

PRÁCTICA 2 – ENUNCIADO

1 Objetivos de aprendizaje

Esta práctica tiene como objetivos de aprendizaje:

- Analizar las propiedades y el comportamiento de un tipo de componente frecuente en las aplicaciones actuales. Identificar qué aspectos debe contener un componente de ese tipo para ser usable, según los parámetros vistos en clase.
- Implementar un componente interactivo que emule el comportamiento del componente previamente diseñado y que permita probar su comportamiento (sin necesidad de ser totalmente funcional).
- Aplicar la gestión de múltiples ventanas mediante máquina de estados para implementar el componente.

2 Enunciado

Cuando se acerca un período de vacaciones, uno de los tipos de aplicación con mayor afluencia de usuarios es el de reserva de viajes o de hoteles. En esta práctica, vamos a analizar los sistemas de reserva de hotel y los atributos de usabilidad que han utilizado para su diseño.

En primer lugar, en la práctica se debe realizar un análisis de los sistemas de **reserva de habitación de un hotel**. Este paso debe dar como resultado identificar al menos dos **guías de diseño** relacionadas con la usabilidad de este tipo de aplicación.

Por último, se implementará una interfaz gráfica que emule un sistema de reserva de un hotel utilizando Java Swing. No es imprescindible implementar la aplicación con toda su funcionalidad (por ejemplo, no se espera que se implemente la parte de persistencia y seguridad de los datos). Sí será necesario implementar una funcionalidad simulada que permita realizar las tareas básicas solicitadas.

El proyecto deberá recibir como argumento diferentes valores para simular distintos escenarios. Estos valores deberán quedar documentados en el javadoc del método main.

Grado en Ingeniería Informática

INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR

Segunda Práctica. Curso 2014/2015

Especificaciones mínimas de la interfaz

La interfaz gráfica que se debe implementar debe realizar, al menos, las siguientes tareas:

- Se comprobará la disponibilidad de una habitación para una o dos personas en una fecha de entrada y fecha de salida.
- El usuario puede elegir entre diferentes tipos de habitación (individual, doble, doble de uso individual, superior y suite). También se podrá elegir el tipo de régimen seleccionado durante la estancia (SA, AD, MP, PC).
- Aplicar la gestión de múltiples ventanas mediante máquinas de estado.

Desarrollo de la práctica

Esta práctica se realizará durante 3 semanas:

1. Semana 1:
 - a. Presentación del enunciado.
 - b. Identificación de al menos dos guías de diseño a aplicar en los procesos de reserva de hotel, con referencias a ejemplos donde esto se implementa de forma correcta e incorrecta.
 - i. Forma de entrega: Formulario (el enlace estará disponible en el curso Moodle)
2. Semana 2: Trabajo en el laboratorio.
3. Semana 3: Trabajo en el laboratorio/ Entrega del proyecto.
 - a. Forma de entrega: Tarea en el Moodle.
 - Se entregará el proyecto NetBeans resultante, comprimido en un fichero, cuyo nombre seguirá el siguiente formato: *IPC_pr2_<GRUPO>.zip*

NOTA: <GRUPO> debe sustituirse por el nombre del grupo de prácticas correspondiente.

Fecha de entrega

La fecha de entrega es el 19 de Abril antes de las 23:55. Se realizará una única entrega por cada grupo de prácticas, en una tarea disponible en el campus virtual de la UVA.

Las entregas tardías o que no sigan el formato especificado serán penalizadas con un 10% de la nota, por cada día que se entreguen tarde, o por cada nueva versión entregada.

Grado en Ingeniería Informática
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR
Segunda Práctica. Curso 2014/2015

3 Criterios de calificación

El peso de esta práctica en la nota final es del 15%.

La aplicación debe cumplir las especificaciones mínimas para poder ser calificada. En caso contrario, se considerará que la práctica no ha sido entregada.

- Análisis previo: 20%
 - Identificación de al menos dos guías de diseño (posiblemente, tomadas de otras aplicaciones) que se considere oportuno aplicar, con referencia al atributo de usabilidad al que afectan.
 - Referencia/s a ejemplos tomados como base para realizar el análisis.
- Implementación del procedimiento (80%)
 - Usabilidad (facilidad de aprendizaje, eficiencia, tratamiento de errores, etc.) – 35%
 - Calidad del código presentado: 35% (documentación interna, sistema de múltiples vistas, etc.).
 - Aspectos visuales y estéticos: 10%