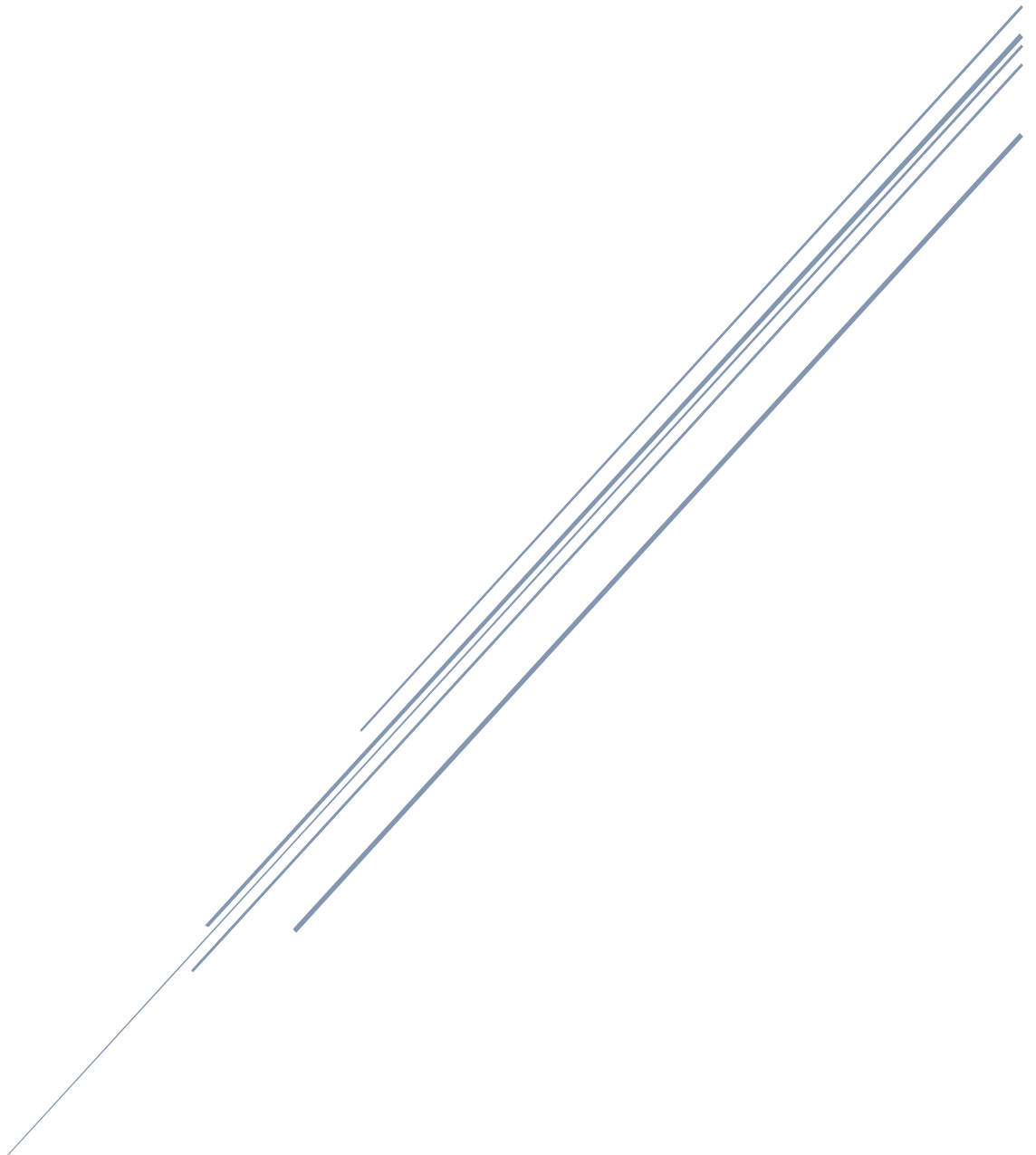


GESTIÓN DE CIRCUITOS TURÍSTICOS PROVINCIA DE CIUDAD REAL

Enrique Rodríguez Villafranca

Aarón Rodríguez-Barbero González



ESI UCLM
Interacción Persona-Ordenador

Contenido

1.	Introducción.....	2
2.	Análisis.....	2
2.1.	Requisitos:.....	2
2.2.	Casos de Uso:	2
3.	Tecnología y recursos utilizados	3
4.	Diseño GUI	4
4.1.	Ventana de Login	4
4.2.	Diseño General	5
4.3.	Panel de Ayuda.....	5
4.4.	Opciones de Idioma y Tamaño	6
4.5.	Diseño Gestión de Guías	7
4.6.	Diseño Gestión de Grupos	8
4.7.	Diseño Gestión de Rutas y Dibujado de Rutas	8
4.8.	Diseño de Contratación de Rutas	11
4.9.	Diseño de Historial.....	11
5.	Manual de Usuario	12

1. Introducción

La práctica consiste en el diseño y realización de un prototipo de una interfaz gráfica de usuario de una aplicación de escritorio para la gestión de circuitos turísticos en localidades de la provincia de Ciudad Real.

