

# MANUAL DE USUARIO E INSTRUCCIONES

PROP Q1 23/23  
GRUPO 23.2  
Joan Martínez Soria  
Tahir Muhammad Aziz  
Guillem Angulo Hidalgo

**IMPORTANTE:** si por algún casual, al cerrar la aplicación y al volver a abrirla, esta no lo hace, se puede borrar la carpeta de **recursos**, que el programa, en caso de no existir la genera automáticamente.

## Pantalla Principal



Fig1: Imagen de la pantalla principal de la aplicación

En esta pantalla vemos el listado de teclados que tenemos creados y a partir de esta podemos empezar a utilizar diversas herramientas:

- **Crear un nuevo teclado o un nuevo lenguaje** → En la esquina superior izquierda vemos un botón llamado "Create", al pulsarlo nos aparecerán dos nuevas opciones y deberemos seleccionar Teclado en caso de querer crear un nuevo Teclado o Lenguaje en caso de querer crear un nuevo Lenguaje.

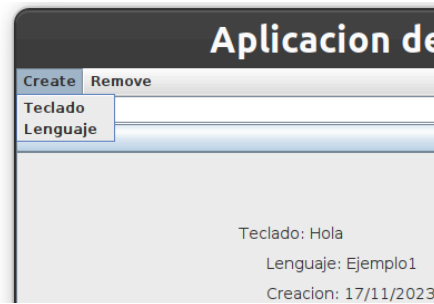


Fig2: Opción crear teclado/lenguaje

Tanto si hemos seleccionado la opción de Teclado como la de Lenguaje se nos abrirá una nueva ventana en modo de formulario donde el usuario, tan solo deberá rellenar los campos en blanco. Solo los que contienen un asterisco son estrictamente obligatorios, los demás serán autocompletados en caso de estar vacíos.

En caso de querer seleccionar desde archivo alguno de los campos, el usuario deberá seleccionar esta opción tal y como podemos ver en la Figura 3 y después de darle al botón de “Buscar” se abrirá una nueva ventana con los directorios disponibles por parte del usuario. Este deberá buscar entre estos directorios el fichero que desea ingresar. Este archivo tiene que ser un .txt.

Fig3: Opción seleccionar desde archivo al crear un teclado nuevo

Fig4: Formulario para crear un nuevo teclado

Fig5: Formulario para crear un nuevo lenguaje

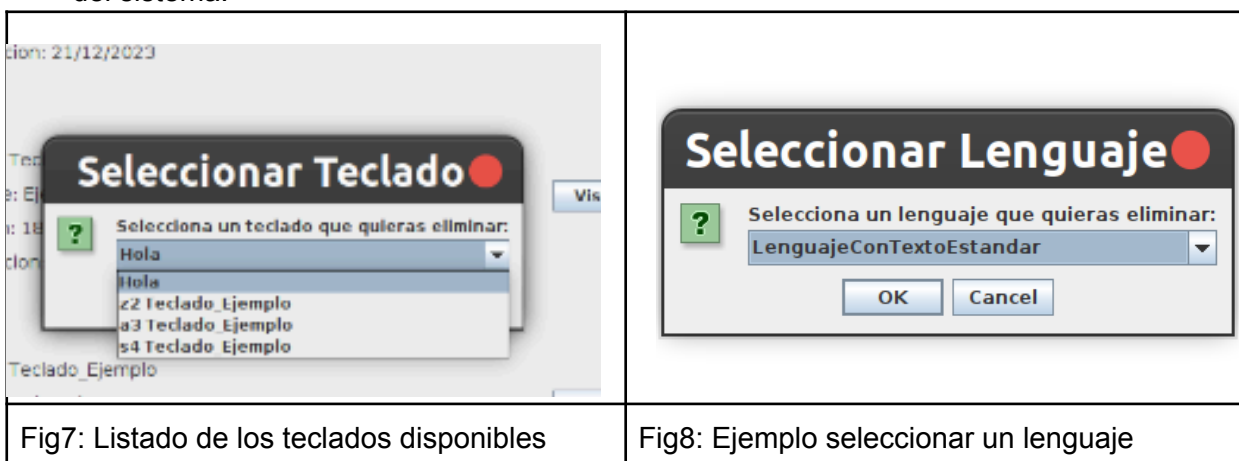
En cuanto al contenido del texto, si se trata de un Texto de Frecuencia el formato de entrada debe ser el siguiente: “palabra” + #número de veces. p.e → hola 10 haciendo 3 una 2 prueba 12.

