

DESARROLLO DE INTERFACES

DAM (DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA)

SWING COMPENDIO

PRÁCTICA 2

JAVIER PALMERO CLARES

2024-25

IES AL-ÁNDALUS

Índice

Usabilidad según las Reglas Heurísticas de Jakob Nielsen.....	2
1. Visibilidad del Estado del Sistema.....	2
2. Correspondencia entre el Sistema y el Mundo Real.....	3
3. Control del Usuario y Libertad.....	4
4. Consistencia y Estándares.....	5
5. Prevención de Errores.....	6
6. Reconocimiento en lugar de Recordatorio.....	7
7. Flexibilidad y Eficiencia de Uso.....	8
8. Estética y Diseño Minimalista.....	9
9. Ayuda a los Usuarios a Reconocer, Diagnosticar y Recuperarse de Errores.....	10
10. Ayuda y Documentación.....	11
Gama de Colores Utilizada.....	12

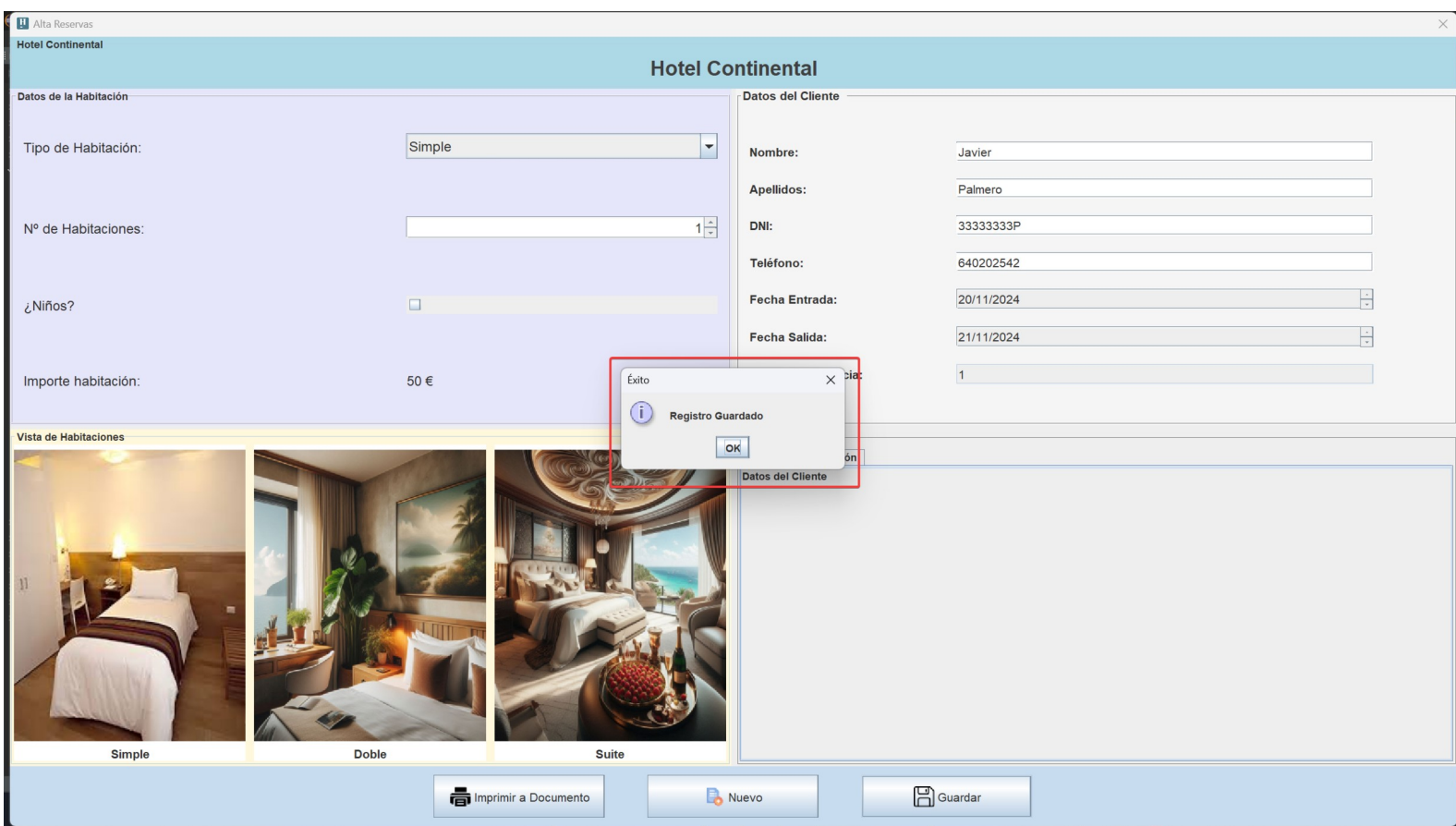
Usabilidad según las Reglas Heurísticas de Jakob Nielsen