Esta aplicación permite al usuario (gestor de la empresa de guías) gestionar: las distintas Rutas, Grupos y Guías, así como diseñar nuevas rutas, realizar la contratación de las mismas y revisar el Historial de Rutas contratadas.

2. Análisis

2.1. Requisitos:

- Acceso mediante Email y contraseña.
- Selección de idioma.
- Mostrar historial completo de las contrataciones.
- Mostrar las rutas disponibles.
- Diseño de nuevas rutas.
- Gestión de guías turísticos.
- Gestionar grupos de turistas.

2.2. Casos de Uso:

(Para que su visualización sea más clara, se entiende que elemento = guía/ruta/grupo y que todos excepto "Salir" deben de realizarse tras el "Login" (por lo tanto, extenderían hacia "Login")



3. Tecnología y recursos utilizados

Esta práctica se ha realizado con la utilización de:

Java jdk 1.8.0_231

Java Eclipse IDE 2019 0-6 como entorno de desarrollo.

Plugin WindowBuilder para el entorno anteriormente mencionado.

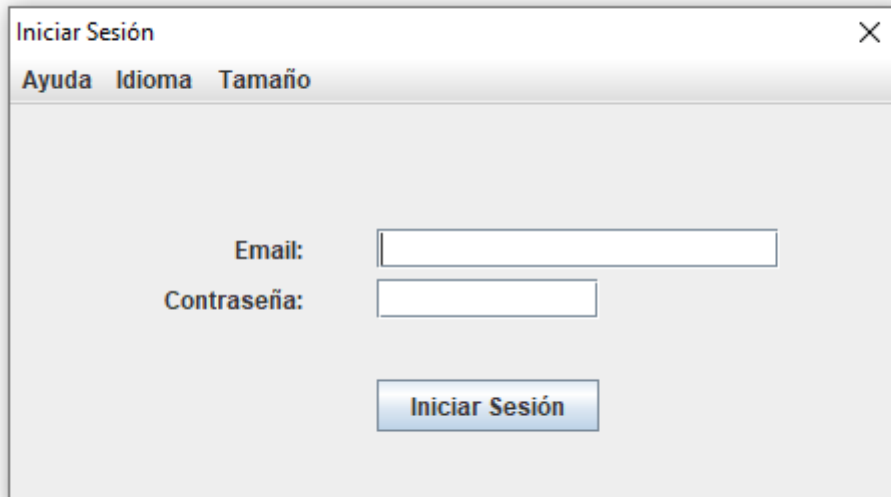
Librería **JCalendar 1.4** para la realización del calendario interactivo (jar dentro del proyecto).

