

# 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
5. Plan de evaluación de usabilidad.....pág. 6

## 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

El diagrama muestra la interfaz de usuario de la aplicación. En la parte superior izquierda, hay un campo de texto etiquetado como "BUSCADOR DE COMANDOS". Debajo de este, hay una lista de comandos etiquetada como "LISTA DE COMANDOS". La lista contiene seis elementos, cada uno con el texto "Comando 1" a "Comando 6". Debajo de la lista, hay un botón etiquetado como "EJECUTAR". A la derecha de la lista, hay un área etiquetada como "RESPUESTA". En la parte superior derecha del cuadro, hay un botón de cerrar (X).

#### 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.

## 5. Plan de evaluación de la usabilidad

### 5.1. Definición de los usuarios:

- 5.1.1. Usuario promedio: Usuario que tiene algún tipo de conocimiento sobre la ofimática e informática general. Usuario de aprendizaje medio-rápido. Uso regular de la informática medio-bajo.
- 5.1.2. Usuario experto: Usuario con conocimiento extendido en la aplicación de comandos en distintas terminales como las de Ubuntu, PowerShell y CMD de Windows. Usuario de aprendizaje rápido. Uso de la informática muy elevado.
- 5.1.3. Usuario principiante: Usuario con conocimientos muy leves, alguna vez ha usado algún comando. Aprendizaje lento-medio. Uso de la informática bajo.
- 5.1.4. Usuario totalmente principiante: Usuario con conocimientos nulos de una aplicación de comandos. Aprendizaje lento. Uso de la informática muy bajo.

### 5.2. Definición de las tareas a evaluar:

- 5.2.1. Rapidez de la aplicación
- 5.2.2. Utilidad
- 5.2.3. Sencillez
- 5.2.4. Documentación de ayuda
- 5.2.5. Cantidad de errores
- 5.2.6. Primeras impresiones

### 5.3. Definición de las condiciones de evaluación

- 5.3.1. El periodo de prueba será extendido sobre 45 minutos a 1 hora de uso mientras se prueba al menos 20 comandos distintos bajo distintas combinaciones de ajustes predeterminados.
- 5.3.2. Tiene que ir igual de rápido desde el inicio de la aplicación (desde el uso del primer comando) hasta el cierre de la aplicación después el uso extendido de la aplicación.
- 5.3.3. Se trabajará sobre la aplicación real.
- 5.3.4. El usuario va a tener que intervenir en la aplicación toqueteando lo que quiera para ver si baja el rendimiento en algún caso, al igual para ver la sencillez de la aplicación y si contiene algún error severo bajo ciertas combinaciones.

#### 5.4. Metodologías

En este caso de utilizarán 2 metodologías:

- Metodología de prueba-error: Esta es la metodología la cual pruebas y si no te sale pruebas de otra manera hasta conseguir el resultado, este analizará la sencillez de la aplicación al igual que será la manera mas sencilla de medir todas las tareas a evaluar.
- Metodología del caso: Es la metodología que desarrolla la habilidad de toma de decisiones la cual tendrán una lista de comandos que deben usar y tendrán la libre opción de elegir como buscarlo, al no lograrlo tendrán una ayuda que les guiará un poco.

#### 5.5. Aspectos cuantitativos:

Estos aspectos serán declarados en un documento al finalizar la tarea donde se marcarán cosas que se deben cumplir como:

- Tiempo inferior a 45 minutos para finalizar todas las tareas
- Tiempo medio de uso en cada una de las actividades
- Cantidad de errores encontrados
- Cantidad de veces que se ha necesitado de ayuda
- Cantidad de veces no saber cómo usar la aplicación
- Cantidad de veces que ha tenido que esperar demasiado tiempo para una respuesta
- Cantidad de veces que ha habido falta de respuesta o ayuda cuando se necesitaba

#### 5.6. Presupuesto

Se utilizarían unos 6 usuarios distintos durante un periodo de tiempo de 1 hora para el uso de aplicación, 15 minutos de explicación y otros 15 minutos a 20 para la respuesta de la encuesta de las mediciones.

En este caso se harían 3 o 4 veces cada vez se utilizarían los mismos usuarios a ser posible para mostrar las mejoras, al lograr cumplir esas mejoras se escogerían otros usuarios, así con unos 5 o 6 grupos distintos de personas para que el margen de error sea mínimo.

#### 5.7. Pruebas piloto

Se tendrán unas pruebas pre-realizadas para que sean automatizadas para el caso de hacer cambios, no aparezcan errores anteriormente solventados y al mismo tiempo que al funcionar una cosa no estropearla.