



ACTIVIDAD 2

Descripción breve

Página web simulando una interfaz html-css de un cajero automático Pokémon

Carlos Azucena

AR213144

Introducción

Se trata de un esfuerzo realizado para la creación de una interfaz web HTML-CSS capaz de simular las opciones y funciones de un cajero automático con transacciones y capacidades específicas.

Se trata de una serie de archivos html ligados entre sí por medio de vínculos con etiquetas con “href” para dar la simulación de un sistema programado para llevar de una pantalla a otra dependiendo de las opciones que se van seleccionando. Cuando una persona utiliza un cajero automático el sistema hace procesos que permite validar cosas como los saldos y las transacciones del cliente, sin embargo, en este trabajo se realizar solamente una simulación de lo que debería ser el front-end y simulando las acciones del back-end.

Índice

Introducción.....	1
Índice.....	2
Objetivos generales y específicos	3
Desarrollo del flujograma y pantallas	4
Login.....	4
Menú principal	5
Ticket de transacción	5
Gráficos y transacciones	6
Investigaciones y versionamiento.....	7
Conclusiones	8

Objetivos generales y específicos

Objetivos generales:

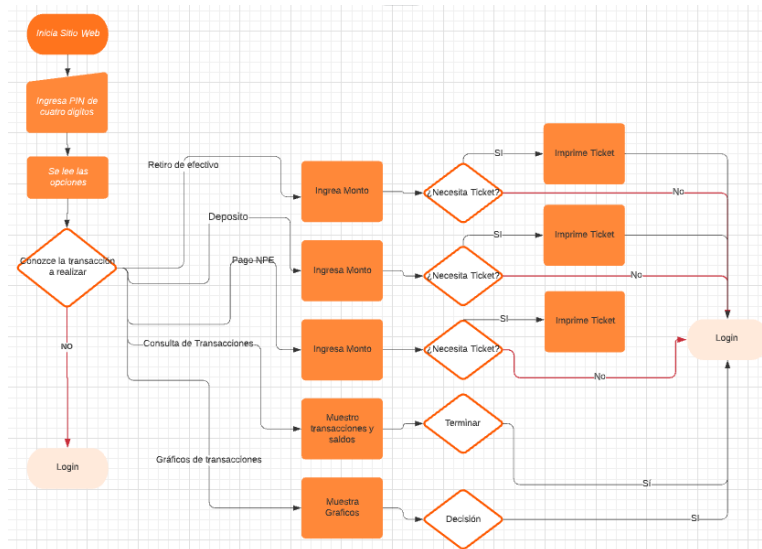
- La creación de una colección de archivos html que sean capaces de simular el funcionamiento de un sistema de ATM automático específico.

Objetivos específicos:

- La creación de un flujo de páginas html lo suficientemente claro para que un usuario promedio entienda y pueda hacer uso de él.
- Comprender el flujo de información y decisiones específico para el correcto funcionamiento de una interfaz html.
- Poder presentar de forma visualmente agradable el diseño de las pantallas HTML.

