

Práctica 5: Pencil

Asignatura: Sistemas Interactivos

Resumen

Ya se ha aprendido, a rasgos generales, la programación de Java y el uso de Java Swing y Netbeans. Pero antes de realizar cualquier labor de programación y ejecución de un proyecto, debe diseñarse y planificarse. Existen diversas herramientas para esto en el diseño de interfaces, nosotros veremos Pencil, que es una herramienta gratuita que permite recrear la aplicación sin ninguna de las funcionalidades que requieren programación.

1. Introducción.

El motivo por el que es importante el diseño y la planificación de nuestra interfaz antes de su programación es debido a que cuesta menos trabajo comprobar la navegabilidad, usabilidad e lo intuitiva que es nuestra aplicación antes de desarrollarla.

Bastaría con un dibujo en un papel para poder realizar este proceso, pero se disponen de muchas herramientas, gratuitas o de pago, para que quede más vistoso y con más opciones. Esto nos permite crear prototipos que nos dará la primera sensación de lo que vamos a crear, y detectar posibles errores de manera prematura que podrían resultar costosos más adelante, en términos de tiempo o dinero.

Esta aplicación dispone de una paleta como Netbeans con elementos del interfaz, aunque se pueden bajar de otras páginas de webs, numerosos recursos para añadirlos y probarlos.

2. Primeros pasos en Pencil.

En primer lugar crearemos un documento en Pencil y lo guardaremos como [prueba.ep](#) o [ejemplo.ep](#). Añadiremos al interfaz un Window Frame, del tipo Sketchy GUI y cambiaremos el título con botón derecho -> Properties -> Text o dando doble click sobre el texto. Una vez adaptado el tamaño que queramos para nuestra ventana, le damos botón derecho y marcamos Locked para que no se mueva y poder poner otros elementos sobre él con mayor comodidad.

Diseñaremos un portal de noticias intentando incluir todos los siguientes elementos:

- Image
- Text Field
- Button
- Tab
- Line
- Bread Content.
- Box
- Labels
- Hyperlinks

Crearemos los tabs de manera que se pueda navegar entre ellos y cambian de color según en qué tab nos encontremos. Así podremos dar claridad al usuario de dónde se encuentra. Para navegar entre tabs, creamos nuevas páginas dando click derecho en el borde exterior del panel de trabajo y dándole a New Page. Al darle botón derecho al tab, podremos darle a Link to y seleccionar la nueva página. Se puede dar también click derecho en el título de la página actual y darle a Duplicate, así no tener que poner todos los elementos de nuevo.

Podremos guardar estos diseños en imagen o PDF, o en formato web con las opciones de exportación del menú archivo.

3. Entregable - Electrolinera.

Con lo aprendido durante esta práctica se deberá desarrollar un boceto de interfaz para una electrolinera. La entrega realizada por el alumno debe cumplir como mínimo los siguientes objetivos:

- Claridad.
- Navegación intuitiva.
- Buen uso del simbolismo.
- Consistencia.
- Estética.

La entrega se realizará mediante una tarea en la plataforma Moodle de la asignatura con fecha límite XX-XX-2016 en formato PDF. El nombre del alumno debe estar reflejado en el nombre del archivo. Se valorará negativamente copias y retrasos en la entrega.