Paint para los dibujos de la sección de Ayuda y de esta memoria

Visual Paradigm para la realización del diagrama de casos de uso

4. Diseño GUI

4.1. Ventana de Login



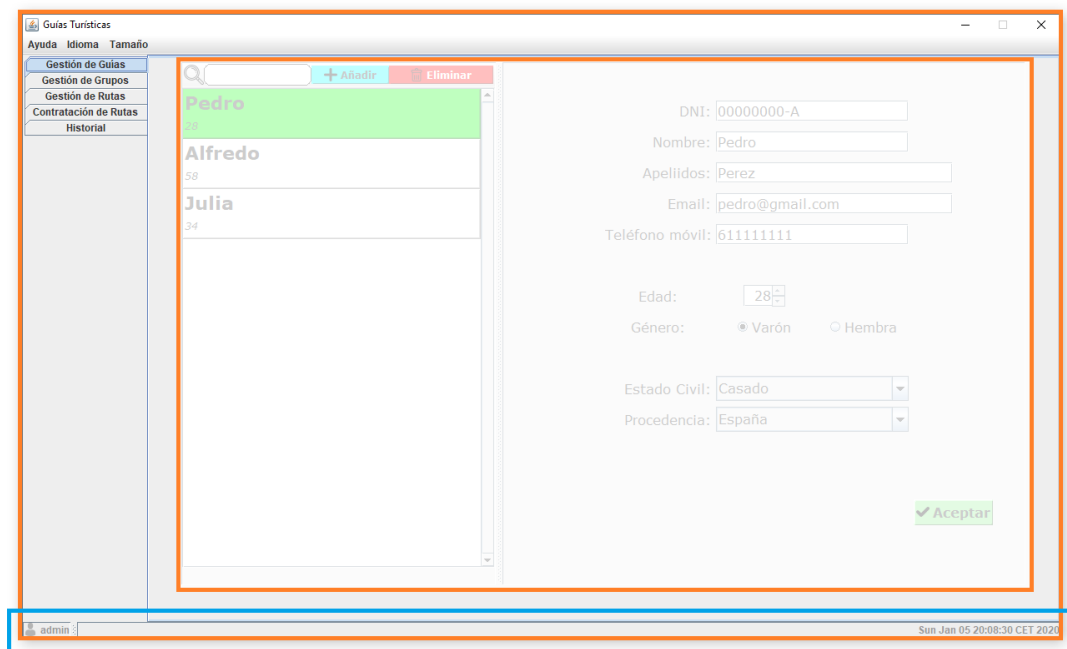
The image shows a login window titled "Iniciar Sesión". At the top, there are three buttons: "Ayuda", "Idioma", and "Tamaño". Below these, there are two text input fields. The first is labeled "Email:" and the second is labeled "Contraseña:". Below the "Contraseña:" field is a button labeled "Iniciar Sesión".

Consta de 2 campos de texto a rellenar para completar la autenticación: Email, que deberá de ser del tipo XXX@XXX.com) y una contraseña de libre elección cuya visualización está protegida.

Además, tanto los botones de Ayuda, Idioma y Tamaño están disponibles aún sin realizar el inicio de sesión para permitir al usuario su uso directo, así como la opción de salir de la aplicación (cerrando la ventana).

Al pulsar el botón Iniciar Sesión, que hemos resaltado para que el usuario sepa donde clicar, se verificarán que los campos sean correctos, y en caso contrario, se abrirá una ventana con el error que impide el inicio de sesión.

4.2. Diseño General



Hemos optado por un diseño basado en un panel de pestañas.

Estas pestañas se corresponden con las funcionalidades principales de la aplicación:

Gestión de Guías, Gestión de Grupos, Gestión de Rutas, Contratación de Rutas, Historial.

Todas ellas son seleccionables, cambiando la sección difuminada de esta captura, para mantener la consistencia visual entre ellas, por lo que disponen de un diseño muy similar (lista de elementos a la izquierda y formulario a la derecha).

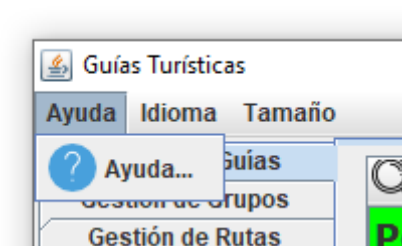
También, al igual que en el Login se tiene acceso en todo momento a la sección de Ayuda, Idioma y Tamaño.

En la sección marcada en azul en la captura se muestra constantemente el usuario actual y la fecha de inicio de sesión.

Además, todos los botones tienen sus correspondientes tooltips para indicar de forma rápida al usuario su funcionamiento.

Se puede salir en cualquier momento pulsando la X de la esquina superior derecha.

4.3. Panel de Ayuda



Para acceder al panel de ayuda, simplemente habrá que pulsar sobre su sección de la barra de herramientas y sobre el desplegable.

