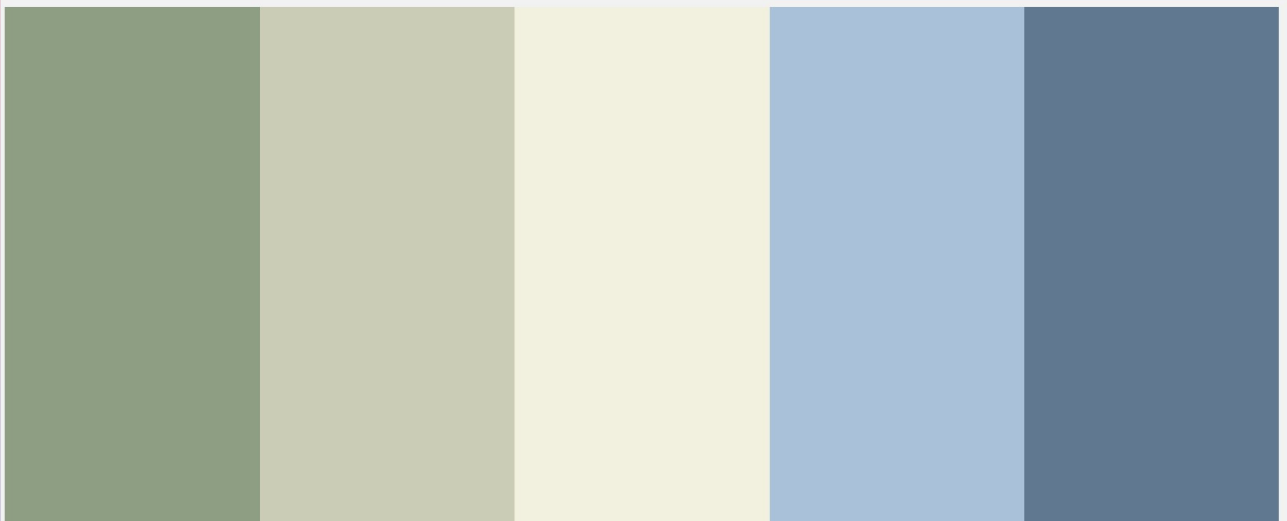


Documento de Usabilidad

La Paleta de colores que he utilizado para desarrollar la aplicación la he elegido de la página: <https://www.colourlovers.com/palette> y es esta:



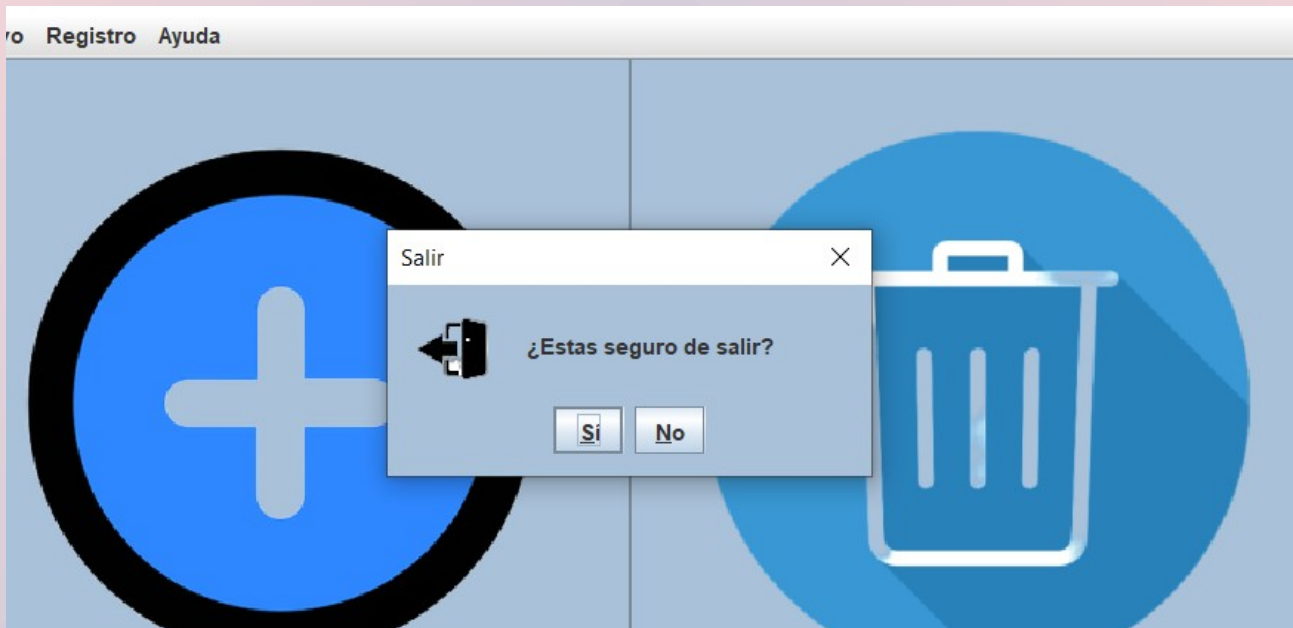
Ademas de también utilizar el color negro junto a esta paleta. La he elegido ya que muchas de las aplicaciones que se estan desarrollando están utilizando muchos colores pastel asi que he optado por ella ya que le daría un diseño actual.

