

UNIVERSIDAD DE VALENCIA

# MANUAL DE USUARIO

---

## PROYECTO FINAL DE ENTORNOS DE USUARIO

Yannick Villaescusa Töpper y Jorge Coello Moncada

**01/01/2019**

## INDICE

<b>1. VENTANA CONFIGURACIÓN POR DEFECTO .....</b>	<b>2</b>
1.1. DEGRADADO .....	3
1.2. VISTA PREVIA .....	3
1.3. FIGURAS .....	3
1.4. COLORES .....	4
1.5. GROSOR .....	4
1.6. ACEPTAR CAMBIOS CONFIGURACIÓN .....	5
1.7. CONFIRMACIÓN VALORES DEFECTO .....	5
<b>2. VENTANA SKETCHER.....</b>	<b>6</b>
2.1. LIENZO DEL SKETCHER .....	6
2.1.1. DIBUJAR.....	6
2.1.2. BORRAR .....	7
2.2. BARRA DE HERRAMIENTAS .....	7
2.2.1. DIBUJAR.....	7
2.2.2. BORRAR .....	7
2.2.3. NUEVO.....	7
2.2.4. DESHACER.....	7
2.2.5. REHACER.....	8
2.2.6. GUARDAR .....	8
2.2.7. CARGAR .....	8
2.2.8. AYUDA .....	8
2.2.8.1. VENTANA INSTRUCCIONES AYUDA .....	9
2.2.9. ABRIR CONFIGURACIÓN .....	9
2.2.10. RESTAURAR VALORES DEFECTO .....	9
2.3. BARRA DE ESTADO .....	10
2.3.1. DEGRADADO.....	10
2.3.2. FIGURAS.....	10
2.3.3. COLORES.....	10
2.3.3.1. ELEGIR COLOR.....	11
2.3.4. GROSOR.....	11
2.3.5. CONTADOR FIGURAS.....	11

# 1. VENTANA CONFIGURACIÓN POR DEFECTO

La ventana de configuración por defecto es la primera ventana que se muestra al usuario al iniciar el programa. En ella se podrá elegir los valores por defecto del programa para el lienzo del sketcher.

Los valores que ponemos modificar serian:

- El degradado (Si/No)
- Los colores (Un color/Dos colores)
- El grosor (Anchura de la figura)
- El tipo de figura (Línea, Círculo y Cuadrado)

Cada una de estos valores están separados en bloques bien diferenciados.

A continuación se muestra la apariencia de la ventana configuración:

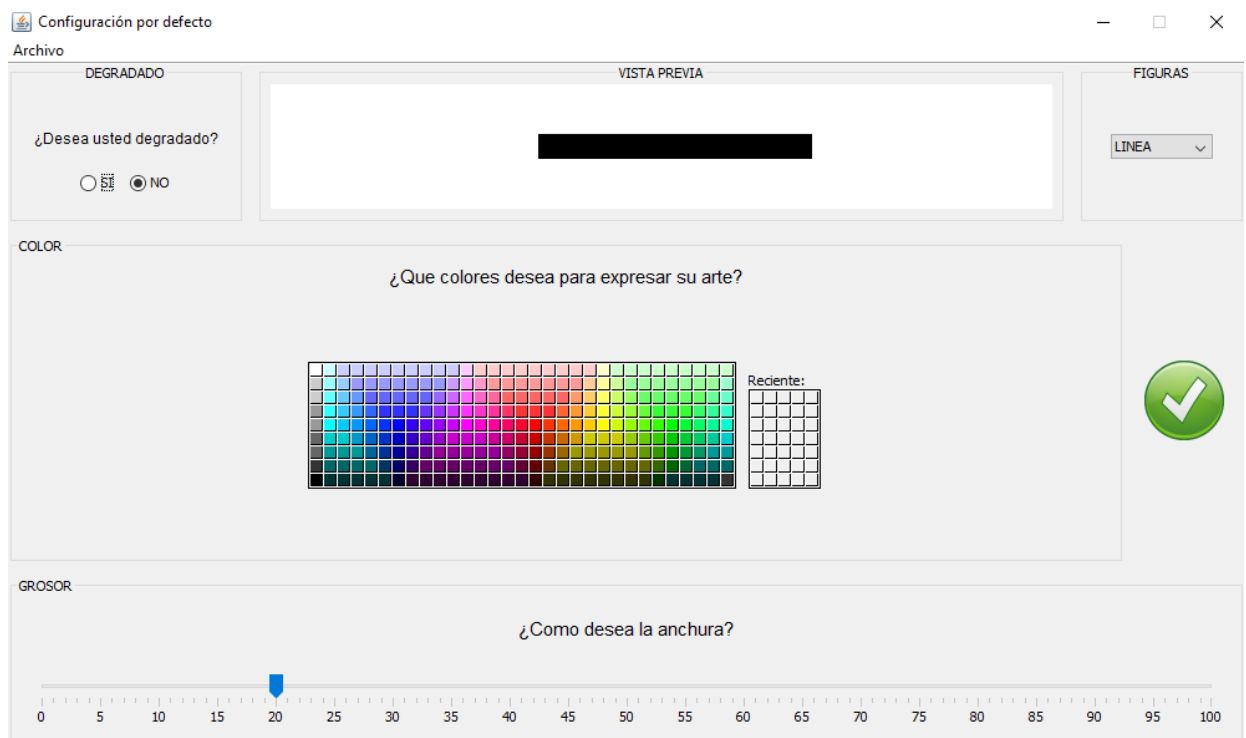


Ilustración I - Ventana Configuración

## 1.1. DEGRADADO

En este bloque elegiremos si queremos usar degradado (significa usar dos colores), o no usar degradado (significa usar un solo color.).

DEGRADADO

¿Desea usted degradado?

☐ SI ☒ NO

## 1.2. VISTA PREVIA

En este bloque se nos mostrara como quedaría la figura con los valores asignados de los demás bloques (degradado, colores, grosor). Como una pre visualización de la figura.

VISTA PREVIA

VISTA PREVIA

VISTA PREVIA

## 1.3. FIGURAS

En este bloque se seleccionara en un desplegable el tipo de figura que se va utilizar por defecto (Línea, Cuadrado y Círculo).

El valor inicial es Línea.

FIGURAS

CUADRADO

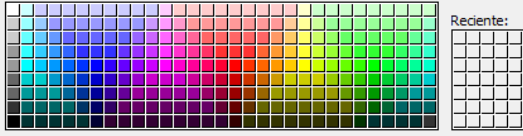
## 1.4. COLORES

En este bloque dependiendo de si el usuario eligió en el bloque “Degradado” si o no, se mostrara un color o dos colores.

Entonces si el degradado está a “Si”, deberá seleccionar dos colores el usuario. En cambio si el degradado está a “No”, deberá seleccionar un color el usuario.

COLOR

¿Que colores desea para expresar su arte?



COLORES

¿Que colores desea para expresar su arte?




## 1.5. GROSOR

En este bloque se seleccionara el grosor de la figura seleccionada.

GROSOR

¿Como desea la anchura?



## 1.6. ACEPTAR CAMBIOS CONFIGURACIÓN

Al finalizar de elegir los valores por defecto de cada bloque, para confirmar los cambios se deberá hacer click en el icono que se muestra a continuación.

Este, abrirá una ventana de confirmación de los valores por defecto.



## 1.7. CONFIRMACIÓN VALORES DEFECTO

Esta ventana de confirmación, nos muestra el estado de todos los cambios que has realizado en la ventana de configuración.


Para que antes de guardar estos valores como defecto de la aplicación, lo confirmes si estás seguro de ello.


