uc3m Universidad Carlos III de Madrid



Práctica Final Interfaces de Usuario

Fecha	09/12/2018
Autores	Ángel Luis Alonso Blázquez 100363923@alumnos.uc3m.es
	Kevin Santiago Diaz Delgado 100293563@alumnos.uc3m.es
	Marcos Arroyo Ruiz 100363919@alumnos.uc3m.es

Introducción.	2
Objetivo principal de la aplicación.	2
Funcionalidades.	2
Escenario de uso.	2
Usuarios potenciales.	4
Usuario 1.	4
Usuario 2.	4
Usuario 3.	5
Conocer el entorno.	6
Airbnb	6
Heurísticas de Nielsen	6
Patrones de diseño de Van Duyne	6
Expedia	11
Heurísticas de Nielsen	11
Patrones de diseño de Van Duyne	11
Booking	17
Heurísticas de Nielsen	17
Patrones de diseño de Van Duyne	17
5. Descripción de los prototipos prediseñados.	22
Diseño Hi-Fi inicial elegido	22
Diseño Hi-Fi del otro grupo	25
6. Justificación del diseño elegido.	28
Justificación Heurísticas de Nielsen usadas	28
Justificación Patrones de Van Duyne usados	28
7. Tecnologías usadas.	30
8. Implementación de la página web.	30
Características comunes a todas las páginas	30
results.html	30
reserve.html	31
pay.html	31
account.html	31
myreserves.html	31
help.html	31
home.html	31
9 Conclusiones	32

1. Introducción.

En este documento vamos a explicar la resolución del caso práctico propuesto para la práctica final. Cada uno de los puntos en los que nos hemos basado y cada una de las decisiones tomadas para realizar el diseño y la implementación válidas para el desarrollo de la página web estarán explicados a continuación.

2. Objetivo principal de la aplicación.

Buscamos ofrecer una manera fácil y sencilla sin dejar de ser completa, de ofrecer y buscar alojamientos.

2.1. Funcionalidades.

- 2.1.1. Registrar una cuenta de usuario
- 2.1.2. Login de una cuenta de usuario ya existente
- 2.1.3. Añadir alojamientos a la 'base de datos' (local-storage)
- 2.1.4. Buscar los alojamientos (buscador)
- 2.1.5. Posibilidad de reservar un alojamiento si se tiene cuenta
- 2.1.6. Posibilidad de ver las reservas actuales que tenemos
- 2.1.7. Plataforma de pago personalizada
- 2.1.8. Mapa de localización del alojamiento
- 2.1.9. Pop-ups
- 2.1.10. Botón para limpiar la 'base de datos'
- 2.1.11. Cambio de idioma (Español-Inglés)
- 2.1.12. Responsible para tablets y móviles

2.2. Escenario de uso.

Caso de uso: Reservar un hotel en una ciudad para una fecha determinada.

1.

- a. Accedemos a la página web.
- b. Escribimos en la barra de búsqueda la ciudad en la que queremos buscar alojamiento.
- c. Seleccionamos las fechas de llegada y de salida.
- d. Indicamos el número de huéspedes.
- e. Hacemos click en el botón de buscar.
- Seleccionamos el hotel que más nos guste.

3.

- a. Nos muestra la información del alojamiento.
- b. Hacemos click en el botón de reserva.

- 4. Sí no estamos registrados pulsamos el botón 'Registro'. Si estamos registrados, pulsamos 'Iniciar sesión' e ir al paso 6.
- 5.
- a. Introducimos nuestro correo electrónico, nuestro nombre y apellidos, y elegimos una contraseña.
- b. Pulsamos en registrar.
- 6.
- a. Introducimos la información necesaria para realizar la reserva (tarjeta de crédito, cuenta bancaria, PayPal).
- b. Pulsamos en el botón aceptar y reservar.

Pago realizado con éxito.

3. Usuarios potenciales.

3.1. Usuario 1.

Nombre: Juan, 30 años

Personalidad: Profundo, espiritual, activo

Destreza tecnológica

- No le gustan las tecnologías.
- Si es muy complicado no lo usa.

Dispositivos a su alcance

Smartphone, ordenador portátil

Objetivos y motivaciones.

- Sistema: encontrar destinos espirituales y asequibles
- Vida: Encontrarse a sí mismo y conectar con la naturaleza

<u>Citas:</u> "La fuerza física no puede soportar permanentemente el impacto de la fuerza espiritual"



Nombre: José Francisco, 26 años

Personalidad: Fiestero, explorador, altruista

Destreza tecnológica

- Avanzada.
- Le interesa la tecnología y no le cuesta aprender a usar nuevas apps.

Dispositivos a su alcance

• Smartphone, tablet, ordenador portátil y sobremesa.

Objetivos y motivaciones.

- Sistema: Viajar a festivales y fiestas de toda Europa
- Vida: Disfrutar y ayudar a los demás <u>Citas:</u> "A falta de amor: amigos, fiesta y alcohol"





3.3. Usuario 3.



Nombre: Ana, 35 años

Personalidad: alegre, emprendedora, responsable

Destreza tecnológica

- Media.
- Trata de sacar el máximo partido a todo lo que usa.

Dispositivos a su alcance

• Smartphone, tablet, ordenador portátil.

Objetivos y motivaciones.

- Sistema: encontrar alojamiento para viajes de negocios.
 - Vida: Tener su propia empresa.

<u>Citas:</u> "Apunta a la luna. Si fallas, podrías dar a una estrella."

