

Tema 6

Documentación de aplicaciones

Módulo de Desarrollo de Interfaces

2º DAM

Objetivos

- Documentación de aplicaciones
- Ayuda dentro de la aplicación
- Ayuda fuera de la aplicación:
 - Manuales
 - Tutoriales

Documentación

Módulo de Desarrollo de Interfaces

2º DAM

Documentación

- La documentación de las aplicaciones es un aspecto sumamente importante, pero muchas veces se pasa por alto.
- La carencia de documentación es un fallo grave que hace que la aplicación no pueda usarse correctamente y provoca frustración en los usuarios y desarrolladores.
- La documentación de una aplicación empieza en el momento que se empieza a construir la aplicación y finaliza justo antes de librarla al cliente.

Recomendaciones para la documentación

- Ser concreto.
- Ser preciso.
- Definir los términos utilizados.
- Utilizar párrafos cortos.
- Utilizar títulos y subtítulos.
- Utilizar formas activas en lugar de pasivas.
- Evitar frases largas que presenten hechos diferentes.
- Evitar referirse a una información solo con el número de referencia.

Ficheros de ayuda

Un fichero de ayuda es un documento cuyo objetivo es servir de guía de referencia, manual o ayuda a los usuarios de una aplicación software.

Estos ficheros de ayuda deben incluir información sobre cómo utilizar la aplicación, cómo utilizar las distintas opciones que permite, e incluso sobre cómo realizar la instalación del software.

Ficheros de ayuda

Debe servir de guía para:

- **Usuarios de la aplicación** especialmente aquellos que lo utilizan por primera vez. Aunque también hay que indicar que se deben ofrecer distintos niveles de ayuda para usuarios expertos e inexpertos.
- **Futuros desarrolladores** que necesiten en realizar cualquier cambio o mejora en la aplicación.

Ficheros de ayuda

Tipos más usuales:

- **Archivos PDF**
- **Markdown**
- **Páginas de manual**
- **Html, Xml, Rtf ...**

Ficheros de ayuda

othneildrew / Best-README-Template

Search Type / to search

<> Code

Issues 2

Pull requests 7

Actions

Projects

Security

Insights

Files

main

Go to file

> .github

> .idea

> images

BLANK_README.md

CHANGELOG.md

LICENSE.txt

README.md

Best-README-Template / README.md

othneildrew chore: update license, improve cover image for project

Preview

Code

Blame

281 lines (204 loc) · 10.6 KB

Code 55% faster with GitHub Copilot

CONTRIBUTORS 22

FORKS 23K

STARS 14K

ISSUES 2 OPEN

LICENSE UNLICENSE

LINKEDIN

Best-README-Template

An awesome README template to jumpstart your projects!

[Explore the docs »](#)

[View Demo](#) · [Report Bug](#) · [Request Feature](#)