CONFIRMACION CONFIGURACION


Degradado: ☒ SI ☐ NO


Grosor:

Figura: LINEA

Color1: 

Color2: 

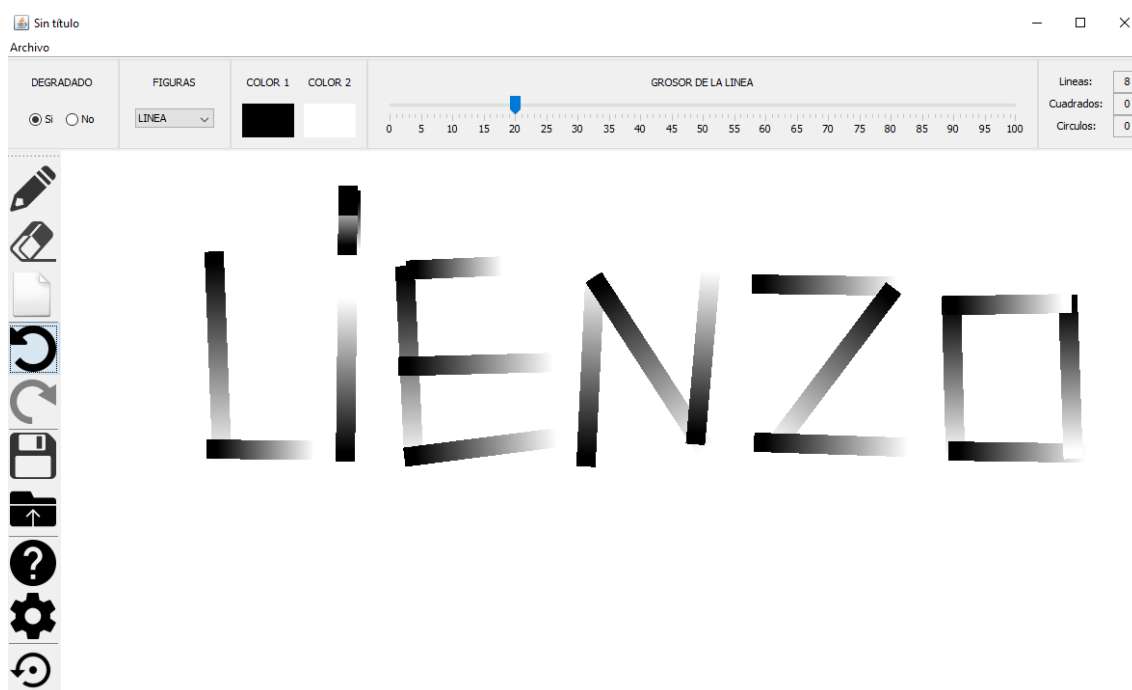




## 2. VENTANA SKETCHER

Al abrir la ventana sketcher por primera vez, nos muestra primero las instrucciones de ayuda de la barra de herramientas de la izquierda. Luego de haber leído las funcionalidades, al cerrar la ventana de instrucciones de ayuda. Veremos que la ventana sketcher, se compone en:

- Lienzo del sketcher (Situado en el centro)
- Barra de herramientas (Situada a la izquierda)
- Barra de estado (Situada arriba)



### 2.1. LIENZO DEL SKETCHER

En ella es donde dibujaremos, o borraremos dependiendo de si hemos hecho click en el icono del lápiz (Dibujar) o en el de la goma (Borrar).

#### 2.1.1. DIBUJAR

Al dibujar depende del tipo de figura seleccionada. Las líneas necesitan dos clicks izquierdos, una en el origen de la línea y otra en el destino de la línea. Los círculos y cuadrados solo necesitan un click izquierdo.

Además con el click derecho se incrementa el grosor en 5, hasta llegar al máximo.

### 2.1.2. BORRAR

Al borrar, el usuario borrara con un tamaño de grosor seleccionado, y solo deberá arrastrar haciendo click izquierdo en la zona donde quiera borrar.

