

TAREA DE EVALUACIÓN 1

Miguel Ángel Pérez Martín

PRIMERA INTERFAZ

Inicio de sesión



Maison Margiela
PARIS

Usuario:

Contraseña:

☐ Acepto los Términos y Condiciones

Acceder

Esta primera interfaz es un log-in simulando la página web de Maison Margiela.

El logo ha sido creado con un JLabel al cual se le ha asignado una imagen y se le ha cambiado el tamaño para ajustarlo.

Los campos de usuario y contraseña han sido creados en un JPanel dentro del principal para unificarlos, los textos han sido creados con JLabel y los campos para rellenar con un JPasswordField y un JTextField.

El campo de Términos y Condiciones se trata de un checkbox para que el usuario pueda marcar la casilla, también creado en un JPanel a parte del principal.

Finalmente, un botón para acceder

PRIMERA INTERFAZ

Inicio de sesión



```
public Version_1() 1 usage
{
    Fondo Panel = new Fondo();
    Panel.setLayout(new BorderLayout());
    Version_1.setOpaque(false);
    Panel.add(Version_1, BorderLayout.CENTER);
    Version_1 = Panel;

    UsuarioyContraseña.setOpaque(false);
    TyC.setOpaque(false);
    Acceder.setOpaque(false);
    buttonAcceder.setOpaque(false);
    checkBoxTyC.setOpaque(false);
}
```

Mediante estos cambios en el código de la interfaz, he conseguido modificar el JPanel principal para asignarle la función de actuar como imagen de fondo, este mismo proceso es repetido en las tres interfaces para darle un efecto visual más atractivo

```
private static class Fondo extends JPanel 2 usages
{
    private final Image imagen; 2 usages

    public Fondo() 1 usage
    {
        imagen = new ImageIcon("src/main/resources/fondo.jpg").getImage();
    }

    @Override
    protected void paintComponent(Graphics g)
    {
        super.paintComponent(g);
        g.drawImage(imagen, 0, 0, getWidth(), getHeight(), observer: this);
    }
}
```

SEGUNDA INTERFAZ

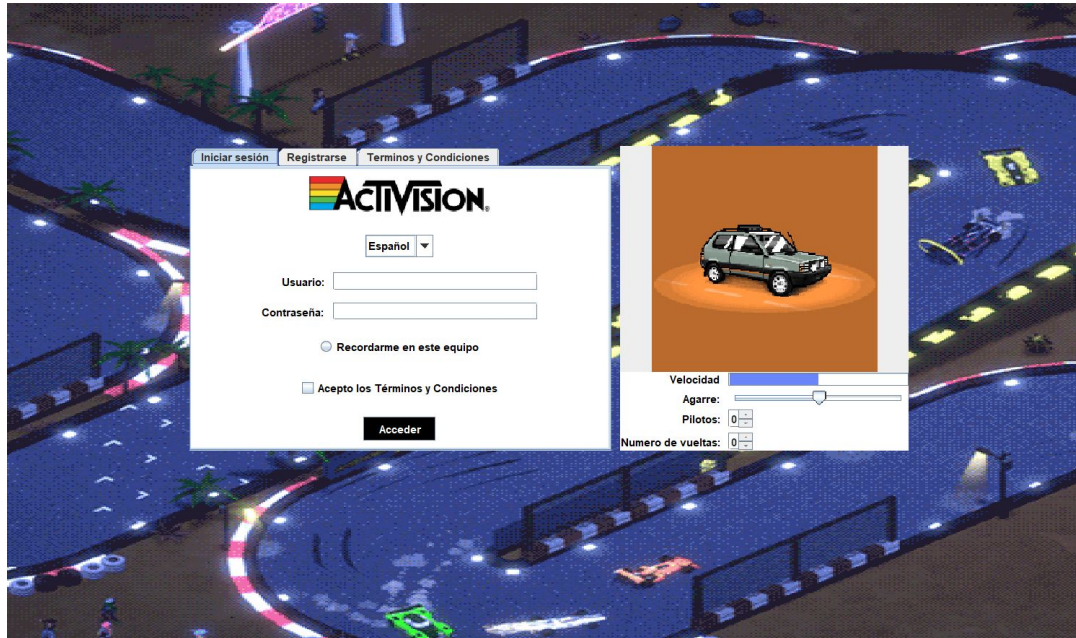
Inicio de sesión avanzado

The image shows a login interface for Atari. At the top, there is a red rectangular logo with the word "ATARI" in white. Below the logo is a language selection dropdown menu currently set to "Español". Underneath the menu are two white input fields for "Usuario:" and "Contraseña:". Below the password field is a radio button labeled "Recordarme en este equipo". At the bottom left, there is a checkbox labeled "Acepto los Términos y Condiciones". At the bottom center, there is a red button with the text "Acceder". The background of the interface is a green field with a dark green Atari logo in the center, and a black bar at the very bottom with some white text.

