

Lab-B1



LUCÍA MARCOS PÉREZ

ADRIÁN MARTÍN GARCÍA

ALMUDENA GÓMEZ-CARREÑO GARCÍA-
MORENO

Asignatura: Interacción Persona-Ordenador

Curso: 2021-2022

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	2
ANÁLISIS DE REQUISITOS	4
BOCETOS DE LA APLICACIÓN	5
TECNOLOGÍA Y RECURSOS UTILIZADOS	8
JUSTIFICACIÓN DE LA GUI	9
MANUAL DE USUARIO	10

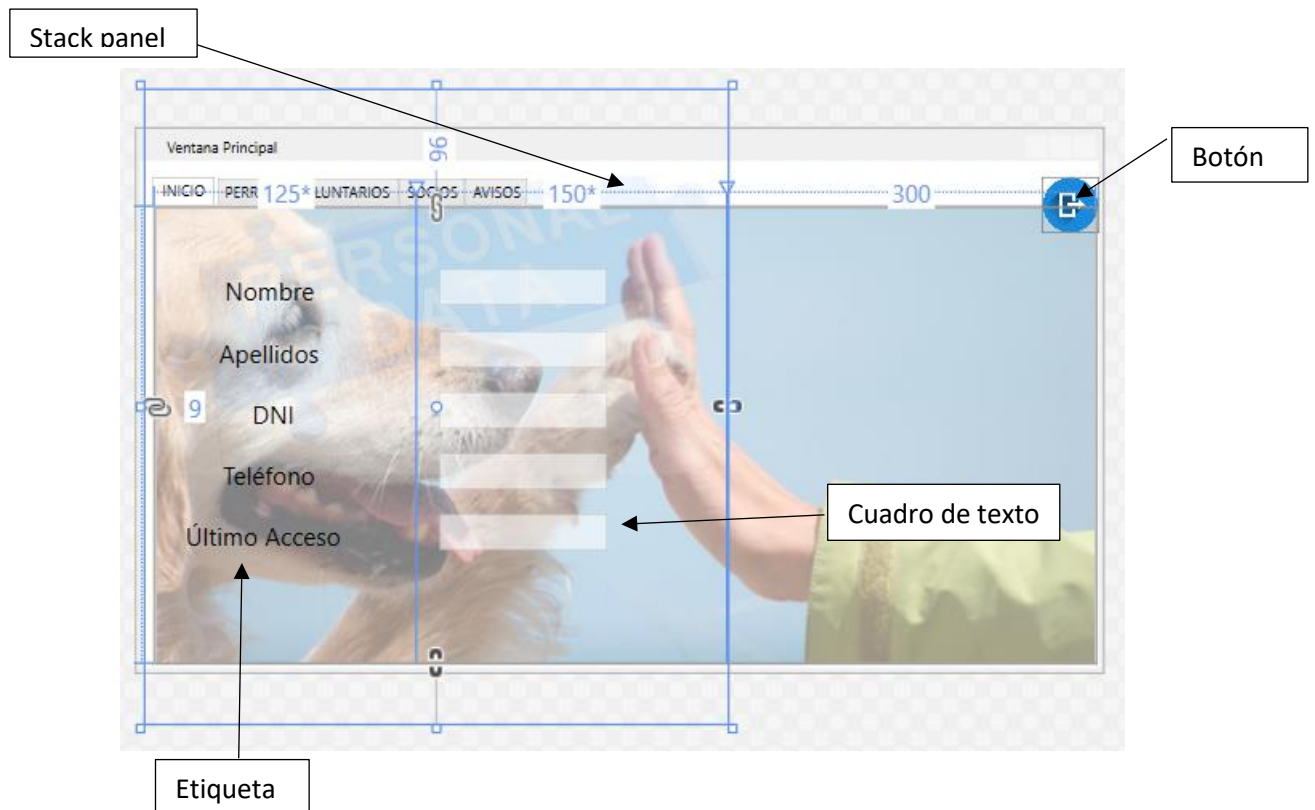
INTRODUCCIÓN

Nuestra aplicación está desarrollada para una protectora de animales, más concretamente, de perros. En ella se podrá acceder cuando seas usuario. Una vez iniciada la sesión, se podrán visualizar varias pestañas las cuales proporcionan información de los perros a cargo de la protectora, los socios y voluntarios que colaboran en ella y de los avisos de los perros perdidos.