Ayuda fuera de la aplicación

Módulo de Desarrollo de Interfaces

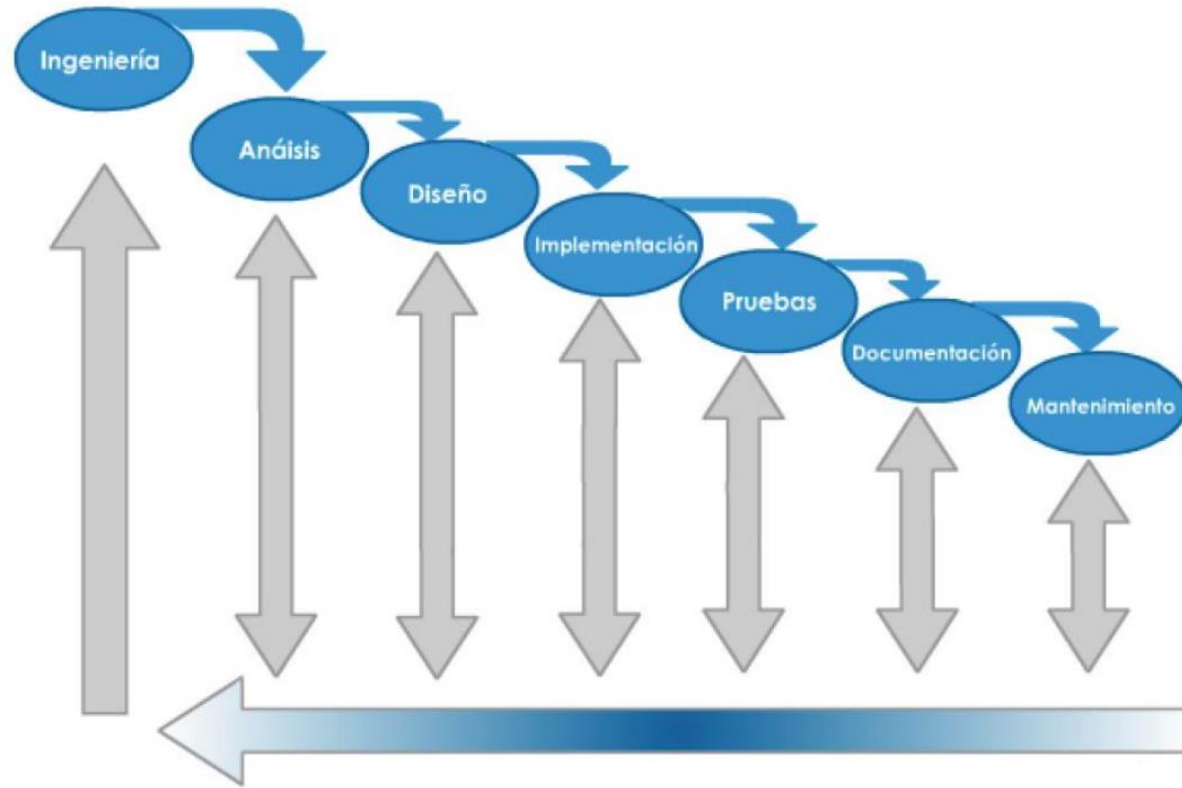
2º DAM

CESUR

Tu Centro Oficial de FP

www.cesurformacion.com

Documentación en el desarrollo



Cada una de estas fases del ciclo de vida del software debe llevar asociado una documentación concreta.

La documentación de los programas es un aspecto muy importante no solo en el desarrollo de la aplicación sino también en el mantenimiento de esta.

Tipos de documentación

- **Interna:** documentación que se crea en el mismo código, ya puede ser en forma de comentarios o de archivos de información dentro de la aplicación.
- **Externa:** documentación que se escribe en manuales o libros, totalmente ajena a la aplicación en sí. Dentro de esta categoría también se encuentra la ayuda en línea.

Documentación en el desarrollo

La documentación de la aplicación debe realizarse simultáneamente a la construcción de ésta y terminar justo antes de la entrega del programa al usuario final.

Una vez concluido el programa, los documentos que se entregan usualmente son: **guía técnica, guía de uso y guía de instalación.**

Guía técnica

- En la guía o manual técnico, se reflejan el diseño del proyecto, la codificación de la aplicación y las pruebas realizadas para su correcto funcionamiento.
- Generalmente, este documento está diseñado para personas con conocimientos de informática, generalmente programadores.
- El principal objetivo es el de facilitar el desarrollo, corrección y futuro mantenimiento de la aplicación de una forma rápida y fácil.

