SWING_C_P02.USABILIDAD

Hugo Fdez-Vega Álvarez

1. Visibilidad: Explica al usuario cuál es el estado del sistema en cada momento, y mantenle informado de lo que está pasando.



En el panel Resumen podemos ver cómo va el estado de nuestra reserva, con sus datos.



Además, al guardarse la reserva correctamente seremos informados de ello.

2. Relación con la realidad: Utiliza un lenguaje familiar y apropiado para los usuarios a los que te diriges, y organiza la información con un orden natural y lógico.



Como se puede ver, el lenguaje utilizado es simple y cercano

3. Control y libertad: Ofrece funciones de rehacer y deshacer que permitan al usuario tener el control de sus interacciones con libertad.



Al pulsar en el botón para limpiar, con el dibujo de una escoba, se limpian todos los registros para que el usuario comience su reserva de nuevo.

4. Consistencia y estándares: Establecer una convenciones lógicas y mantenerlas siempre (mismo lenguaje, mismo flujo de navegación)



Las botoneras son un ejemplo de convención lógica que es fácilmente comprensible por el usuario con un vistazo.

5. Prevención de errores: Ayuda a los usuarios a evitar equivocarse antes de que cometan el error.



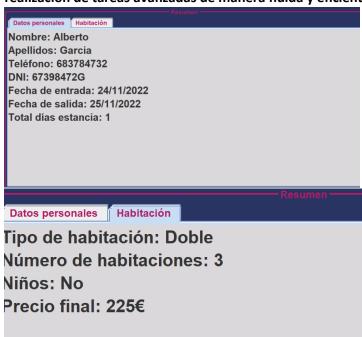
Ciertos campos no permiten introducir valores inválidos. Además, se informa de los valores válidos al usuario mediante tooltips.

6. Reconocimiento: Haz visible todo lo que sea posible, no esperes que los usuarios recuerden o memoricen información, muéstrala si es necesaria en el proceso, las instrucciones deben estar a la vista cuando sea necesario.



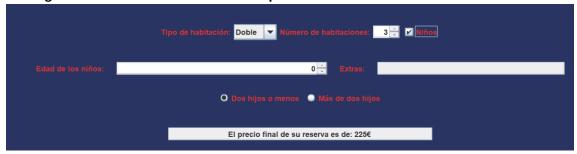
Toda la información que va rellenando el usuario está siempre presente en pantalla para su rápida visualización y/o corrección

7. Flexibilidad: Permite que el sistema pueda adaptarse a los usuarios frecuentes, diseña la realización de tareas avanzadas de manera fluida y eficiente.



Las diversas pestañas nos permiten adaptar la aplicación a las necesidades del usuario.

8. Estética y minimalismo: Muestra sólo lo necesario y relevante en cada situación, no distraigas al usuario con información extra poco relevante.



El CheckBox de Niños nos permite ocultar o visualizar la sección para los niños según se necesite.

9. Recuperarse de los errores: Ayuda a los usuarios a reconocer y corregir sus errores, indica siempre el problema concreto que está ocurriendo y sugiere soluciones constructivas.



Los distintos mensajes nos informan de los errores y de dónde se están cometiendo para que puedan ser subsanados.

10. Ayuda y documentación: La información de ayuda debe ser breve, concisa, fácil de buscar y enfocada a las tareas del usuario.



Los diversos tooltips de la aplicación nos van informando de los elementos y características de ésta.

11. Colores utilizados

Para el panel del título hemos usado un borde de color BLUE del propio SWING y un fondo de color rgb(255, 225, 93).

Para el panel de datos personales hemos utilizado un color rbg(244, 157, 26) para su borde y todos sus componentes y un rgb(41, 52, 98) para el fondo.

Para el panel de la habitación hemos utilizado un color rgb(220, 53, 53) para el borde, sus componentes y todos los componentes de sus subpaneles y un rgb(41, 52, 98) para el fondo. Para el panel de resumen hemos utilizado un rgb(176, 30, 104) para el borde y todos sus componentes y un rgb(41, 52, 98) para el fondo.

Para el panel de los botones hemos utilizado un rgb(54, 28, 64) para el fondo.