(OJO: Borrar implica reiniciar los contadores de figuras)

## 2.2. BARRA DE HERRAMIENTAS



La barra de herramientas nos permite seleccionar entre una multitud de funcionalidades.

### 2.2.1. DIBUJAR

Esta funcionalidad nos permite decirle al lienzo del sketcher que vamos a dibujar y no a borrar.



### 2.2.2. BORRAR

Esta funcionalidad nos permite decirle al lienzo del sketcher que vamos a borrar y no a dibujar.



### 2.2.3. NUEVO

Esta funcionalidad nos permite limpiar el lienzo, además el contador de figuras ser reiniciará.



### 2.2.4. DESHACER

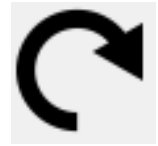
Esta funcionalidad nos permite deshacer el último cambio realizado en el lienzo.





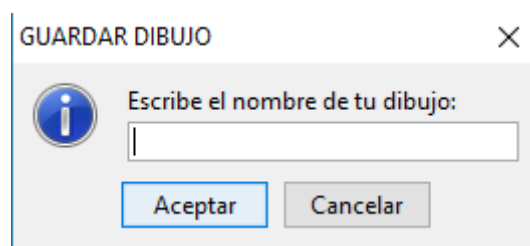
### 2.2.5. REHACER

Esta funcionalidad nos permite rehacer el último cambio realizado en el lienzo.



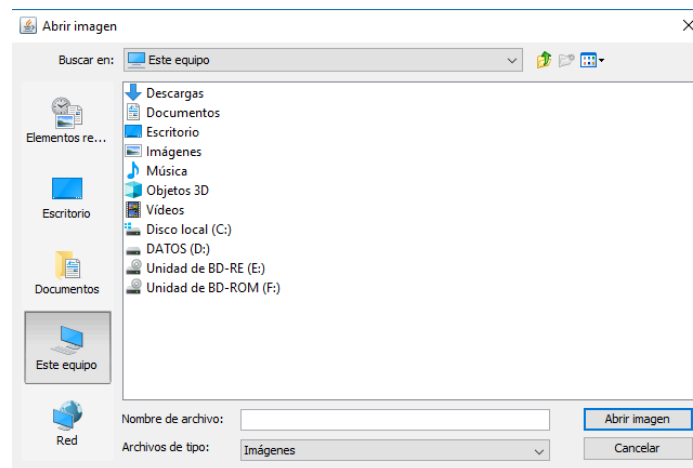
### 2.2.6. GUARDAR

Esta funcionalidad nos permite guardar el dibujo en una imagen jpg.



### 2.2.7. CARGAR

Esta funcionalidad nos carga un dibujo a partir de una imagen jpg.



