Carlos Azucena

AR213144

Descripción breve

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

Actividad 2

# 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](#_Toc98187009)

[Índice 2](#_Toc98187010)

[Objetivos generales y específicos 3](#_Toc98187011)

[Desarrollo del flujograma y pantallas 4](#_Toc98187012)

[Login 4](#_Toc98187013)

[Menú principal 5](#_Toc98187014)

[Ticket de transacción 5](#_Toc98187015)

[Gráficos y transacciones 6](#_Toc98187016)

[Investigaciones y versionamiento 7](#_Toc98187017)

[Conclusiones 8](#_Toc98187018)

# 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 especifico.

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 especifico 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.

Gráfico, Gráfico de cajas y bigotes

Descripción generada automáticamente

# 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:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

# 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.

Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamente

# 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.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

# 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.

Gráfico

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza baja

# 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>

Pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza media

# 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 responsibidad 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.