1. Visibilidad del Estado del Sistema

Explicación: El sistema debe mantener informado al usuario sobre lo que está sucediendo mediante una retroalimentación adecuada y oportuna. La visibilidad permite al usuario saber en qué parte del proceso se encuentra y si sus acciones están siendo procesadas.

Aplicación en el Proyecto:

- **Ejemplo:** Cuando el usuario realiza una acción como guardar o imprimir una reserva, se le muestra un mensaje de confirmación (JOptionPane.showMessageDialog) indicando que la acción se ha completado con éxito.

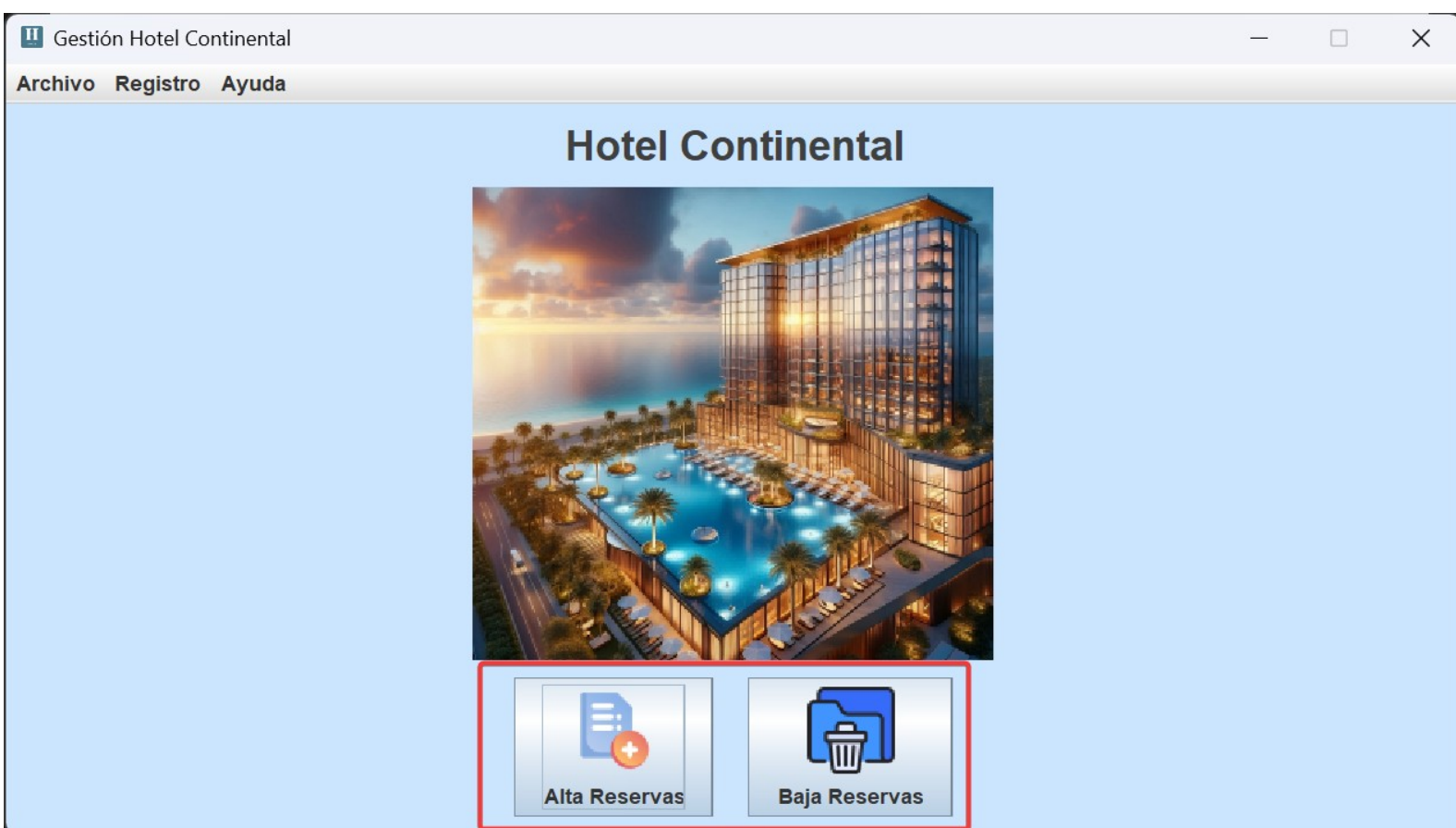


2. Correspondencia entre el Sistema y el Mundo Real

Explicación: El sistema debe utilizar un lenguaje familiar para el usuario, con iconos, términos y conceptos que sean comprensibles y estén relacionados con el mundo real.

Aplicación en el Proyecto:

- **Ejemplo:** El título de la ventana principal es "Gestión Hotel Continental", lo que refleja claramente el propósito del sistema. Los botones tienen nombres como "Alta Reservas", "Baja Reservas", etc., que corresponden a las acciones reales que el usuario espera realizar en un sistema de gestión hotelera.



3. Control del Usuario y Libertad

Explicación: Los usuarios deben tener el control sobre sus acciones y ser capaces de deshacerlas si cometen un error.

Aplicación en el Proyecto:

- **Ejemplo:** El sistema permite al usuario cancelar acciones y reiniciar los formularios con el botón "Nuevo", lo que facilita la corrección de errores. Además, se permite al usuario cancelar una operación, como al cerrar una ventana de diálogo de reservas.

Alta Reservas

Hotel Continental

Hotel Continental

Datos de la Habitación

Tipo de Habitación:

Simple

Nº de Habitaciones:

1


¿Niños?


☐


Importe habitación:

50 €

Vista de Habitaciones

Simple

Doble

Suite

Datos del Cliente

Nombre:

Apellidos:

DNI:

Teléfono:

Fecha Entrada:

20/11/2024

Fecha Salida:

21/11/2024

Nº de días estancia:

