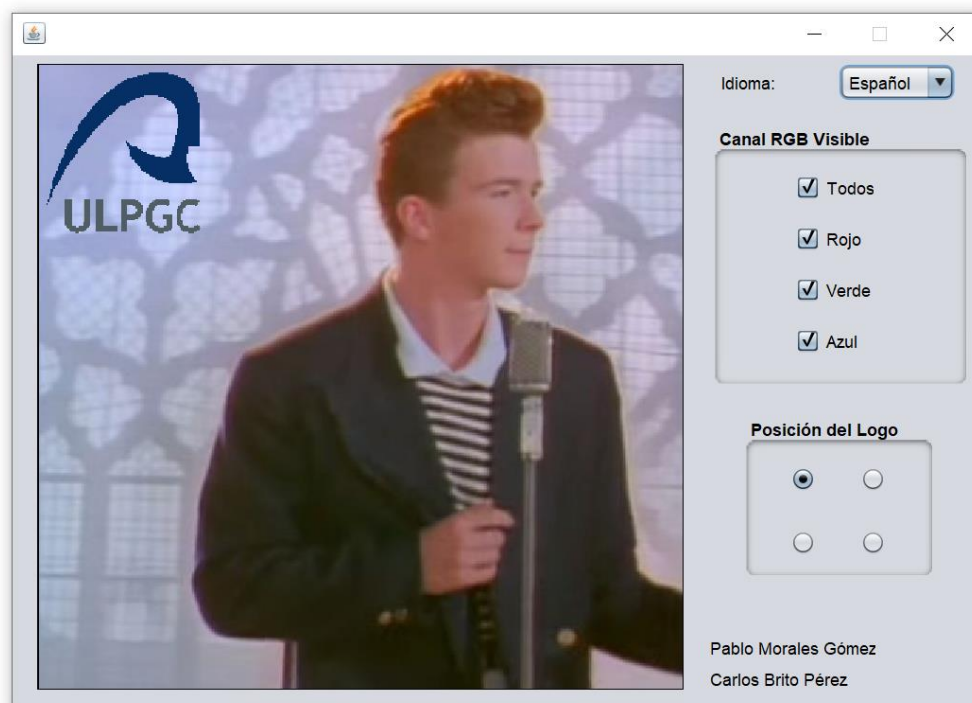
La aplicación presenta una distribución y apariencia lo más sencilla posible para que cualquier usuario que deba utilizarla se encuentre con la menor cantidad de problemas a la hora de entender su funcionamiento. Para potenciar esta usabilidad y minimizar la desorientación de un cliente novel se han añadido *ToolTipText* a los principales elementos de la ventana. La distribución escogida es la siguiente: a la izquierda se encuentra la imagen con el logo superpuesto, se ha escogido como imagen al famoso cantante *Rick Astley* en el videoclip de uno de sus mayores éxitos *Never Gonna Give You Up* y como logo el de la ULPGC (Universidad de Las Palmas de Gran Canaria), y a la derecha se han situado las opciones de las que goza el usuario para modificar la visualización.

Las opciones que encontramos en el lado derecho son varias, para que el cliente conozca de forma intuitiva qué elementos pertenecen a qué opción de configuración las hemos agrupado en *JPanels* (cada una en el suya correspondiente). De abajo hacia arriba encontramos primero cuatro *Radio Button*, su utilidad es cambiar el logo de posición. Intentando recrear una interacción intuitiva con el usuario usando la menor cantidad posible de texto, decidimos disponer los cuatro *Radio Button* formando un cuadrado (las cuatro posiciones posibles son las cuatro esquinas), pero por si acaso no fuera suficiente añadimos un *ToolTipText* a cada uno donde se dan más indicaciones.

Si continuamos subiendo observamos una serie de *Check Box*, su función es la de restringir que canales RGB se visualizan dependiendo de cual está seleccionado. El comportamiento de estos sigue las indicaciones del guion de prácticas.

Por último, decidimos añadir como mejora la posibilidad de, mediante otro *ComboBox*, poder cambiar el idioma entre el español y el inglés. Esta opción se encuentra en la zona superior a la derecha de la ventana.

FOTO DE LA INTERFAZ



BIBLIOGRAFÍA

- Guion de Prácticas
- Vídeo Explicativo sobre los Elementos Swing para la Práctica 5