

Desarrollo de Interfaces

Manual de usuario de Biblioteca de VideoJuegos



Índice

- **Guía de estilos**
- **Ventanas de la aplicación**
 - **Ventana Principal / Bienvenida**
 - **Ventana de Sesión (Registro / Inicio de Sesión)**
 - **Barra de Herramientas**
 - **Biblioteca**
 - **Ventana de Añadir Juego**
 - **Controles de Usuario**
 - **Registro**
 - **Editar Juego**

Guía de estilos

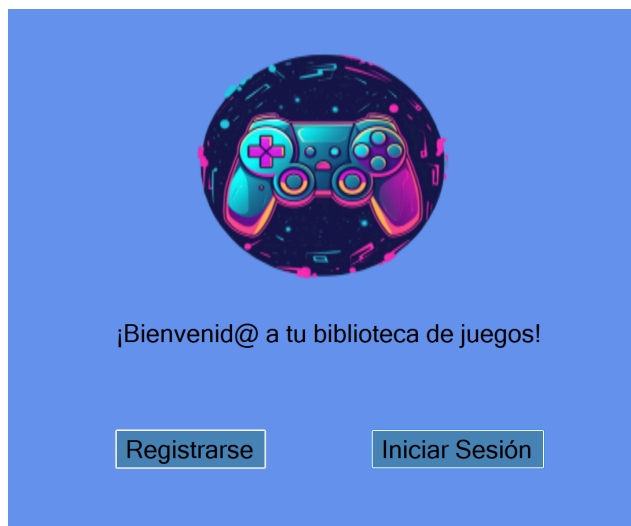
La guía de estilos, detallada en un documento independiente, resume las características esenciales del diseño gráfico de la aplicación. En este resumen, se especifican el tipo de letra empleado, la paleta de colores seleccionada y los tamaños de elementos clave. Se ha procurado emplear un reducido número de colores en la paleta de diseño, centrándonos principalmente en tonalidades de azul. Este enfoque tiene como objetivo minimizar la fatiga visual del usuario.

Ventanas de la aplicación

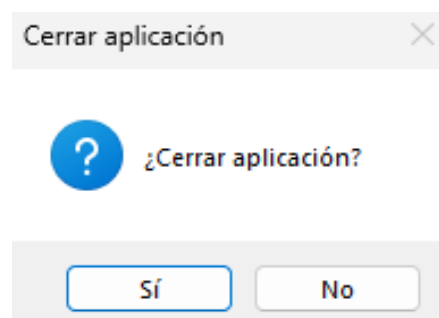
Inicialmente se necesitaba la creación de tres ventanas; sin embargo, debido al diseño creado en Figma complicándose más de lo necesario, fue necesario implementar un total de cinco ventanas, incluyendo la barra de herramientas. Este enfoque adicional se adoptó para asegurar una experiencia de usuario más sencilla, además de para ordenar el código.

Ventana Principal / Bienvenida

La ventana principal o ventana de bienvenida, asignada como “Form1” en Visual Studio, constituye la primera interfaz que el usuario encontrará al acceder a la aplicación. Lo más destacable es la presentación del logo de la aplicación, aunque también podemos encontrarlo como icono de la esta en cada una de las ventanas. También está acompañado por dos botones: “Registrarse” e “Iniciar Sesión”. Aunque ambos botones direccionan al mismo formulario, es esencial destacar que desempeñan funciones diferentes: uno registra los nuevos usuarios en la base de datos, mientras que el comprueba la existencia del usuario y su contraseña. Esto se pensó para evitar crear una ventana de más con código repetido.




Se ha implementado una mecánica en los formularios posteriores, la cual se activa al intentar cerrar cada formulario. Al hacerlo, el usuario regresará automáticamente a ésta pantalla principal. Sin embargo, al intentar cerrar la pantalla principal, se le presentará una confirmación al usuario para asegurar la intención de cerrar la aplicación. Esta funcionalidad adicional pretende prevenir cierres accidentales.



Ventana de Sesión (Registro / Inicio de Sesión)

Esta ventana presenta dos procesos diferentes, adaptándose dinámicamente según el botón seleccionado para acceder a este formulario. En el proceso de registro, se verifica si el nombre de usuario está en uso en la base de datos. En caso negativo, se procede a agregarlo junto a su contraseña, para la cual dejamos ver un campo adicional para repetirla y asegurarnos de haberla escrito bien.