Ahora vamos a explicar cómo he ido desarrollando cada uno de las 10 reglas heurísticas de la usabilidad en mi proyecto:

1. Visibilidad del estado del sistema

Este principio de usabilidad web nos indica que siempre tenemos que tener informado al usuario de lo que está pasando por eso he creado varios JOptionPane para informar al usuario de que se esta haciendo como cuando salimos de la aplicacion o cuando hemos guardado los datos del formulario.

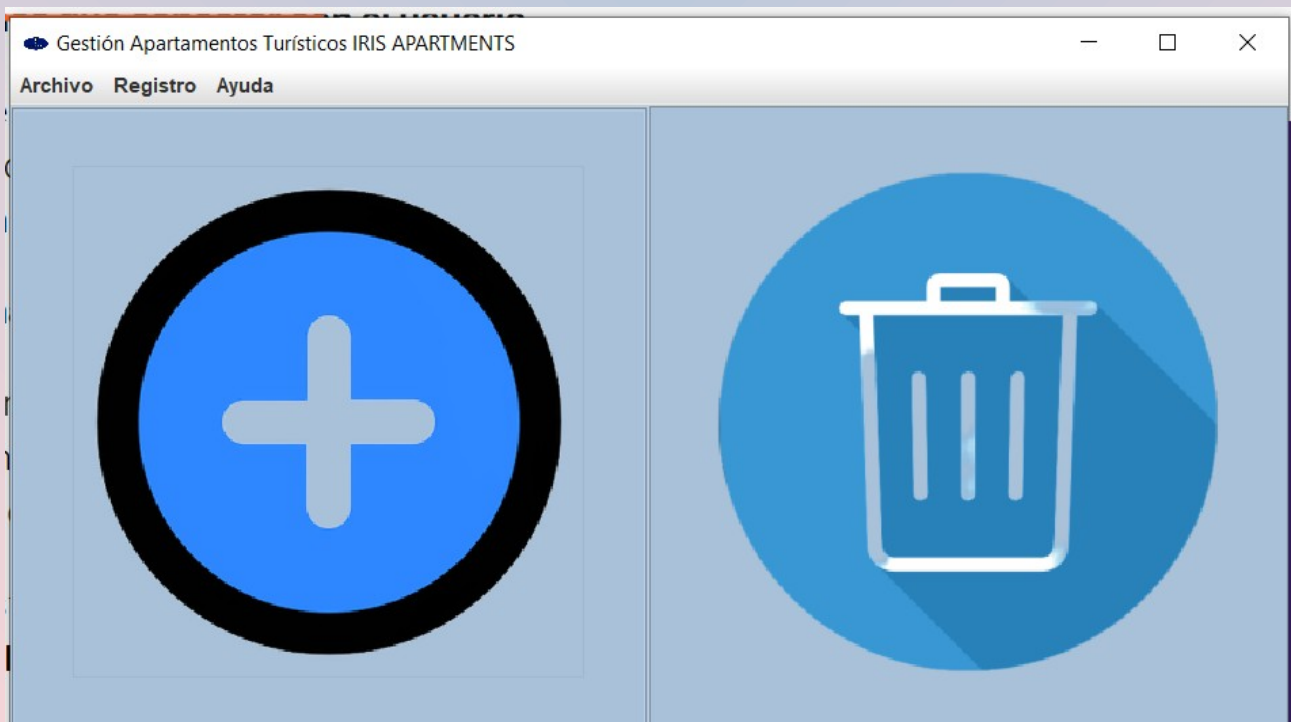




2. Relación entre el sistema y el mundo real

El sistema tiene que “hablar” el lenguaje del usuario con palabras o frases que a éste le sean familiares y que pueda reconocer con facilidad.