Tras clicar en él:



Se abre esta ventana, en la que las distintas secciones, al igual que el diseño de la ventana principal, están separadas en sus pestañas correspondientes. Este diseño se debe a querer mantener la consistencia visual con el resto de la aplicación.

Como podemos comprobar, consiste en una serie de capturas de la aplicación en la que se encuentra marcada la sección a explicar, con su explicación correspondiente justo debajo.

En un principio, este texto se iba a encontrar situado a la derecha de la ventana, pero creemos que su visualización sería mucho más cómoda en la parte inferior.

Podremos salir en cualquier momento de esta ventana pulsando la "X" de la esquina superior derecha, lo que cerrará la Ayuda, pero no la aplicación.

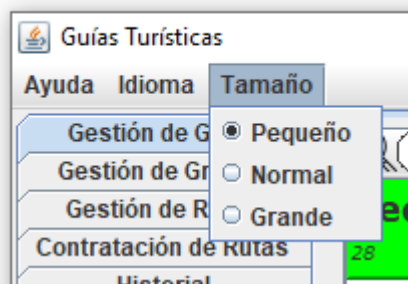
4.4. Opciones de Idioma y Tamaño



Para cambiar de **idioma**, simplemente habrá que clicar en uno de los dos idiomas disponibles.

Esto se puede realizar en cualquier momento y volver a hacer tantas veces como sean necesarias.

Hemos decidido acompañar a la Label con un icono de la bandera de su país correspondiente para permitir que un usuario que se haya equivocado de idioma sepa reconocer cada opción.



Al igual que con el idioma, simplemente habrá que clicar en el **tamaño** deseado.

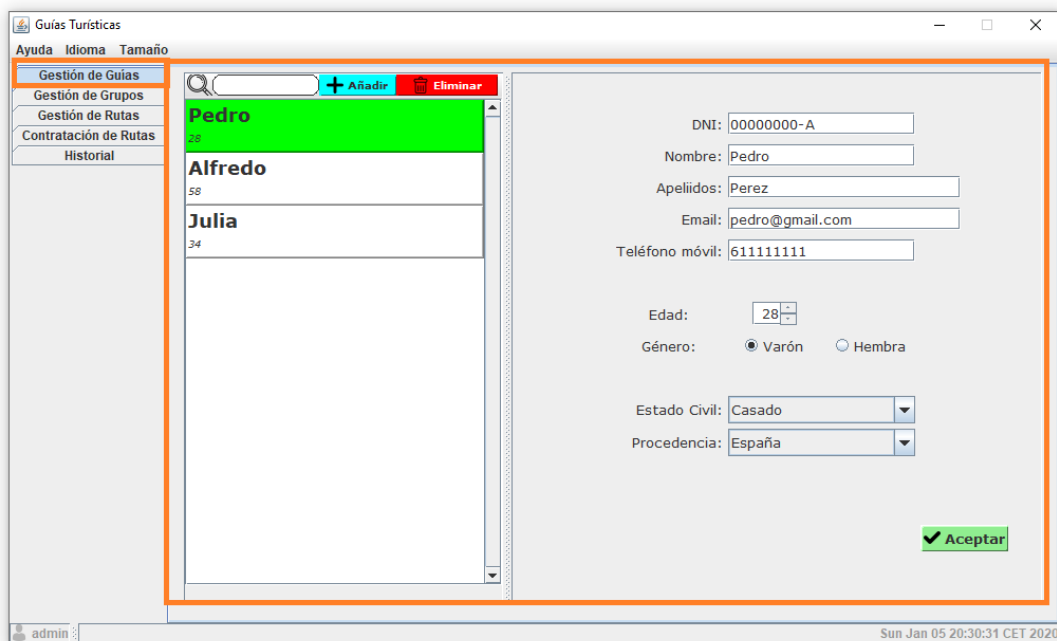
Normal = por defecto

Pequeño = Normal*0.8

Grande = Normal*1.2

Se puede cambiar en cualquier momento, y se sigue manteniendo la relación de aspecto de todos los elementos.