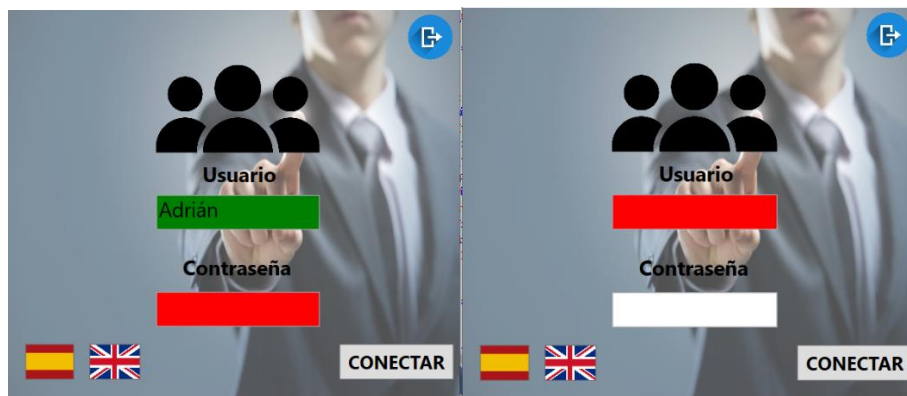
Al añadir un perro o modificar los datos de este se deben introducir los datos correctamente, es decir, los tipos de datos a introducir deben del tipo requerido. Si no lo hacemos, la aplicación no permitirá continuar con la acción. Lo mismo sucede al añadir o modificar un voluntario, un socio o un aviso. Por último, podemos filtrar la lista de perros según si queremos solo los apadrinados, los no apadrinados o, por el contrario, todos los perros.

La aplicación utiliza algunas herramientas tales como:

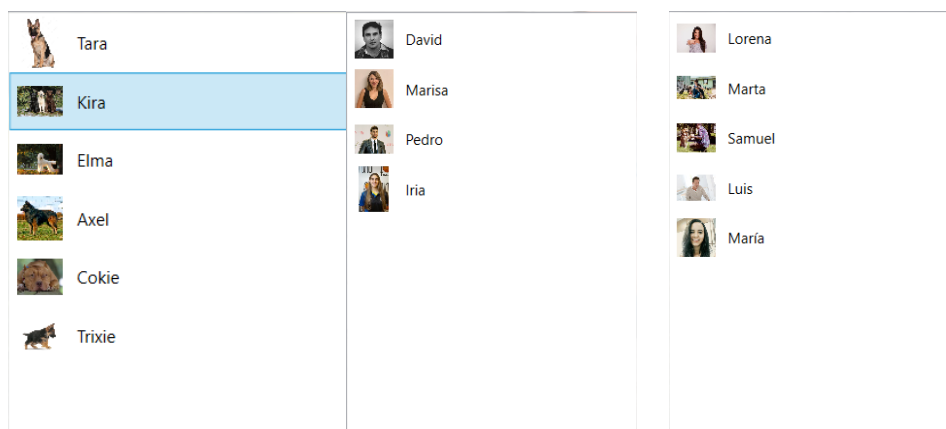
- **Stack panel:** el cual nos ayuda a organizar los elementos dentro de la ventana
- **Botones:** los cuales nos permiten movernos a través del menú principal o cerrar la aplicación
- **Etiquetas:** las cuales nos ayudan a identificar el contenido de los cuadros de texto