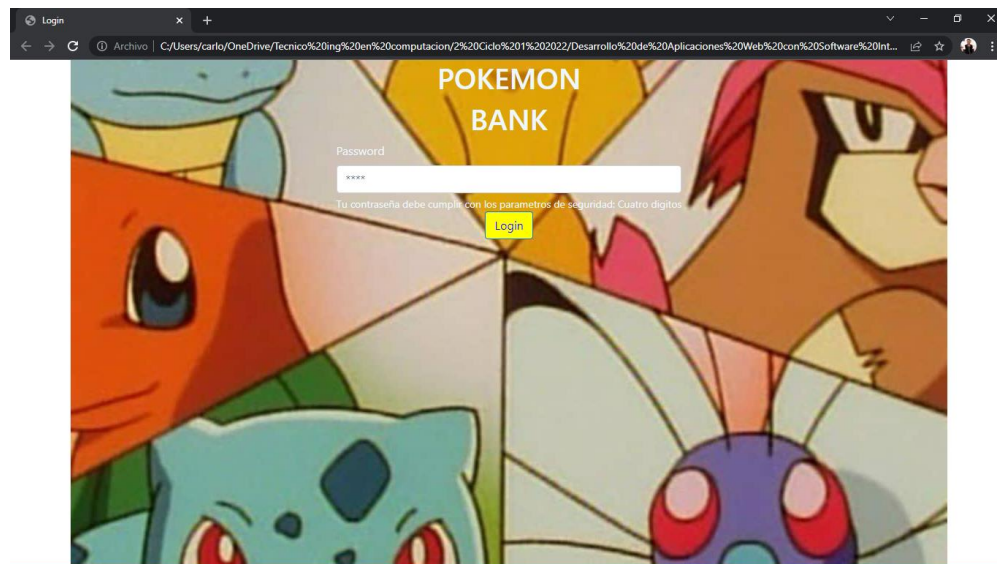
Desarrollo del flujograma y pantallas

El uso de este flujograma es poder observar las opciones que se tienen y los puntos en los cuales hay que tomar decisiones o posibles resultados a mostrar en la siguiente pantalla.



Login

La pantalla de login tiene la posibilidad de continuar con la siguiente pantalla de transacciones a realizar, es necesario presionar el botón de “Login” junto con una contraseña de 4 dígitos:



Menú principal

En esta ventana donde se ofrecen las opciones disponibles dentro de la página web. Es necesario ser capaz de ingresar la información necesaria para la transacción, como el monto a depositar, el monto a retirar y el código de NPE para el pago de servicios. También, es posible salir de la sesión.

Depósito de efectivo
Máximo \$3,000
Coloque a continuación la cantidad a depositar y presione continuar o salir

Finalizar sin imprimir comprobante

Continuar e imprimir comprobante

Retiro de efectivo
Retiros máximo de \$5,000
Coloque a continuación la cantidad a depositar y presione continuar o salir

Finalizar sin imprimir comprobante

Continuar e imprimir comprobante

Consultas de saldo
Consultas de saldo con saldo a la fecha
Seleccione la fecha de consulta

☐ Cuenta #12909123856
☐ No posee otras cuentas

Saldo e historial de transacciones

Gráfico Historico de transacciones

Pago de servicios
Pago de servicios Pokemon
Coloque el numero o codigo NPE de su servicio Pokemon, alimentos Pokemon, cuidados Pokemon

Finalizar sin imprimir comprobante

Continuar e imprimir comprobante

Usuario: Ash Ketchum
Institución: Banco Pokemon
Ubicación: Pueblo Paleta
Cuenta: #12909123856

Finalizar

Ticket de transacción

El objetivo de esta pantalla es dar a entender al usuario que la transacción a sido realizada y que tiene un comprobante de la transacción realizada.

Entrenador
Pokemon!

Gracias por realizar su transacción

Deposito de efectivo

Su transacción se realizo de forma exitosa, gracias por su visita.

Total	\$500.00
-------	----------

Terminar

Gráficos y transacciones

Estas dos hojas html son necesarias para obtener el resumen de las transacciones encontradas en la cuenta. La primera hoja es para mostrar un resumen gráfico de las transacciones realizadas, la segunda es para mostrar el detalle de las transacciones realizadas.



