



Examen final de Incidencias de Interacción PO

Enero 2017

Universidad de Jaén

Nombre _____

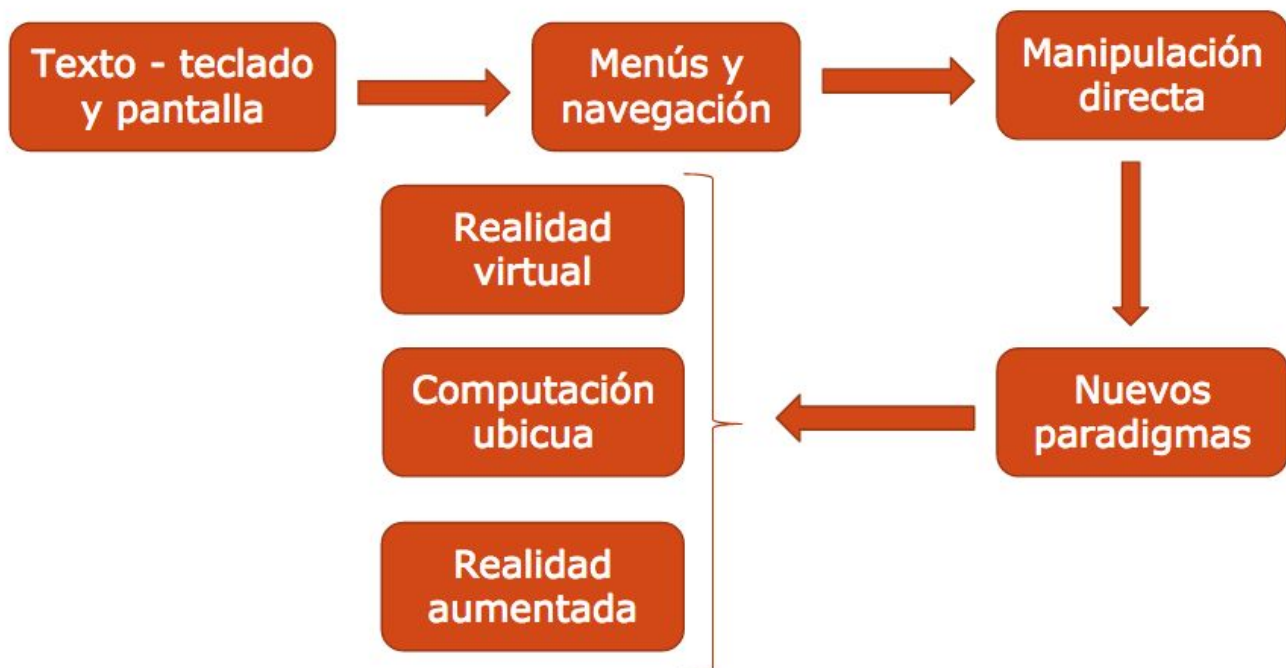
Departamento de Informática

- 1 (2 puntos) La evolución de la interacción
- 2 (3 puntos) En el proceso de internacionalización, ¿qué dice la guía técnica sobre la traducción de texto, diseño de menús y barra de estado?
- 3 (3 puntos) Niveles de modelo gráfico de la Guía CUA: presentación, acciones e interacción.
- 4 (2 puntos) Analiza mediante análisis jerárquico el proceso poner en negrita un texto.



1.-

Evolución de la interacción



2.-

Traducción de texto:

- Todas las lenguas tienen gramática y sintaxis diferentes
- El texto traducido cambia de tamaño, hay que prever que pueda crecer. Ejemplos:
 - Mover se traduce como verschieben en alemán (5 contra 11)
- Dónde tenerlo en cuenta.
 - Mensajes
 - Gramática y sintaxis
 - Diseño de menús
 - Evitar menús muy densos: límite 80 caracteres
 - Las teclas aceleradoras coinciden con el primer carácter de una palabra. Esto puede dar problemas al traducir. Habrá que permitir que la tecla aceleradora sea otra distinta de la inicial
 - Prompts
 - Barras de estado
 - No se ha de llenar la barra de estado con texto
 - La versión inglesa sólo ha de ocupar el 50% de la barra de estado
 - Cajas de diálogo
 - Iconos

