

RA1, RA4, RA6, RA7 Swing_Práctica02_Compendio

La práctica que debes realizar consiste en crear una interfaz gráfica, que permita gestionar una **plataforma de pisos de alquiler turísticos**, siguiendo los estándares básicos de usabilidad. Los requisitos que debe cumplir se detallan a continuación.

La práctica consta de dos apartados:

- A. El proyecto.
- B. Usabilidad.

A. EL PROYECTO

Crea un proyecto llamado “swing_c_p02_tusApellidostuNombre”

Teclea el código necesario para realizar el proyecto.

Utiliza en el proyecto una misma gama de colores para cumplir con los estándares de usabilidad. (ej: <https://www.colourlovers.com/palette>).

1. En la ventana principal:

Crea una ventana principal, con las siguientes características:

- ✓ El **tamaño** sea la mitad de la resolución de mi pantalla y la ventana se abra justo en la mitad.
- ✓ El **título** “Gestión Apartamentos Turísticos ‘El nombre que tu defines’”.
- ✓ El **icono** de la ventana el anagrama de la empresa.
- ✓ Una **barra de menú** con los siguientes menús y opciones:
 - **Menú** Archivo – Salir (Sale de la aplicación).
 - **Menú** Registro. (Acelerador de teclado “alt + ?”, la interrogación la sustituyes por cualquier letra que tu decidas del abecedario)
 - Alta Pisos. Acelerador de teclado que **no** sea con “alt” y tiene que abrir la ventana Diálogo
 - Baja Pisos. Acelerador de teclado que **no** sea con “alt” y tiene que abrir un mensaje indicando que no está desarrollada la opción.
 - **Menú** Ayuda – Acerca de...(Tiene que abrir un mensaje indicando información básica de la aplicación; nombre de la empresa, etc.)
- ✓ Un **botón** “Alta Pisos” (Imagen de Nuevo según normas de usabilidad) en la ventana principal que abrirá la ventana Diálogo en modo modal, al igual que el ítem Altas Pisos.
- ✓ Un **botón** “Baja Pisos” (Imagen de Eliminar según normas de usabilidad) en la ventana principal que abrirá un mensaje indicando que no está desarrollada la opción.

2. En la ventana diálogo:

Crea una ventana dialogo en modo modal, con las siguientes características:

- ✓ El **tamaño** de la ventana sea igual a la resolución de la pantalla.
- ✓ El **título** “Alta Pisos”.
- ✓ Como **icono** de la ventana el anagrama de la empresa.
- ✓ Un **primer** panel con color de fondo y un texto con el nombre de la empresa, con un determinado estilo y color de fuente para que quede con vistosidad. Defínele un tipo de borde.
- ✓ Para cada **panel**(JPanel), sus componentes tendrán un color determinado. Por ejemplo; el panel Datos Personales todos los componentes en Azul, el panel Datos Reserva todos sus componentes en verde, también incorpora algún borde.
- ✓ Un **segundo** panel que contendrá los componentes necesarios para recoger los siguientes datos del **arrendador**:
 - Nombre, Apellidos, DNI y Teléfono. Con las siguientes restricciones:
 - El campo teléfono no debe permitir una entrada distinta de 9 dígitos.
 - El campo DNI no debe permitir una entrada distinta de 8 números y una letra.
- ✓ Un **tercer** panel que contendrá los componentes necesarios para recoger los siguientes datos del **inmueble**:
 - Dirección, provincia, fecha de alta, fecha final de disponibilidad, numero de huéspedes, número de dormitorios, numero de baños, número de camas, tipo de camas, “¿Niños?”, “Extras Niños”, imágenes, “Precio Mínimo”.
 - “Provincia”, se podrá seleccionar de una lista de entre todas las provincias de España.
 - “Fecha de alta”, se activará por defecto con la fecha actual.
 - “Fecha final de disponibilidad”, se activará por defecto con la fecha actual más 1 año.
 - “Nº de huéspedes”, se seleccionará de un JSpinner numérico de [0-8].
 - “Nº de dormitorios”, se seleccionará de un JSpinner numérico de [0-4].
 - “Nº de baños”, se seleccionará de un JSpinner numérico de [0-2].
 - “Nº de camas”, se seleccionará de un JSpinner numérico de [0-4].
 - “Tipo de camas”.
 - Según el número de camas, se ira activando o desactivando, una zona para elegir el tipo de cama de una lista preparada con las opciones más comunes (simple, doble, sofá cama) (**Funcionalidad1**).
 - “¿Niños?”, es una casilla de verificación.