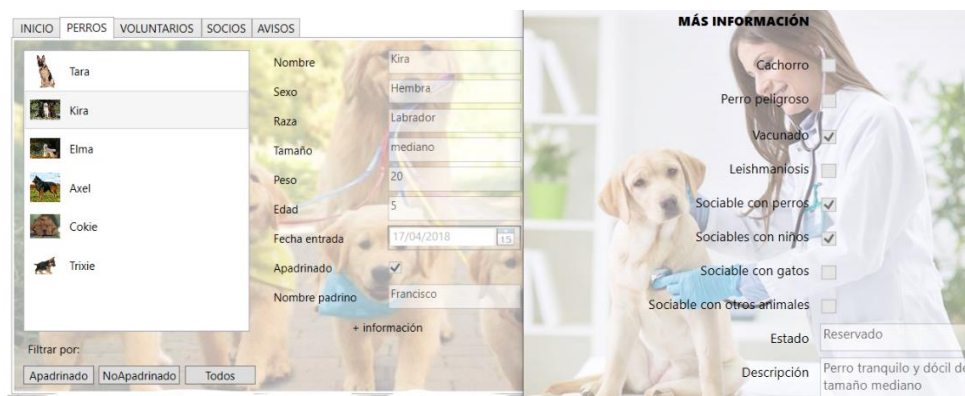
Hemos facilitado el acceso al usuario utilizando el color rojo en la casilla en la cual haya introducido mal un dato. La imagen de la izquierda indica que la contraseña no es correcta y la de la derecha indica que el usuario no está registrado y por tanto no puede acceder a la aplicación.



A lo largo del programa se utilizan listas de perros, voluntarios, socios y avisos. Estas están compuestas por imagen y nombre de lo ya indicado. Los ejemplos son los siguientes:



Por otro lado, tenemos algunas etiquetas que al clickarlas dos veces, se abre una ventana nueva con la información extra. Estas etiquetas son la de “+ información” y la de “+”, que podemos observar en la primera imagen, mientras que en la segunda vemos una de las ventanas que se abre al realizar dicha acción.



ANÁLISIS DE REQUISITOS

Los requisitos referentes a nuestra aplicación son los siguientes:

VENTANA DE INICIO DE SESIÓN

- Acceder mediante usuario y contraseña
- Seleccionar idioma
- Adaptación de pestaña de login en inglés

PESTAÑA INICIO

- Mostrar datos del usuario conectado

PESTAÑA PERRO

- Añadir perro
- Borrar perro
- Modificar perro
- Listar perros
- Listar perros apadrinados
- Listar perros no apadrinados
- Mostrar características del perro seleccionado
- Mostrar datos del padrino

PESTAÑA VOLUNTARIO

- Añadir un voluntario
- Borrar voluntario
- Modificar voluntario
- Listar voluntarios
- Mostrar características del voluntario seleccionado

PESTAÑA SOCIO

- Añadir socio
- Borrar socio
- Modificar socio
- Listar socios
- Mostrar características del socio seleccionado

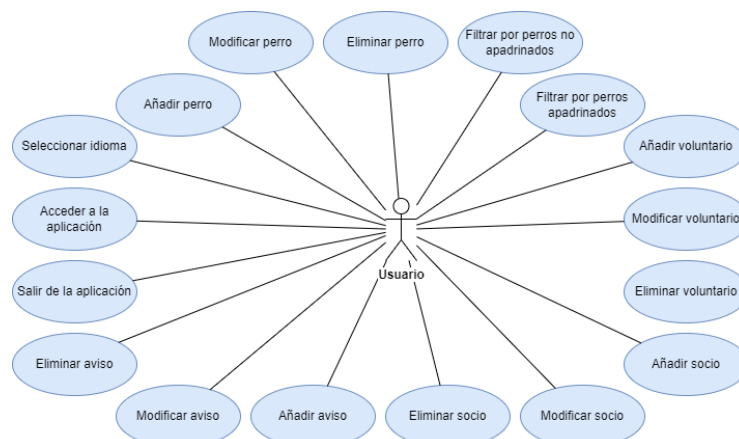
PESTAÑA AVISO

- Añadir aviso de perro perdido
- Borrar aviso de perro perdido
- Modificar aviso de perro perdido
- Listar avisos
- Mostrar información sobre el aviso seleccionado