4.5. Diseño Gestión de Guías



Esta es la primera pestaña que nos encontraremos tras haber iniciado sesión, dispone de las siguientes partes:

- Campo de búsqueda: permite buscar **guías** usando su **nombre** como palabra clave
- Botón Añadir: permite añadir un nuevo guía vacío; color azul e icono de "+" para que sea fácil de identificar.
- Botón Eliminar: permite eliminar el guía seleccionado; color rojo y letras en blanco (acción que implica un peligro, el de eliminar un elemento sin posibilidad de deshacer esta acción) e icono de papelera.
- Lista de elementos seleccionables; se marcará en verde la selección actual y se mostrarán sus datos en el formulario.

-Formulario que permite modificar la información de cada elemento (aquellos que requieran de un formato específico aparecerán indicados).

-Botón Aceptar: acepta y guarda las modificaciones realizadas; color verde (no supone una acción peligrosa) e icono de un “tick” para hacer saber que estamos confirmando los cambios.

4.6. Diseño Gestión de Grupos

The screenshot shows a web application window titled 'Guías Turísticas'. The sidebar on the left contains the following menu items: 'Ayuda', 'Idioma', 'Tamaño', 'Gestión de Guías', 'Gestión de Grupos' (highlighted with an orange box), 'Gestión de Rutas', 'Contratación de Rutas', and 'Historial'. The main content area is divided into two sections. On the left, there is a list of groups with the following entries: 'Lider: Julian' (highlighted in green with 'Nº miembros: 14'), 'Lider: Amanda' (with 'Nº miembros: 18'), and 'Lider: Roberto' (with 'Nº miembros: 8'). Above this list are search and action buttons: a search icon, a blue '+ Añadir' button, and a red 'Eliminar' button. On the right, there is a form for the selected group (Julian). The form fields are: 'Id del grupo: 111', 'Nº miembros: 14' (with a small '+' and '-' icon), 'Media de edad: 24 años', 'DNI del líder: 12345678-J', 'Nombre del líder: Julian', and 'Apellidos del líder: Rodríguez'. At the bottom right of the form is a green 'Aceptar' button with a checkmark icon. The status bar at the bottom shows 'admin' on the left and 'Sun Jan 05 20:30:31 CET 2020' on the right.

-Campo de búsqueda: permite buscar **grupos** usando el **nombre del líder** como palabra clave

-Botón Añadir: permite añadir un nuevo grupo vacío; color azul e icono de “+” para que sea fácil de identificar.

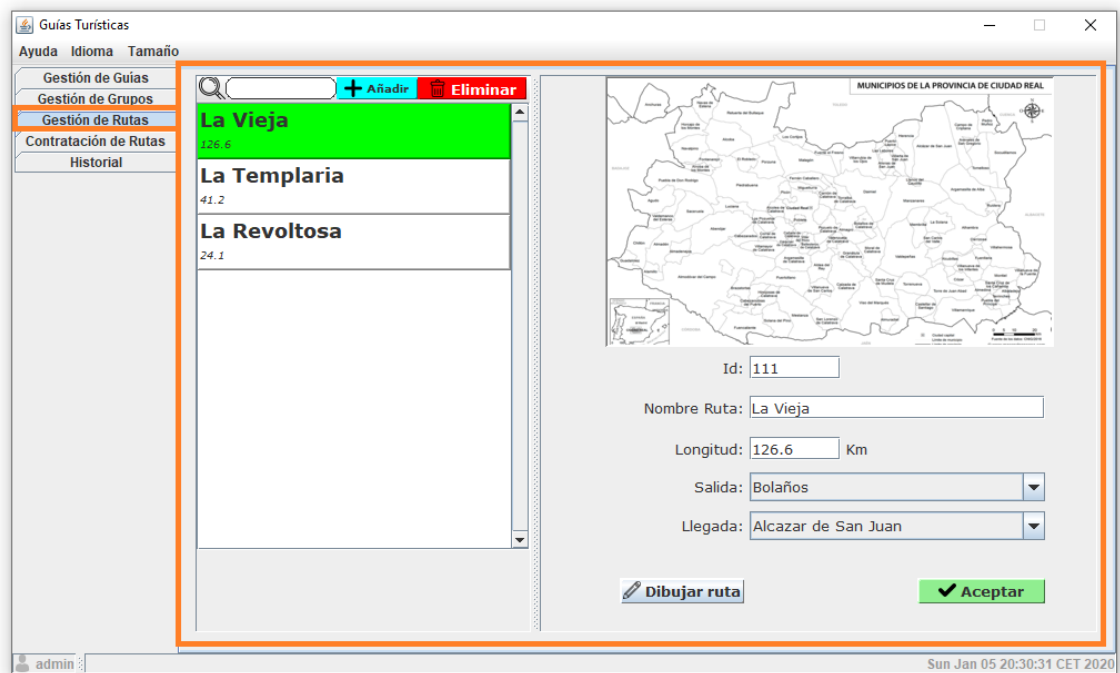
-Botón Eliminar: permite eliminar el guía seleccionado; color rojo y letras en blanco (acción que implica un peligro, el de eliminar un elemento sin posibilidad de deshacer esta acción) e icono de papelera.

