

Práctica 03

Prototipo de APP de escritorio

Por Francisco Crespo Martín

De: 2º de DAM Bilingüe (Horario de tardes)

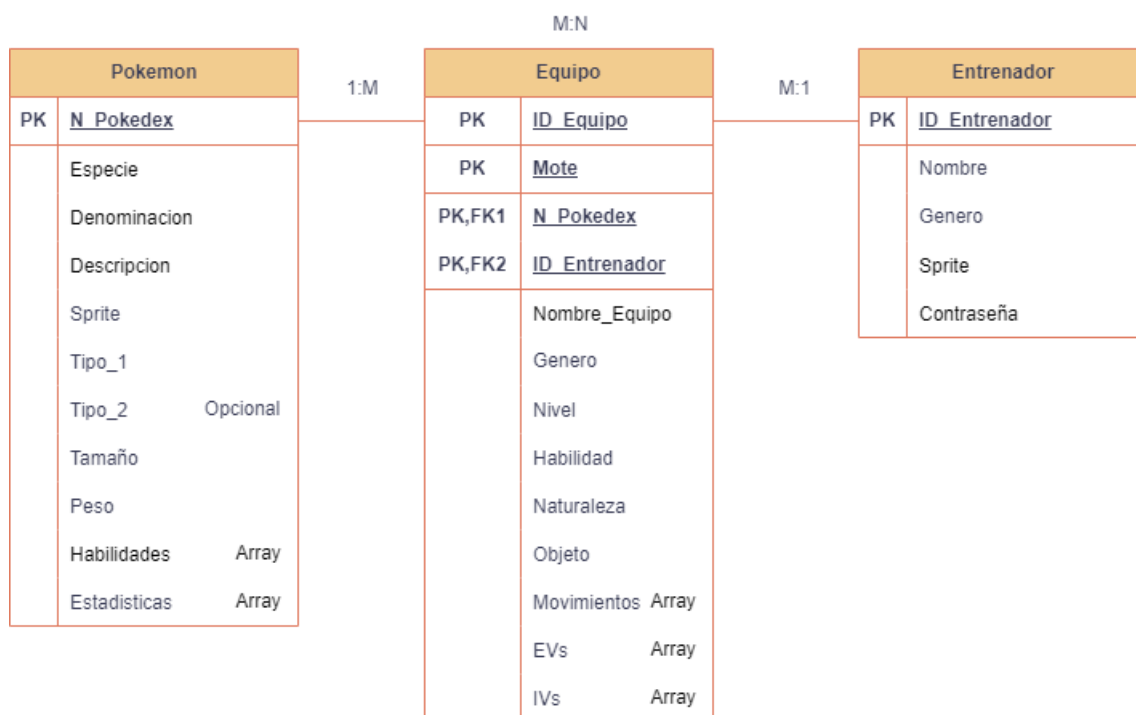
Índice

- 1) [Introducción](#)
- 2) [Roles y Carácter de la APP](#)
- 3) [Interfaz](#)
- 4) [Pautas de diseño](#)
- 5) [Consideraciones personales](#)

1. INTRODUCCIÓN

Mi aplicación consiste en un gestor de equipos de pokemon, permitiendo crear varios equipos por usuario y gestionar los pokemon de estos equipos a partir de la información de los pokemon ya introducidos en la base de datos.

Entidad Relación



- **Pokemon**

- N_Pokedex:

Es el número de la pokedex e identificador único de cada entrada.

- Especie:

El nombre de la especie del pokemon, define que pokemon es (EJ: bulbasaur, pikachu, etc).

- Denominación:

Breve frase/oración que define de forma rápida a la especie (EJ: pokemon semilla).

- Descripción:

Una descripción extensa de la especie.

- **Sprite:**
La imagen de la especie.
- **Tipo_1:**
El elemento de la especie.
- **Tipo_2:**
El segundo (y opcional) elemento de la especie.
- **Tamaño:**
El tamaño de la especie (determina el efecto y daño de algunos movimientos).
- **Peso:**
El peso de la especie (determina el efecto y daño de algunos movimientos).
- **Habilidades:**
Es un array de las distintas habilidades que puede tener una especie.
- **Estadísticas:**
Es un array de los valores de las estadísticas base de la especie (Salud, Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad)
- **Equipo**
 - ID_Equipo:
Identificador único del equipo.
 - Mote:
Identificador único del pokemon (existe para poder poner varias veces la misma especie de pokemon).
 - N_Pokedex:
Identificador único de la especie.
 - ID_Entrenador:
Identificador único del entrenador dueño del equipo.
 - **Nombre_Equipo**:
Como se llama el equipo (para filtros y búsquedas).
 - **Genero**:
Género del pokemon (sirve para determinar el efecto de algunos movimientos).
 - **Nivel**:
Nivel del pokemon (determina sus estadísticas dependiendo del nivel).