- “Extras Niños”, es un panel dentro del este panel y solamente se activarán sus componentes si activamos la casilla de verificación de ¿Niños? Por defecto estará desactivado (**Funcionalidad2**). Los componentes serán:
 - “Edad de niños”, un JSpinner con valor mínimo de 0 y máximo de 10.
 - “Extras” es un cuadro de texto que cuando reciba el foco presentara el siguiente contenido (**Funcionalidad3**):
 - Si edad niños es [0-3] --- cuna
 - Si edad niños es [4-10]---cama supletoria pequeña
- Un **panel Imágenes** en el cual se mostrarán tres “imágenes” del piso, tu elijes como mostrarlas, todas a la vez, pasar de una a otra, etc.
- “Precio Mínimo”, se refiere al precio mínimo al día por el cual se ofertará el piso, dado el siguiente cuadro de cálculo. Mostrará el resultado al cambiar cualquiera de las variables que afecten a precio final (**Funcionalidad4**). Cuadro de cálculo.

Por cama doble _____ 20 €

Por sofá cama _____ 15 €

Por cama simple _____ 15 €

Por baño _____ 25 €

Cuna o cama supletoria _____ 12 €

- ✓ Un **cuarto** panel compuesto por dos paneles tipo ficha (JTabbedPane), en uno se imprimirán los datos del arrendador y en el otro los datos del inmueble, con un formato específico.
- ✓ Un botón “**Imprimir a Documento**” (Imagen de Imprimir, según normas de usabilidad), si todos los datos están cumplimentados correctamente se imprimirán en el panel cuarto.
- ✓ Un botón “**Nuevo**” (Imagen de Nuevo registro, según normas de usabilidad), toda la interface debe de volver a su estado inicial (al abrirlo por primera vez, los campos en blanco, las opciones por defecto y el foco en el campo nombre).
- ✓ Un botón “**Guardar**” (Imagen de Guardar, según normas de usabilidad), si la operación es correcta, es decir, se han rellenado todos los campos obligatorios, debe aparecer el mensaje “Registro Guardado”.
- ✓ Debes de añadir a la interfaz **un componente** que tu consideres interesante y no se hayan utilizado, tienes que añadirle un ToolTipText que explique su utilidad. Además, debes de gestionar un evento sobre él. (Especificar en el documento léeme.txt).

El proyecto debe de estar documentado correctamente. Genera el JavaDoc.

B. USABILIDAD

Siguiendo las 10 reglas heurísticas de la usabilidad, Jakob Nielsen, crea un documento en el que desarrolles con una explicación y unas capturas de pantalla como has aplicado cada uno de los principios a tu proyecto, especifica la gama de colores que has utilizado. Guarda el documento como swing_c_p02_tusApellidostuNombre.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN:

Rúbrica de la tarea		
Swing_P02_compendio		
1. En la ventana principal:		1,2
Características de la ventana: tamaño, título, icono, etc.	0,2	
Crear Menú	0,3	
Funcionalidad de los ítems: salir, baja reservas y ayuda.	0,3	
Nemotécnico y aceleradores de teclado.	0,2	
La ventana diálogo en modo modal se abre desde el menú y desde el botón.	0,2	
2. En la ventana del diálogo:		7,5
Características de la ventana: tamaño, título, icono, etc.	0,2	
Crear el panel1 como se indica.	0,3	
Creación de la interfaz empleando los componentes (cuadros de texto, listas, etc.) más adecuados. Contemplando restricciones. Se descuenta -0,2 por cada error.	2,2	
Crear el panel4 como se indica.	0,4	
Crear el panel Imágenes con las imágenes integradas en el proyecto compilado.	0,4	
Posicionar los elementos usando el modo de distribución más adecuado, gestión de Layouts e interfaz responsiva. Principio de responsabilidad única.	1,2	
Modificar la fuente de las etiquetas, aplica bordes para dar vistosidad a la interfaz.	0,3	
Añadir la gestión de eventos para dar funcionalidad a la interfaz.(camas, extra niños, extras, precio mínimo)0,3 cada uno	1,2	
Los Botones y su funcionalidad: Nuevo, Guardar e Imprimir Datos.	0,7	
Incorporación de un componente libre con la gestión de un evento.	0,3	
3. Características Generales		1,6
Entregar el ejecutable y funciona la aplicación con todos sus componentes.	0,3	
Crea el JavaDoc.	0,3	
Documento de Usabilidad.	1	
Se puntuará negativamente si el código no está bien estructurado, comentado y debidamente ordenado. – 2 puntos.		
Total	10	

INDICACIONES DE ENTREGA:

Una vez realizada la tarea tendrás la siguiente estructura:

Un directorio principal llamado **swing_c_p02_tusApellidostuNombre** y dentro:

- Un directorio llamado **leeme** donde incluyas un archivo de texto con las observaciones que le quieras hacer a la profesora.
- Un directorio llamado **programa** en el que incluyas el directorio del proyecto de la práctica.
- Un directorio llamado **ejecutable** donde incluirás el ejecutable de la aplicación.
- Un directorio llamado **documentos** donde incluirás el documento sobre usabilidad.

El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo comprimido se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

swing_c_p02_tusApellidostuNombre.zip o rar.

Sube el fichero comprimido a la plataforma.