-Lista de elementos seleccionables; se marcará en verde la selección actual y se mostrarán sus datos en el formulario.

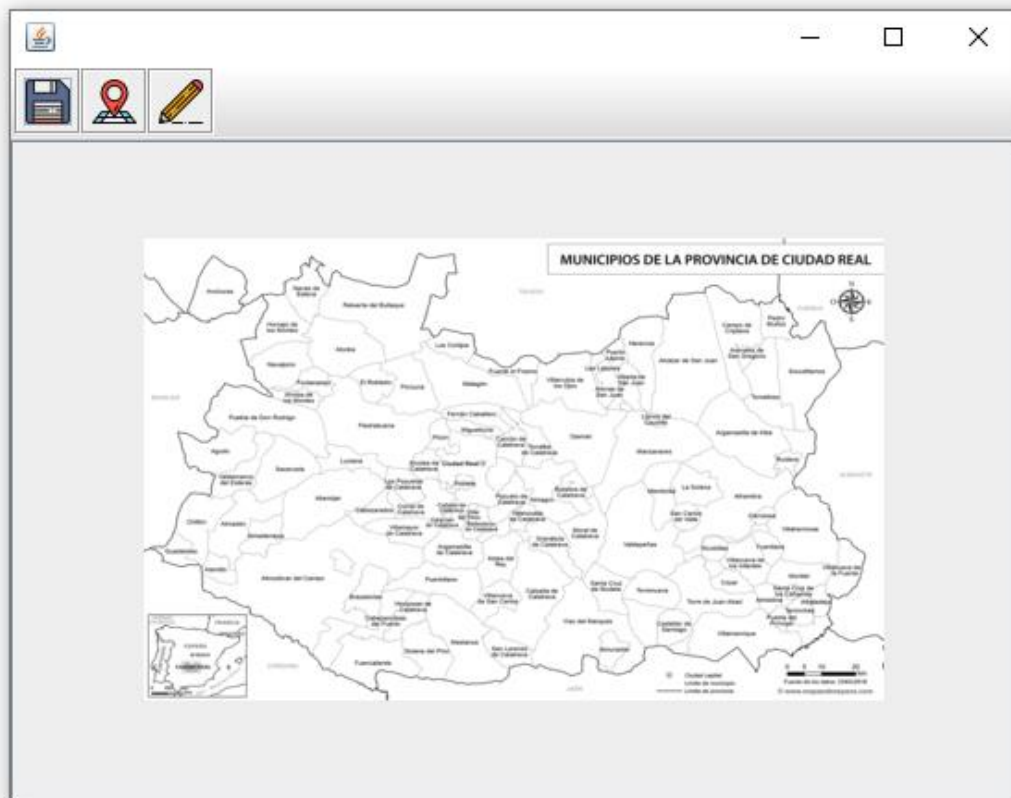
-Formulario que permite modificar la información de cada elemento (aquellos que requieran de un formato específico aparecerán indicados).

-Botón Aceptar: acepta y guarda las modificaciones realizadas; color verde (no supone una acción peligrosa) e icono de un “tick” para hacer saber que estamos confirmando los cambios.