1

Detalles

Cliente

Habitación

Datos del Cliente

Imprimir a Documento

Nuevo

Guardar

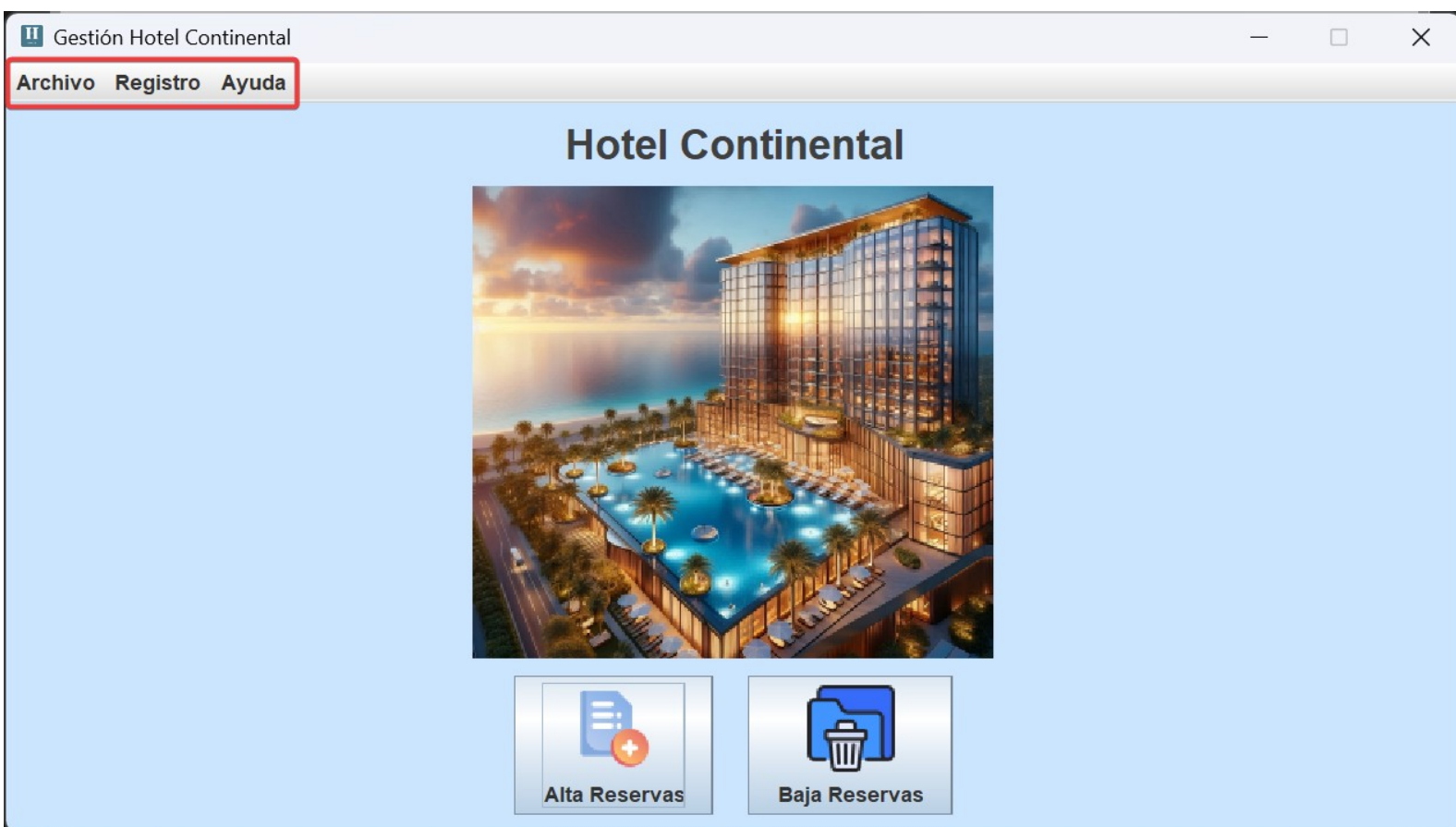
4

4. Consistencia y Estándares

Explicación: El sistema debe seguir convenciones y ser consistente en su diseño para que el usuario no tenga que preguntarse si diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo.

Aplicación en el Proyecto:

- **Ejemplo:** Los botones y las acciones en el menú utilizan un diseño consistente en todos los paneles (por ejemplo, todos los botones tienen un tamaño y estilo similar, y las acciones del menú tienen iconos apropiados).



5. Prevención de Errores

Explicación: El diseño debe ayudar a prevenir errores, ofreciendo opciones claras y limitando las posibilidades de acciones equivocadas.

Aplicación en el Proyecto:

- **Ejemplo:** Los formularios de entrada de datos (por ejemplo, datos del cliente) validan los datos antes de proceder con la acción (como en el caso del método validarDatosCliente).