Para finalizar con estas dos opciones, en los casos de ingresar un lenguaje y un alfabeto, tenemos la opción de hacerlo desde unos ya predefinidos. Para hacerlo tan solo debemos seleccionar esa opción del mismo modo que se muestra en la Figura 3, y una vez seleccionada esa opción se nos abrirá un banner con la lista de Lenguajes o Alfabetos predefinidos. El usuario deberá seleccionar uno de ellos y darle al botón de “Ok”.

- **Eliminar un Teclado o un Lenguaje:** Al lado del caso descrito anteriormente, tenemos un segundo botón llamado “remove”. Al pulsarlo, se nos mostrarán dos opciones tal y como se muestra en la Fig6: Teclado/Lenguaje.

Fig6: Parte superior izquierda de la aplicación para borrar un teclado/lenguaje

Debemos seleccionar la que deseamos eliminar. Una vez seleccionada una de las dos opciones, nos saldrá un listado con el nombre de todos los Teclados o Lenguajes (depende de lo que se haya seleccionado) disponibles para ser eliminados, se elegirá uno y después de darle al botón de “Ok” (Figura 7 y 8) el sistema nos preguntará si estamos seguros de hacerlo, en caso afirmativo le daremos al botón “Yes” y el teclado o el lenguaje seleccionado habrá sido eliminado del sistema.



- **Buscar Teclado:** En la parte superior de la página principal vemos una barra de búsqueda junto con un botón llamado “Search”. Este sirve para buscar un teclado según su nombre. Para que sea efectiva el usuario deberá poner el nombre exacto (mayúscula y acentos incluidos).
- **Ordenar Teclados:** Justo debajo de la barra de búsqueda tenemos un botón llamado “Ordenar por” que nos ofrece poder actualizar el orden en el cuál los teclados van apareciendo en la pantalla principal. El usuario deberá pulsar sobre el botón, y le aparecerán tres opciones (Fig9). Al seleccionar una de estas la pantalla se actualizará automáticamente y mostrará los teclados ordenados según el orden elegido.



Fig9: Ordenar teclado según diferentes criterios

- **Visualizar Teclado:** Esta es la última acción que nos permite hacer la pantalla principal. Para poder visualizar un teclado, disponemos de un botón llamado “Visualizar” en la parte derecha de cada descripción de teclado, tal y como se puede observar en la Fig1. Si le damos al botón, nos llevará a una segunda pantalla, donde podremos ver el teclado deseado.

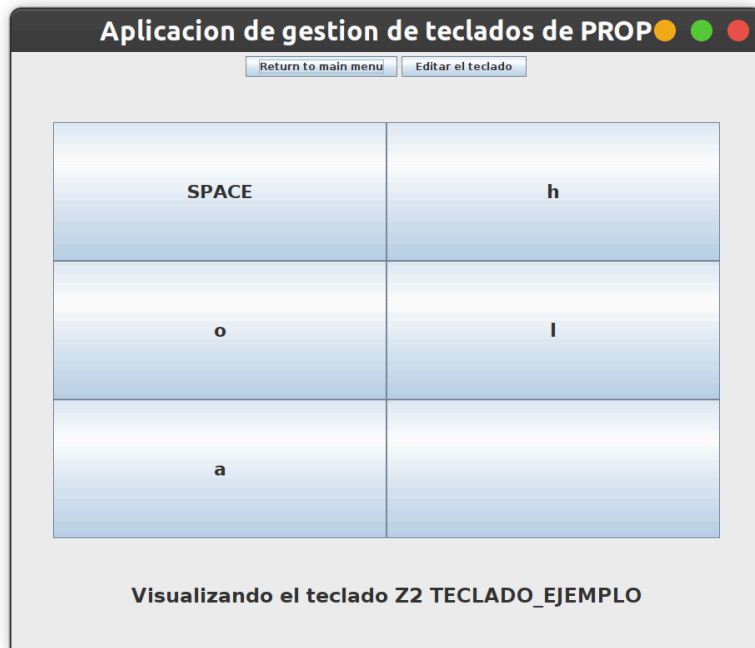


Fig10: Visualización del teclado seleccionado

## Pantalla Visualizar Teclado

En esta pantalla podemos visualizar el teclado que queramos tal y como vemos en la Fig10. A continuación tenemos dos posibilidades: Volver atrás y editar teclado.

Para la primera opción, disponemos de un botón llamado "Return to main menu" que como su propio nombre indica lo único que hace es llevarnos a la pantalla principal. En cuanto a la segunda opción, también disponemos de un botón llamado "Editar el teclado" que nos llevará a una nueva pantalla con las diferentes posibilidades a editar.

## Pantalla Editar Teclado



Fig11: Imagen de la pantalla Editar Teclado

Tal y como podemos observar en la Fig11, tenemos tres posibles modificaciones a realizarle al teclado.