OTROS REQUISITOS

- Crear ventana de ayuda con la información básica
- Añadir a los ayudas de tooltips
- Mostrar botón de salida en toda la interfaz

El diagrama de Casos de Uso basado en los requisitos es el siguiente:



BOCETOS DE LA APLICACIÓN

1º INTERFAZ

Para acceder a la aplicación, hay que iniciar sesión con un usuario y una contraseña. Si se desea, también está la opción de cambiar de idioma en esta interfaz.

Salir

Usuario

Contraseña

Conectar

2º Interfaz

Tenemos un menú con diferentes pestañas. En la primera pestaña tenemos el inicio de la aplicación, donde se muestran los datos personales y una foto del usuario conectado.

INICIO PERROS VOLUNTARIOS SOCIOS AVISOS

Salir

Nombre

Apellidos

DNI

Teléfono

Último Acceso

Ayuda

3º Interfaz

En la primera pestaña del menú llamada “INICIO” y haciendo click en el botón de “Ayuda” nos llevará a la interfaz de a continuación, donde se muestran unas ayudas al usuario para una mayor facilitación, favoreciendo su manejo en nuestra aplicación.

Salir

AÑADIR NUEVO ELEMENTO Click derecho en la lista de elementos

MODIFICAR ELEMENTO Click derecho en la lista de elementos

ELIMINAR ELEMENTO Click derecho en la lista de elementos

MÁS INFORMACIÓN PERRO Doble click en la etiqueta de "+ Información"

MÁS INFORMACIÓN PADRINO Doble click en la etiqueta con el símbolo "+"

Autores: Almudena Gómez-Carreño, Lucía Marcos y Adrián Martín

Última modificación: 10/01/2021

4º Interfaz

En la segunda pestaña del menú, tenemos la interfaz de los perros que hay en la protectora. Aquí encontramos los principales datos del perro seleccionado, una foto suya y si queremos filtrar los perros por “Apadrinados”, “NoApadrinados” o si queremos todos los perros “Todos”.

The interface shows a menu with five tabs: INICIO, PERROS (highlighted), VOLUNTARIOS, SOCIOS, and AVISOS. Below the tabs is a large light blue rectangular area, likely for a list of dogs. To the right of this area is a form with the following fields: Nombre, Sexo, Raza, Tamaño, Peso, Edad, Fecha Entrada, Apadrinado (checkbox), and Nombre padrino. Each field has a corresponding text input box. A 'Salir' button is located at the top right of the form. Below the 'Nombre padrino' field is a '+' sign and the text '+ información'. At the bottom left, there is a 'Filtrar por:' section with three buttons: Apadrinado, NoApadrinado, and Todos.

5º Interfaz

En la segunda pestaña del menú llamada “PERROS” y haciendo doble click en “+ información” nos aparecerá esta interfaz, donde a continuación se muestran los datos opcionales del perro seleccionado anteriormente.

The interface is titled 'MÁS INFORMACIÓN' and has a 'Salir' button at the top right. It contains a list of optional data fields, each with a checkbox: Cachorro, Perro peligroso, Vacunado, Leishmaniosis, Sociable con perros, Sociable con niños, Sociable con gatos, and Sociable con otros animales. Below these checkboxes are two more fields: 'Estado' with a text input box and 'Descripción' with a larger text input box.

6º Interfaz

En la segunda pestaña del menú llamada “PERROS” y haciendo doble click en “+” nos aparecerá la siguiente interfaz, donde se muestran los datos personales y una foto del padrino que ha apadrinado al perro seleccionado anteriormente. Esta interfaz será accesible si el perro seleccionado anteriormente tiene una persona que le ha apadrinado.



Salir

MÁS INFORMACIÓN PADRINO

Nombre

Apellidos

Email

DNI

Domicilio

Teléfono

Aportación mensual

Forma pago

Número cuenta

Fecha comienzo apadrinamiento

Las demás pestañas “VOLUNTARIOS”, “SOCIOS” y “AVISOS” del menú son similares a la ya dibujada segunda pestaña llamada “PERROS”, por eso no están dibujadas como tal.

TECNOLOGÍA Y RECURSOS UTILIZADOS

Librerías necesarias para el correcto funcionamiento de la aplicación.

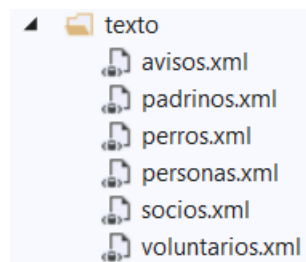
System.Windows: proporciona varias clases importantes de elementos base WPF y varias clases que admiten el sistema de propiedades y la lógica de eventos de WPF.

System.Xml: esta librería permite a la clase trabajar con archivos de texto con extensión “.xml”

System.Collections.Generic: permite crear colecciones fuertemente tipadas para proporcionar una mayor seguridad de tipos y un rendimiento mejor que los de las colecciones no genéricas fuertemente tipadas.

System.Windows.Media: proporciona tipos que permiten la integración de medios enriquecidos, incluidos dibujos, texto y contenido de audio y vídeo en aplicaciones WPF. Para nuestro caso esta librería es necesaria para la inclusión de imágenes.

System: Contiene clases fundamentales y clases base que definen tipos de datos de valor y referencia de uso común, eventos y controladores de eventos, interfaces, atributos y excepciones de procesamiento.



La información necesaria para mostrar al usuario los datos se almacenan en la carpeta del proyecto “/texto”. Está organizada en distintos archivos xml los cuales se diferencian por los tipos de datos que requieren cada uno.

La estructura del programa está dividida en dos capas:

- La capa de dominio, la cual contiene las clases para inicializar los objetos
- La capa de presentación, la cual contiene las clases necesarias para que el usuario pueda interactuar con la aplicación.

JUSTIFICACIÓN DE LA GUI

Como se puede observar en la imagen, los botones de las pestañas tienen el color de fondo de distinto color para distinguir claramente cada uno de los apartados del menú principal, así como los diferentes tipos de filtro a la hora de listar los perros. Esto ayuda al usuario a encontrar rápidamente los botones.

Cabe destacar que el botón de salir es una buena opción ya que está representado con una puerta y una flecha de salida, la cual ayuda al usuario a saber lo que significa.

Por otro lado, las imágenes de fondo de cada una de las pestañas dan vida a la aplicación y además es útil para que el usuario sepa en que pestaña se encuentra.

La pestaña de avisos está coloreada de color rojo para que resalte a la vista e incite al usuario a pinchar sobre ella para que pueda aportar algún tipo de ayuda para encontrar a los perros. Además, el color verde de la pestaña de inicio ayuda a confirmar al usuario que ha iniciado la sesión correctamente.

Por último, para ayudar al usuario a conectarse, se utilizan los colores rojo y verde para que sepa si ha introducido bien o no sus datos. Dos ejemplos de esto se encuentran como ejemplo indica en la página 3.

MANUAL DE USUARIO

El enlace para visualizar el manual del usuario se encuentra en el siguiente enlace:

<https://youtu.be/j7Q0ObBtceY>

Cuando se inicia la aplicación, se encontrará la primera ventana (imagen de la izquierda). Se debe introducir un usuario con su contraseña correctamente. En esta pestaña tenemos la oportunidad de dar al símbolo de la puerta de arriba, que nos permitirá salir de la aplicación. Por otro lado, tenemos en la esquina inferior izquierda las banderas de España e Inglaterra, pinchando estás se podrá elegir el idioma, español o inglés respectivamente.