The screenshot displays the 'Hotel Continental' reservation interface. It is divided into several sections:

- Datos de la Habitación:** Includes fields for 'Tipo de Habitación' (set to 'Simple'), 'Nº de Habitaciones' (set to 1), '¿Niños?' (checkbox), and 'Importe habitación' (50 €).
- Datos del Cliente:** Includes fields for 'Nombre', 'Apellidos', 'DNI', 'Teléfono', 'Fecha Entrada' (20/11/2024), 'Fecha Salida' (21/11/2024), and 'Nº de días estancia' (1). A red box highlights the 'Nombre' and 'Apellidos' fields, which are marked 'Formato incorrecto'.
- Vista de Habitaciones:** Shows three room options: 'Simple', 'Doble', and 'Suite', each with a corresponding image.
- Detalles:** A section for 'Cliente' and 'Habitación' details, currently empty.

A modal error dialog is displayed over the 'Nombre' field, stating: 'Error: El nombre no puede estar vacío'. The dialog has an 'OK' button. The bottom of the interface features a navigation bar with buttons for 'Imprimir a Documento', 'Nuevo', and 'Guardar'.

6. Reconocimiento en lugar de Recordatorio

Explicación: Los usuarios no deben tener que recordar información de una pantalla a otra. En lugar de recordar, el sistema debe proporcionar opciones visibles y accesibles.

Aplicación en el Proyecto:

- **Ejemplo:** Los paneles tienen etiquetas claras como "Datos del Cliente" y "Datos de la Habitación", lo que evita que el usuario tenga que recordar qué información necesita ingresar. Además, los menús y botones proporcionan opciones fácilmente identificables.

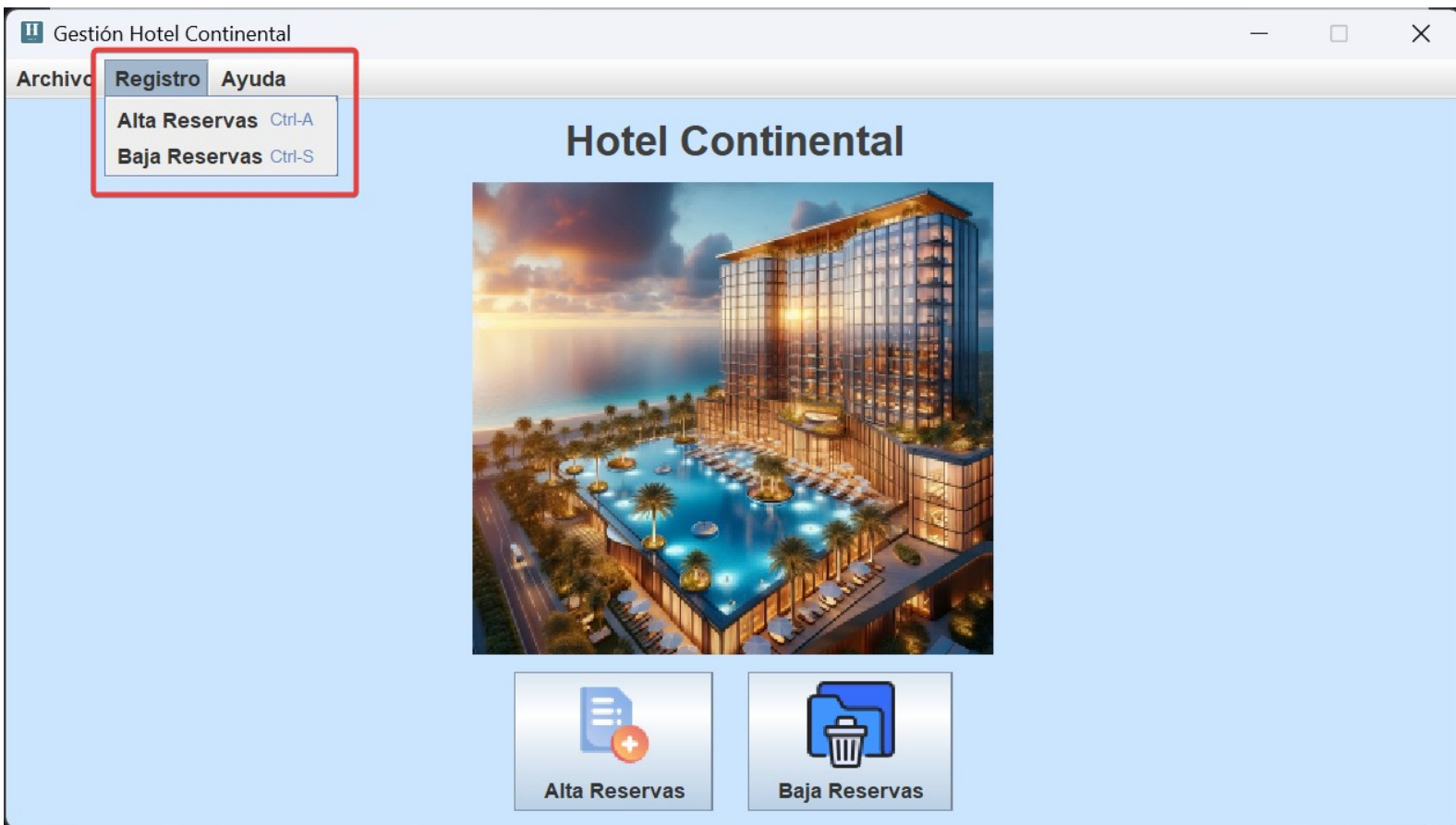
Datos de la Habitación	Datos del Cliente
Tipo de Habitación: Simple	Nombre: <input type="text"/>
Nº de Habitaciones: 1	Apellidos: <input type="text"/>
¿Niños? <input type="checkbox"/>	DNI: <input type="text"/> Formato incorrecto
Importe habitación: 50 €	Teléfono: <input type="text"/> Formato incorrecto
	Fecha Entrada: 20/11/2024
	Fecha Salida: 21/11/2024
	Nº de días estancia: 1

