

Tarea para DI06

Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

1. Descarga la versión del sistema de generación de ayuda JavaHelp e instálalo en tu sistema. [Descargar JavaHelp](#)
2. En la aplicación que creamos en la tarea de la unidad 3 para probar el componente Reloj Digital, añade una barra de menú con un menú llamado Ayuda. Este menú deberá tener dos submenús: uno que se llame "Creación del componente" y otro que se llame "Uso del componente".
3. Crea, al menos, cuatro páginas HTML de contenidos, donde aparezca información sobre cómo se crea un componente para su reutilización, qué pasos hemos dado para crear el componente tipo Reloj Digital y cómo se prepara para poderlo reutilizar así como que explique las formas/pasos que tenemos para poder probar el componente y usar el componente. Dos de los html creados deberán coincidir con la explicación necesaria sólo para crear el componente y para su uso respectivamente.
4. La ayuda deberá funcionar, tener un índice con esos cuatro apartados, como mínimo, e implementar el sistema de búsqueda.
5. Los submenús de la ayuda deberán dar acceso a la ventana de ayuda para creación del componente y uso del componente respectivamente. .
6. Pulsando F1 sobre cualquier parte de tu aplicación deberá abrirse la ayuda en su ventana principal.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

1. Creación de contenidos. 2 puntos.
2. Creación del fichero de tabla de contenidos. 1 punto.
3. Creación del fichero `map`. 1 punto.
4. Creación del fichero `helpset`. 1 punto.
5. Utilización de índice en la ayuda 1 punto.
6. Utilización del sistema de búsqueda. 1 punto.
7. Visualización del sistema de ayuda incluido en la aplicación. 3 puntos.

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

- Ordenador con el IDE NetBeans.
- JavaHelp 2.0.
- Procesador o editor de textos.
- Conexión a Internet.

Consejos y recomendaciones.

Se pretenden que el alumnado instale y utilice el sistema de generación de ayuda JavaHelp. Es necesario que siga los pasos de instalación de la herramienta, y que utilice el material de la Unidad para crear un fichero de ayuda JavaHelp. Es recomendable la utilización de alguna herramienta de captura de pantalla, para dotar de contenido multimedia al sistema de ayuda.

Indicaciones de entrega.

Una vez realizada la tarea elaborarás un único proyecto donde figure lo solicitado. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_SIGxx_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna Begoña Sánchez Mañas para la sexta unidad del MP de DI, debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_DI06_Tarea