

# UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA

**ESCUELA SUPERIOR DE INFORMÁTICA**

**Proyecto final de prácticas**

*Jesús Baltasar Fernández*

*Carlos Cogolludo Corroto*

*Carlos Gómez Fernández*

Asignatura: Interacción Persona-Ordenador

Grupo de Titulación (21/22): B

Titulación: Grado en Ingeniería Informática

Fecha: 10 de enero de 2022

**Introducción**

Se pide desarrollar un prototipo de aplicación interactiva de escritorio con interfaz gráfica de usuario (GUI) en WPF (Windows Presentation Foundation). Dicha GUI deberá diseñarse teniendo en cuenta los aspectos de usabilidad y factores humanos impartidos en las sesiones de teoría de la asignatura (leyes de Gestalt, empleo de metáforas, selección adecuada de colores y layouts, etc.).

Se pide diseñar una interfaz gráfica de usuario para la gestión de una protectora de animales. El alumno deberá centrarse en:

* El diseño de ventanas y posicionamiento de controles.
* La consistencia del diálogo y del diseño.
* El diseño de formularios y listados de información.
* El diseño del lenguaje visual (iconos) y textual (mensajes de aviso, error, ayuda al usuario, etc.).
* Comprobación de las entradas de información por parte del usuario; proporcionar feedbacks adecuados, etc.

**Análisis de requisitos**

- Solo habrá un tipo de usuario de la aplicación, que es el de la persona que gestiona la protectora en lo referente a los animales, a las personas voluntarias que trabajan allí, así como los socios y las socias de la misma.

- El prototipo desarrollado deberá incluir un sistema de ayuda y documentación que contemple las siguientes opciones:

* Ayuda sensible al contexto. Consistente en suministrar información acerca de los elementos que componen la interfaz (uso de tooltips, etc.).
* Información sobre acciones. Ayuda y solicitud de confirmación de acciones. Se diseñarán cuadros de diálogo para confirmación de acciones que pueden ocasionar error, pérdida o modificación de datos.
* Información de autor. Se incluirá ayuda acerca de la aplicación (autor/es, fecha de realización, versión, etc.).

- Inicio de la aplicación:

* Acceso mediante identificación y clave (ventana de login).
* Una vez que el usuario se ha autenticado en el sistema, la aplicación mostrará los datos de la persona que accede, así como la fecha del último acceso.
* Posibilidad de salir de la aplicación en cualquier momento.
* Ayuda.
* Capacidad de adaptación (opcional).

- Gestión del listado de perros dados de alta en la protectora:

* Posibilidad de añadir, borrar, editar y listar los perros de la protectora.
* Seleccionar un perro para acceder a su información (ficha), mostrando los principales datos del animal.
* Algunos de los perros del listado podrán estar apadrinados por personas que hacen aportaciones mensuales que cubren las necesidades de alimento y cuidado (gastos veterinarios) del animal. Cada animal sólo tendrá un padrino o una madrina. En el caso de que el animal esté apadrinado, se podrán consultar la información del padrino o la madrina (datos personales, de contacto, aportación mensual, forma de pago, número de cuenta, fecha de comienzo del apadrinamiento, …).

- Gestión de información de voluntarios de la protectora:

* Alta, baja, modificación y listado de voluntarios.
* Selección de voluntarios y consulta de su ficha.

- Gestión de información de socios: Posibilidad de añadir, borrar, editar y listar socios. Seleccionar un socio para acceder a su ficha (datos personales, de contacto, datos bancarios, cuantía de la ayuda, forma de pago, etc).

- El usuario podrá seleccionar el idioma deseado en la ventana de login, y la aplicación estará internacionalizada:

* Se soportará al menos dos idiomas: español e inglés.

- Gestión de avisos de perros perdidos. Posibilidad de añadir, borrar, editar y listar avisos o notificaciones de perros perdidos. Posibilidad de listar y visualizar la información relacionada con cada aviso:

**Bocetos**

**Tecnologías y recursos utilizados**

Para el desarrollo del prototipo software se hará uso del entorno de desarrollo Visual Studio, para el diseño e implementación de interfaces gráficas de usuario en WPF.

Además, se hará uso de la plataforma de control de versiones Github (se adjuntará enlace al repositorio).

**Justificación del diseño**