- Cambiar nombre del teclado
- Cambiar posición de dos teclas
- Modificar Lenguaje

Además como en todas las pantallas tenemos un botón que nos permite volver a la pantalla anterior. En este caso el botón se llama “Volver a Visualizar Teclado”.

Para cambiar el nombre del teclado, nos aparece una pantalla con un espacio en blanco para ingresar el nuevo nombre que queremos ponerle al teclado. Este debe ser estrictamente diferente al nombre actual ya que sino nos dará error (Fig13). Tampoco se podrá poner como nombre un espacio (‘ ’).

El sistema tiene en cuenta las mayúsculas y minúsculas por lo que un teclado podrá cambiar su nombre tan solo cambiando una letra que estaba en minúscula por mayúscula y viceversa.

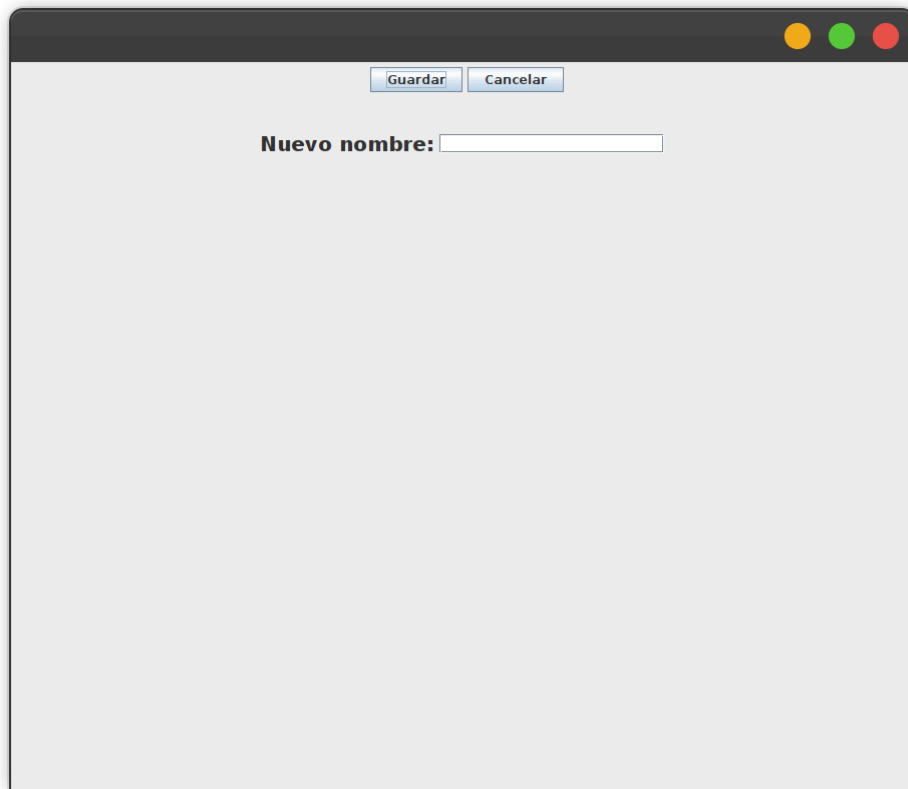


Fig12: Imagen de la pantalla para cambiar el nombre a un teclado



Fig13: Error al querer cambiar el mismo nombre por el ya existente

Otra opción es el cambio de posición de dos teclas. Para poder usar esta opción, el usuario deberá ingresar en los campos de texto "Tecla1" y "Tecla2" el carácter representado por las teclas que se desean intercambiar de posición. En caso de querer representar la tecla "Space", ingresar un espacio ( ' ' ).

En el ejemplo de la Fig14, se intercambiarán las posiciones de las teclas "h" y la tecla espacio (space).

Se tienen que ingresar teclas pertenecientes al teclado, sino el sistema dará error. Tampoco se pueden poner dos veces la misma tecla, ya que no funcionará y nos volverá a dar error.