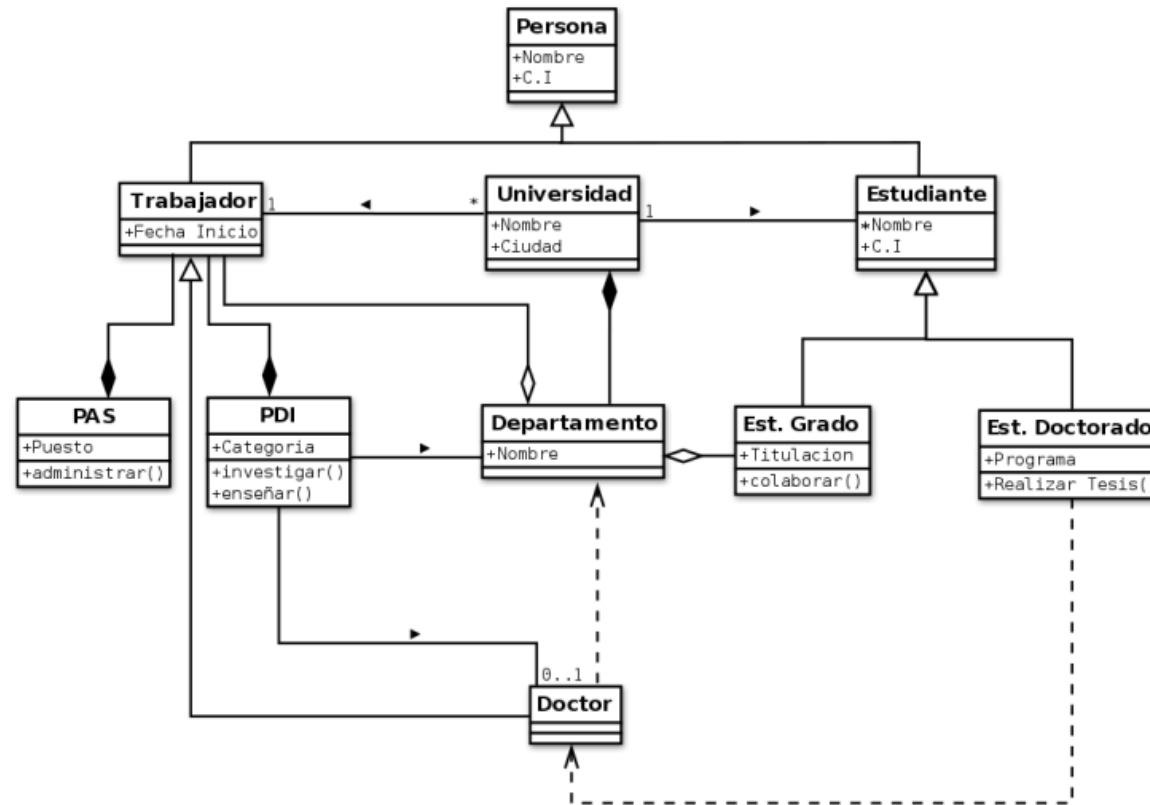
Guía técnica

Cuaderno de carga: Es donde queda reflejada la solución o diseño de la aplicación y únicamente destinada a los programadores. Debe estar realizado de tal forma que permita dividir el trabajo en tareas.

Programa fuente: Es donde se incluye la codificación realizada por los programadores. Este documento puede tener, a su vez documentación para su mejor comprensión y es de ayuda para el mantenimiento o evolución de la aplicación.

Pruebas: documento que contiene el tipo de pruebas realizadas a lo largo de todo el proyecto y los resultados obtenidos.

UML



Guía de uso

- Contiene la información necesaria para que los usuarios utilicen correctamente la aplicación.
- Este documento se hace desde la guía técnica, pero sin tecnicismos y de forma que sea comprensible para el usuario que no sea experto en informática.
- No debe hacer referencia a ningún apartado de la guía técnica

Contenido de la guía de uso

- página de portada.
- página de título.
- página de derechos de autor.
- índice, que contiene detalles de los documentos relacionados y la información sobre cómo navegar por la guía del usuario.

Contenido de la guía de uso

- Una guía sobre cómo utilizar al menos las principales funciones del sistema, es decir, sus funciones básicas.
- Una sección de solución de problemas que detalla los posibles errores o problemas que pueden surgir, junto con la forma de solucionarlos.
- Una sección de preguntas frecuentes. (FAQ)
- Un Glosario

Guías rápidas

Es una particularización de los manuales de usuario, donde se incluye los aspectos más significativos para un usuario.

A su vez se suelen subdividir en diferentes tipos de guías rápidas como la instalación rápida de la aplicación, el uso abreviado o corto de alguna sección, o los procedimientos de mantenimiento entre otros.

Manual de instalación

Es la guía que contiene la información necesaria para implementar dicha aplicación. Incluye:

- Las instrucciones para la instalación del software en un entorno particular.
- Las normas para la utilización del mismo (seguridad, acceso de datos,...)
- Los requisitos hardware mínimos y recomendados.

Tutoriales

- Un tutorial explica mediante una serie de pasos como hacer alguna cosa de la forma más rápida posible y simple sin entrar en detalle en las múltiples opciones o posibilidades.
- Los pasos normalmente tienen que seguirse en orden, de no hacerlo no se alcanza el resultado del final.
- Se suelen alojar en webs de documentación y usan recursos multimedia (video y demostraciones)