4. Conocer el entorno.

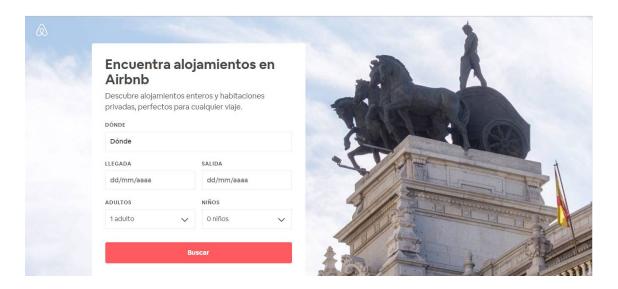
Airbnb

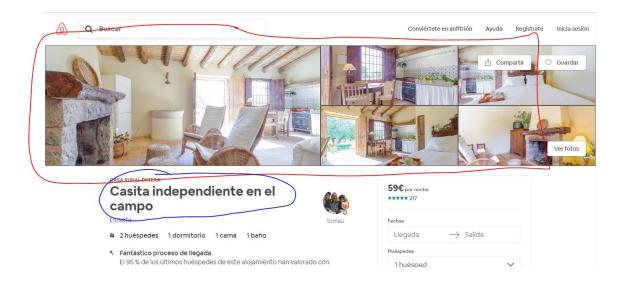
Heurísticas de Nielsen

- <u>6. Reconocimiento antes que recuerdo.</u> Todo es muy visual y claro sin llegar a abrumar al usuario, lo que evita tener que memorizar cómo se llevan a cabo las tareas de búsqueda, alquiler, etc.
- <u>5. Prevención de errores.</u> Cuando hacemos click en el botón "reservar" de un apartamento nos aparece información sobre la reserva y las normas del lugar. Al final nos indica si aceptamos las condiciones.
- <u>8. Estética y diseño minimalista.</u> La información se despliega en apartados con títulos visibles, indicativos y concisos.

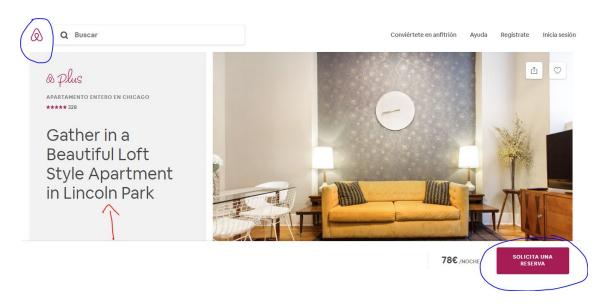
Patrones de diseño de Van Duyne

• <u>D7 - Inverted-pyramid writing style.</u> La página principal, al igual que el resto de páginas que tiene el sitio web, tienen un tipo de distribución de pirámide invertida. Comienza de manera visual y concisa, exponiendo lo más importante de la web sin la necesidad de hacer scroll. En la página de inicio se muestra un formulario-buscador dentro de una imagen, mientras que en el resto de la web se empieza también con imágenes pero de los apartamentos, seguido del título del establecimiento. Esto hace que el usuario preste más atención a lo que la página quiere que preste atención, que es (en el home) que busque alojamientos.





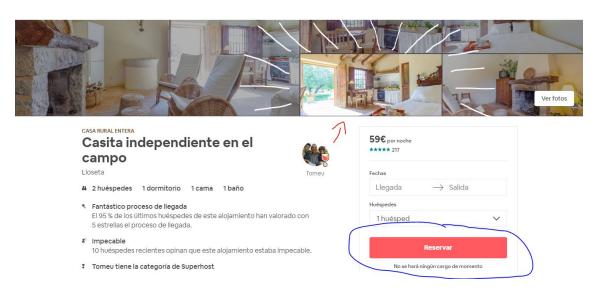
• <u>D3 - Headlines and blurbs.</u> Hay algunos tipos de apartamentos que tienen la etiqueta 'plus'. Esta etiqueta va acompañada de un cambio de color en el logotipo (de naranja a morado) y un cambio ligero en la plantilla de apartamentos. Esto hace que el usuario sienta que es un lugar único y especial, y hace que este sienta interés en él.



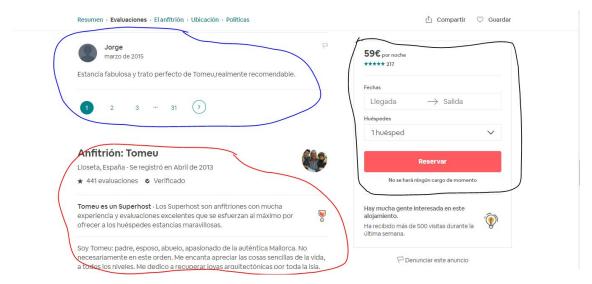
• <u>L6 – Fast-loading content.</u> La página carga progresivamente, por ejemplo en la página de información de un apartamento, primero se carga el texto, y lo muestra mientras muestra un blur que sustituye a las imágenes y se carga el precio y las opciones de reserva. Esto hace que parezca que la página cargue más rápido y que el usuario sienta la navegación más fluida y ágil.



K5 - High-visibilityAction Buttons. Los botones de acción son claros y contrastan. Cuando pasas el ratón por encima de una imagen, las demás se vuelven más oscuras y esta se hace ligeramente más grande. Los botones de reserva y búsqueda contrastan con el fondo (rojo en fondo blanco). Todo esto para evitar que el usuario se quede estancado en una página por no ver el siguiente paso obvio. Es todo muy fluido.

