

Para esta aplicación se ha utilizado la paleta de colores de este enlace:

[https://www.colourlovers.com/palette/580974/Adrift\\_in\\_Dreams](https://www.colourlovers.com/palette/580974/Adrift_in_Dreams)

# Usabilidad

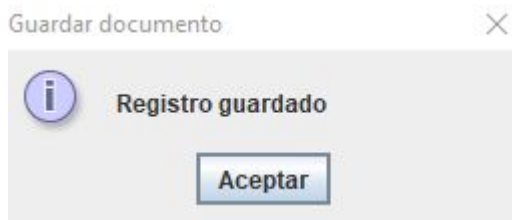
## **Punto 1: Visibilidad.**

Se le informa al usuario de las acciones que va a realizar o que va a suceder.

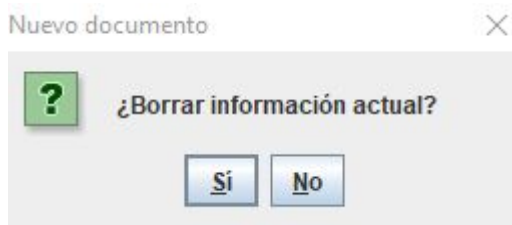
Cuando se pulsa el botón para imprimir los datos:



Cuando se pulsa el botón de guardar documento:



Cuando se pulsa el botón de crear nueva reserva.



**Punto 2: Relación con la realidad.**

Se usa un lenguaje dirigido al usuario que realiza las reservas siendo todo perfectamente entendible:

Por ejemplo la siguiente imagen, su lenguaje es fácil de entender y sabe que hacer con cada elemento.



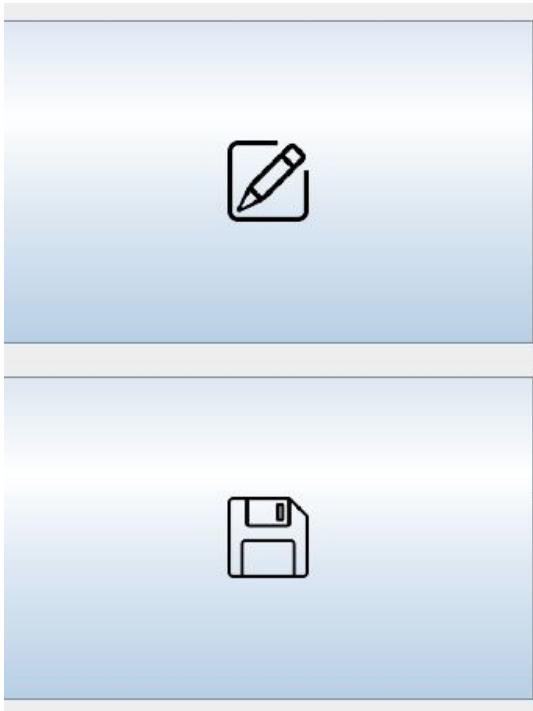
The image shows a web form titled "Datos de la habitación" (Room Data) in a teal header. The form is set against a light gray background and contains the following elements:

- A label "Número de habitaciones" (Number of rooms) followed by a numeric input field containing the value "0".
- A label "Tipo de habitación" (Room type) followed by a dropdown menu currently showing "Simple".
- A checkbox followed by the text "¿Añadir niño?" (Add child?).
- A button at the bottom with the text "Click aquí para calcular importe" (Click here to calculate amount).

**Punto 3: Control de libertad.**

Al usuario se le dan las opciones de guardar datos y eliminar la información actual haciendo una doble confirmación sobre esta última, para evitar posibles errores.

(Botones que hacen dichas acciones)



**Punto 4: Consistencia y estándares.**

En la aplicación se utiliza en todo momento el mismo lenguaje, siendo la siguiente imagen un ejemplo de esto:

Datos personales	
Nombre:	<input type="text"/>
Fecha de entrada:	<input type="text" value="04/12/2020"/>
Apellidos:	<input type="text"/>
Fecha de salida:	<input type="text" value="05/12/2020"/>
DNI:	<input type="text"/>
Dias de estancia:	<input type="text" value="1"/>
Telefono:	<input type="text"/>

Datos personales	Datos de la habitacion
<p>&lt;Nombre&gt;</p> <p>&lt;Apellidos&gt;</p> <p>&lt;DNI&gt;</p> <p>&lt;Teléfono&gt;</p>	

### Punto 5: Prevención de errores.

Antes de que el usuario imprima la reserva, se le avisará antes de imprimir que el contenido contiene errores.