- Habilidad:

Una de las habilidades del array de habilidades.

- Naturaleza:

Naturaleza del pokemon (aumenta una estadística y disminuye otra).

- Objeto:

Objeto que lleva el pokemon (tienen efectos únicos).

- Movimientos:

Array de los cuatro movimientos que conoce el pokemon.

- EVs:

Array de variable entre 0 y 255 de cuanto aumenta una estadística del pokemon (una entrada por cada estadística).

- IVs:

Array de variable entre 0 y 31 de cuanto aumenta una estadística del pokemon (una entrada por cada estadística).

- **Entrenador**

- ID Entrenador:

Identificador único del entrenador.

- Nombre:

El nombre del entrenador (sirve para el login).

- Genero:

Género del entrenador (no sirve de nada, pero da sensación de cercanía con la app).

- Sprite:

Imagen del entrenador (no sirve de nada, pero da sensación de cercanía con la app).

- Contraseña:

Clave de acceso del entrenador (sirve para el login).

2. ROLES Y CARÁCTER DE LA APP

La aplicación tendrá una base de datos remota debido a la necesidad de hacer login, y a que es más eficiente acceder a las especies de pokemon en remoto que descargar la base de datos en el equipo.

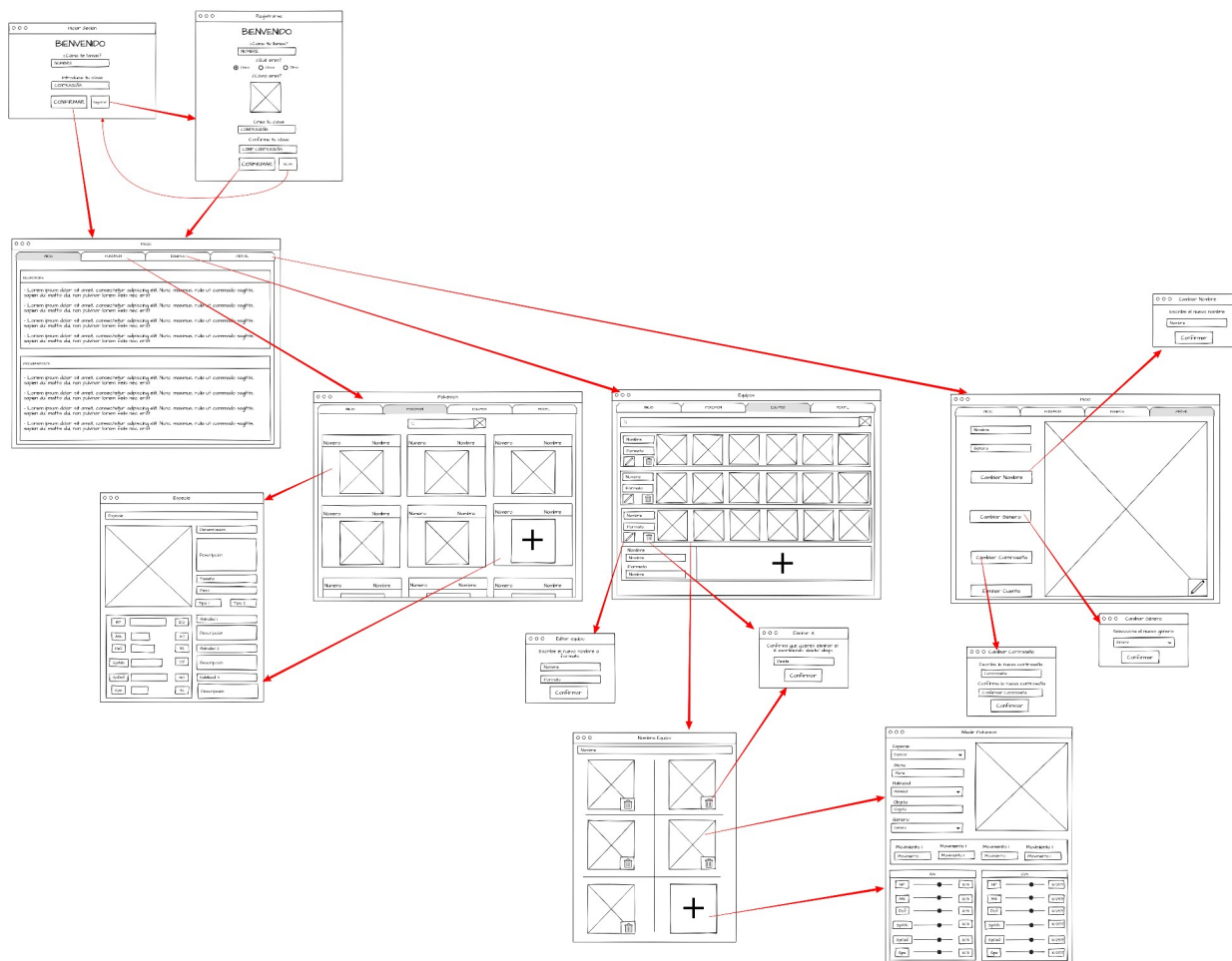
Habrà dos tipos de usuario, el usuario normal y el administrador.