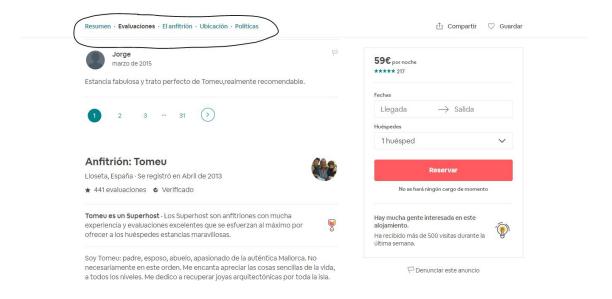


• <u>K1 - Unified Browsing Hierarchy.</u> En la página de información sobre un alojamiento, Airbnb unifica contenidos: contenido (información del alojamiento), comunidad (evaluaciones) y comercio (a través del botón de reserva). Esto está hecho para que el usuario no empiece a perderse en una maraña de subpáginas con diferente información y que se desvíe del objetivo principal: reservar. Además esto es alentado por el hecho de que la web no contiene ningún tipo de mecanismo para saber donde te encuentras en cada momento (no tiene 'miga de pan' por ejemplo).

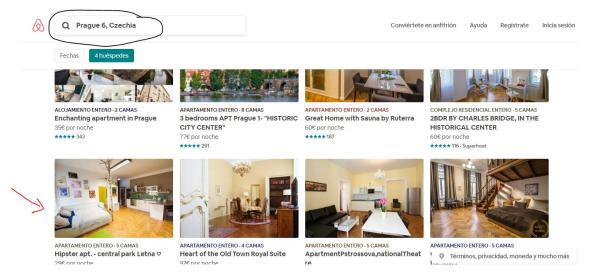


Azul: comunidad / Rojo: contenido / Negro: comercio

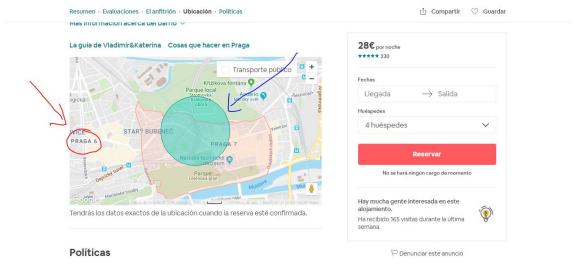
• <u>K3 - Tab Rows.</u> Uso de pestañas para navegar entre categorías de información a la hora de estar en la página de un alojamiento. Esto hace que el usuario no salga en ningún momento de donde quiere la web, de hecho el botón de reservar siempre se mantiene a la izquierda. En función de en la que estés, se ilumina una pestaña u otra. Realmente no son pestañas, si no que es un scroll enorme el cual está dividido a lo largo y cada uno se considera pestaña. Así el usuario, como hemos dicho antes, no sale en ningún momento de la página.



J2 - Straightforward search forms. La precisión de las búsquedas no es muy alta.
 Está enfocada a que el usuario sienta que sea Albacete o sea una isla de
Micronesia, esta página se le puede proporcionar un alojamiento en el lugar
deseado.



Aquí, el usuario busca una zona de Praga, Praga 6 para ser concreto. En cambio, al quinto alojamiento que nos metemos, nos encontramos que no está en esa zona, pero está 'relativamente cerca':



En Praga 7 para ser exactos.

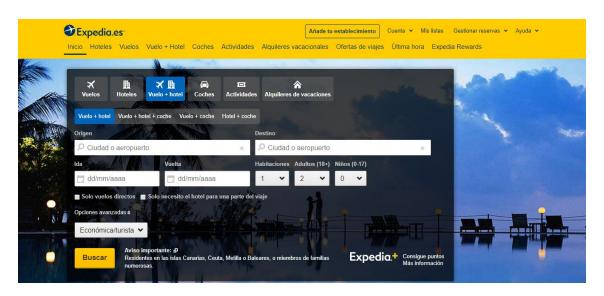
Expedia

Heurísticas de Nielsen

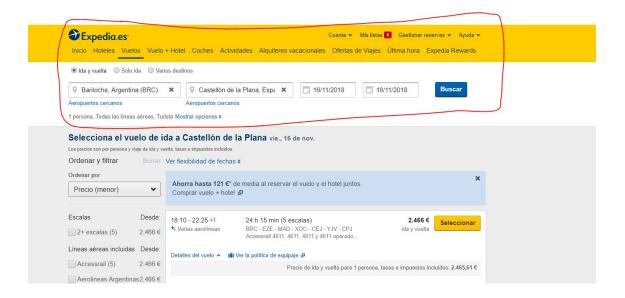
- <u>2. Coincidencia entre el sistema y el mundo real.</u> La página se presenta en el idioma del usuario y presenta la información en un orden lógico.
- 3. Control del usuario y libertad. Si por error iniciamos la reserva de un hotel podemos volver a la página de inicio haciendo click en el logo o volver al estado anterior pulsando sobre el botón "atrás" del navegador.

Patrones de diseño de Van Duyne

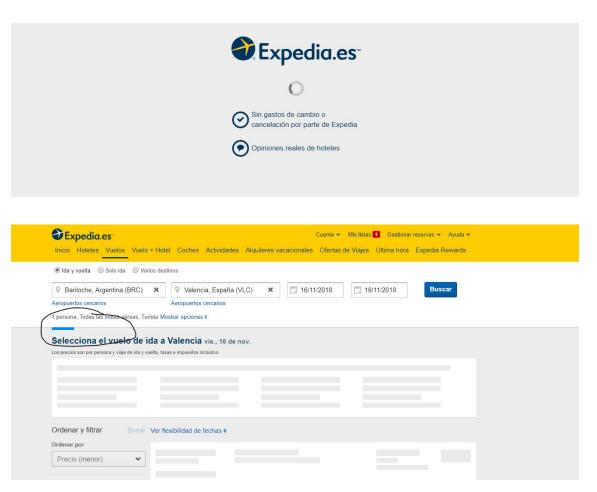
• D7 - Inverted-pyramid writing style. Al igual que Airbnb, usa este tipo de patrón para presentar el sitio. La página principal, al igual que el resto de páginas que tiene el sitio web, tienen un tipo de distribución de pirámide invertida. Comienza de manera visual y concisa, exponiendo lo más importante de la web sin la necesidad de hacer scroll. En la página de inicio se muestra un formulario-buscador dentro de una imagen, mientras que en el resto de la web se muestra el contenido de cada anuncio. Esto hace que el usuario preste más atención a lo que la página quiere que preste atención, que es (en el home) que busque vuelos principalmente.



