

**U**niversidade

de **V**igo

**E**scola **S**uperior de **E**nxeñaría **I**nformática

|  |
| --- |
| Memoria do Traballo de Fin de Grao que presenta  **D. Daniel Camba Lamas**  para a obtención do Título de Graduado en Enxeñaría Informática  **Editor ‘Drag&Drop’ para la generación de archivos XML con la descripción del comportamiento interactivo de un prototipado falso.** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Xuño, 2017  **Traballo de Fin de Grao Nº**:  **Titor/a:**  Javier Rodeiro Iglesias  **Área de coñecemento:**  **Departamento:** |

A ***Manuel*** y ***Pastora***, por darme los medios y el cariño para llegar hasta aquí.

A ***Diego***, ***Héctor*** y ***Román*** por las noches en vela, las de estudio y las de copas.

A ***Alba*** por nunca dejar que me rindiera y el enorme apoyo que ha sido en mi vida.

# INDICE DE CONTENIDOS

# INDICE DE ILUSTRACIONES

# INDICE DE TABLAS

# INTRODUCCIÓN

Si pensamos por un momento cada una de las interfaces que tenemos a nuestro alcance a diario: La aplicación que usamos para leer noticias, el sistema operativo de nuestro móvil u ordenador, la botonera del coche o nuestro microondas. Todas ellas han pasado por un proceso de diseño (más o menos) riguroso, y en las fases de ese diseño nos encontramos con el *prototipado falso*, donde el diseñador de interfaces expone a los demás integrantes del equipo o al cliente, un esbozo de cómo funcionará la aplicación, la botonera de una máquina, etc.

Dicho esbozo será un conjunto de imágenes ordenadas, donde el diseñador nos expone las diferentes vistas y/o comportamientos que derivan de la interacción con dicha interfaz. Pero pese al orden detallado que pueda darnos el diseñador, la visualización que obtenemos de la interfaz resulta estática y por ello, surge este proyecto…

Este proyecto llevará a cabo la implementación de una parte del trabajo teórico llevado a cabo por el tutor de éste proyecto **Javier Rodeiro Iglesias** y que posteriormente fue continuado por **Pedro Teixeira […]**, donde se define pormenorizadamente lo que es una interfaz, por qué está compuesta y como estos componentes interaccionan para crear dicha interfaz.

En el marco teórico citado se define que los componentes más básicos de una interfaz pueden definirse mediante dibujo o mediante imágenes, por lo que por motivos de alcance en este proyecto nos basaremos en las imágenes.

Así el objetivo será implementar un sistema de interacción con imágenes rasterizadas (BMP, JPG, PNG) siendo PNG el formato preferido debido al soporte de transparencias, donde el usuario sea capaz de definir elementos simples y complejos de la interfaz y la interacción entre ellos de la manera más intuitiva posible.

Maquetando así el *prototipado falso*, con sus diferentes vistas y comportamientos. Para obtener finalmente un archivo XML donde estará definida toda la interfaz como la interacción entre sus componentes, organizado de manera jerárquica.

Para que posteriormente dicho archivo pueda ser cargado en un visualizador que interpretará las etiquetas del XML a fin de otorgar una experiencia dinámica e interactiva sobre el *prototipado falso*. Sin embargo, dicho visualizador está fuera del alcance de este proyecto.