Los usuarios normales pueden añadir, eliminar y modificar sus propios equipos y los pokemon de estos mientras que los administradores pueden añadir entradas modificar y eliminar en el apartado “pokemon” para añadir nuevas especies, también en los equipos (por causas de moderación), y finalmente en los entrenadores (también por causas de moderación).

3. INTERFAZ

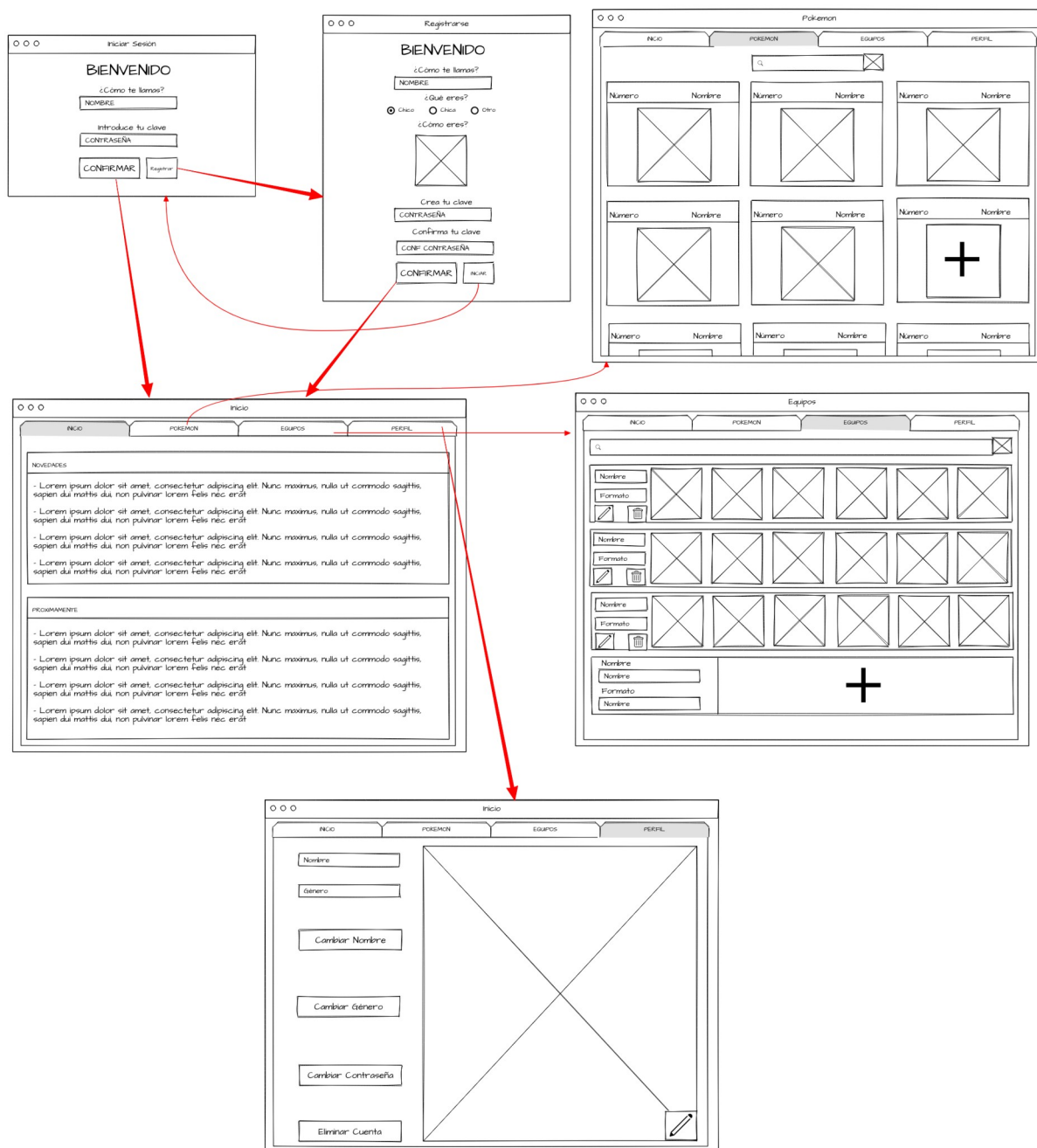
La interfaz es simple, se podrán visualizar las especies de pokemon que existen, los equipos disponibles, unas notas de actualizaciones y el perfil, que tendrá varios botones para cambiar algunos aspectos del entrenador.