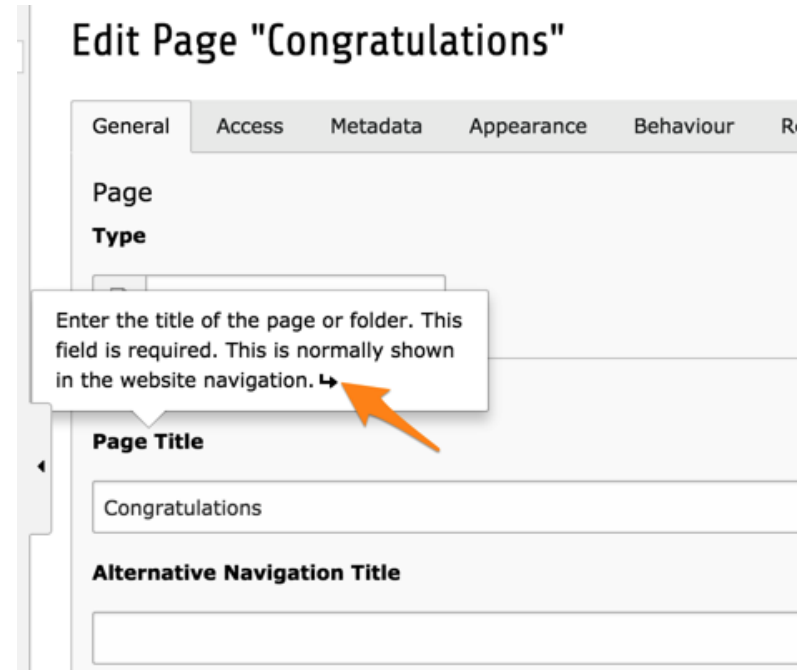
Ayuda dentro de la aplicación

Módulo de Desarrollo de Interfaces

2º DAM

Ayuda sensible al contexto

Con ayuda sensible al contexto nos referimos a los elementos que nos permiten mostrar ayuda dentro de las aplicaciones y relacionado con el componente o la pantalla en la que el usuario se encuentra trabajando.



The screenshot shows a web application interface for editing a page titled "Congratulations". The interface has a sidebar on the left and a main content area. The main content area has a tabbed interface with tabs for "General", "Access", "Metadata", "Appearance", "Behaviour", and "Relationships". The "General" tab is selected. Under the "General" tab, there is a section titled "Page Type" with a dropdown menu. Below this, there is a "Page Title" field with the value "Congratulations" and an "Alternative Navigation Title" field which is empty. A contextual help tooltip is displayed over the "Page Title" field, containing the text: "Enter the title of the page or folder. This field is required. This is normally shown in the website navigation." An orange arrow points from the tooltip to the "Page Title" field.

Edit Page "Congratulations"

General Access Metadata Appearance Behaviour Relationships

Page Type

Enter the title of the page or folder. This field is required. This is normally shown in the website navigation. →

Page Title

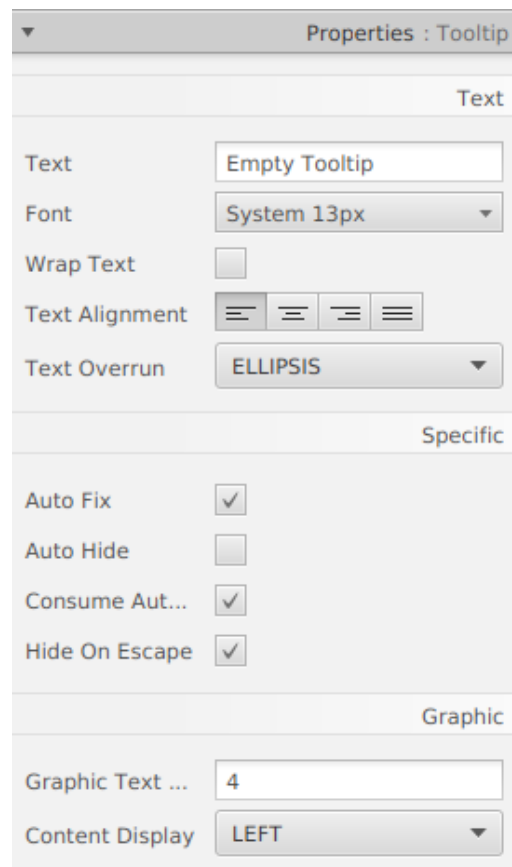
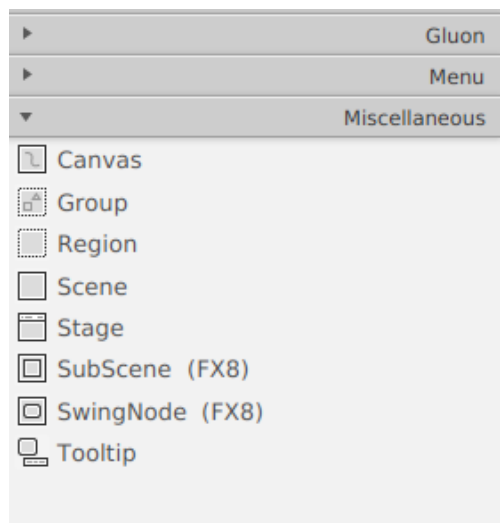
Congratulations

