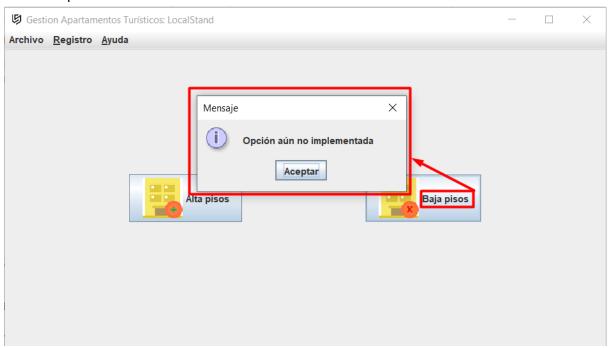
<u>Usabilidad Tarea Swing 02 Fco Nache</u>

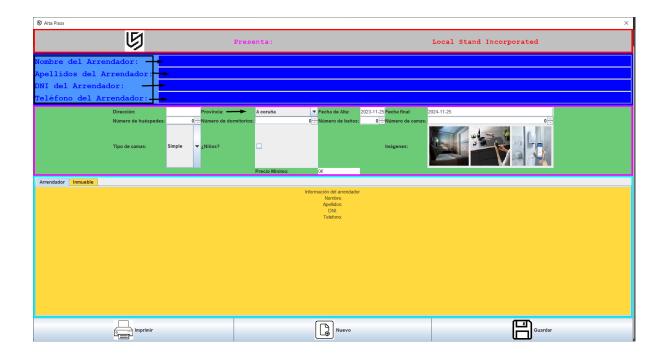
1. Visibilidad y estado del sistema

El primer ejemplo de esta regla lo podemos encontrar tras pulsar el botón "Baja pisos", dónde, tras clickarlo, se informa al usuario que su petición aún no es posible debido a que se encuentra en desarrollo:



2. Coincidencia entre mundo real y sistema

Ejemplos de esta norma se encuentran en el segundo y tercer panel, dónde las etiquetas detallan sin lugar a error la información exacta que requieren sus componentes:

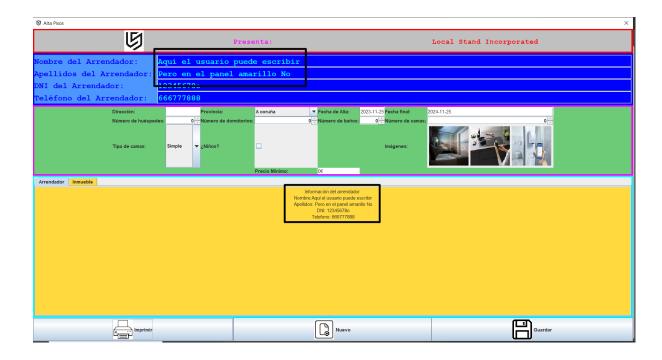


3. Control y libertad del usuario

En esta interfaz, los componentes con los que el usuario puede interactuar están limitados por código, dándole así la libertad justa y necesaria, además de prevenir posibles errores.

Esto es especialmente notorio en los paneles segundo y cuarto, ya que, en el segundo, el usuario puede escribir la información en cualquier TextField, mientras que en los TextPane del 4º panel, sólo puede leer.

Y siendo esto así, el botón "Nuevo" le permite devolver los valores de toda la interfaz a los predeterminados en blanco.



4. Estándares y consistencia

Un ejemplo para esta norma se encuentra en los botones finales, pues en un principio, podría encontrarse confusión entre "Imprimir" el documento y "Guardarlo", sin embargo, esta confusión se limpia gracias a los iconos seleccionados para transmitir la idea gráficamente.



5. Prevención de errores

El mayor ejemplo de esta norma lo encontramos en el segundo panel, dónde sólo se podran especificar DNI y Teléfono que cumplan con un formato válido, evitando así posibles errores.



6. Reconocimiento para evitar recuerdo

La interfaz contiene única y exclusivamente los elementos requeridos por la tarea, simplificando así la obtención de información y el desarrollo, haciendo la vida más fácil a programadores y usuarios.

7. Flexibilidad y eficiencia de uso

Podemos encontrar varios ejemplos en el 3er panel, siendo estos:

- Las 50 provincias españolas ya definidas en su comboBox.
- La checkBox de niños que da lugar al panel de sus extras más comúnes.
- Las fechas de Alta y Final establecidas sobre un criterio de tiempo generalizado.



8. Diseño estético y minimalista

Cómo se puede apreciar a simple vista, la interfaz usa un diseño mayormente minimalista, con especial mención a su paleta de colores adaptativa a la visibilidad, obtenida del siguiente enlace: Color Palette: #FF6B6B #FFD93D #6BCB77 #4D96FF - Color Hunt

9. Ayuda a usuarios con los errores

10. Ayuda y documentación

La interfaz simplificada, sumado a la cercanía entre componentes con relación directa y las instrucciones claras, hacen de esta interfaz una bastante navegable sin excesiva dificultad, pues es suficientemente intuitiva y auto-explicativa.