



Alumno:

Samuel Jonathan Trujillo Bolaños

Docente:

José Miguel Carrera Pacheco

8°B

Proyecto: Conecta-Tehuacán

Rol: QA

Reporte QA

Eventos, Estados y Control por Teclado

1. Introducción

Este reporte documenta las pruebas realizadas sobre la interfaz del sistema con enfoque en accesibilidad e interacción por teclado. El objetivo es verificar que la aplicación funcione sin depender del mouse, mantenga estados visibles y proporcione retroalimentación clara al usuario.

Se evaluaron eventos dirigidos por interacción (event-driven UI), navegación por teclado, estados visuales accesibles y feedback del sistema.

2. Investigación teórica

2.1 Event-Driven UI

Una interfaz basada en eventos responde a acciones del usuario como clics, teclas presionadas, foco, pérdida de foco y cambios de estado. Cada evento genera una reacción del sistema, permitiendo una experiencia dinámica.

En accesibilidad, los eventos de teclado deben producir el mismo resultado que los eventos del mouse.

2.2 Eventos de teclado

Se validó el uso correcto de:

- **Tab** → navegación entre elementos
- **Enter** → activación de botones
- **Space** → selección de controles
- **Escape** → cancelación/cierre
- **Arrow keys** → navegación en menús

Esto garantiza que usuarios sin mouse puedan operar completamente la interfaz.

2.3 Estados visibles y accesibles

Se verificó la presencia de estados claros:

- Focus visible
- Hover identificable
- Active
- Disabled
- Error
- Feedback de navegación

Los estados deben comunicar visualmente el estado del sistema.