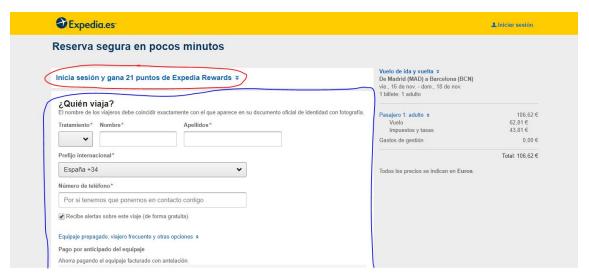
• <u>D1 - Page Templates.</u> Plantilla común a todo el sitio web. Esto hace que la página web sea consistente a los ojos del usuario. Esto facilita la navegación y hace que el usuario aprenda fácilmente donde está todo lo que necesita en cada momento. Ayuda al mantenimiento de la web.



 H13- Progress bar. Normalmente el usuario se empieza a frustrar si el sitio tarda mucho en cargar. El uso de barras de carga hace que el usuario no sienta que tarde tanto. Evita que este abandone el sitio por sentir que está perdiendo tiempo por la lentitud de la página.

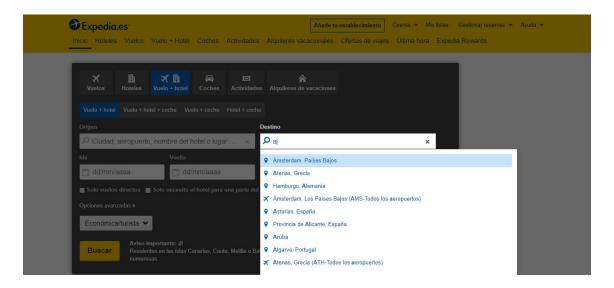


• H3 - Guest Account. Poder realizar la mayoría de las interacciones sin tener que tener una cuenta registrada en la página hace que baje la probabilidad de abandonar la página baje drásticamente. De hecho, en Expedia se han dado cuenta de eso y no piden que se registren para comprar cualquier billete (al contrario que en Airbnb), lo que hacen es bonificar el tener una cuenta añadiendo puntos al usuario (que le darán ventajas en el futuro). Esto hace que se incentive el crearse una cuenta en el lugar.



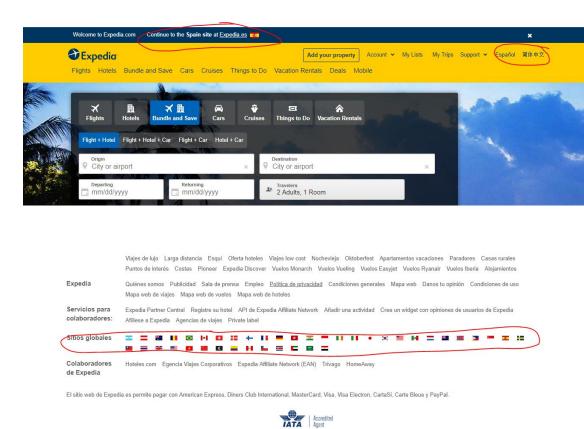
Rojo: incentivo de iniciar sesión / Azul: datos a proporcionar no teniendo cuenta

 H11 – Predictive input. El uso de inputs predictivos hace que los formularios sean más rápidos de completar para los usuarios, además de ayudar a que puedan buscar lo que realmente quieren encontrar. En este dominio, se hace uso de menús desplegables continuamente, bastante cómodos para el usuario, ya que agilizan su estancia en la web.



• <u>D10 - Internationalized and localized content.</u> Expedia tiene diferentes sitios web en los diferentes idiomas. La traducción está generada de forma manual (o al

menos lo parece), lo que hace que los habitantes de España que no sepan inglés sean más propicios a usar el sitio en vez de buscar otra página que esté en su idioma. Que la traducción no sea automática hace que el usuario tenga más confianza en la página y en lo que hace en la página.



© 2018 Expedia, Inc. Todos los derechos reservados. Vacationspot, S.L., Agencia de Viajes, I-AV-0000631.1

 B8 - Category pages. Se mantiene una consistencia entre todas las categorías del sitio web para evitar que parezca que el usuario esté navegando por páginas diferentes. Con esto conseguimos que si el usuario quiere retroceder, pueda buscar de lo que necesite o quiera encontrar, haciendo que este no se pierda por el lugar.

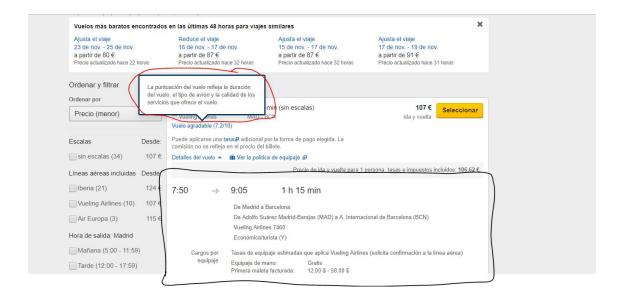


Esta es la sección de coches. Vemos que es todo (casi) igual a la de vuelos.

• K1 - Unified Browsing Hierarchy. Al igual que Airbnb, Expedia unifica contenidos: contenido (información del vuelo), comunidad (evaluaciones) y comercio (a través del botón de seleccionar). Esto está hecho para que el usuario no empiece a perderse en una maraña de subpáginas con diferente información y que se desvíe del objetivo principal: reservar. La página presenta toda la información de una sola vez y de manera contenida.