Guardar Cancelar

TECLA1  TECLA2

Ingresar el caracter que está representado en la tecla que se desea cambiar de posicion.  
En caso de querer cambiar la tecla SPACE, ingresar directamente un carácter espacio ( ' ' )

Fig14: Ejemplo cambiando teclas 'h' y ' '

A continuación mostramos el efecto que tendría en la disposición de las teclas el cambio de la tecla “h” y el espacio. (Fig15 y Fig16)

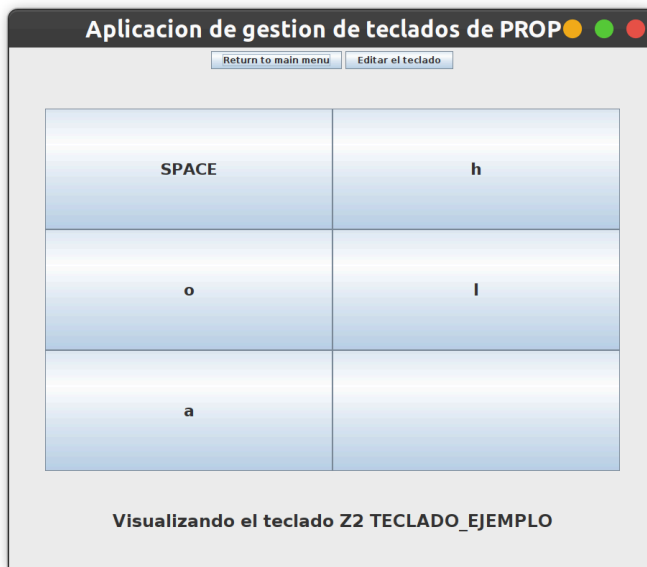


Fig15: Teclado antes de cambiar la posición de las teclas

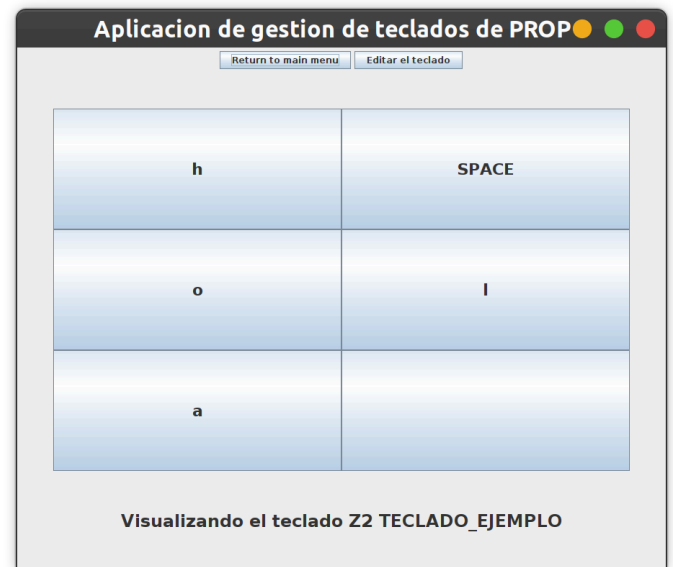


Fig16: Teclado después de cambiar la posición de las teclas

Por último, tenemos la opción de modificar el lenguaje. Si pulsamos el botón, nos llevará a una nueva pantalla, donde dispondremos de dos opciones para modificar un lenguaje: añadiendo un texto a este, o eliminando un texto.

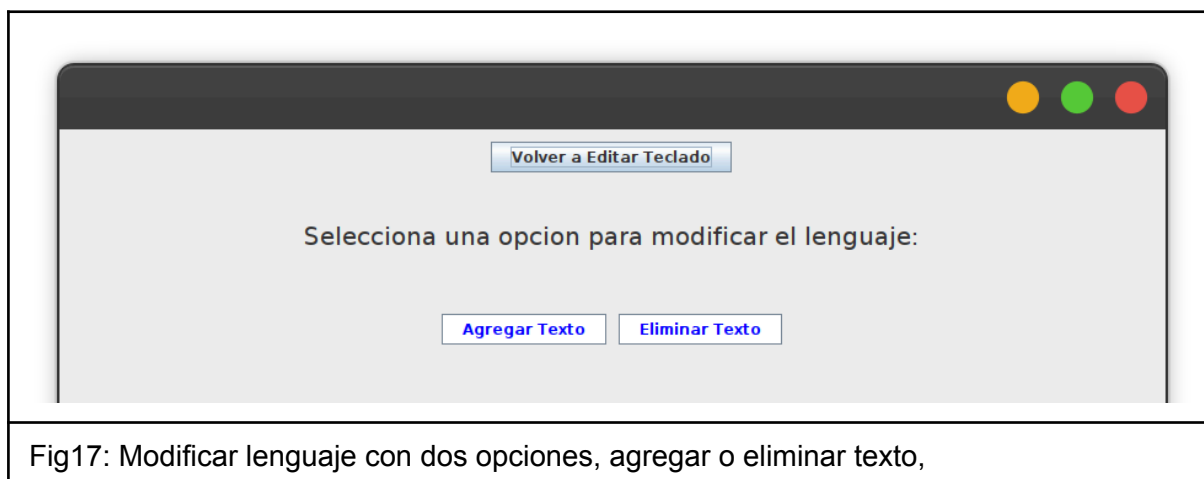


Fig17: Modificar lenguaje con dos opciones, agregar o eliminar texto,

Como ya hemos mencionado anteriormente, como en todas las páginas existe un botón para volver para atrás, en este caso es el botón “Volver a Editar Teclado” que como su propio nombre indica nos llevará a la página de editar un teclado.