Vista general



Esta es la vista general de como se relacionan todas las ventanas, es más bien una guía general ya que entraré más en detalle en los siguientes apartados.

Ventanas iniciales



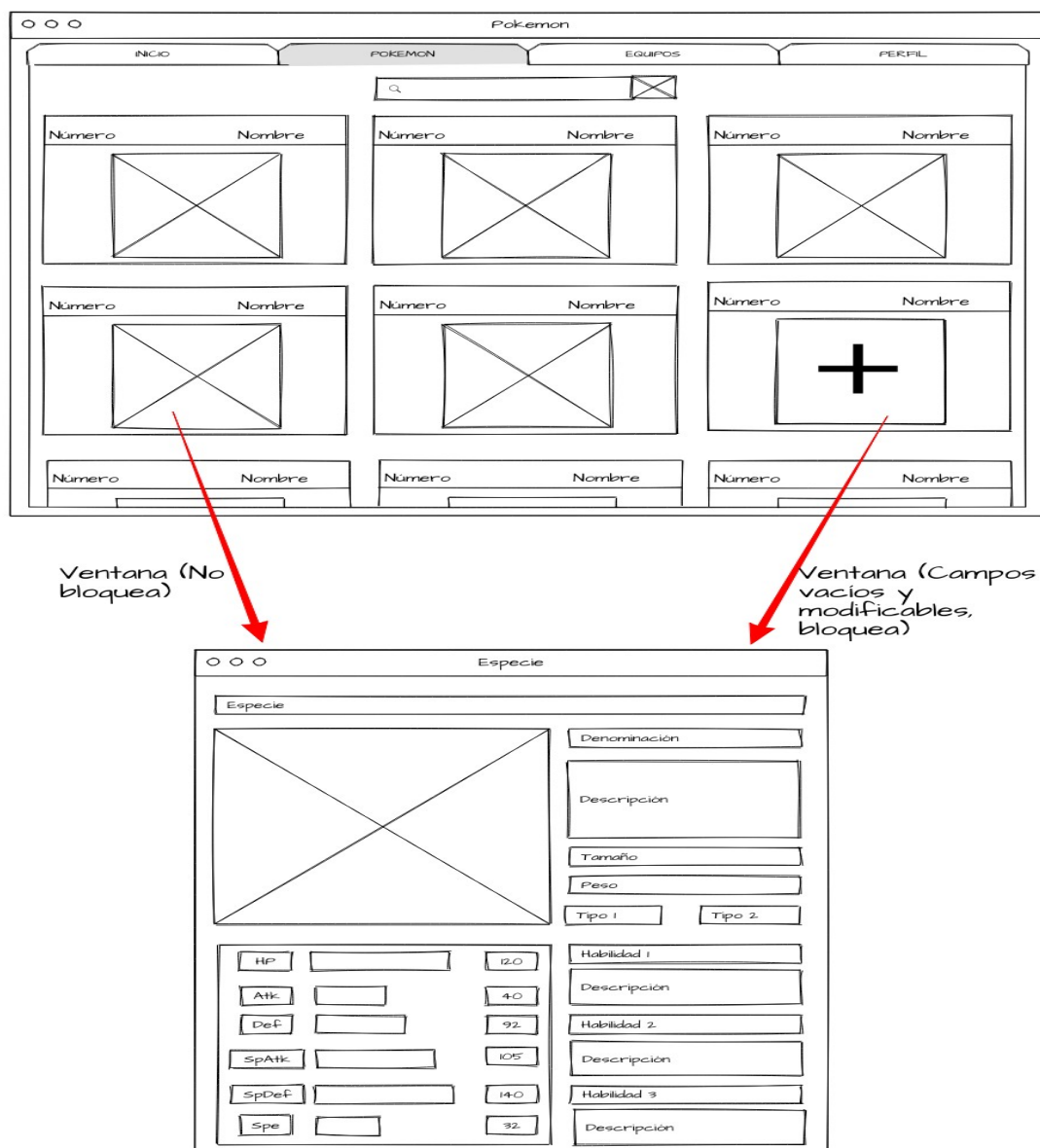
La aplicación se abre en la ventana de login, la cual puede cambiar a la ventana de registro con el segundo botón "Registrar". En la ventana de login al pulsar el botón "confirmar" se comprobará si existe el usuario introducido con la contraseña introducida, y en caso de que si, se pasará a la ventana de inicio.