Rojo: comunidad / Negro: contenido / Azul: comercio



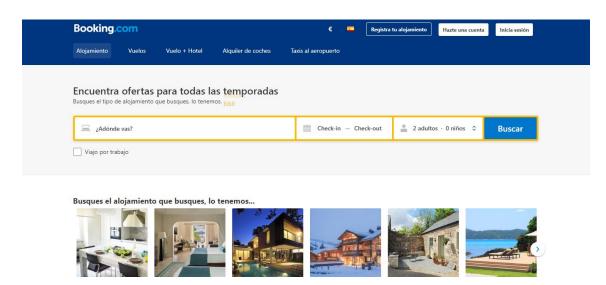
Booking

Heurísticas de Nielsen

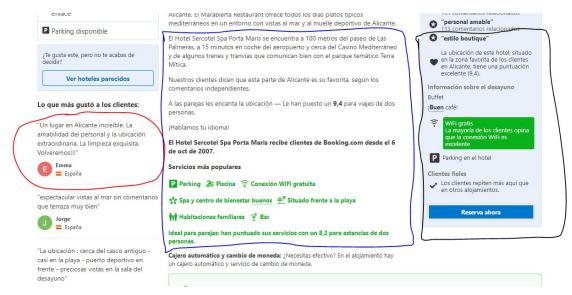
- <u>4. Consistencia y estandarización.</u> Las opciones y acciones que puede realizar el usuario son claras y no dan lugar a dudas.
- <u>7. Flexibilidad y eficiencia de uso.</u> La aplicación se adapta a personas inexpertas sin ser demasiado simple para personas con un mayor conocimiento.
- 9. Ayudar a reconocer, diagnosticar y recuperar la situación cuando se produce un error. Al producirse un error, por ejemplo al buscar vuelos, nos muestra un mensaje y otras opciones de transporte.

Patrones de diseño de Van Duyne

• D7 - Inverted-pyramid writing style. Al igual que Airbnb y Expedia, usa este tipo de patrón para presentar el sitio. La página principal, al igual que el resto de páginas que tiene el sitio web, tienen un tipo de distribución de pirámide invertida. Comienza de manera visual y concisa, exponiendo lo más importante de la web sin la necesidad de hacer scroll. En la página de inicio se muestra un formulario-buscador dentro de una imagen, mientras que en el resto de la web se muestra el contenido de cada anuncio. Esto hace que el usuario preste más atención a lo que la página quiere que preste atención, que es (en el home) que busque vuelos principalmente.

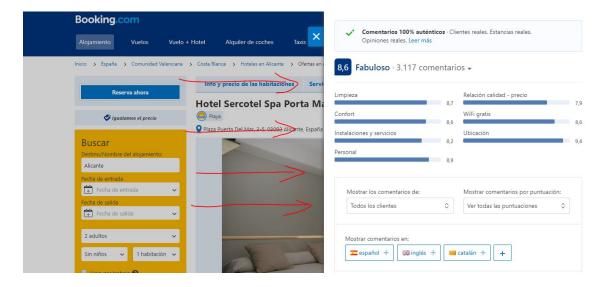


• K1 - Unified Browsing Hierarchy. Al igual que Airbnb y Expedia, Booking unifica contenidos: contenido (información del alojamiento), comunidad (evaluaciones) y comercio (a través del botón de reservar). Esto está hecho para que el usuario no empiece a perderse en una maraña de subpáginas con diferente información y que se desvíe del objetivo principal: reservar. La página presenta toda la información de una sola vez y de manera contenida, proporciona al usuario lo que necesita en el momento de decisión.



Rojo: comunidad / Azul: contenido / Negro: comercio

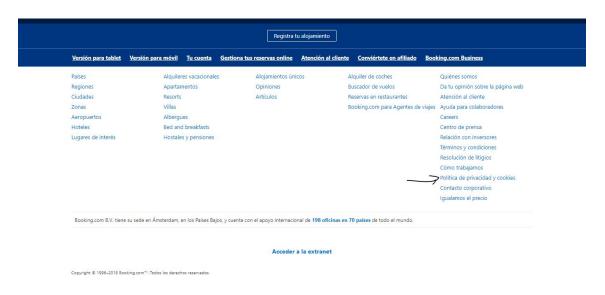
 H6 – Floating windows. El sitio web hace uso de ventanas emergentes para mostrar información a los usuarios sobre el alojamiento. Esto evita que el usuario abandone de la página y se centre en lo que el sitio quieres, que es que reserve en la propia página, dándole la máxima información posible ahí para acelerar su compra.



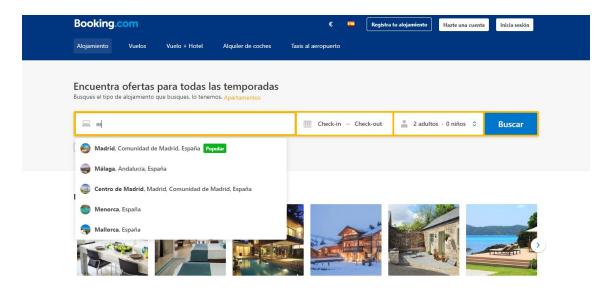
• H7 - Frequently Asked Questions. El sitio web contiene una sección que es 'Preguntas frecuentes' en el que se resuelven las preguntas o dudas que más comúnmente le surgen a un usuario. Esto ayuda al usuario de forma rápida a resolver las dudas o cualquier problema que tengan sin tener que llegar al extremo (en algunos casos sí) de contactar con el servicio técnico.