Transacciones

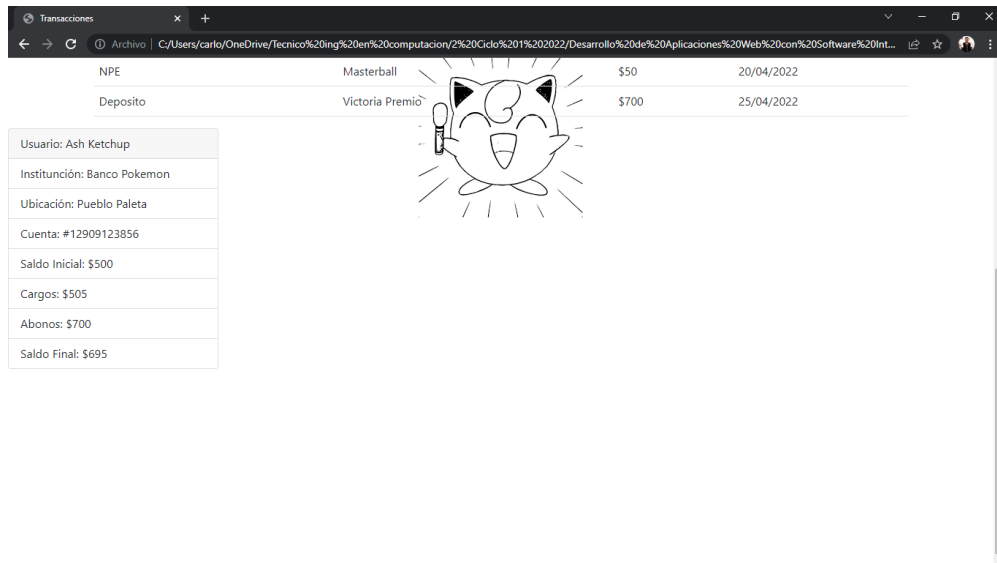
Finalizar

Estado de cuenta transaccional

Movimientos transaccionales

Establecimiento	Concepto	Monto	Fecha
Retiro	Derechos de pelea	\$120	31/03/2022
Retiro	Cuidados Pokemon	\$220	03/04/2022
Retiro	Masterball	\$50	08/04/2022
Retiro	Pokebola	\$35	13/04/2022
NPE	Alimento Pokemon	\$30	19/04/2022
NPE	Masterball	\$50	20/04/2022
Deposito	Victoria Premio	\$700	25/04/2022

Usuario: Ash Ketchup
Institución: Banco Pokemon
Ubicación: Pueblo Paleta



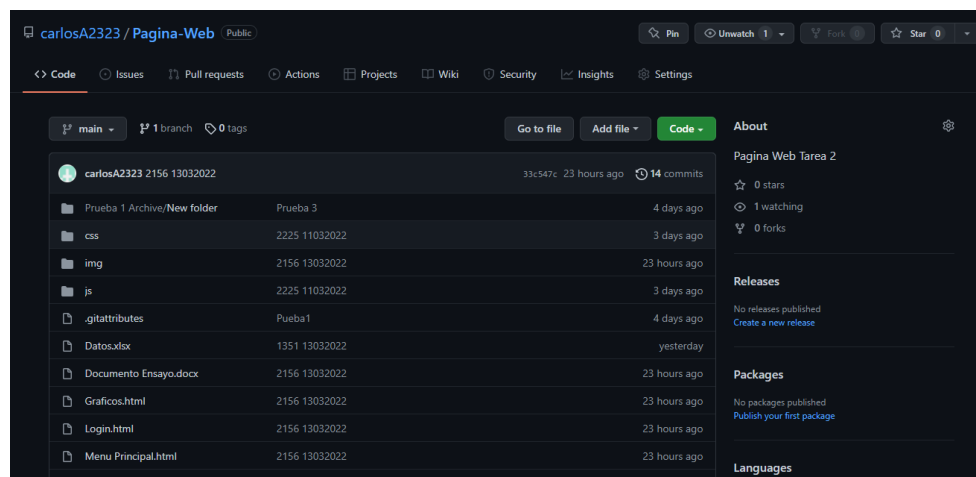
Investigaciones y versionamiento

Estos ejemplos son los utilizados como guía para la creación de la interfaz de ATM.

```
<!--https://www.w3schools.com/bootstrap5/bootstrap_tables.php-->
<!--https://www.w3schools.com/js/tryit.asp?filename=tryai_google_chart_bar-->
<!--https://getbootstrap.com/docs/4.0/components/buttons/-->
<!--https://getbootstrap.com/docs/4.2/components/card/-->
<!--https://getbootstrap.com/docs/5.0/layout/grid/-->
<!--https://getbootstrap.com/docs/5.0/forms/overview/-->
<!--https://getbootstrap.com/docs/4.0/components/forms/-->
```

Con este repositorio se realizó el versionamiento

<https://github.com/carlosA2323/Pagina-Web>



Conclusiones

La creación de interfaces graficas es muy importante para que el usuario pueda guiarse según la funcionalidad realizada, por ejemplo, el dato de monto a transar debe ser ingresado para generar la transacción.

La interfaz debería ser agradable a la vista, entendible y claro con las funcionalidades disponibles. Ofrecer opciones útiles que puedan ser solicitadas por las áreas funcionales y utilizadas por las áreas comerciales de las instituciones para ofrecer los productos de la institución, en este caso una banca pokémon.

La utilización de las soluciones como Css y Bootstrap crea la ilusión de funcionalidad y responsabilidad que es necesario para aportar a la experiencia final del usuario, así como la interfaz debe ser rápida y confiable, también debe ser agradable a la vista, fácil de utilizar y con las opciones necesarias para garantizar la funcionalidad mínima esperada según los requerimientos realizados de la interfaz.