La ventana de registro recoge información general cómo nombre, género, una imagen que se añadirá al pulsar en el hueco, y una contraseña junto con su confirmación (que tendrán dificultad mínima). Al pulsar confirmar, se ejecutarán todas las comprobaciones necesarias y se insertará el nuevo usuario en la BBDD. Si por el contrario se pulsa el botón "Iniciar", se cambia de vuelta a la ventana del login.

Una vez iniciada sesión o registrado el usuario, se abren las ventanas principales, las cuales tienen un navegador en forma de pestañas en el cual se juntan la pestaña con el cuerpo de la aplicación. La pestaña en la que se encuentra el usuario estará deshabilitada para evitar problemas.

La ventana de inicio es simple, hay un apartado de novedades en el cual se puede hacer scroll para ver notas de actualización, y el apartado “Próximamente” en el cual también se puede hacer scroll y se recogen futuros cambios, como por ejemplo cambios en especies de pokemon o en formatos de equipos. Las pestañas cambian la ventana actual a la ventana pulsada.

POKEMON

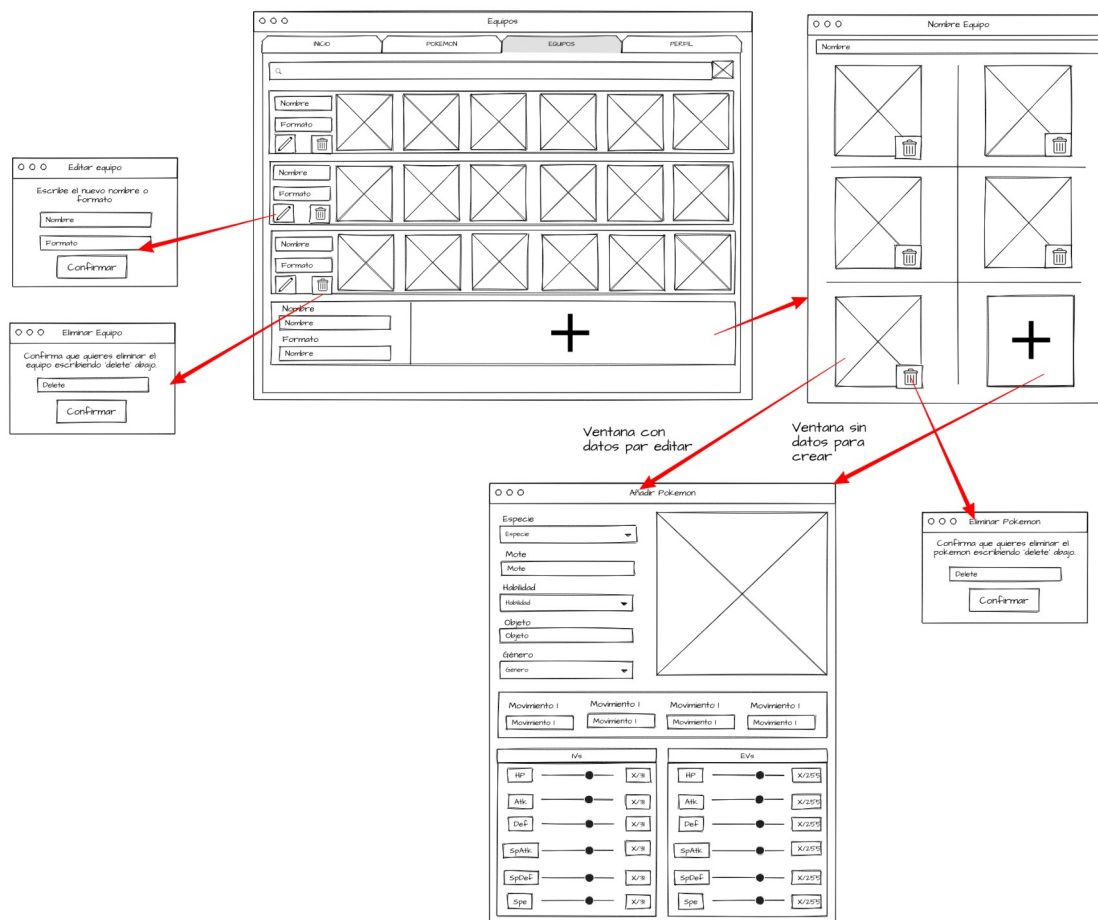


La primera opción que tenemos para cambiar de pestaña es el apartado “POKEMON”, donde se recogerán las especies de pokemon que existen y están disponibles para añadir a los equipos. Saldrán ordenados en tarjetas con el número de pokedex, el nombre de la especie y la imagen. Hay una barra de búsqueda en la cual conforme se vaya escribiendo, la lista de pokemon mostrados

cambiará para mostrar en orden de número de pokedex todas las coincidencias, y el iconito de justo al lado es un botón para filtrar en el cual se podrán aplicar filtros como por ejemplo filtrar por tipos, habilidad, u ordenar por estadísticas de forma ascendente y descendente. Se puede hacer scroll para ver más pokemon, y al pulsar en uno de ellos se desplegará una ventana emergente que muestra los datos ordenados como se ven arriba. En la parte de habilidades solo se mostrarán tantas como tenga el pokemon, y en la parte de estadísticas, se mostrarán barras con colores para representar en que destaca la especie, siendo una gama desde el verde (alto) hasta el rojo (bajo). Los campos están bloqueados y la ventana emergente no bloqueará la ventana principal, permitiendo tener unas cuantas ventanas de varios pokemon abiertas mientras creas tú equipo.

Solo los administradores verán al final (Y al principio) una tarjeta con un símbolo +, el cual se usará para añadir especies. Al pulsar en esos botones, lleva a la misma ventana que muestra la información de los pokemon, pero con todos los campos vacíos y editables. En la imagen se hará como antes, al pulsar el hueco se abrirá el explorador de archivos para seleccionar una. Esta ventana si bloquea, y para confirmar los datos, habrá dos botones al centro abajo, uno para confirmar y guardar (con las comprobaciones necesarias) y otro para cancelar.