3.-



Universidad de Jaén

Nombre _____

Departamento de Informática

Presentación

- Representa el aspecto visual de la interfaz
- Las aplicaciones tienen dos tipos de elementos que hay que presentar:
 - Objetos
 - Cualquier cosa que el usuario pueda manipular
 - Son el centro de atención del usuario
 - Acciones
 - Permiten al usuario crear o manipular objetos
 - Se realizan mediante combinaciones de menús y cajas de diálogo

Acciones

- Menús
 - Menús desplegables
 - Menús en cascada (no más de dos niveles)
- Cajas de diálogo
 - Presentan/recogen información
 - Ventana móvil de tamaño fijo
 - Aparece durante el procesamiento de una acción del usuario, cuando se requiere información para completarla
 - Se utiliza una elipsis (...) tras el nombre del botón o elemento de menú que abre la caja
 - No usan menús. Usan botones para llamar a las acciones
 - Botones: confirmar, cancelar, ayuda
 - Tipos de cajas de diálogo
 - Modal
 - Requiere que los usuarios completen la caja de diálogo antes de continuar
 - No modal
 - Permite a los usuarios continuar con su trabajo sin completar el diálogo
 - Caja de mensajes
 - Es un tipo especial de caja de diálogo que se utiliza exclusivamente para mostrar mensajes a los usuarios

Interacción

- Es el nivel a través del cual los usuarios interaccionan con los componentes de la interfaz
- Consta de:
 - Selección de objeto: Los usuarios apuntan a un objeto que desean manipular y lo seleccionan de manera visible
 - Ejecución de la acción: Se selecciona una opción de menú y si es preciso se completa con una caja de diálogo. La ejecución de la acción debe ser visualizada
- Apuntar y seleccionar
 - Los usuarios interaccionan con los componentes de la interfaz
 - Apuntan a lo que desean manipular y lo seleccionan
 - Se utiliza tanto el teclado como el ratón
 - El teclado y el ratón tienen una indicación visual para indicar al usuario dónde se encuentra
- Indicación visual
 - Teclado
 - Selección de campos (caja de líneas discontinuas)
 - Entrada de campos (cursor de texto)
 - Ratón
 - Un puntero indica la posición del ratón
- Énfasis
 - Trata de realzar la importancia de algunos elementos de interacción para que el usuario cuando interacciona pueda saber:



Universidad de Jaén

Nombre _____

Departamento de Informática

- Foco de la entrada
 - Opciones disponibles
 - Opciones no disponibles
 - Estado actual de las opciones
- Tipos de énfasis:
 - Énfasis de cursor
 - Énfasis de selección
 - Énfasis de no disponible
 - Énfasis del estado actual
- Selección
 - Selección con el ratón
 - Clic, Doble-clic, Mayus+clic, Control+clic, Arrastrar y seleccionar
 - Selección con el teclado
 - Tabulación, flechas, Mayus y Control (selección), Alt (menús)
- Acciones comunes
 - La consistencia en acciones comunes es importante para reforzar el modelo conceptual del usuario
 - Existen acciones que son comunes a la mayoría de las aplicaciones, y que CUA define:
 - Abrir fichero
 - Imprimir
 - Tipo de letra

4.-

GOAL: NEGRITA-TEXTO

[select

GOAL: USAR-MÉTODO-RATÓN

SELECCIONAR-TEXTO-RATÓN

MOVER-RATÓN AL-MENÚ

BUSCAR-OPCIÓN-NEGRITA

PULSAR-IZQ-SOBRE-NEGRITA

GOAL: USAR-MÉTODO-TECLADO

SELECCIONAR-TEXTO-TECLADO

TECLEAR-CTRL-N

Rule 1: IF (USUARIO-EXPERTO) USAR-MÉTODO-TECLADO
ELSE USAR-MÉTODO-RATÓN