## Agregar Texto

En caso de pulsar el botón de “Agregar Texto” se nos abrirá una nueva página en formato formulario donde el usuario deberá rellenar los campos en blanco. De la misma forma que en el caso de crear Teclado/Lenguaje, los campos con un asterisco son estrictamente necesarios para poder agregar un texto. En caso de querer añadirlo mediante un fichero, se tendrá que seguir la misma metodología que en el caso de crear Teclado/Lenguaje.

Es importante tener en cuenta que todos los símbolos que se quieran poner en el contenido del texto deberán pertenecer al alfabeto, en caso contrario el sistema dará error y no se podrá agregar un texto al lenguaje.

Para el texto de frecuencia seguir las mismas indicaciones que en los otros casos.

Una vez hayamos completado los campos en blanco le daremos al botón de “Agregar texto”, y en caso que la entrada sea correcta, se añadirá un nuevo texto al Lenguaje perteneciente al teclado.

En caso de querer retroceder, existe el botón de “Return to main menu” que redirige al usuario a la pantalla principal.

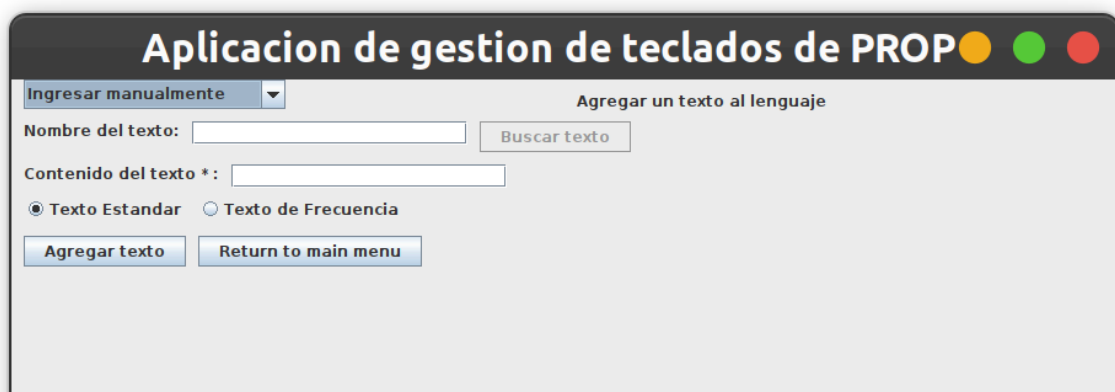
The image shows a web application window titled "Aplicacion de gestion de teclados de PROP". Inside the window, there is a section titled "Agregar un texto al lenguaje". At the top left of this section is a dropdown menu labeled "Ingresar manualmente". Below it are two input fields: "Nombre del texto:" and "Contenido del texto \*:". To the right of the "Nombre del texto:" field is a button labeled "Buscar texto". Below the "Contenido del texto \*:" field are two radio buttons: "Texto Estandar" (which is selected) and "Texto de Frecuencia". At the bottom of the form are two buttons: "Agregar texto" and "Return to main menu".

Fig18: Formulario a rellenar para agregar un texto

## Eliminar texto

Para finalizar con el manual, explicaremos cómo usar la última funcionalidad, la de eliminar un texto al lenguaje perteneciente al teclado. Si en vez de pulsar en botón “Agregar texto” pulsamos “Eliminar texto” (ver Fig17), se nos abrirá un banner, con un listado de textos. Este listado es único para cada teclado, y representa el listado de textos que contiene el lenguaje sobre el cuál está basado el teclado (Fig 19). Para eliminar un texto, tan solo tenemos que seleccionar el que deseamos borrar, y a continuación pulsar el botón “Ok”. El sistema nos preguntará si estamos seguros, y en caso afirmativo deberemos pulsar el botón “Yes”. Con esto habremos eliminado un texto del lenguaje.

Para que esto se pueda dar, es imprescindible que el lenguaje contenga más de un texto, en caso contrario, el sistema no nos dejará borrar el único texto que tiene el lenguaje, y saltará un error (Fig 20)



Fig19: Banner para seleccionar el texto que queremos eliminar



Fig20: Mensaje de error al intentar eliminar el único texto existente