Analisis de usabilidad

Corriendo el programa y comparandolo contra las heuristicas de usabilidad de Nielsen\

1. **Visibilidad del estado del sistema.** El sistema debe informar a los usuarios del estado del sistema, dando una retroalimentación apropiada en un tiempo razonable.[2](https://es.wikipedia.org/wiki/Heur%C3%ADsticas_de_Nielsen#cite_note-Nielsen-2)

Las propiedades que no tienen dueno Estan Marcadas con \*0, y las demas no dice nada en vez de aclarar que no hay dueno  
Como se identifica a los usuarios solamente con la inicial de su nombre en sus fichas si se repite la inicial se complica a la hora de diferenciar los jugadores  
Se logra comunicar al usuario efectivamente lo que va ocurriendo a lo largo de su turno y mostrar de forma comoda las propiedades que posee.

1. **Utilizar el lenguaje de los usuarios.** El sistema debe utilizar el lenguaje de los usuarios, con palabras o frases que le sean conocidas, en lugar de los términos que se utilizan en el sistema, para que al usuario no se le dificulte utilizar el sistema.[2](https://es.wikipedia.org/wiki/Heur%C3%ADsticas_de_Nielsen#cite_note-Nielsen-2)

Se logra usar lengaje natural a traves de todo el juego, logrando que los usuarios communes y Corrientes del Sistema que no necesariamente tengan conociemientos tecnicos sobre el software entiendan lo que estra sucediendo

1. **Control y libertad para el usuario.** En casos en los que los usuarios elijan una opción del sistema por error, éste debe contar con las opciones de deshacer y rehacer para proveer al usuario de una salida fácil sin tener que utilizar diálogo extendido.[2](https://es.wikipedia.org/wiki/Heur%C3%ADsticas_de_Nielsen#cite_note-Nielsen-2)

No se provee al usuario con mensajes de confirmacion antes de transacciones importantes

1. **Consistencia y estándares.** El usuario debe seguir las normas y convenciones de la plataforma sobre la que está implementando el sistema, para que no se tenga que preguntar el significado de las palabras, situaciones o acciones del sistema.[2](https://es.wikipedia.org/wiki/Heur%C3%ADsticas_de_Nielsen#cite_note-Nielsen-2)

El Sistema es consistente en cuanto a los nombres que les presenta a los jugadores y coinciden con los estandares del juego de monopoly tradicional

1. **Prevención de errores.** Es más importante prevenir la aparición de errores que generar buenos mensajes de error. Hay que eliminar acciones predispuestas al error o, en todo caso, localizarlas y preguntar al usuario si está seguro de realizarlas.[2](https://es.wikipedia.org/wiki/Heur%C3%ADsticas_de_Nielsen#cite_note-Nielsen-2)

No se controla en bastantes ocaciones el input del usuario, produciendo errores que se podrian controlar en el codigo. No se muestran mensajes de error en dichos casos

1. **Minimizar la carga de la memoria del usuario.** El sistema debe minimizar la información que el usuario debe recordar mostrándola a través de objetos, acciones u opciones. El usuario no tiene por qué recordar la información que recibió anteriormente. Las instrucciones para el uso del sistema deberían ser visibles o estar al alcance del usuario cuando se requieran.[2](https://es.wikipedia.org/wiki/Heur%C3%ADsticas_de_Nielsen#cite_note-Nielsen-2)

La informacion del usuario esta claramente mostrada en el espacio de cada uno de los jugadores, haciendo asi que el usuario no tenga que memorizar su dinero disponible, sus propiedades. Las instrucciones de uso del Sistema se muestran en todo momento, permitiendo solo seleccionar las que esten disponibles en el momento.

1. **Flexibilidad y eficiencia de uso.** Los aceleradores permiten aumentar la velocidad de interacción para el usuario experto tal que el sistema pueda atraer a usuarios principiantes y experimentados. Es importante que el sistema permita personalizar acciones frecuentes para así acelerar el uso de éste.[2](https://es.wikipedia.org/wiki/Heur%C3%ADsticas_de_Nielsen#cite_note-Nielsen-2)
2. **Diálogos estéticos y diseño minimalista.** La interfaz no debe contener información que no sea relevante o se utilice raramente, pues cada unidad adicional de información en un diálogo compite con las unidades relevantes de la información y disminuye su visibilidad relativa.[2](https://es.wikipedia.org/wiki/Heur%C3%ADsticas_de_Nielsen#cite_note-Nielsen-2)

Las opciones que no estan disponibles en el momento aparecen aunque no se puedan seleccionar, esto ocupa parte de la interfaz innecesariamente. Se muestran los botones de accion para cada jugador, creando bastante redundancia y ocupan espacio

1. **Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores.** Los mensajes de error deben expresarse en un lenguaje claro, indicar exactamente el problema y ser constructivos.[2](https://es.wikipedia.org/wiki/Heur%C3%ADsticas_de_Nielsen#cite_note-Nielsen-2)

Cuando ocurren errores no se muestra ningun mensaje de error para ayudar al usuario a comprender lo que sucedio

1. **Ayuda y documentación.** A pesar de que es mejor un sistema que no necesite documentación, puede ser necesario disponer de ésta. Si así es, la documentación tiene que ser fácil de encontrar, estar centrada en las tareas del usuario, tener información de las etapas a realizar y no ser muy extensa.[2](https://es.wikipedia.org/wiki/Heur%C3%ADsticas_de_Nielsen#cite_note-Nielsen-2)

No se provee en ningun lugar ayuda y documentacion sobre el juego, creando dificultades cuando ocurre algo inesperado o no se conoce el juego.