Alternative Navigation Title

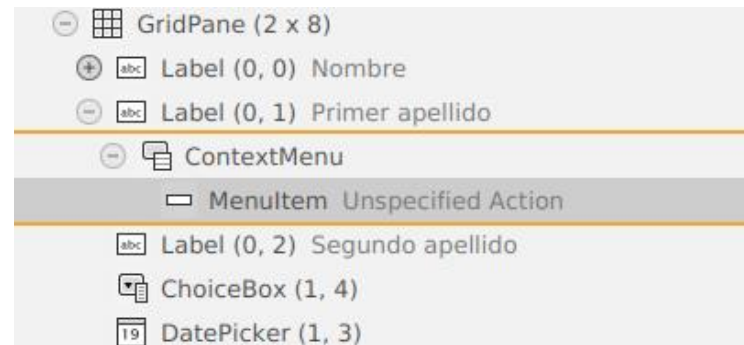
Ayuda sensible al contexto

- La ayuda forma parte de la aplicación, pero no debe formar parte del código de la misma.
- De esa manera los responsables de la documentación pueden cambiar el contenido de la misma sin necesidad de acceder al código.
- Normalmente se trata como un recurso estático de la aplicación.

Tooltips



Menu contextual



A screenshot of a design tool window titled 'primary.fxml'. The main content is a form titled 'Nueva reserva'. The form has the following fields: 'Nombre' (text input), 'Primer apellido' (text input), 'Segundo apellido' (text input with a tooltip that says 'Ayuda apel...'), 'Fecha' (date picker), 'Evento' (dropdown menu), 'Asistentes' (spinner), 'Correo' (text input), and 'Observaciones' (text area). At the bottom, there are three buttons: 'Guardar', 'Cancelar', and 'Listado'.

Sistema de ayuda



Sistema de ayuda

```
public class AyudaController implements Initializable {

    @FXML
    private Button btnSalir;
    @FXML
    private WebView visor;

    private WebEngine webengine;

    @Override
    public void initialize(URL url, ResourceBundle rb) {
        webengine = visor.getEngine();
        var htmlayuda = AyudaController.class.getResource("ayuda/ayuda.html").toExternalForm();
        webengine.load(htmlayuda);
    }

    @FXML
    private void salir(ActionEvent event) {
        Stage ventana = (Stage) btnSalir.getScene().getWindow();
        ventana.close();
    }
}
```

Sistema de ayuda

```
@FXML
private void ayuda(ActionEvent event) {

    Scene escenaAyuda;
    try {
        FXMLLoader fxmlAyuda = App.loadFXML("ayuda");
        escenaAyuda = new Scene(fxmlAyuda.load());
        AyudaController ayudaController = fxmlAyuda.getController();
        Stage ventanaAyuda = new Stage();
        ventanaAyuda.setScene(escenaAyuda);
        ventanaAyuda.show();
    } catch (IOException ex) {
        System.out.println("Error accediendo a la ayuda");
        System.out.println(ex);
        ex.printStackTrace();
    }
}
```

Sistema de ayuda

- ▶ Test Packages
- ▼ Other Sources
 - ▼ src/main/resources
 - ▼ <default package>
 - hibernate.cfg.xml
 - ▼ com.paco.gestoreventos
 - ayuda.fxml
 - eventos.jasper
 - primary.fxml
 - secondary.fxml
 - ▼ com.paco.gestoreventos.ayuda
 - ayuda.html
 - ▶ mapping

```
<!DOCTYPE html>
<!--
To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
To change this template file, choose Tools | Templates
and open the template in the editor.
-->
<html>
<head>
<title>TODO supply a title</title>
<meta charset="UTF-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<link href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.0.0-beta1/dist/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet" integrity="sha384-C6x4B8KeBhSkrzKW3tN4846lK1hgyThxvH6yB40CfKp7q9dKhPmpv6DGMpMnA" crossorigin="anonymous">
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.0.0-beta1/dist/js/bootstrap.bundle.min.js" integrity="sha384-YvpcrYf0tY3lHB60NNkmXc5s9jV8I3914gRe76pjWdy0IHVFZ6AoBBGdhtJf" crossorigin="anonymous">
</script>
</head>
<body>

<div class="row container">
<div class="col-3" style="position: sticky; top: 1px; z-index: 1000; height: calc(100vh - 1px); background-color: white;">
<h1 class="mt-5">Ayuda</h1>
<div id="menu" class="list">
<a class="list-group-item" href="#item-1">Item 1</a>
<a class="list-group-item" href="#item-2">Item 2</a>
<a class="list-group-item" href="#item-3">Item 3</a>
<a class="list-group-item" href="#item-3-2">Item 3-2</a>
</div>
</div>
<div class="col-9 container py-3">
```

Fin del tema 6

Módulo de Desarrollo de Interfaces

2º DAM