Registro

Usuario:

Contraseña:

Nueva contraseña:

Por otro lado, al optar por iniciar sesión, se realiza una búsqueda del usuario en la base de datos y, en caso existente, se verifica la autenticidad de la contraseña asociada.

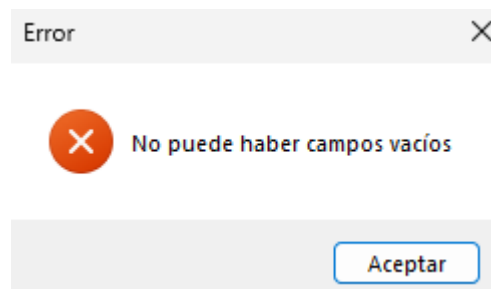


Inicio de Sesión

Usuario:

Contraseña:

Otra mención interesante es la variedad de mensajes de error que pueden aparecer para informar correctamente al usuario del problema que ha surgido.



Al completarse estas tareas en ambos escenarios, el usuario será redirigido a la siguiente ventana: la barra de herramientas, la cual tiene integrada el formulario de la biblioteca de juegos.

Barra de Herramientas

La barra de herramientas, aunque es sencilla, desempeña funciones esenciales para la navegación eficiente dentro de la biblioteca de juegos. Sus principales características incluyen la capacidad de regresar al inicio de la biblioteca, añadir un nuevo juego y cerrar sesión, proporcionando así un acceso rápido a acciones clave. Esta barra de herramientas está vinculada en un principio a la biblioteca de juegos, pero a la hora de añadir o modificar un juego también podremos contar con ella.

Biblioteca Añadir Juego

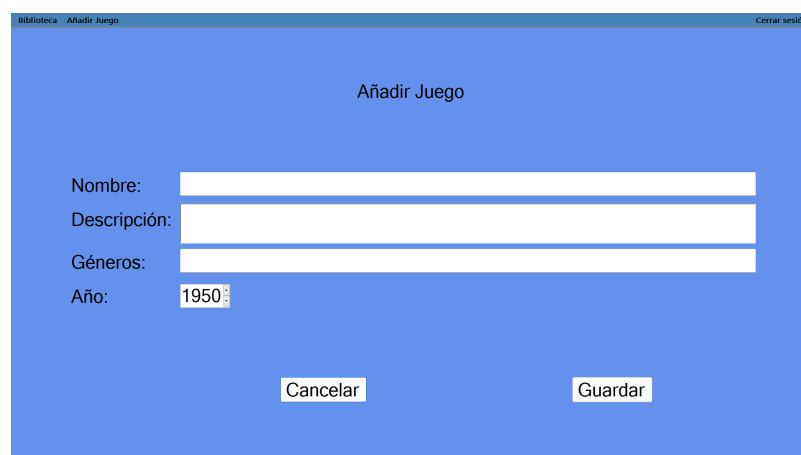
Cerrar sesión

Biblioteca

La sección de la biblioteca sirve como un escaparate inicial de los juegos almacenados en la base de datos. En esta vista inicial, los datos se presentan de manera resumida, proporcionando al usuario un vistazo rápido de la cantidad de juegos y sus respectivos nombres. Se querían implementar más mecánicas, pero la falta de tiempo y conocimiento hizo que no se pudieran llevar todas las ideas a cabo. Cada uno de estos registros se representa mediante un control de usuario, que incluye un botón para acceder a una ventana adicional con información detallada y la opción de realizar ediciones en ella. Este formulario se abrirá en pantalla completa para mejor visualización.

Ventana de Añadir Juego

En este formulario de añadir nuevo juego, se han incorporado múltiples campos para proporcionar una plataforma completa donde el usuario puede ingresar una amplia gama de información sobre el juego. Al guardar, se devolverá al usuario al formulario de la biblioteca para ver los datos agregados anteriormente. Este formulario se abrirá en pantalla completa para mejor visualización.



The screenshot shows a web application window titled 'Biblioteca Añadir Juego Cerrar sesión'. The main heading is 'Añadir Juego'. Below it, there are four input fields: 'Nombre:' (text), 'Descripción:' (text), 'Géneros:' (text), and 'Año:' (year selector with '1950' selected). At the bottom, there are two buttons: 'Cancelar' and 'Guardar'.

Controles de Usuario

Se han desarrollado dos controles de usuario para mejorar la funcionalidad del sistema: el primero está diseñado para gestionar los registros de los juegos. Este control presenta una interfaz intuitiva con dos botones asociados a cada registro, permitiendo al usuario editar o borrar los datos de manera eficiente y precisa. El segundo control de usuario se ha creado con el propósito de editar los datos almacenados en la base de datos.