### 2.2.8. AYUDA

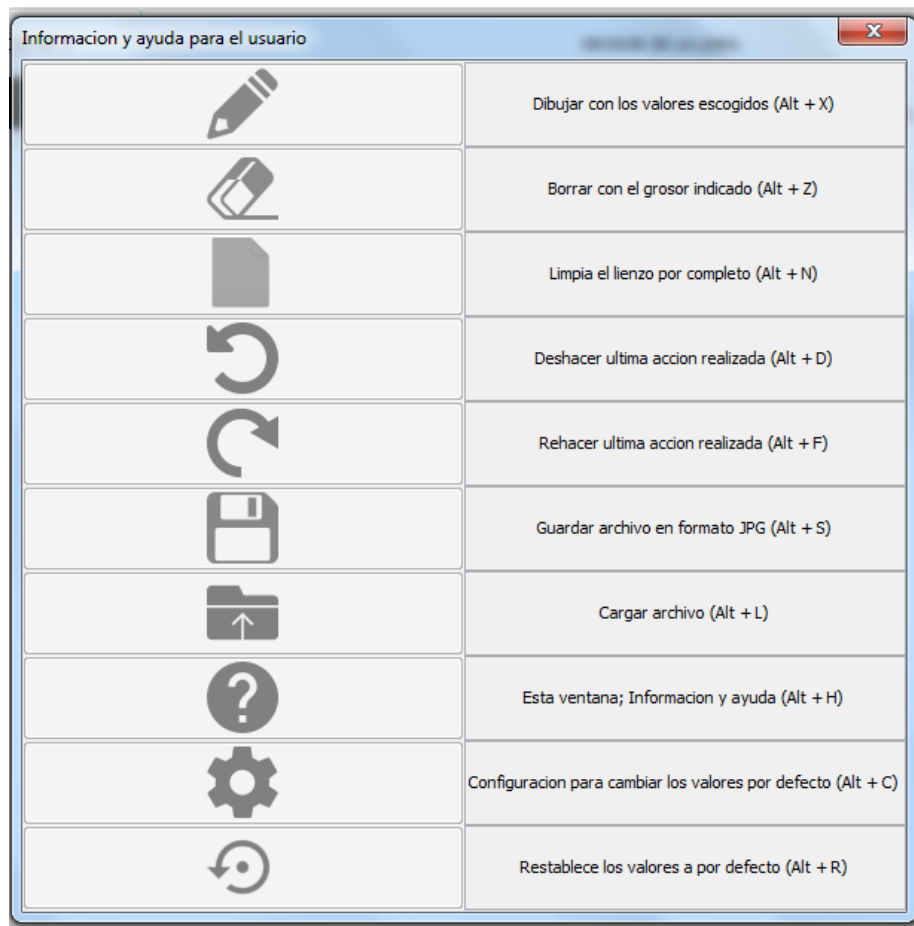
Esta funcionalidad nos abrirá una ventana de instrucciones de ayuda.

La misma que aparece la primera vez que entras en la ventana sketcher.



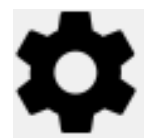
### 2.2.8.1. VENTANA INSTRUCCIONES AYUDA

Esta ventana explica el funcionamiento de cada funcionalidad de la barra de herramientas.



### 2.2.9. ABRIR CONFIGURACIÓN

Esta funcionalidad nos permite volver a la ventana configuración por defecto.

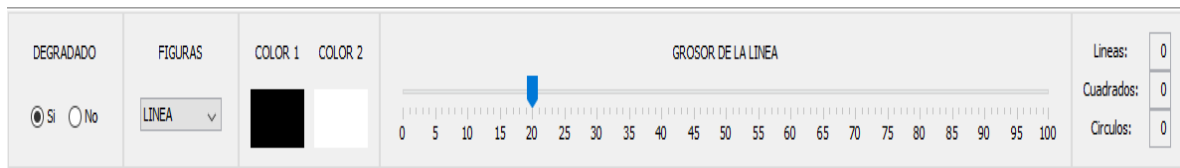


### 2.2.10. RESTAURAR VALORES DEFECTO

Esta funcionalidad nos permite asignar a todos los valores de la ventana sketcher los valores por defectos elegidos anteriormente en la ventana configuración por defecto.



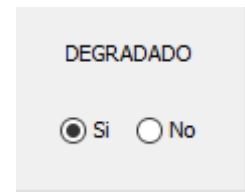
## 2.3. BARRA DE ESTADO



La barra de estado nos permite ver el estado de cada bloque (Degradado, Colores, Figura, Grosor) para tenerlos presente a la hora de dibujar en el lienzo del sketcher.

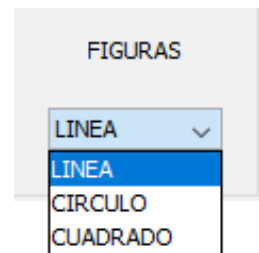
### 2.3.1. DEGRADADO

En este bloque el usuario seleccionará si quiere degradado o no, y dependiendo de su elección en el bloque de colores se mostrará un color o dos colores.