Al tener que mostrarse la información de forma lógica y los iconos que utilizamos ser claros, para aplicar esta regla he estado utilizando iconos que se relacionen con la tarea que quiero hacer y que puedas intuir para que sirve cada elemento.



Irene Cañadas Pastor 2º DAM

Por ejemplo estos botones claramente te indican que vas a agregar un elemento o eliminar otro.

3. Control y libertad del usuario

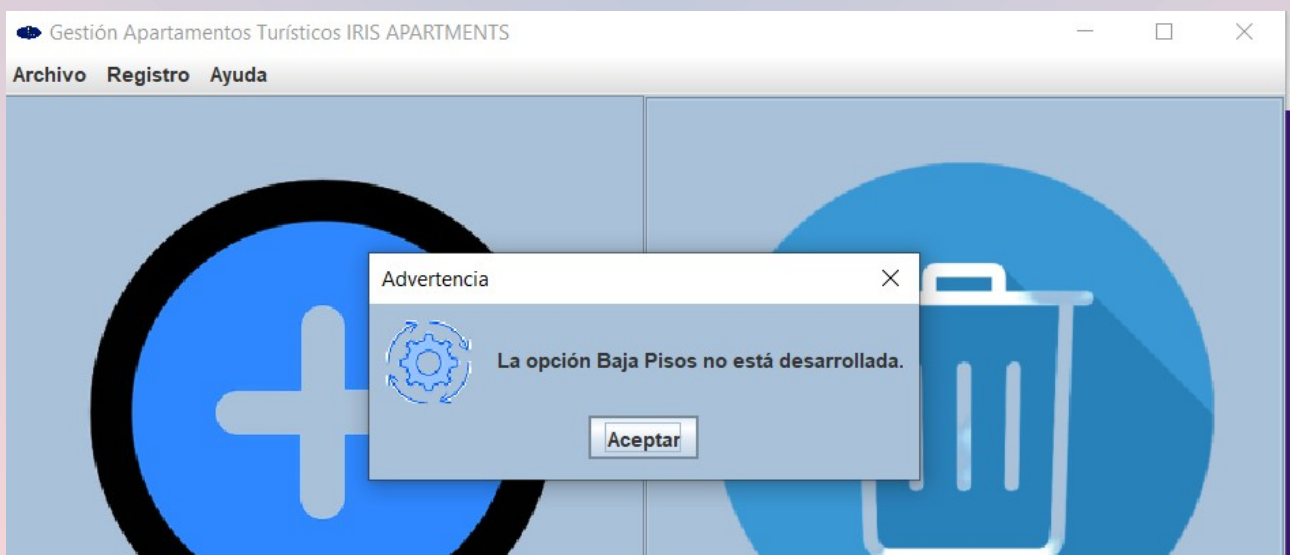
A veces, un usuario se equivoca, por lo que tenemos que darle la opción de poder corregir ese error. Como yo lo he aplicado en este caso, ha sido con la utilización de un botón para borrar los datos que se llama “Nuevo”, así si el usuario se equivoca en el algún dato puede corregirlo.



4. Consistencia y estándares

Otro punto que tenemos que tener en cuenta es seguir los convenios establecidos para ciertos iconos.

Por eso tanto los iconos que he utilizado que estan relacionados con la tarea que se va a realizar como el menu superior colocado son comunes en muchas de las paginas web que encontramos



