

Hernández Rodríguez Oscar Yael

8 A

ING Área Desarrollo de Software
Multiplataforma

S - 4. Navegación avanzada y manejo de errores
Investigación

1. WCAG Aplicables a Errores (Principio: Comprensible)

El manejo de errores se centra en que el usuario sepa que algo salió mal, entienda qué es y sepa cómo corregirlo. Los criterios de éxito principales son:

- **3.3.1 Identificación de errores (Nivel A):** Si se detecta un error, el elemento con error debe identificarse y el error debe describirse al usuario mediante texto.
- **3.3.2 Etiquetas e instrucciones (Nivel A):** Se deben proporcionar etiquetas o instrucciones cuando el contenido requiere que el usuario introduzca datos.
- **3.3.3 Sugerencias ante errores (Nivel AA):** Si se detecta un error y se conocen sugerencias para corregirlo, estas deben proporcionarse al usuario (a menos que comprometa la seguridad).
- **3.3.4 Prevención de errores (Nivel AA):** Para transacciones legales o financieras, los datos deben ser revisables, reversibles o confirmados antes del envío final.
- **4.1.3 Mensajes de estado (Nivel AA):** Los mensajes de error o éxito que aparecen dinámicamente deben ser anunciados por tecnologías de asistencia sin recibir el foco.

2. Uso Correcto de aria-live

aria-live permite que los lectores de pantalla anuncien actualizaciones de contenido dinámico sin que el usuario pierda su posición actual.

Valores principales:

polite: El lector de pantalla espera a que el usuario termine lo que está haciendo antes de anunciar el cambio. Ideal para notificaciones de "Guardado con éxito".

assertive: El lector de pantalla interrumpe inmediatamente para anunciar el cambio. Úsalo solo para errores críticos o alertas de tiempo.

off (por defecto): No se anuncia nada.

3. Navegación por Teclado

Una web accesible debe ser operable exclusivamente con el teclado.

Orden Lógico: El orden de tabulación debe seguir el orden visual y del DOM (izquierda a derecha, arriba a abajo).

Foco Visible: Nunca elimines el outline en CSS sin proporcionar una alternativa clara. El usuario debe saber dónde está posicionado.

Trampas de Foco (Focus Traps): En componentes como modales, el foco debe quedarse dentro del modal hasta que se cierre.

Teclas estándar:

Tab: Navegar entre elementos interactivos.

Enter / Espacio: Activar botones o enlaces.

Esc: Cerrar menús o modales.

Flechas: Navegar dentro de radio buttons, menús desplegables o tabs.

4. Checklist de Validación

Pantalla store_details2

Accesibilidad

- Cada producto muestra nombre en texto Los mensajes de error se muestran en texto
- Las imágenes tienen texto alternativo
- El precio no depende solo del color

Navegación por teclado

- Se puede navegar entre tarjetas con TAB
- El foco es visible en cada tarjeta
- El botón “Ver todos los productos” es accesible con ENTER

Validación

- Todos los productos cargan correctamente
- Los precios muestran moneda (MXN)

Pantalla Diseño Web

Accesibilidad

- El campo de búsqueda tiene etiqueta o placeholder descriptivo
- Los mensajes de error se muestran en texto
- Las categorías son botones accesibles

Navegación por teclado

- El foco inicia en el buscador
- Se puede navegar por categorías con TAB

Funcionalidad

- Buscar vacío muestra mensaje de error
- El error es anunciado por lector de pantalla

Pantalla Store Map

Accesibilidad

- El mapa no es el único medio de información
- Existe información textual alternativa (tarjetas/lista)
- Los precios en marcadores son legibles

Navegación por teclado

- Se puede navegar sin interactuar directamente con el mapa
- El botón “Explorar mapa” es accesible con teclado

Funcionalidad

- Los marcadores muestran precios correctos
- Al seleccionar una tienda se muestra su información

Pantalla Store details 1

Accesibilidad

- El nombre de la tienda es anunciado correctamente
- La calificación no depende solo de estrellas (incluye número)
- Dirección y horarios son texto legible
- El estado “Abierto ahora” se indica con texto

Navegación por teclado

- El foco sigue un orden lógico
- Se puede llegar al botón “Ver en mapa completo” con TAB
- El botón se activa con ENTER

Funcionalidad

- La información corresponde a la tienda seleccionada
- El horario se muestra completo
- El mapa embebido no bloquea la navegación

5. Definición de Casos de Prueba

Pantalla store_details2

Caso de prueba – Visualización de productos

Descripción: Verificar que los productos se muestren correctamente

Pasos:

1. Acceder a la pantalla de productos
2. Observas tarjetas de productos

Resultado esperado

- Se muestra nombre, imagen y precio
- El precio incluye moneda (mxn)
- No hay información cortada

Caso de prueba – Accesibilidad de tarjetas

Descripción: Accesibilidad (WCAG 1.1.1 1.3.1)

Pasos:

1. Activar lector de pantalla
2. Navegar por cada tarjeta

Resultado esperado:

- Las imágenes tienen texto alternativo
- El lector anuncia nombre y precio del producto

Pantalla Diseño Web

Caso de prueba – Campo de búsqueda vacío

Tipo: Error / Validación

Pasos:

1. Dejar el campo vacío.
2. Presionar **Buscar**.

Resultado esperado:

- Se muestra mensaje de error en texto.

- El mensaje es anunciado por lector de pantalla (aria-live="assertive").

Caso de prueba – Categorías populares

Pasos:

1. Navegar con TAB por las categorías.
2. Seleccionar una (ej. Frutas).

Resultado esperado:

- Cada categoría es un botón accesible.
- Se activa con ENTER o SPACE.

Pantalla Store Map

Caso de prueba CP-09 – Visualización de precios en mapa

Pasos:

1. Acceder al mapa.
2. Identificar marcadores de precios.

Resultado esperado:

- Cada marcador muestra precio claramente.
- No se superponen.

Caso de prueba – Tarjeta de tienda

Pasos:

1. Seleccionar una tienda.

Resultado esperado:

- Se muestra nombre, precio, dirección y horario.
- La información es leída correctamente por lector de pantalla.

Pantalla Store details 1

Caso de prueba – Carga de información de la tienda

Descripción: Verificar que los datos de la tienda se muestren correctamente.

Pasos:

1. Acceder al detalle de una tienda.

Resultado esperado:

- Se muestra nombre de la tienda.
- Se muestra calificación (estrellas y valor numérico).
- Se muestra dirección y horarios completos.

Caso de prueba – Botón “Ver en mapa completo”

Tipo: Funcional / Accesibilidad

Pasos:

1. Navegar con TAB hasta el botón.
2. Presionar ENTER.

Resultado esperado:

- Redirige al mapa completo.
- El lector de pantalla anuncia correctamente el botón.