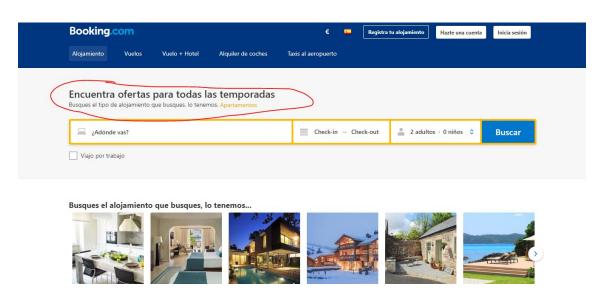
• <u>E3 - Fair Information Practices</u>. No tener una política de privacidad clara hace que muchos usuarios se preocupen respecto al uso que se hace de sus datos, lo que puede hacer que dejen de usarla. Para evitar esto, se le muestra al usuario un enlace hacia las políticas de privacidad y demás aspectos que le podrían interesar para hacer el sitio web lo más transparente posible.

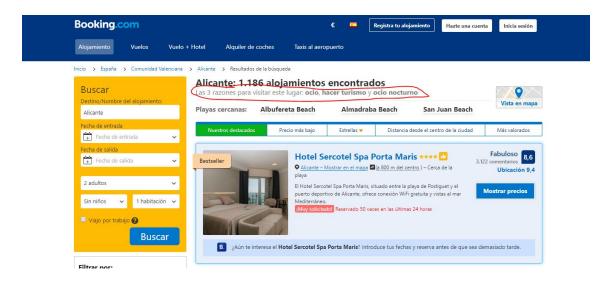


 H11 – Predictive input. El uso de inputs predictivos hace que los formularios sean más rápidos de completar para los usuarios, además de ayudar a que puedan buscar lo que realmente quieren encontrar. En este dominio, se hace uso de menús desplegables continuamente, bastante cómodos para el usuario, ya que agilizan su estancia en la web.



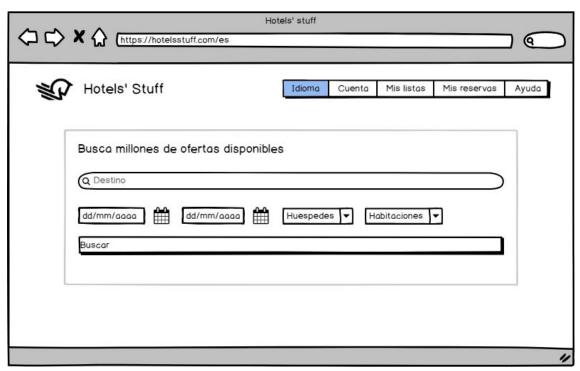
• <u>D3 - Headlines and blurbs.</u> Las cabeceras de este estilo enganchan al usuario. Hace que el usuario piense que es un lugar único e importante. Booking hace uso de la palabra 'oferta' la cual llama mucho la atención del usuario y le hace indagar más en el sitio web en busca de las mencionadas 'ofertas'.

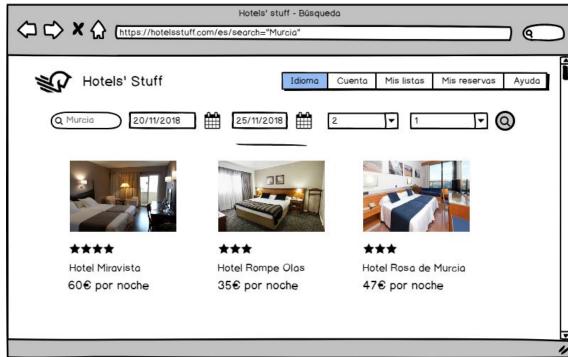




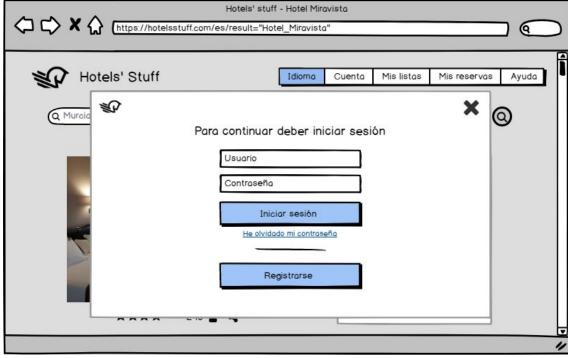
5. Descripción de los prototipos prediseñados.