4.7. Diseño Gestión de Rutas y Dibujado de Rutas



- Campo de búsqueda: permite buscar **rut**as usando su **nombre** como palabra clave
- Botón Añadir: permite añadir un nuevo grupo vacío; color azul e icono de “+” para que sea fácil de identificar.
- Botón Eliminar: permite eliminar el guía seleccionado; color rojo y letras en blanco (acción que implica un peligro, el de eliminar un elemento sin posibilidad de deshacer esta acción) e icono de papelera.
- Lista de elementos seleccionables; se marcará en verde la selección actual y se mostrarán sus datos en el formulario.
- Formulario que permite modificar la información de cada elemento (aquellos que requieran de un formato específico aparecerán indicados).
- Botón Aceptar: acepta y guarda las modificaciones realizadas; color verde (no supone una acción peligrosa) e icono de un “tick” para hacer saber que estamos confirmando los cambios.
- Imagen de la ruta seleccionada: permite visualizarla de una forma sencilla y rápida.
- Botón Dibujar ruta: pulsándolo, se abrirá una nueva ventana en la que podremos dibujar nuestra ruta; icono de un lápiz para indicar la acción que supone.



La ventana de dibujado consta de 3 botones (listados de izquierda a derecha):

- Guardado: guarda el dibujo realizado (al ser un prototipo, no es funcional); por ello, disquete de guardado.

- Marca: permite posicionar una marca de punto de interés; por ello, icono de landmark.

- Lápiz: permite dibujar líneas rectas; por ello, símbolo de un lápiz.

Tanto el botón de Marca como el de Lápiz cambian el aspecto del cursor para que el usuario sepa que acción está realizando.

Además, se ha intentado que todos los iconos tengan un estilo gráfico similar, al igual que en el resto de la aplicación.

4.8. Diseño de Contratación de Rutas

Guías Turísticas

Ayuda Idioma Tamaño

Gestión de Guías

Gestión de Grupos

Gestión de Rutas

Contratación de Rutas

Historial

La Vieja
126.6

La Templaria
41.2

La Revoltosa
24.1

Lider: Julian
Nº miembros: 14

Lider: Amanda
Nº miembros: 18

Lider: Roberto
Nº miembros: 8

Seleccione fecha:

enero 2020

	lun	mar	mié	jue	vie	sáb	dom
01			1	2	3	4	5
02	6	7	8	9	10	11	12
03	13	14	15	16	17	18	19
04	20	21	22	23	24	25	26
05	27	28	29	30	31		

✓ Aceptar

admin

Sun Jan 05 21:25:02 CET 2020

Al contrario que en el resto de las secciones, aquí disponemos de dos listas y dos buscadores, que se usan exactamente igual que en sus secciones correspondientes.

-JCalendar: hemos usado un JCalendar que permite la selección de fechas de una forma interactiva y visual

-Botón de aceptar: realiza la contratación de los elementos aceptados

4.9. Diseño de Historial

Guías Turísticas

Ayuda Idioma Tamaño

Gestión de Guías

Gestión de Grupos

Gestión de Rutas

Contratación de Rutas

Historial

La Vieja Amanda
Thu Jan 08 00:00:00 CET 3920

La Templaria Roberto
Sun Dec 28 00:00:00 CET 3919

La Revoltosa Julian
Tue Jan 27 00:00:00 CET 3920

Id ruta: 111

Nombre ruta: La Vieja

Longitud: 126.6

Salida: Alcazar de San Juan

Llegada: Bolaños

Id grupo: 112

Miembros: 18

Id lider: 12312378JM

Fecha contratada: Thu Jan 08 00:00:00 CET 3920

admin

Sun Jan 05 21:25:02 CET 2020

Intentando seguir el mismo diseño que en el resto de las pestañas, disponemos de un **campo de búsqueda** para encontrar los elementos necesarios, y un **formulario**, que esta vez **no es editable**, debido a que su función es la de poder visualizar los datos de cada elemento.

5. Manual de Usuario

Importante: el archivo ejecutable .jar se ha generado como **Runnable JAR File** en lugar de **JAR File** debido a que nos daba problemas al ejecutarlo, por lo que el código fuente se encuentra en la carpeta adjunta ("**presentation**").

- 1) Para ejecutar la aplicación, simplemente habrá que ejecutar el archivo .jar adjunto.
- 2) Se abrirá la ventana de Login, en la que deberemos de iniciar sesión usando un Email cualquiera del tipo XXX@XXX.com y una contraseña cualquiera.
- 3) Se abrirá la ventana principal de la aplicación, a partir de aquí, el funcionamiento específico y posibles dudas se encuentra explicado en su sección específica de lo explicado anteriormente.