Registro

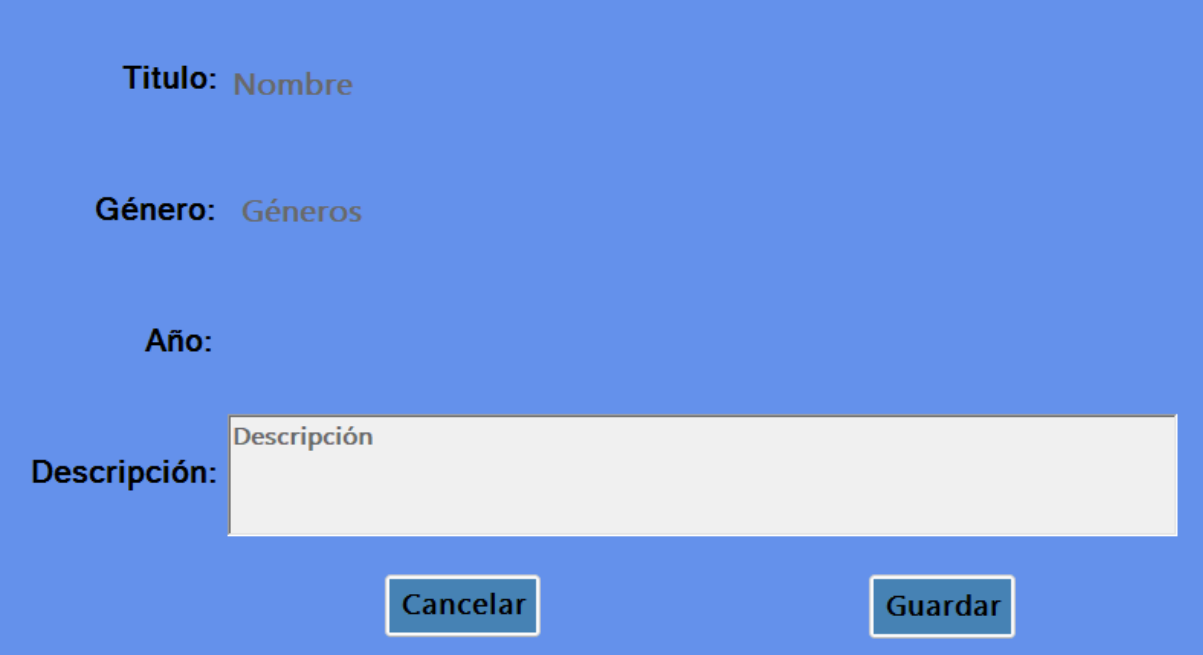
Se han implementado dos controles de usuario para optimizar la gestión de registros en el sistema. El primero, destinado a los registros de juegos, presenta una interfaz que muestra el nombre del juego, junto con opciones para editar la información asociada o borrar el juego completo. Estas opciones están representadas por botones intuitivos situados a la derecha de cada registro.

Por otro lado, en la biblioteca se ha integrado un control de usuario específico para cada juego almacenado en la base de datos. Estos controles de usuario se generan dinámicamente, permitiendo acceder y modificar la información detallada de cada juego de manera individual.



Editar Juego

El segundo control de usuario se despliega al hacer clic en el botón 'editar' del primer control de usuario mencionado. Este segundo control permite al usuario editar la información de un juego específico guardado en la base de datos. Además, se ha agregado un botón de 'cancelar' que permite al usuario volver atrás sin realizar ningún cambio, brindando una opción conveniente para deshacer acciones no deseadas

El formulario de edición de juego se presenta sobre un fondo azul sólido. En la parte superior, el campo 'Titulo:' está etiquetado con el texto 'Nombre' en un color naranja. Debajo, el campo 'Género:' está etiquetado con 'Géneros' en el mismo color. El campo 'Año:' no tiene un valor predefinido visible. El campo 'Descripción:' es un área de texto grande y rectangular con un fondo gris claro, etiquetado con 'Descripción' en gris. En la parte inferior del formulario, hay dos botones rectangulares: 'Cancelar' a la izquierda y 'Guardar' a la derecha, ambos con un fondo azul y un borde blanco.

Titulo: Nombre

Género: Géneros

Año:

Descripción: Descripción

Cancelar Guardar