Diseño Hi-Fi inicial elegido

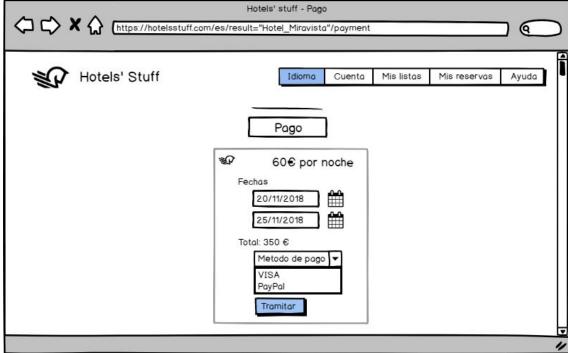


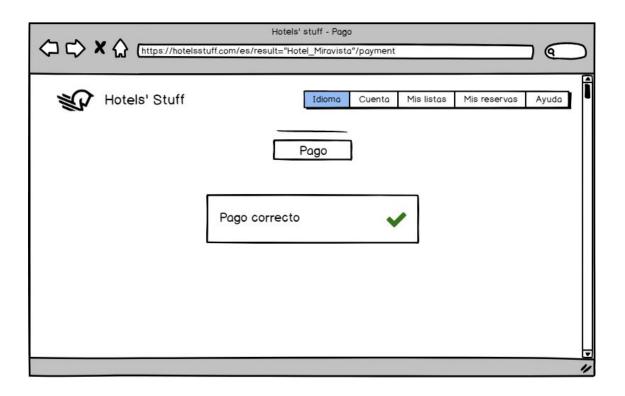








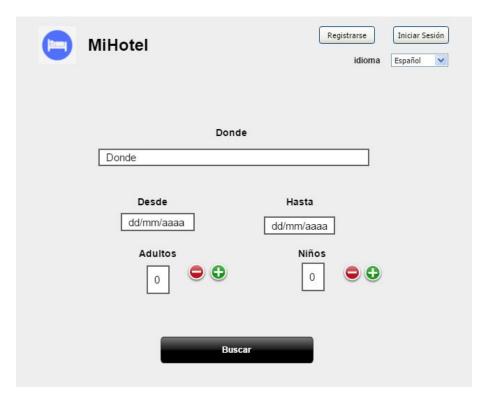


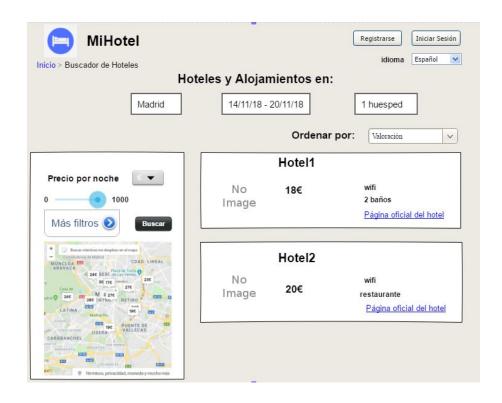


Enlace al proyecto

Para poder acceder al proyecto en Balsamiq, hay que iniciar sesión antes y luego, con la sesión iniciada, clicar en el link de 'Enlace al proyecto'.

Diseño Hi-Fi del otro grupo











6. Justificación del diseño elegido.

Hemos elegido basarnos en el primer prototipo ya que presenta la información de forma más clara y respondía a un mayor número de Heurísticas y Patrones respecto al segundo.

Las heurísticas y patrones utilizados en el diseño elegido son las siguientes:

Justificación Heurísticas de Nielsen usadas

- 1. Visibilidad del estado del sistema. En todo momento se indica al usuario que ocurre y donde se encuentra. Por ejemplo, en la parte superior del buscador mediante aclaraciones como "Búsqueda", "Pago", etc.
- 2. Coincidencia entre el sistema y el mundo real. La página se despliega en el idioma del usuario, ofreciendo la posibilidad de cambiarlo. Además la información se presenta en un orden que facilita la comprensión de la misma.
- 3. Control del usuario y libertad. La página permite en todo momento al usuario volver al inicio pulsando sobre el nombre de la misma o sobre su logo. Además apoya y permite volver al estado anterior mediante las flechas de "atrás" y "adelante" del navegador.
- <u>4. Consistencia y estandarización.</u> La información se muestra de forma clara para evitar ambigüedad.
- <u>5. Prevención de errores.</u> A la hora de realizar la reserva siempre se pasa a otra página en la que se concretan los términos del producto a contratar. De esta manera evitamos que el usuario realice reservas por error.
- 6. Reconocimiento antes que recuerdo. Las acciones que se pueden llevar a cabo en la página están claramente marcadas y no necesitan de un gran esfuerzo de aprendizaje por parte del usuario.
- 7. Flexibilidad y eficiencia de uso. El diseño de la página es sencillo, sin emplear una gran cantidad de opciones que puedan abrumar a usuarios poco experimentados pero sin que lleguen a ser escasas para personas con necesidades más específicas.
- <u>8. Estética y diseño minimalista.</u> La página muestra solo la información necesaria y relevante para el usuario.
- 10. Ayuda y documentación. A disposición del usuario se encuentre en la parte superior derecha el botón del apartado de ayuda, el cual es accesible en todo momento.

Justificación Patrones de Van Duyne usados

• <u>B8 - Category pages.</u> Apariencia consistente para todas las partes del dominio para que el usuario no sienta que está cambiando de sitio web constantemente.

- <u>C2 Up-front value proposition</u>. La proposición de valor está arriba, cerca del logo, para que el usuario lo vea rápido y tenga la mayor visibilidad. El resto de contenido de valor continúa debajo.
- <u>D1 Page Templates.</u> Uso de plantilla común para toda la web para que el usuario no sienta que está cambiando de sitio web constantemente.
- <u>D3 Headlines and blurbs.</u> Headlines enganchantes para mantener la atención del usuario.
- <u>D7 Inverted-pyramid writing style.</u> Cabecera concisa pero descriptiva y a continuación los detalles. Útil para mantener la atención del usuario.
- <u>D9 Distinctive HTML Titles.</u> Títulos HTML descriptivos. El usuario sabe dónde está en ese momento (ya que no hay ningún sistema de 'miga de pan').
- <u>E1 Site Branding.</u> Uso del logo para crear marca y que el usuario sienta que ese logo es símbolo de confianza.
- <u>E5 About Us.</u> En el botón 'Ayuda'. Información sobre la compañía incluyendo páginas sobre quiénes sois, qué hacéis y por qué los usuarios deberían confiar en vosotros.
- <u>H1 Process Funnel.</u> Número de pasos entre 2 y 6 al realizar una reserva para evitar que al usuario le resulte pesado el uso de la página.
- <u>H2 Sign-in/New Account.</u> Se pide la información necesaria a un usuario para crear una cuenta. Existe un proceso para recordar contraseñas olvidadas.
- <u>H3 Guest Account.</u> Solo se pide el registro o el inicio de sesión cuando el usuario está ya a punto de reservar el alojamiento, para evitar ponerle trabas de registros antes de que mire nada.
- <u>H6 Floating windows.</u> Uso de pop-ups para mostrar información adicional que evite que el usuario salga de la página para tener la información que necesita.
- <u>H10 Clear forms.</u> Formularios claros, ayudando al usuario a rellenarlos lo más fácilmente posible.
- <u>H11 Predictive input.</u> Ayuda al usuario a rellenar formularios lo más fácilmente posible.
- <u>I1 Grid Layout.</u> Plantilla cohesiva sin abarrotar demasiado la página.
- <u>I2 Above the fold.</u> El usuario dispone del material necesario sin hacer scroll.
- <u>I3 Clear First Reads.</u> Primera lectura clara para el usuario, por parte de una interfaz limpia y no sobrecargada. Para que el cliente tenga la información justa y necesaria que necesita.
- <u>J1 Search Action Module.</u> Buscador en cada una de las páginas para facilitar la búsqueda y la navegación al usuario.
- K1 Unified Browsing Hierarchy. Unificación de contenidos: contenido (información del alojamiento), comunidad (evaluaciones) y comercio (a través del botón de reservar y del precio). Esto está hecho para que el usuario no empiece a perderse en una maraña de subpáginas con diferente información y que se desvíe del objetivo principal: reservar. La página presenta toda la información de una sola vez y de manera contenida, proporciona al usuario lo que necesita en el momento de decisión.
- <u>K5 High-visibilityAction Buttons.</u> Los botones de acción son claros y contrastan con el fondo. Cuando pasas el ratón por encima de una imagen, las demás se vuelven más oscuras y esta se hace ligeramente más grande. Los botones de

