

1. PRINCIPIO DE LA MÍNIMA SORPRESA (PRINCIPLE OF LEAST ASTONISHMENT):

El Principio de la Mínima Sorpresa establece que cuando dos elementos de una interfaz entran en conflicto o son ambiguos, el comportamiento del programa ha de ser el que genere la mínima sorpresa por parte del usuario.

Hemos tratado de desarrollar una interfaz de usuario sencilla y con las menores ambigüedades posibles. Así, el resultado final es una ventana principal que solo cuenta con la ventana con scroll, tres botones bien diferenciados y un menú desplegable, y la ventana de entrada de texto cuenta con la entrada de texto, dos botones y un checkbox. Además de buscar la sencillez en el diseño, nos hemos asegurado de que, cada vez que el usuario intenta realizar una acción que no está permitida, se lance un diálogo que le explique de forma resumida y clara el motivo por el que la acción seleccionada no se ha podido ejecutar.

En conclusión, consideramos que nuestra interfaz cumple el Principio de la Mínima Sorpresa.

2. CASOS EN LOS QUE LA INTERFACE NO GESTIONA LOS ERRORES:

En general, nuestra interfaz gestiona los errores lanzando diálogos de error al usuario cuando algo ha salido mal o no se puede ejecutar una acción en determinadas circunstancias.

Sin embargo, hemos detectado un pequeño fallo en la implementación relacionado con una restricción que establecimos. El caso es el siguiente:

En la lista de películas no pueden existir varias películas con el mismo nombre. Por este motivo, cuando el usuario intenta añadir una nueva película, si el título de esta coincide con el de alguna película añadida previamente, se lanza un error y se evita que sea añadida.

En cambio, en el caso de editar una película, internamente el programa lo que hace es insertar la nueva película (la película editada) en la posición siguiente a la de la película a editar y después elimina la película con los datos antiguos. Nótese que para permitir que un usuario edite el visto/no visto de una película, al establecer la restricción de que no se pueden insertar en la lista varias películas con el mismo título, tuvimos que permitir que, solo en el caso de

editar, se pueda insertar una película con el mismo título pero con el visto/no visto modificado.

El error que hemos detectado consiste en que, insertando primero la película A (vista), posteriormente la película B, y editando la película B cambiando sus datos a A (no vista), el programa permitía insertarla sin mostrar ningún error, por lo que finalmente en la lista de películas tendríamos A (vista) y A (no vista), lo que incumple nuestra restricción.

Este error ha sido subsanado y ahora la aplicación detecta este tipo de comportamientos e impide que casos como el anteriormente descrito tengan lugar mediante una nueva comprobación incluida en el código de editar una película.

Otro error que hemos detectado es que, al abrir varias ventanas de entrada de texto simultáneamente, solo se almacena el valor de la entrada de la última ventana abierta, lo que genera errores tanto al añadir como al editar películas. Para solucionar esto, hemos añadido una nueva restricción a nuestro programa, por la cual no se permite ejecutar ninguna acción de la ventana principal mientras haya una ventana de entrada de texto abierta. Si el usuario pulsa cualquiera de los botones de la ventana principal teniendo una ventana de entrada de texto abierta, se lanzará un mensaje de error que le solicita que cierre primero la ventana de entrada de texto.

También hemos detectado una incidencia cuando se intentan obtener recomendaciones de películas y hay un gran número de películas vistas añadidas. No se trata de un error, ya que la aplicación consigue devolver las recomendaciones; sin embargo, mientras está obteniendo las recomendaciones puede darle la sensación al usuario de que se ha quedado colgada. Esto está muy relacionado con el control de la concurrencia tratado en el punto 4 de este mismo documento: al no haber implementado ningún tipo de concurrencia, el programa se queda "colgado" mientras se buscan las recomendaciones.

3. CASOS EN LOS QUE LA INTERFAZ NO PROPORCIONA FEEDBACK CUANDO ES NECESARIO

Consideramos que nuestra interfaz devuelve feedback siempre que es preciso, ya sea lanzando diálogos de error como de advertencia, excepto en el caso de buscar recomendaciones, en el que, mientras se resuelve la consulta al servicio en red, no lanza ningún aviso de que esté cargando las recomendaciones (de nuevo por la ausencia de concurrencia).

4. CASOS EN LOS QUE LA INTERFAZ NO GESTIONA LA CONCURRENCIA

Nuestra interfaz no cuenta con procesos concurrentes.

5. CASOS EN LOS QUE LA INTERFAZ NO CUMPLE LAS GNOME HUMAN INTERFACE GUIDELINES

-No se cumple el principio de Accesibilidad, ya que nuestro software no puede usarse con interfaces de voz, ni dispositivos de entrada alternativos u otras tecnologías de asistencia.

-No se cumple totalmente el principio de mantener informado al usuario ya que, como se comentaba en el punto 3 de este mismo documento, durante la búsqueda de recomendaciones no se muestra ningún mensaje de información.

-No tiene integración en el escritorio porque consideramos que nuestra interfaz no cuenta con la suficiente complejidad como para usar, por ejemplo, el área de notificación de estado.