La memoria de las prácticas de IPO1

Maciej Nalepa, Piotr Maliszewski 8 de enero de 2021

1. Introducción

Un trabajo práctico consistente en el desarrollo de un prototipo de aplicación interactiva de escritorio con interfaz gráfica de usuario (GUI) en Java para gestión de camping. La aplicación permite el manejo de un complejo por un usuario registrado en un sistema abstracto cual no está parte de la interfaz y este proyecto.

La GUI está diseñado teniendo en cuenta los aspectos de usabilidad y factores humanos (leyes de Gestalt, empleo de metáforas, selección adecuada de colores y layouts, diseño de formularios, etc.).

2. Análisis de requisitios

3. Teconología y recursos utilizados

3.1. Ejecución

java -jar camping.jar

Usuario: MyLogin Contraseña: password

4. Justificación del diseño de la GUI



Figura 1: Ventana del inicio de sesión

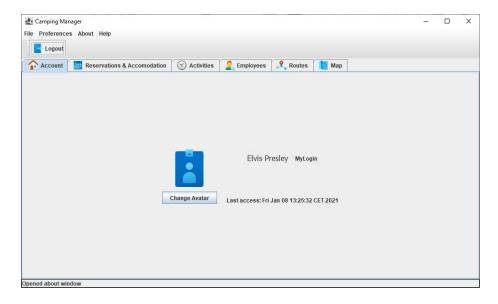


Figura 2: xd

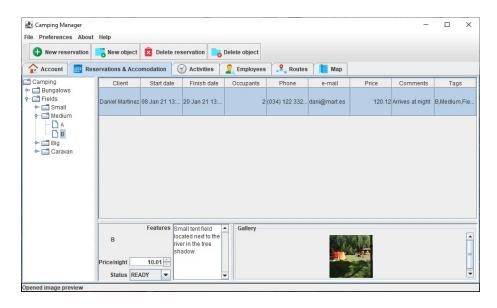


Figura 3: xd

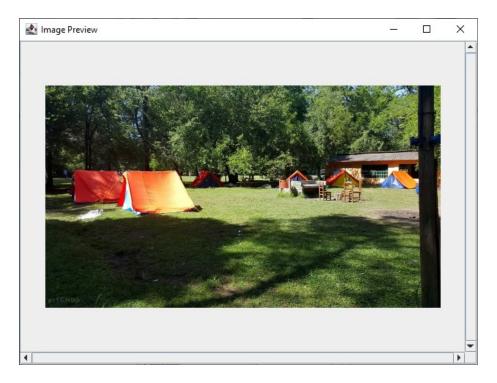


Figura 4: xd

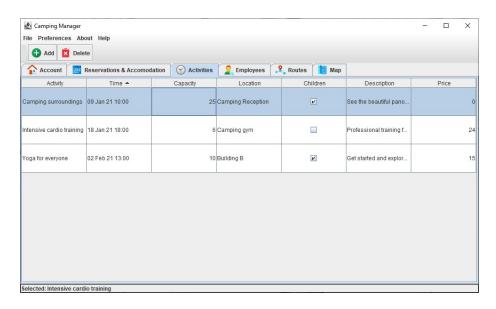


Figura 5: xd

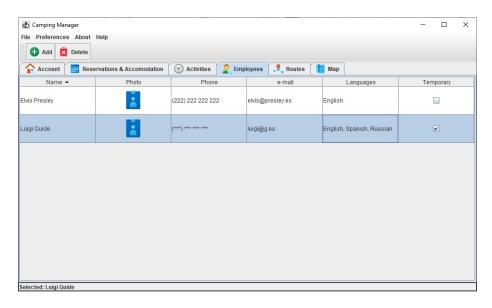


Figura 6: xd

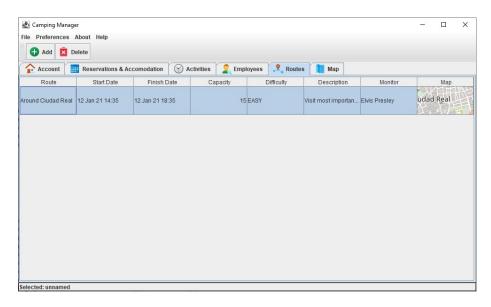


Figura 7: xd

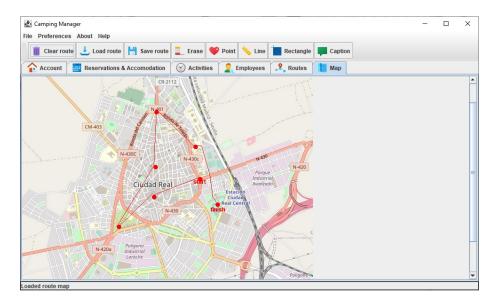


Figura 8: xd

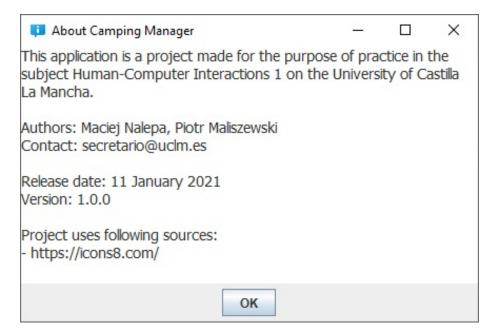


Figura 9: xd

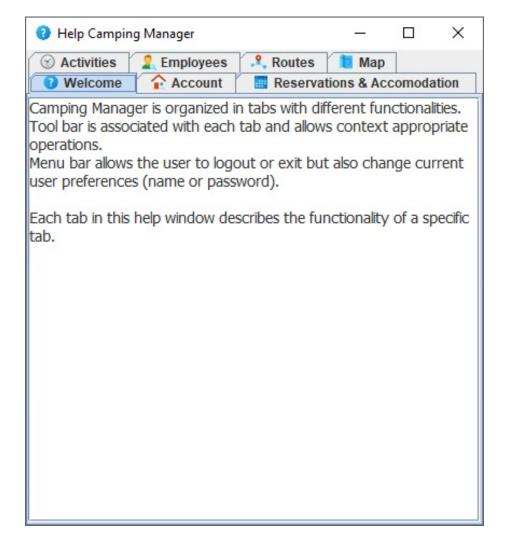


Figura 10: xd

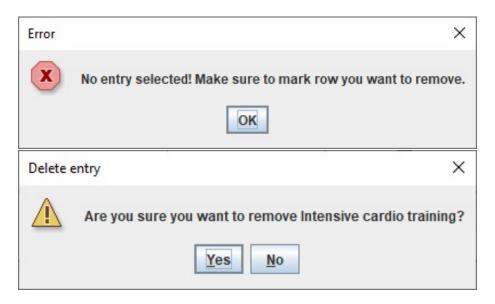


Figura 11: xd