reserva y búsqueda contrastan con el fondo (rojo en fondo blanco). Todo esto para evitar que el usuario se quede estancado en una página por no ver el siguiente paso obvio.

- <u>K10 Obvious links.</u> Los links están marcados en azul y subrayados, para que el usuario pueda distinguirlos del texto normal.
- <u>K11 Familiar language</u>. Uso de términos familiares para no liar al usuario y que no se sienta en un lugar extraño.

7. Tecnologías usadas.

Para el desarrollo de la práctica hemos usado Google Drive para trabajar cooperativamente en la memoria, Github para compartir el código (muy útil el taller, ya no vamos a usar nunca más Google Drive para código), para añadir los mapas hemos usado la inserción de 'iframe' de Google Maps. En cuanto al trabajo en local, hemos usado Visual Basic Studio Code para programar y Google Chrome para probar todo. Para la validación de los html se ha usado Nu Html Checker.

8. Implementación de la página web.

Características comunes a todas las páginas

- 1. Al abrir cualquiera de los html, lo primero que hace la página es ver si has entrado por primera vez (si localStorage.length == 0) o no. Si es tu primera vez, la página ejecuta la función glbVars(), que crea un objeto 'globalVariables' (con las variables logged, user y host. Estas dos últimas sirven para saber qué usuario o alojamiento está siendo ejecutado actualmente), un array de objetos 'users' vacío, para los futuros usuarios y un array de objetos 'hosts' con 3 alojamientos por defecto (aunque luego podrán añadirse más).
- 2. La función showMenu muestra los diferentes menús en función de si está logueado o no.

results.html

- 1. La función showHosts(key) muestra los alojamientos patrocinados y los alojamientos buscados.
- Las funciones \$('.results').click(function) y goReserve(obj) te llevan a 'reserve.html'.

reserve.html

- 1. La función window.addEventListener('load', function) controla es slide de imágenes.
- 2. La función showHost() muestra toda la información del alojamiento seleccionado.
- 3. La función pay() te lleva a 'pay.html'.

pay.html

1. La función payButton() guarda la reserva realizada en 'mis reservas' del usuario en su usuario del array 'users'.

account.html

- 1. La función regStorage() almacena en el array 'users' del localStorage cada nuevo usuario. Se podrá registrar como Usuario (logged=1) o como Host (logged=2). Estos últimos puedes añadir alojamientos.
- 2. La función regHostStorage() almacena en el array 'hosts' del localStorage cada nuevo alojamiento.
- 3. La función showInf() muestra los valores del user actual en el form para cambiar los valores de la cuenta cada nuevo usuario.
- 4. La función updateInf() y updateInfAdv() modifican los valores del user.
- 5. La función errPass() comprueba que la contraseña a registrar sea correcta.

myreserves.html

La función choose() muestra el/los hotel/es que tenemos en las reservas actuales.
 Si no se está registrado se muestra un mensaje de que por favor se registre, y si no tiene reservas, le avisa de esto.

help.html

1. Contiene un botón escondido para borrar todo el localStorage.

home.html

1. No hay mucho que explicar en estas funciones.

9. Conclusiones

Al validar el código con la herramienta Nu Html Checker, el único error que nos sale es por el mapa de Google Maps.

Traducir la página no ha sido posible, ya que la api de Google Translate es de pago.

La página 'help.html' contiene un botón escondido en la última pregunta para borrar todo el localStorage.

Lo más costoso de esta práctica ha sido el manejo de información con Local Storage. Esta herramienta no la habíamos usado nunca y hemos estado casi 4 días hasta que hemos conseguido sacar como se representaba y guardaba correctamente la información.

Esto nos ha llevado a no poder implementar un buscador detalladamente, ya que éramos 3 y uno de nosotros el puente no pudo trabajar en la práctica por motivos personales.

A parte de esto, hemos dedicado unas 5 horas a la memoria, aunque teníamos parte hecha de la anterior entrega.

Con esta práctica nos hemos enfrentado al problema (casi) real de diseñar y programar una página web. Ha sido más costoso de lo esperado (quizá por las funcionalidades que hemos querido implementar y hacer que todo fuera responsible.