Además, mientras está añadiendo información, se le avisará si esta cometiendo alguno, incluso impidiendo que pueda realizarlo.

Errores al intentar imprimir:

Datos personales	
Nombre:	<input type="text"/>
Fecha de entrada:	<input type="text" value="04/12/2020"/>
Rellene el campo	
Apellidos:	<input type="text"/>
Fecha de salida:	<input type="text" value="02/12/2020"/>
Rellene el campo	
DNI:	<input type="text"/>
Dias de estancia:	<input type="text" value="0"/>
Rellene el campo	
Telefono:	<input type="text"/>
Rellene el campo	

La entrada debe ser antes que la salida

Guardar documento

 Debes introducir al menos una habitación

Aceptar

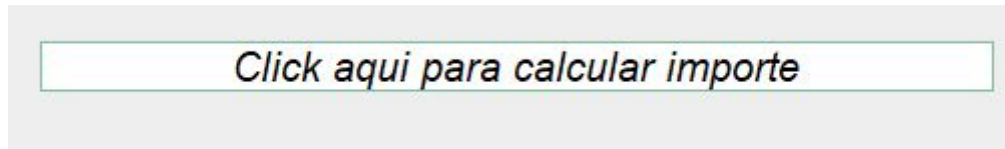
Ejemplos de errores mientras se introducen datos:

Nombre:	<input type="text" value="Nombre demasiado larg"/>
Máximo de caracteres 20	
Apellidos:	<input type="text"/>
Rellene el campo	
DNI:	<input type="text" value="1231231233"/>
Introducir solo 9 caracteres	
Telefono:	<input type="text" value="E"/>
Solo introducir números	

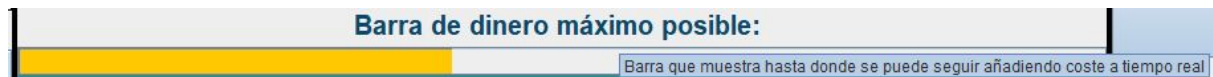
**Punto 6: Reconocimiento.**

Hacer que el usuario no tenga en ningun momento que memorizar algo.

Esta aplicación está hecha de forma que cualquier duda que se tenga, se resuelva con solo observar la aplicación. Es el ejemplo de calcular el importe:



O para más información el ejemplo de una barra de cantidad de dinero, que se mostrará dejando el cursos encima del componente:



## Punto 7: Flexibilidad.

Hacer que el usuario pueda modificar la aplicación a su gusto.

Para ellos esta aplicación se adapta a la dimensión que el usuario quiera darle, si quiera hacer la ventana más pequeña o más grande:






En las imágenes siguientes se muestra una ventana ampliada al máximo y la siguiente imagen con un tamaño disminuido (no es apreciable bien en imágenes)

## Punto 8: Estética y minimalismo.

La información mostrada en pantalla es la información que el usuario debe tener. No hay ningún tipo de contenido extra. Los botones no contienen texto pues se intuye con facilidad que hace cada uno de ellos.

Alta Reservas

### Hotel JFMP

Datos personales	Datos de la habitación	Menú
<p>Nombre: <input type="text"/> Fecha de entrada: 04/12/2020</p> <p>Apellidos: <input type="text"/> Fecha de salida: 05/12/2020</p> <p>DNI: <input type="text"/> Dias de estancia: <input type="text"/> 1</p> <p>Telefono: <input type="text"/></p> <p><i>La entrada debe ser antes que la salida</i></p>	<p>Número de habitaciones <input type="text"/> 0</p> <p>Tipo de habitación Simple</p> <p><input type="checkbox"/> ¿Añadir niño?</p> <p><a href="#">Click aqui para calcular importe</a></p> <p>Barra de dinero máximo posible:</p>	
<p><b>Datos personales</b> Datos de la habitación</p> <p>&lt;Nombre&gt;</p> <p>&lt;Apellidos&gt;</p> <p>&lt;DNI&gt;</p> <p>&lt;Teléfono&gt;</p>	<p><b>Imágenes del hotel</b></p> 	
		
		



### **Punto 9: Recuperarse de los errores.**

Para este punto, se ha demostrado anteriormente que efectivamente, el usuario puede solucionar antes de, en este caso, imprimir el registro. **(Ver punto 5)**

### **Punto 10: Ayuda y documentación.**

Se resuelven las posibles dudas que se pueda tener en la aplicación explicando como funciona esta.

En este ejemplo, al iniciar la aplicación, se verá un menú donde entre las opciones disponibles se encuentra un botón de ayuda, al pulsar mostrará el siguiente mensaje:

