

Principio operable

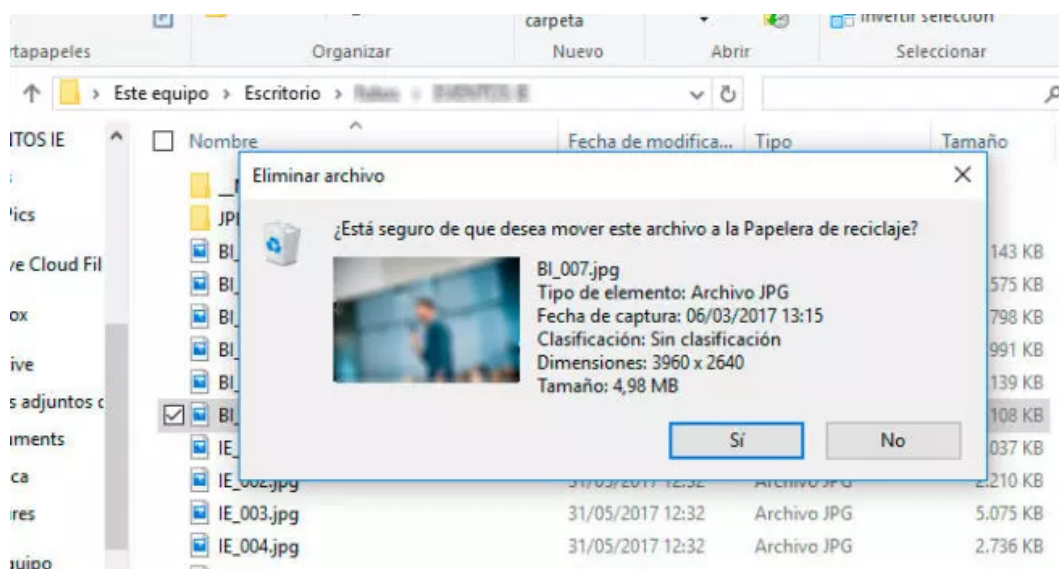
Realizar un documento que incluya en una tabla un listado de las pautas en el principio operable y alguna de las técnicas suficientes para cumplir con el principio.

PAUTAS 2.5	
PAUTA 2.5.2	
Descripción: Se pretende facilitar a los usuarios la prevención de que naveguen a través de la página con entradas accidentales o erróneas. Las personas que tienen algún tipo discapacidad pueden iniciar eventos táctiles o con el ratón dentro de la página de manera no deseada. Con este criterio se describen medio y recursos para permitir a los usuarios que cancelen operaciones de clickeo.	
Activación o finalización de un evento ascendente:	<p><i>La forma más accesible de incorporar la cancelación del puntero es hacer que la activación se produzca en el evento up.</i></p> <p><i>La activación de eventos ascendentes se refiere a la activación de un objetivo cuando se suelta el puntero.</i></p> <p><i>En una interacción de pantalla táctil, cuando el dedo toca un objetivo, la activación del evento ascendente solo ocurre cuando el dedo se levanta, mientras que en una interacción con ratón, el evento up ocurre cuando se suelta el botón del ratón mientras el cursor todavía está dentro del límite del objetivo inicial.</i></p>
Anular o deshacer un evento ascendente:	<p><i>Cuando la interacción se resume a un simple "clic", la activación de eventos tiene una capacidad incorporada para cancelar.</i></p> <p><i>Debe existir una distinción entre cuando alguien toca una pantalla y cuando quita el dedo (en la interacción del ratón, existe una diferencia entre presionar y soltar el botón).</i></p>
Inversión ascendente:	<p><i>El evento descendente puede desencadenar un comportamiento que puede revertirse cuando concluye el evento ascendente.</i></p> <p><i>Ejemplos de esto incluyen acciones de presionar y mantener presionado, como cuando aparece una ventana emergente, cuando el usuario presiona un objeto (evento de caída), pero la ventana emergente desaparece tan pronto como el usuario suelta el puntero (evento ascendente).</i></p>

<p>Evento de caída:</p>	<p><i>Solo se permite completar la función en el evento de bajada cuando es esencial que no se utilice el evento de subida.</i></p> <p><i>Un teclado tiene un botón de retroceso o eliminar incorporado, que proporciona efectivamente una opción deshacer. Deshacer no es un requisito de la excepción esencial del evento inactivo, sin embargo, es una manera fácil para que los usuarios deshagan cualquier acción.</i></p>
--------------------------------	---

TÉCNICA G210. Asegurarse de que las acciones de arrastrar y soltar se puedan cancelar.

Descripción: El objetivo de esta técnica es garantizar que los usuarios que utilizan una acción de arrastrar y soltar basada en la ruta para mover un elemento desde la ubicación inicial a un destino de colocación puedan abortar la acción después de recoger el destino. Esto se puede hacer liberando el elemento fuera de un área de colocación o moviendo el elemento a su posición original en una acción separada que deshaga la primera acción.



Ejemplo: En un directorio de archivos, estos se pueden recoger y mover sobre un icono de papelera para eliminarlos. Cuando este archivo se deposita en la papelera aparece un cuadro de diálogo modal le pide al usuario que confirme o cancele la acción de eliminación.

TÉCNICA G211. Hacer coincidir el nombre accesible con la etiqueta visible.

Descripción: Hacer coincidir el nombre accesible con la etiqueta visible es una tarea muy importante cuando estamos hablando de no generar problemas al usuario. Cuando los usuarios que utilizan el mensaje por voz para hacer sus búsquedas, normalmente utilizan palabras “clave” para hacer estas referencias, por ejemplo, si decimos “hacer click en buscar” esta acción nos debería activar un botón etiquetado como “buscar”. Para conseguir esto, lo que hacemos es que ponemos una cadena de texto adyacente a una entrada con el mismo nombre accesible haciendo así que la referencia por voz sea correcta.

```
<input type="checkbox" id="notification" name="notify" value="delays">  
<label for="notification">Notify me of delays</label>
```

Working sample of input

☐ Notify me of delays

Ejemplo: En este ejemplo podemos ver que el texto que hay dentro de la etiqueta <label> nos sirve como el nombre accesible para la checkbox “Notify me of delays”, haciendo uso del atributo “for” que hace referencia al “id” de la checkbox.