5. Prevención de errores

Tenemos, en todo lo posible, que prevenir cualquier error que pueda cometer el usuario. Por eso he realizado una comprobación de los campos de formularios en tiempo real. Como en el DNI o el telefono para que no haya un error al hacerlo

```
try {
    MaskFormatter dniMask = new MaskFormatter("#####U");
    MaskFormatter telefonoMask = new MaskFormatter("#####");

    dni = new JFormattedTextField(dniMask);
    dni.setFocusLostBehavior(JFormattedTextField.COMMIT);

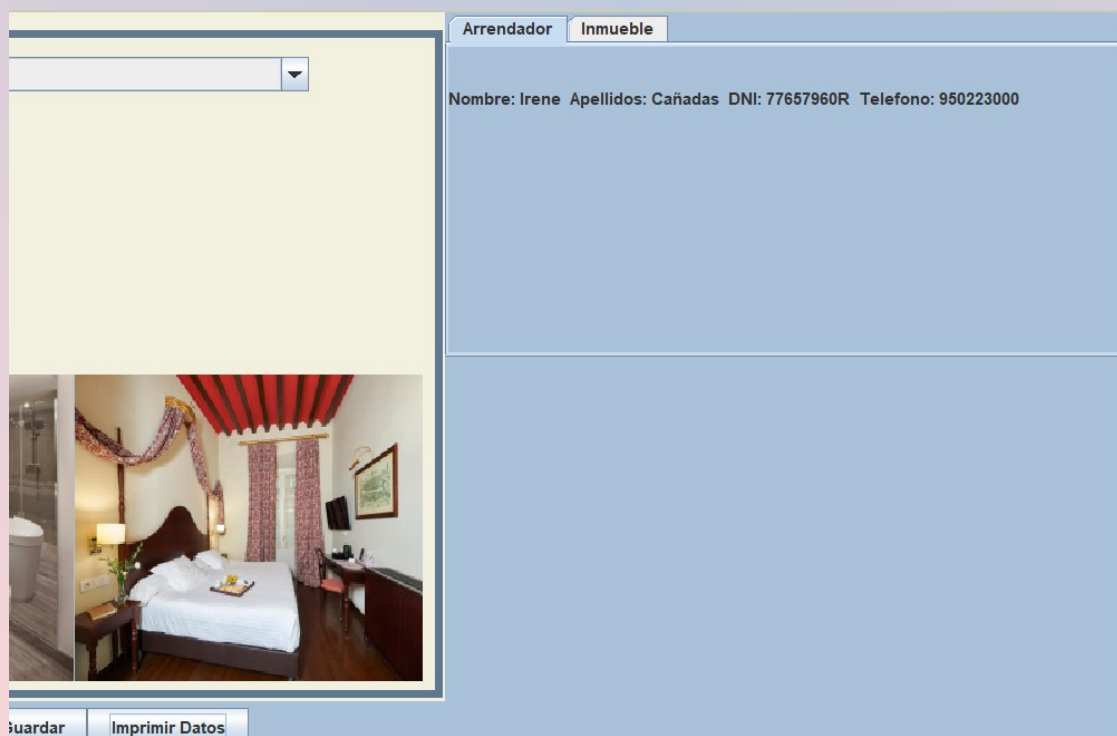
    telefono = new JFormattedTextField(telefonoMask);
    telefono.setFocusLostBehavior(JFormattedTextField.COMMIT);

    dni.setPreferredSize(new Dimension(105,20));
    telefono.setPreferredSize(new Dimension(305,20));

} catch (Exception e) {
    e.printStackTrace();
}
```

6. Reconocer antes que recordar

Siempre es mejor reconocer que obligar al usuario a memorizar acciones u objetos para que pueda cumplir su objetivo. Una aplicación para esto es el botón de imprimir los datos que nos mostrarán los datos que tenemos guardados actualmente en nuestra aplicación.



Arrendador Inmueble

Nombre: Irene Apellidos: Cañadas DNI: 77657960R Telefono: 950223000

Guardar Imprimir Datos

7. Flexibilidad y eficiencia de uso

Tenemos que tener un sitio web preparado para todo tipo de usuario, desde los más novatos hasta los más experimentados.

Una buena forma de aplicar esto es por ejemplo desactivar ciertas opciones para saber que no se pueden utilizar

Nº de Baños:

Tipo de Camas:

Extra Niños

Edad de niños:

Extras:

8. Diseño estético y minimalista

Las páginas web no deben contener información innecesaria, distrae al usuario y puede llegar a molestar en la navegación. Por eso todos los datos que se muestran son importantes o van a ser utilizados

Alta Pisos

IRIS APARTMENTS Gestión Apartamentos Turísticos IRIS APARTMENTS

Datos Arrendador

Nombre:

Apellidos:

DNI:

Telefono:

Datos del Inmueble

Dirección: Provincia:

Fecha de Alta: Fecha de Disponibilidad:

Nº de Huéspedes: Nº de Dormitorios:

Nº de Baños: Nº de Camas:


Tipo de Camas: ¿Niños?: ☐

Extra Niños

Edad de niños:

Extras:

Precio Mínimo:



Immueble

Arrendador

Datos del Arrendador

9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y corregir los errores

Tenemos que intentar que todos los errores que puedan ocurrir en tu web estén expresados en un lenguaje entendible por todos, no por códigos. Eso se puede usar con mensajes de dialogo que te digan el error

10. Ayuda y documentación

Esta regla no se ha implementado en la aplicación pero en un futuro se hará.