

Universidad de Valencia

Escuela Técnica Superior de Ingeniería

GII

Asignatura: Entornos de Usuario

Memoria del Diseño y Manual de Usuario



Aldemaro González

5 de enero de 2018

1 - Memoria del Diseño

Modelo:

En el modelo se ha creado dos clases, una de ellas será la clase Línea que guardara todo lo referente a una sola línea, es decir, sus colores, sus posiciones en los ejes, y su grosor; esta clase estará empotrada dentro de la clase DibujadorModel que será la que guardará el conjunto de líneas, llevará el conteo de las líneas, y guardara las configuraciones que se hagan en la ventana Sketcher y la ventana Configuración.

Vista:

La vista está conformada por una 4 clases importantes.

- Ventana autor donde solo se mostrará el nombre del creador de la aplicación.
- Ventana Sketcher donde el cliente podrá pintar las líneas (Sketcher Panel) y los colores que se configuraran los atributos temporales del modelo.
- Ventana Configuración donde el cliente podrá configurar los atributos por defecto del modelo.
- DibujadorView, esta será la clase que gestiona la ventana que estará visible en cada momento y a que metodo llamar según que ventana este abierta.

El resto de clases servirán para hacer de display de lo que el usuario configurara y contendrán a los elementos que permitirán la interacción con el cliente.

Cabe destacar que las ventanas comparten el mismo controlador.

Controlador:

El controlador implementa mediante clases empujadas los siguientes oyentes:

- Action Listener: para todos los botones que el usuario puede clicar (botones y colores) y las opciones del menú.
- Mouse Listener: para gestionar los clicks del usuario en la vista Sketcher sobre el panel de dibujo.
- Change Listener: para gestionar el JSlider con que el usuario configurara el grosor de la línea.

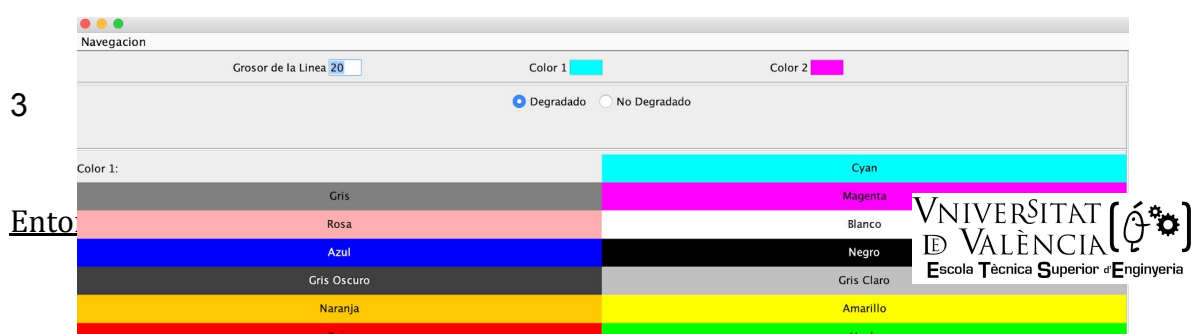
2 - Manual de Usuario

Menú de la Aplicación

Ubicado en la esquina superior izquierda, este menú te dejara navegar entre todas las ventanas de la aplicación y salir de la aplicación cuando lo desees.



Ventana Configuración



La primera barra horizontal es la del estado de la aplicación, ahí podrás ver los colores elegidos y el grosor.

La segunda barra horizontal te permitirá elegir si deseas el degradado o no de la línea.

La tercera y cuarta (opción degradado) o solo la tercera (opción no degradado) barra horizontal te permitirá elegir el color de las líneas.

La cuarta barra horizontal te permitirá elegir el grosor de la línea.

El botón en la parte inferior (“Siguiente”) te permitirá empezar a pintar las líneas.

Ventana Sketcher



A diferencia de la ventana configuración, esta ventana tendrá dos nuevas funcionalidades.

La primera será un barra horizontal a la izquierda donde están situados dos botones:

- El primer botón (“Restablecer por Defecto”) te permitirá restablecer la configuración de colores y el grosor de líneas por defecto de la ventana configuración en cualquier momento.
- El segundo botón (“Borrar Líneas”) te permitirá borrar todas las líneas que están dibujadas hasta el momento.

La segunda diferencia es que ahora existirá un panel con un fondo blanco en el cual podrás dibujar todas las líneas que desees.