EQUIPOS

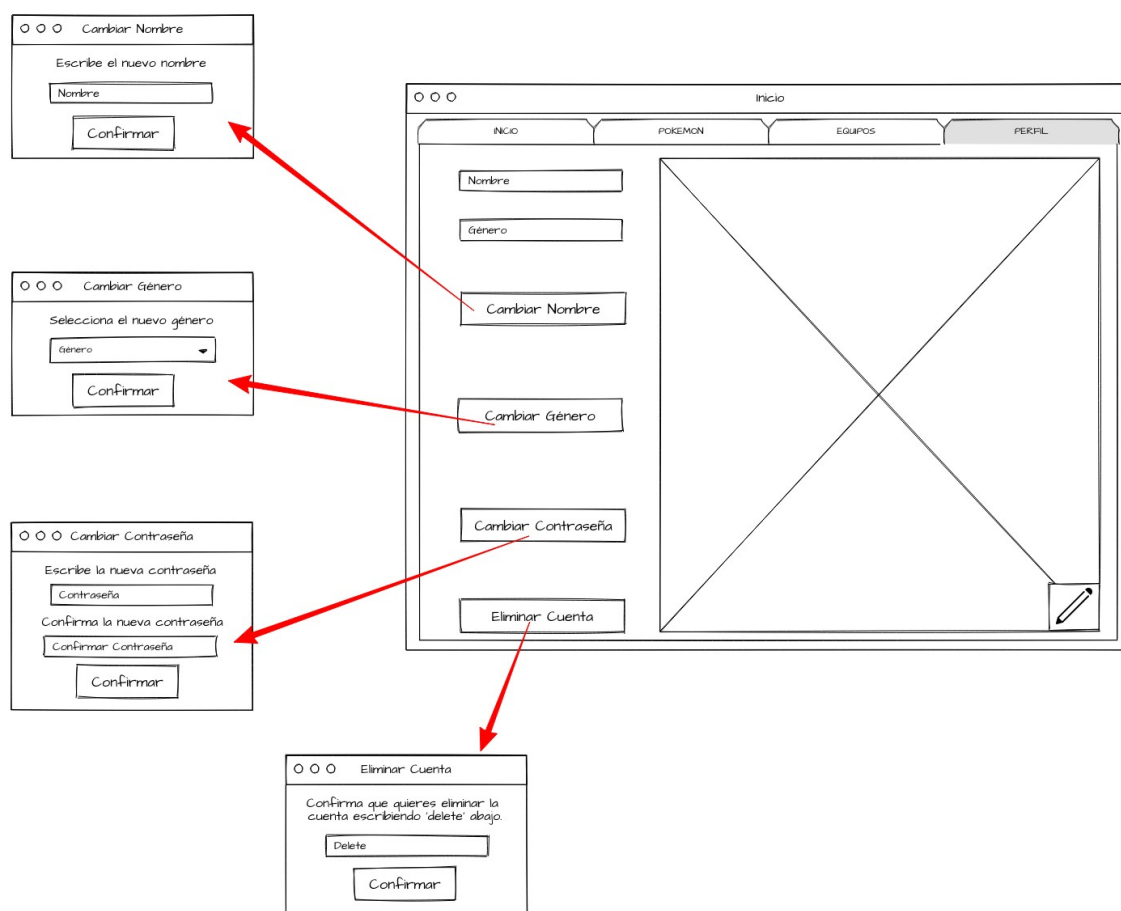


La segunda opción de las pestañas de navegación es la de "EQUIPO". En esta ventana se gestionarán los equipos del usuario y los pokemon que los forman. Por cada equipo existente para

ese jugador se muestra una fila nueva en la ventana. En cada entrada de equipo se verán los pokemon que lo forman, el nombre y el formato (tipo de competición que define limitaciones), un botón para editar que abre una ventana emergente que permite cambiar el nombre o el formato con un botón de confirmación para guardar los cambios y un botón de cancelar (que se me olvidó meter en el mockup), el botón de eliminar que abre una alerta que pide confirmación para eliminar el equipo, y por último al principio y al final de la lista hay una entrada que sirve para añadir un nuevo equipo, pero los botones de añadir estarán deshabilitados hasta que se introduzcan el nombre y el formato.

Una vez creado o seleccionado un equipo, se abre una ventana emergente que muestra los pokemon del equipo, con un botón de eliminar por cada uno. El botón de eliminar abre una ventana emergente como antes, donde se tiene que confirmar que se va a eliminar el pokemon. En la última posición de la interfaz habrá un botón de añadido que abrirá una ventana donde se podrán seleccionar la especie del pokemon, su mote, habilidad, objeto que lleva equipado, el género, la naturaleza (no está en el mockup pero cabe en el espacio), los movimientos y la parte variable de sus estadísticas. El pulsar en un pokemon existente en el equipo abrirá la misma ventana, editable pero con los datos guardados.