3. Casos de prueba

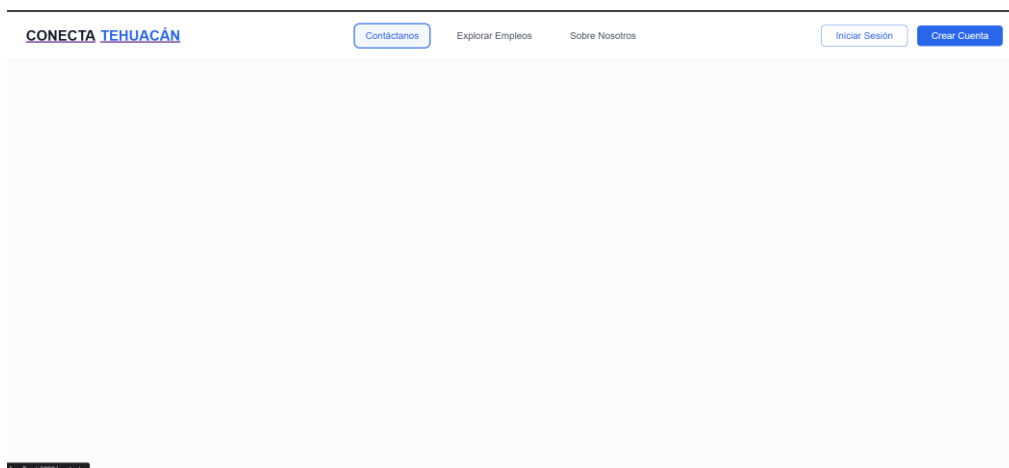
Caso 1 Navegación por teclado

Objetivo: verificar navegación completa sin mouse

Acción: navegar usando Tab

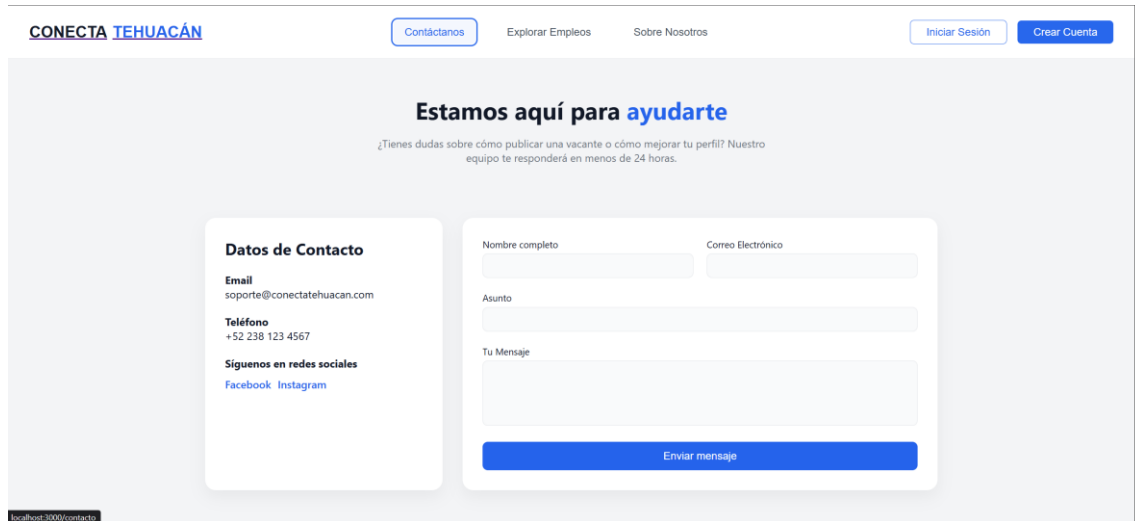
Esperado: foco visible en cada elemento interactivo

Resultado: correcto



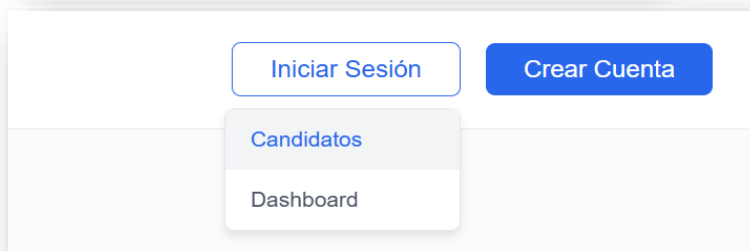
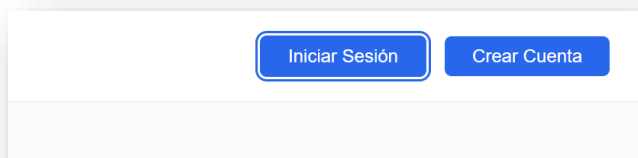
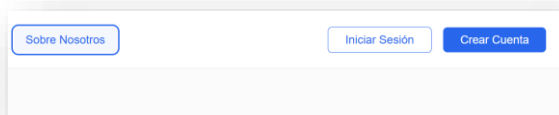
Caso 2 Activación con Enter

Objetivo: validar activación por teclado
Acción: enfocar botón + Enter
Esperado: acción ejecutada correctamente
Resultado: correcto



Caso 3 Focus visible

Objetivo: confirmar accesibilidad visual
Acción: navegar por interfaz
Esperado: indicador visible de foco
Resultado: correcto



Caso 4 Feedback accesible (Error 404)

Objetivo: verificar comunicación clara del estado del sistema

Acción: acceder a una URL inválida

Esperado:

- mensaje claro del error
- texto legible
- botón accesible de recuperación
- navegación por teclado funcional

Resultado real: correcto

La interfaz muestra mensaje “404 — Página no encontrada”, explica el problema y ofrece botón “Volver al inicio”, permitiendo recuperación inmediata.



4. Resultados generales

La interfaz cumple con:

- ✓ navegación por teclado completa
- ✓ estados visibles y consistentes
- ✓ retroalimentación clara del sistema
- ✓ recuperación de errores accesible
- ✓ experiencia usable sin mouse

5. Conclusión

Las pruebas confirman que la aplicación implementa interacciones accesibles, mantiene estados claros y proporciona feedback adecuado. El sistema respeta principios modernos de accesibilidad y usabilidad.

Esto permite que usuarios con limitaciones motoras o sin dispositivos de apuntado puedan interactuar plenamente con la interfaz.

6. Checklist de accesibilidad

- ☒ Navegación por teclado
- ☒ Focus visible
- ☒ Botones activables con Enter
- ☒ Mensajes de error claros
- ☒ Feedback del sistema
- ☒ Recuperación de errores
- ☒ Contraste legible