7. Flexibilidad y Eficiencia de Uso

Explicación: El diseño debe ser flexible y eficiente para usuarios experimentados, permitiendo accesos rápidos a las funcionalidades comunes.

Aplicación en el Proyecto:

- **Ejemplo:** El sistema permite atajos de teclado como "Ctrl+A" para la opción de "Alta Reservas", lo que mejora la eficiencia para usuarios avanzados.

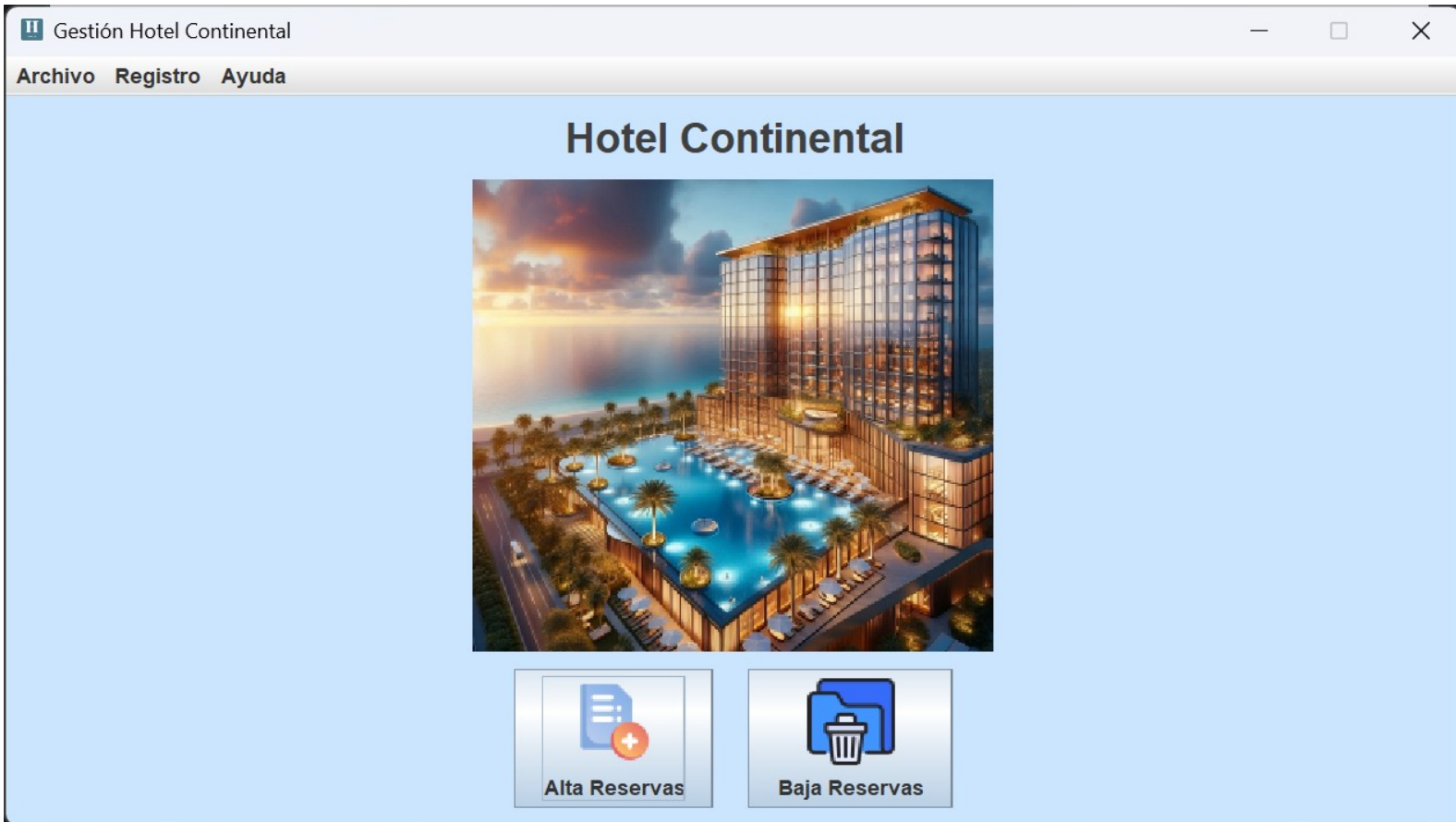


8. Estética y Diseño Minimalista

Explicación: El diseño debe ser simple y libre de elementos innecesarios que puedan distraer al usuario de las tareas más importantes.

Aplicación en el Proyecto:

- **Ejemplo:** La interfaz es limpia, con un fondo suave y botones grandes que permiten una fácil interacción. El uso de iconos también contribuye a una estética simple pero efectiva.



9. Ayuda a los Usuarios a Reconocer, Diagnosticar y Recuperarse de Errores

Explicación: El sistema debe proporcionar mensajes de error claros y ayudar al usuario a recuperar la situación.

Aplicación en el Proyecto:

- **Ejemplo:** Los mensajes de error, como cuando los datos del cliente no son válidos, se muestran con claridad mediante JOptionPane con un mensaje explicativo y opciones de solución.

Datos del Cliente

Nombre:

Javier

Apellidos:

Palmero

DNI:

33333333F

Letra incorrecta

Teléfono:

Formato incorrecto

Fecha Entrada:

20/11/2024


Fecha Salida:

21/11/2024

Nº de días estancia:

1

Error

 El DNI no es válido

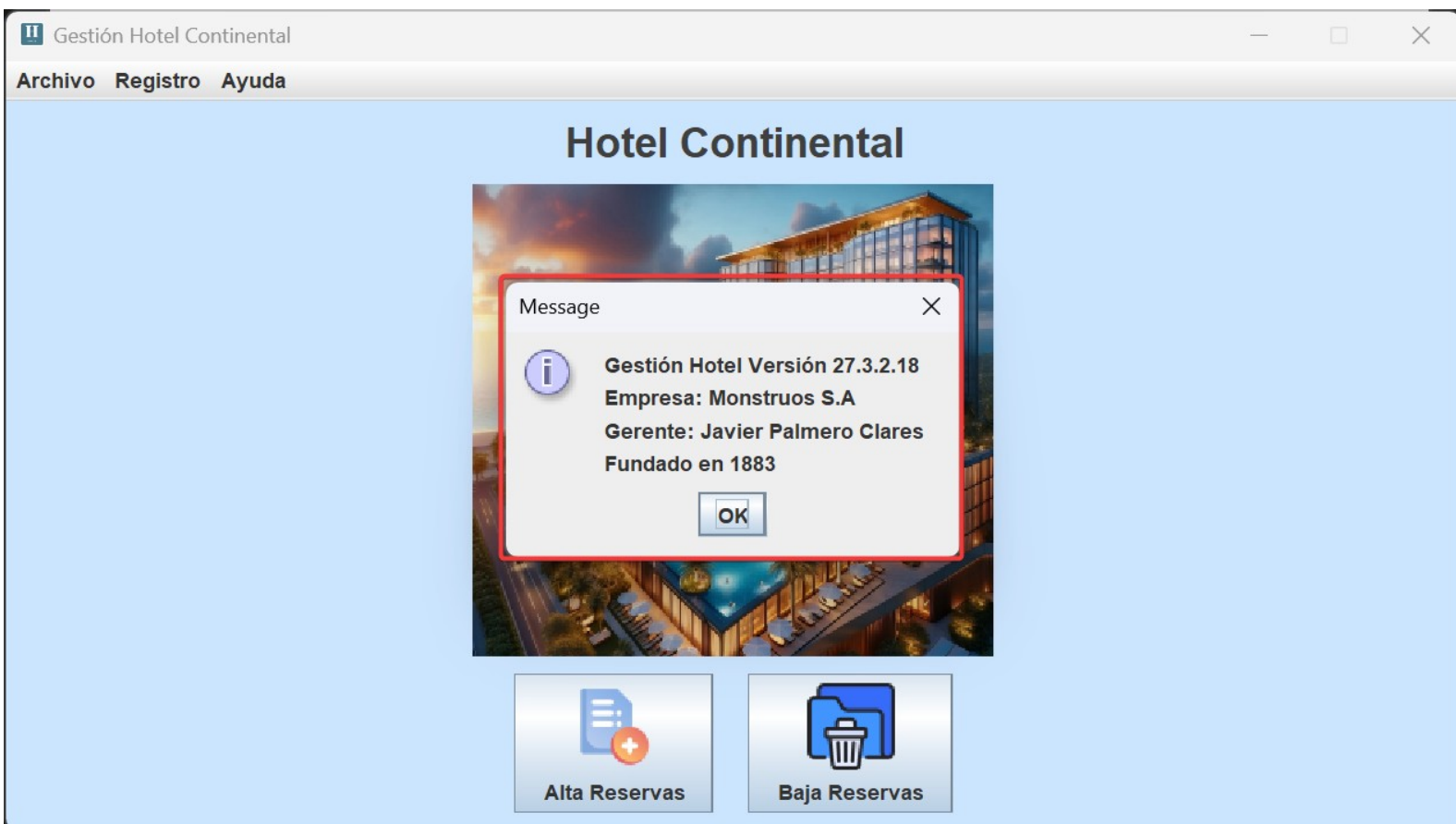
OK

10. Ayuda y Documentación

Explicación: Aunque el sistema debe ser usable sin documentación, a veces se necesita proporcionar ayuda.

Aplicación en el Proyecto:

- **Ejemplo:** El menú "Ayuda" contiene la opción "Acerca de...", que proporciona detalles sobre la versión del software, lo cual es útil para el usuario.



Gama de Colores Utilizada

La gama de colores utilizada para el proyecto ha sido cuidadosamente seleccionada para ofrecer una experiencia visual agradable. Los principales colores son:

- **Color de fondo principal:** #CCE5FF (un tono suave de azul claro, utilizado para el fondo de la ventana principal y otros paneles).
- **Color de texto principal:** #2F4F4F (un gris oscuro para los textos).
- **Color de fondo de paneles:** #ADD8E6 (azul claro, utilizado en paneles como el PanelTitulo y otros componentes secundarios).
- **Botones y acciones:** Colores más suaves para los botones (#B0C4DE) con iconos en tonos adecuados para cada acción (por ejemplo, azul claro para los botones de "Alta Reservas" o "Guardar").