### 2.3.2. FIGURAS

En este bloque el usuario seleccionará a partir de un desplegable el tipo de figura que va a ser dibujado en el lienzo. (Línea, Circulo o Cuadrado).



### 2.3.3. COLORES

En este bloque el usuario seleccionará los colores, dependiendo de si en el bloque “Degradado” está marcada la opción sí o no.

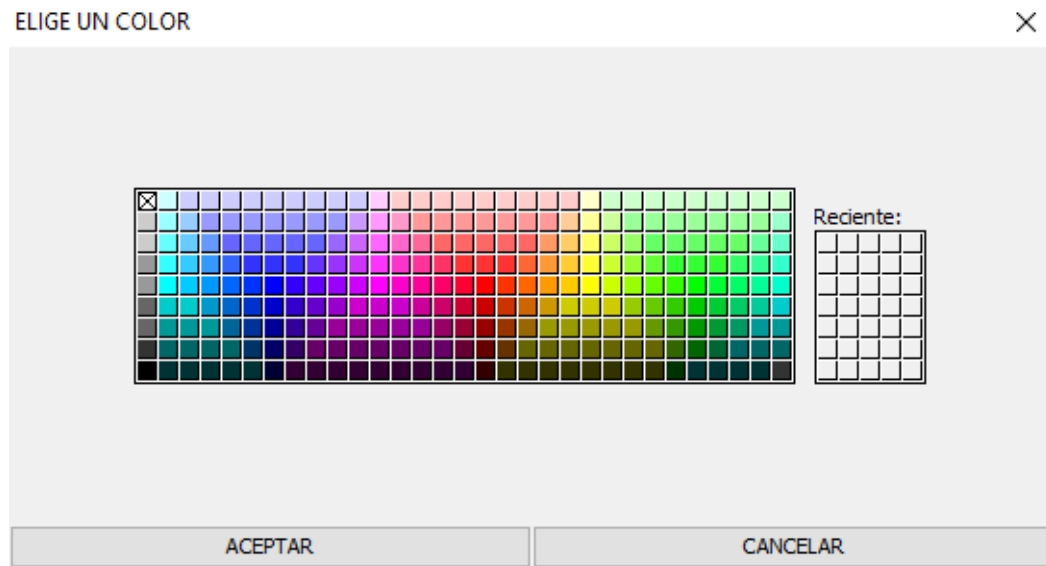
Si está marcada la opción “Si” en el bloque degradado, deberá seleccionar dos colores.

Si está marcada la opción “No” en el bloque degradado, deberá elegir solo un color.



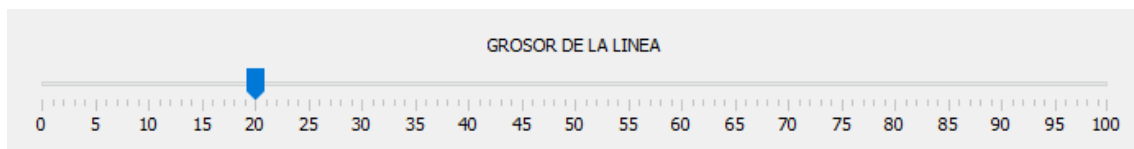
### 2.3.3.1. ELEGIR COLOR

En la ventana de selección de color, se elegirá un color y se dará a “Aceptar” para confirmar la selección. O si has cambiado de idea, y no deseas seleccionar un nuevo color, se hará click en “Cancelar”.



### 2.3.4. GROSOR

En este bloque dependiendo del tipo de figura que el usuario haya seleccionado, podrá elegir el grosor (si la figura es una línea), o el radio (si la figura es un círculo), o la anchura (si la figura es un cuadrado).



### 2.3.5. CONTADOR FIGURAS

En este bloque se muestra los contadores de figuras (Línea, Círculo y Cuadrado) dibujadas en el lienzo del sketcher.