UN USUARIO DE PRUEBA

- Usuario: Francisco
- Contraseña: 123



Una vez se inicia la sesión correctamente, aparecerá la ventana que podemos observar a continuación. En esta salen los datos del usuario conectado. También tiene un botón inferior con una interrogación que permite acceder a la ayuda del programa, en esta se encuentra la información básica del programa.

En todas las pestañas de esta interfaz también tendremos el símbolo de la puerta para salir de la aplicación en cualquier momento.



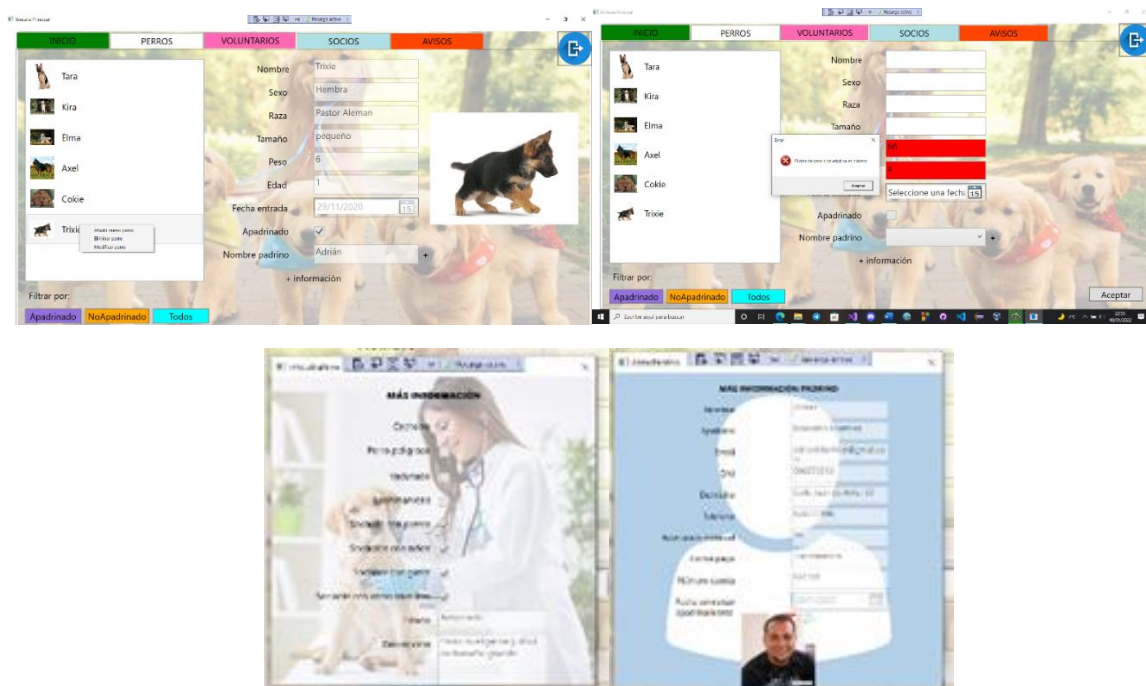
La siguiente pestaña que nos podemos encontrar es la de PERROS. Aquí podemos encontrar el listado de perro con sus nombres y fotos. Al seleccionar uno de ellos, saldrá su información.

Para saber más información del perro elegido se debe dar doble click sobre la etiqueta “+ información”. Para conocer más información del padrino se debe clickar dos veces en la etiqueta “+”.

En caso de dar click derecho encima de la lista se desplegará un menú con tres opciones: añadir, modificar y eliminar perro.

También se puede filtrar la lista de perros dependiendo de su estado de apadrinamiento con los botones situados en la esquina inferior izquierda.

En caso de meter datos incorrectos, la aplicación avisará de que no se puede y deberá cambiarlos para continuar.



Las funciones de añadir, modificar y eliminar son iguales en el resto de las ventanas (VOLUNTARIOS, SOCIOS Y AVISOS).