PERFIL



Esta es la última pestaña disponible, y muestra nombre, género y el sprite, además de 4 botones que son los siguientes:

Cambiar nombre: Abre una ventana emergente que permite cambiar el nombre del entrenador.

Cambiar género: Abre una ventana emergente que permite cambiar el género (será con tres radio buttons).

Cambiar contraseña: Pide una contraseña nueva y la confirmación para sustituir la contraseña anterior.

Eliminar cuenta: Pide confirmación para eliminar la cuenta, dejándote en el login cuando se elimina.

4. PAUTAS DE DISEÑO

A continuación, la tabla de la valoración de las pautas de diseño de mi boceto:

CLASE DE PAUTA	PAUTA	¿CUMPLE?	GRADO	EXPLICACIÓN
COMPOSICIÓN DE VENTANAS	Estructurar información y acciones	Si	3	No tiene muchas acciones y son accesibles navegando por las pestañas (Que son pocas)
COMPOSICIÓN DE VENTANAS	Estructura y consistencia entre ventanas	Si	2.5	He intentado seguir el mismo patrón, pero no he elegido colores y algunos botones los he dejado para futuro
COMPOSICIÓN DE VENTANAS	Relación entre elementos	Si	3	Gestiono la información y las opciones siguiendo patrones de separación
COMPOSICIÓN DE VENTANAS	Navegabilidad	Si	4	Al tener un menú de pestañas y gestionar los pokemon y los equipos en ventanas emergentes se puede
ICONOGRAFÍA	Diseño simple	Si	4	Son los iconos +, papelera y lápiz (añadir, eliminar y editar)
ICONOGRAFÍA	Personalizados	No	0	Al ser un mockup dejé la personalización de estos para el futuro
DISEÑO DE MENÚS	Acciones más utilizadas	No	0	No hay menús contextuales

