



Proceso de elaboración de la interfaz de una mazmorra

2ºDAM- IES FRANCISCO DE QUEVEDO

ALAN MIKOLAJCZYK &SAMUEL SÁNCHEZ

09/11/2023

Índice

| | |
|-----------------------------|---|
| Introducción..... | 2 |
| Proceso de elaboración..... | 3 |
| Decisiones de diseño | 4 |
| Conclusión | 5 |

Introducción

La interfaz es la puerta de entrada a aplicaciones, sistemas y experiencias digitales, y su elaboración implica la consideración cuidadosa de la arquitectura de la información, la disposición de elementos, la elección de colores, fuentes y la interacción del usuario. La interfaz bien diseñada facilita la comunicación fluida y eficiente entre el ser humano y la máquina, mejorando la experiencia y minimizando la fricción.

A lo largo de este trabajo, expondremos las etapas clave del proceso de elaboración de la interfaz, basada en una mazmorra, desde la investigación y conceptualización inicial hasta el diseño prototipado y la implementación práctica.

Es importante destacar que este trabajo fue un esfuerzo conjunto, realizado por dos personas. La gestión eficiente del trabajo en equipo fue esencial para lograr una coordinación efectiva y un entendimiento compartido, lo que subraya la importancia de desarrollar habilidades tanto individuales como grupales en el proceso.

Es relevante señalar que el análisis de la interfaz no fue exhaustivo, dado que se siguió una plantilla proporcionada por el profesor. Por lo tanto, la investigación se basó en los elementos observables a simple vista y en los componentes funcionales necesarios para diseñar la interfaz según las pautas proporcionadas.

Proceso de elaboración

Nuestra primera tarea fue determinar la mejor manera de dividir el trabajo y definir una estrategia para abordar el diseño y desarrollo. Considerando las múltiples opciones disponibles, optamos por una aproximación simplificada para evitar complicaciones innecesarias.

Tras una extensa conversación, acordamos dividir el trabajo en dos partes principales, lo que nos permitiría una distribución de tareas eficiente. Esta estrategia permitió que uno de nosotros se concentrara en una parte específica, completara esa fase y después traspasara el trabajo restante al otro. A lo largo de este proceso, mantuvimos un diálogo constante para mantenernos en sintonía en cuanto al flujo de trabajo y para tomar decisiones conjuntas en relación con los aspectos visuales y estructurales.

Alan asumió la responsabilidad de iniciar el proyecto. Su tarea consistió en establecer la conexión con la base de datos del juego y dar vida a los elementos gráficos de la interfaz. Esto incluyó la creación y disposición de botones, menús y cualquier otro componente visual necesario para la experiencia del usuario.

Por otro lado, Samuel se encargó de extender la funcionalidad de los elementos de la interfaz. Su labor implicó garantizar que los botones y los controles respondieran adecuadamente a las interacciones del usuario.

Finalmente, se asumió de forma conjunta la responsabilidad de documentar meticulosamente el proceso a medida que avanzábamos, lo que resultó fundamental para que ambos comprendiéramos y repasáramos cada etapa del proyecto.

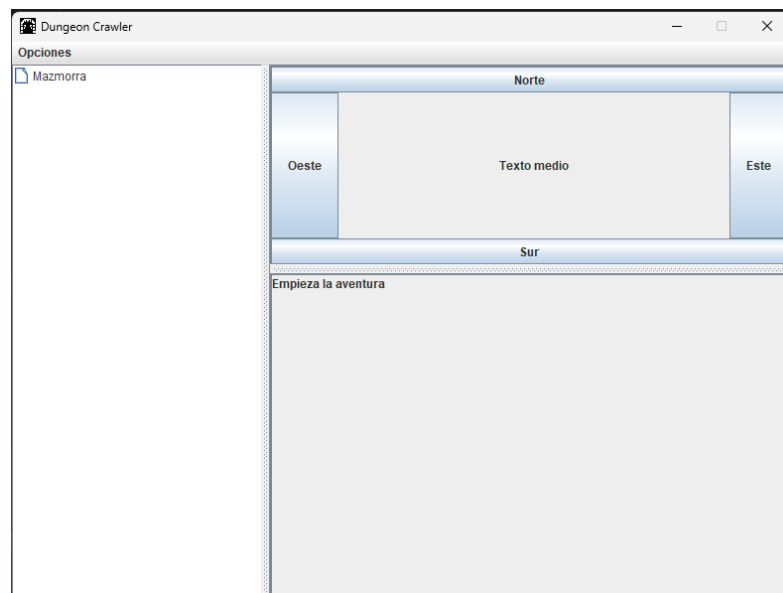
Decisiones de diseño

En el proceso de diseño de la interfaz, nuestra principal guía fue el diseño propuesto por el profesor. Este enfoque nos proporcionó una base sólida y coherente en la que basar nuestras decisiones de diseño.

En particular, tomamos en cuenta los diversos elementos que debían presentarse en la pantalla, incluyendo el mapa del juego, la caja de texto que proporcionaba información sobre los movimientos a través del mapa y el "tree" que representaba la estructura de la mazmorra.

Para lograr una disposición ordenada y eficiente de estos elementos, optamos por emplear columnas y filas divisorias. Esta elección nos permitió distribuir los tres recuadros de manera organizada, lo que a su vez facilitó la visualización y comprensión de la información por parte del usuario. Esta estructura en columnas y filas ayudó a mantener una interfaz limpia y organizada, lo que es esencial para la usabilidad y la estética.

Habiendo explicado lo anterior empezamos con un JFrame que contenía un mainPanel, que es el JPanel principal que ocupa todo, aquí le incluimos el JMenuBar con los JMenus de load y exit. Posteriormente, hemos añadido el divisor vertical (JSplitPaneVertical). En el lado izquierdo hicimos agregar el tree(mapa de la mazmorra) y en el lado contrario agregamos un divisor horizontal (JSplitPaneHorizontal). Este último en la parte superior agregamos un panel con los 4 botones distribuidos a los extremos de este panel y con el texto en el medio. Finalmente, en la parte inferior agregamos el scrollpane que sirve de log. Haciendo todo eso conseguimos hacer la interfaz que podemos apreciar a continuación.



Finalmente le incluimos en la barra de opciones la opción de load (que sirve para cargar el mapa) donde activa todo el juego de la mazmorra con todos los botones funcionales el tree actualizado y el panel funcionando también.

Conclusión

En conclusión, nuestras respectivas tareas y colaboración activa nos permitieron llevar a cabo la creación de la interfaz de manera eficiente y efectiva. Este enfoque estructurado y colaborativo fue esencial para el éxito del proyecto y demostró la importancia de una gestión de tareas cuidadosamente planificada en proyectos de desarrollo de software.