## Patrones de Diseño de Interfaz Humano-Maquina.

|  |  |
| --- | --- |
| **Clasificación: List of Things** | |
| **Patrón (cuál):** | Row Striping |
| Motivación (por qué): | Los bloques de colores suaves definen y delimitan la información contenida en ellos, incluso cuando no puede usar espacios en blanco para separar los datos en "fragmentos". |
| Aplicación (cómo): | Se elije un par de colores de baja saturación que tengan un valor similar pero no idéntico. (En otras palabras, uno debe ser un poco más oscuro que el otro). |

|  |  |
| --- | --- |
| **Clasificación: Acciones y comando** | |
| **Patrón (cuál):** | Prominent ‘Done’ button |
| Motivación (por qué): | Los botones más importantes deben verse distintos y ser fácilmente reconocibles por el usuario |
| Aplicación (cómo): | Se cuenta con un botón para regresar a la pagina anterior el cual, debe poder el usuario entenderlo.  Cuando se informa al usuario, debe poder aceptar.  También existe un botón para que pueda volver a imprimirlo si así lo desea.  En todo momento el usuario puede cancelar o volver atrás. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Clasificación: Acciones y comando** | |
| **Patrón (cuál):** | DropDown Chooser |
| Motivación (por qué): | Permiten encapsulan interfaces de usuario complejas en un espacio pequeño. La página que ve el usuario sigue siendo simple y elegante, y la IU del selector solo se muestra cuando el usuario lo solicita, una forma adecuada de ocultar la complejidad hasta que sea necesaria. |
| Aplicación (cómo): | Se aplica cuando el usuario necesita seleccionar las fechas, de esta forma se despliega un menú calendario, pudiendo seleccionar el formato correcto, evitando que tenga que escribir el mismo. |