DISEÑO DE MENÚS	Contextuales / desplegables	No	0	No hay menús contextuales
DISEÑO DE MENÚS	Accesos directos de teclado e iconos	No	0	No hay menús contextuales
VENTANAS Y CUADROS DE DIÁLOGO	Número adecuado	Si	4	Son las ventanas necesarias (Combinando añadir y visualizar a menudo) y las emergentes de algunos botones (Eliminar o cambiar datos como nombre)
VENTANAS Y CUADROS DE DIÁLOGO	Emergentes modales	Si	4	Cuando se editan pokemon o equipos existentes se bloquea la app menos en esa ventana
VENTANAS Y CUADROS DE DIÁLOGO	Positivos	Si	4	No hay contemplados posibles casos de error debido a la gestión pensada para evitarlos, y el resto de emergentes son neutrales/positivas (EJ: “Confirmar que quiere eliminar”)
TEXTOS, TIPOGRAFÍA Y COLOR	Evitar cursiva y Serif	Si	2	En el mockup no se usan la cursiva (Y no se que tipografía se usa), pero en el proyecto final se respetará
TEXTOS, TIPOGRAFÍA Y COLOR	Limitar número de fuentes	Si	4	En el mockup se usa solo una, pero en el proyecto final posiblemente

				haya variedad
TEXTOS, TIPOGRAFÍA Y COLOR	Usar adecuadamente negritas y resaltes	Si	3	En el mockup solo se resalta la pestaña actual, pero en el proyecto final se resaltarán los elementos interactivables sobre los que pase el cursor
TEXTOS, TIPOGRAFÍA Y COLOR	Aplicar normas de brevedad y lenguaje	Si	3.5	Se mantiene el lenguaje positivo, coherente y sencillo/no especializado
TEXTOS, TIPOGRAFÍA Y COLOR	Iniciar en mayúscula frases y nombres propios	Si	4	No precisa
TEXTOS, TIPOGRAFÍA Y COLOR	Combinar APP + psicología del color + colores	No	0	Al ser un mockup tenía pensado gestionar los colores en el proyecto final
DISEÑO DEL LAYOUT	Longitud y orden	Si	3	Se planea dejar longitud adecuada a los campos siguiendo el escalado del mockup, y todos los datos son igual de importantes, así que siguen un orden informativo
DISEÑO DEL LAYOUT	Alineación	Si	4	Todos los elementos siguen una alineación específica
DISEÑO DEL LAYOUT	Separación de grupos de datos	Si	2.5	En las pestañas de selección hay separación por etiquetas, en las ventanas de pokemon hay separación por

				orden (Los elementos de combate eestán abajo en grupo) pero se pueden separar con separadores
DISEÑO DEL LAYOUT	Consistencia interna	Si	4	Cada ventana sigue su propio orden
DISEÑO DEL LAYOUT	Bordes invisibles	Si	4	Quien no lo respete merece cárcel
DISEÑO DEL LAYOUT	Separación y posición de controles	Si	3.5	No se si se nota bien en las imágenes, pero he intentado mantener las etiquetas “apoyadas” encima de los campos con una pequeña separación y que siempre sea exactamente igual (quitando alineación)
DISEÑO DEL LAYOUT	Asignar teclas de acceso	No	0	No hay menús contextuales pero pienso ponerlo para las pestañas
DISEÑO DEL LAYOUT	Orden adecuado de TAB ORDER	No	0	No hay menús contextuales
DISEÑO DEL LAYOUT	Orden de colocación	Si	4	Siempre se sigue el orden de importancia
DISEÑO DEL LAYOUT	Consistencia en botones y semántica	Si	4	Se sigue la consistencia
DISEÑO DEL LAYOUT	Agrupar botones de acción generales	No	0	No hay botones generales necesarios
ACCESIBILIDAD	Accesibilidad	No	0	No se contempla

5. CONSIDERACIONES PERSONALES

- No he contemplado la opción de un menú contextual, pero creo que sería una buena adición a la app SOLO EN CASO DE SER ADMINISTRADOR. Esto es debido a que los usuarios normales solo tendrían una opción en el menú contextual, y sería la de crear equipos.
- En la mayoría de ventanas emergentes (Como eliminar o cambiar cosas) me ha faltado el botón de cancelar, lo añadiré dividiendo el espacio entre ambos para que siga la coherencia de las ventanas.
- Pasa lo mismo que he mencionado antes con las ventanas e añadir especie de pokemon (Que va a ser la misma que ver una especie ya existente pero editable y sin datos) y la ventana de añadir/editar un pokemon en el equipo, que a ambas les añadiré botones de confirmación y cancelar (Siguiendo la coherencia de la app).
- Para salir de la app había pensado que se usara la “X”, pero si es necesario puedo implementar botones de salida, y seguro que implementaré un botón de “logout” en la pestaña “PERFIL” redistribuyendo el espacio libre.
- Adjunto las imágenes de los mockups para que pueda echarles un vistazo si en este documento no se aprecian bien.