

# EJERCICIO 1: INTERFAZ COMANDOS



IES QUEVEDO  
Hecho por: Alan Mikolajczyk

# INDICE

1. Como funciona la aplicación .....pág. 2
2. Requisitos que debería de cumplir.....pág. 3
3. Dibujo de la apariencia.....pág. 4
4. Proceso de ejecución y uso.....pág. 5

# EJERCICIO 1 DESARROLLO INTERFACES

## 1. Como funciona la aplicación

Al entrar en la aplicación vas a tener en la parte superior un buscador en el cual escribiras lo que buscas de comando, al escribir la lista que va a estar abajo se reducirá con todas las opciones parecidas a las escritas. Posteriormente le darás click al comando que quieras utilizar y este se iluminará de otro color para saber cual es el marcado y al darle ejecutar se ejecutara el comando y en una pantallita a la derecha saldrá la respuesta del comando.

En el caso de que no se seleccione ningún comando pero se le de al botón ejecutar te saldrá un pop-up el cual te explicará que tendrás que darle antes a un comando.

En el caso que no se sepa la funcionalidad del comando, le daríamos al botón y saldría una burbujita con que es ese comando o para que sirve.

## 2. Requisitos que debería cumplir

### REQUISITOS VISUALES

- 2.1. Va a tener una lista con todos los comandos de la aplicación:
  - 2.1.1. Enseñar fecha y hora actual
  - 2.1.2. Salir de la aplicación
  - 2.1.3. Mostrar información del sistema
  - 2.1.4. Enseñar la ip de tu pc
  - 2.1.5. Ver versión del Sistema operativo
  - 2.1.6. Buscar un archivo/carpeta
  - 2.1.7. Hacer un ping
- 2.2. Va a tener un textbox en el cual se va a poder escribir caracteres.
- 2.3. Va a tener un botón el cual va a tener un texto dentro ("Ejectuar").
- 2.4. Va a tener títulos con formato calibri(cuerpo) y tamaño 18 (posible modificación a la hora de desarrollo).
- 2.5. Los colores utilizados en la aplicación:
  - 2.5.1. Fondo -> Blanco
  - 2.5.2. Texto -> Negro
  - 2.5.3. Botón ejecutar (sin comando seleccionado) -> Borde gris y texto gris
  - 2.5.4. Botón ejecutar (comando seleccionado) -> Borde negro y texto gris
  - 2.5.5. Comando (Sin seleccionar) -> Borde Negro, texto negro y fondo blanco
  - 2.5.6. Comando (Seleccionado) -> Borde Negro, texto negro y fondo azul
  - 2.5.7. Cuadro de respuesta -> Borde negro y texto negro
  - 2.5.8. Botón apagado -> Borde rojo y símbolo negro
  - 2.5.9. Botón para minimizar pantalla -> borde negro y símbolo negro
  - 2.5.10. Botón de información al lado del comando -> simbolito azul

### REQUISITOS FUNCIONALES

- 2.6. Al escribir en el textbox, la lista de comandos cambiará según lo que escribamos (será como un buscador).
- 2.7. Al pulsar en un comando, el fondo del comando cambiará el color y el color del botón "Ejecutar" también.
- 2.8. Al pulsar ejecutar (al estar gris), saldrá una pantalla explicando el proceso que se debe hacer.
- 2.9. Al pulsar ejecutar (al estar negro), la pantalla de respuesta mostrará la respuesta del comando.
- 2.10. Al pulsar el botón de minimizar, se minimizará la ventana
- 2.11. Al pulsar el botón de apagar, se apagará la aplicación

### 3. Dibujo de la apariencia de la aplicación

Diagrama de la interfaz de usuario de la aplicación. La ventana tiene un título "BUSCADOR DE COMANDOS" y botones de control (minimizar, maximizar, cerrar) en la esquina superior derecha. El diseño incluye:

- BUSCADOR DE COMANDOS:** Un campo de entrada de texto rectangular.
- LISTA DE COMANDOS:** Una lista vertical de seis elementos, cada uno con el texto "Comando 1" a "Comando 6".
- RESPUESTA:** Un área rectangular grande para mostrar el resultado.
- EJECUTAR:** Un botón rectangular con el texto "EJECUTAR".

#### PROTOTIPADO

1. Todo empezaría por crear la parte visual de colocar todos los elementos de la aplicación en su sitio, con sus textos y etc. (imagen superior)
2. Seguiríamos con las funcionalidades como llenar la lista con comandos y darles una utilidad y hacer que los botones funcionen, entre ellas la de selección de comando y las de información del comando, al igual que el botón de ejecutar.
3. Posteriormente implementaríamos la funcionalidad del buscador para filtrar el comando que buscamos
4. Después y casi acabando, implementaríamos las funcionalidades en sí de los comandos, la hora, el tiempo, etc.
5. Finalmente trabajaríamos en la impresión visual del comando en la cajita de respuesta.

#### 4. Proceso de ejecución y uso

A la hora de ejecutar como usuario va a saltar la pantalla de bienvenida y mientras tanto cargará de fondo la pantalla principal, al entrar en ella vas a utilizar el buscador para encontrar un comando dentro de la lista de comandos el comando que te interese. Mientras vas escribiendo se va actualizando la lista de comandos la cual va a buscar por parecido de contenido de letras (escribes “abc” te saldrán comandos que contengan las letras “a”, “b” y “c”).

Posteriormente al encontrar en la lista el comando deseado, entonces seleccionaremos el comando y se le iluminará el fondo de otro color distintivo y finalmente le darás al botón de ejecución y saldrá la respuesta en el cuadro de respuesta. En el caso que selecciones otro comando de la lista el cuadro de respuesta se limpiará.