Esta segunda interfaz, cuenta con la estructura base de la primera pero con algunas modificaciones más avanzadas: En primer lugar, se añade un comboBox para simular la elección de idiomas. En segundo lugar, se crea un radioButton para la elección de recordar el inicio de sesión. También se ha modificado el diseño imitando un inicio de sesión en un emulador de consolas ATARI, esta vez, el fondo de la interfaz es un GIF de uno de sus juegos.

TERCERA INTERFAZ

Inicio de sesión, registro de usuario, términos y condiciones y juego de carreras



La tercera interfaz, siendo la más compleja de todas, simula una página de juegos de carreras de Activision, su estructura principal son tres JPanel; uno para el fondo; otro con un tabbedPane para el inicio de sesión, el registro y los términos y condiciones; y el tercero para elegir las opciones de creación de la partida.

TERCERA INTERFAZ

Inicio de sesión



Iniciar sesión Registrarse Terminos y Condiciones



Español ▼

Usuario:

Contraseña:

☐ Recordarme en este equipo

☐ Acepto los Términos y Condiciones

Acceder

El inicio de sesión cuenta con la misma estructura que las otras dos anteriores interfaces, con modificaciones en la fuente de la letra para que vaya acorde a la temática.

TERCERA INTERFAZ

Registro de usuario



The screenshot shows the Activision website's registration page. At the top, there are three tabs: 'Iniciar sesión', 'Registrarse' (which is highlighted), and 'Terminos y Condiciones'. Below the tabs is the Activision logo, which consists of a rainbow-colored square followed by the word 'ACTIVISION' in a bold, black, sans-serif font. Under the logo is a language dropdown menu currently set to 'Español'. The main form area contains four text input fields: 'Correo:', 'Nombre Usuario:', 'Contraseña:', and 'Repetir Contraseña:'. Below these fields are two options: a radio button labeled 'Quiero recibir notificaciones' and a checkbox labeled 'Acepto los Términos y Condiciones'. At the bottom of the form is a black button with the white text 'Crear cuenta'.

El registro de usuario, está compuesto por elementos reutilizados como `comboBox`, `radioButton`, `checkBox`, `button`, etc. Sin embargo, para hacerlo más realista, he añadido dos campos para rellenar campos, los cuales son el nombre de usuario y repetir contraseña.

TERCERA INTERFAZ

Términos y condiciones



Iniciar sesión **Registrarse** **Terminos y Condiciones**

1. ACEPTACION DE LOS TÉRMINOS
El acceso a esta plataforma implica la aceptación de los presentes Términos y Condiciones, en caso de no estar de acuerdo, deberá abstenerse de utilizar los servicios ofrecidos.

2. USO PERMITIDO
El usuario se compromete a:

- Utilizar la plataforma únicamente con fines legales.
- No difundir contenidos ilícitos u ofensivos.
- No emplear métodos para extraer información sin autorización.

3. REGISTRO Y CUENTAS
Algunas funciones pueden requerir la creación de una cuenta, el usuario se compromete a proporcionar datos veraces y mantenerlos actualizados.

Los términos y condiciones, recrean un texto legal que el usuario debe aceptar para acceder al contenido, se trata de un JTextArea con el contrato como valor.

TERCERA INTERFAZ

Juego de carreras



Por último, una recreación de las opciones de creación de partida, en la parte superior podemos ver nuestro coche de carreras, en la inferior las diferentes elecciones a tomar.

Primero la velocidad, creada con un progressBar que marca la velocidad del vehículo.

Segundo el agarre de los neumáticos, diseñados con un slider para que el usuario escoja según su preferencia.

Tercero el número de pilotos, el cual puede ser elegido mediante el spinner.

Para finalizar, el número de vueltas, que sigue la estructura del número de pilotos