

GESTION DE TAREAS



Realizado:
Jorge Muñoz Martínez
Eduardo Mora González

Índice

1. Introducción.
2. Análisis de requisitos básicos
3. Bocetos de la aplicación.
4. Tecnología y recursos utilizados.
5. Justificación del diseño.
6. Manual de usuario.

1. Introducción

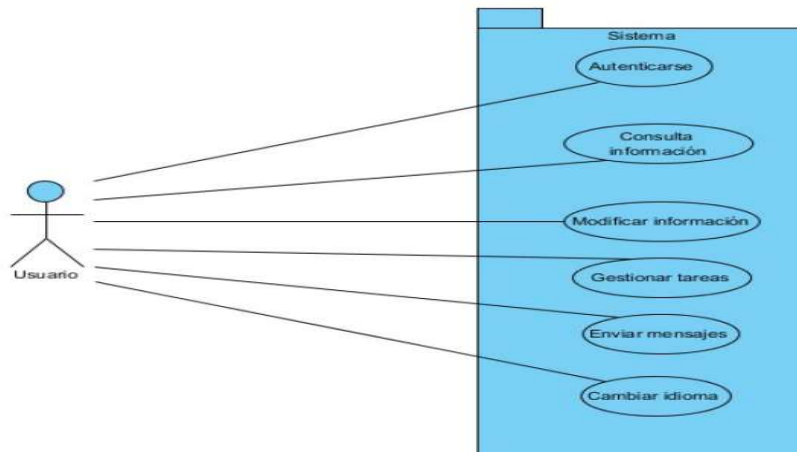
En esta práctica se ha desarrollado un sistema de gestión de tareas con diversas funcionalidades haciendo en sistema lo más sencillo y usable posible.

2. Análisis de requisitos básicos

Los requisitos funcionales de nuestro sistema son:

- I. El usuario puede seleccionar el lenguaje de ejecución del sistema (español, inglés), el idioma se selecciona antes de realizar el Login.
- II. Para autenticarnos debemos estar registrados en el sistema.
- III. Si no estamos registrados, en el Login tendremos la opción de crear una cuenta.
- IV. Una vez estemos autenticarnos podemos consultar y cambiar la información de usuario y además se debe mostrar la fecha de última conexión y los mensajes que tenemos sin leer.
- V. Se puede consultar las tareas viendo: su descripción de la tarea, prioridad y estado de la tarea, y para cada tarea se pueden añadir 1 o varios usuarios.
- VI. Los usuarios pueden enviarse mensajes entre ellos.
- VII. En nuestro sistema tendremos los datos estructurados en forma de árbol, en la cual tendrá dos ramas principales: RHH que contendrá todos los usuarios registrados en el sistema y Tareas que nos mostrará todas las tareas, y dentro de estas las subtareas y personas implicadas.

Para poder visualizar de manera esquemática estos requisitos, hemos hecho un diagrama de casos de uso, en el cual se muestra todas las cosas que puede hacer un usuario desde que inicia el sistema.



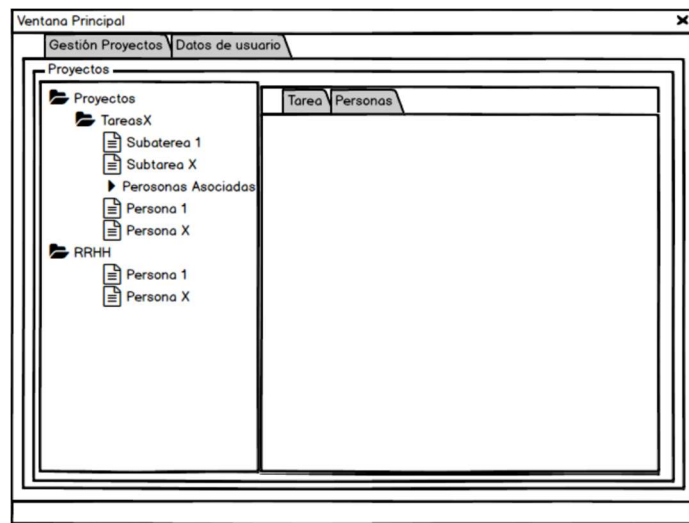
3. Bocetos de la aplicación.

Los bocetos de nuestra aplicación son estos:

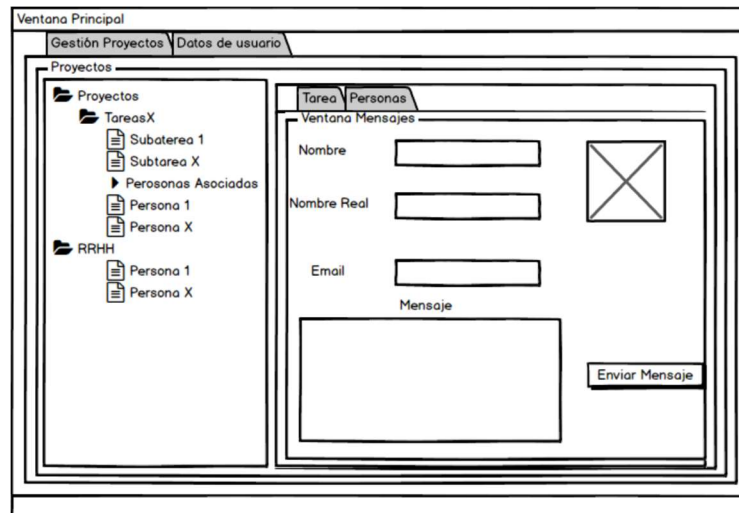
○ **Ventana Login**

○ **Nuevo Usuario**

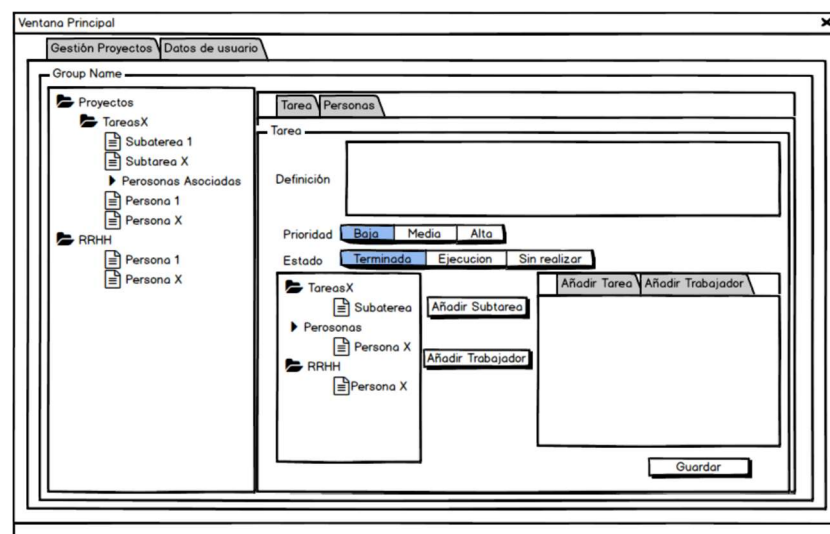
- **Ventana Principal**



- **Ventana Gestor Mensajes**



- **Ventana Gestor Tareas**



- **Ventana Gestor Usuario**

El diagrama muestra una ventana de software titulada 'Ventana Principal'. Dentro, hay una barra de pestañas con 'Gestión Proyectos' y 'Datos de usuario'. La pestaña 'Datos de usuario' está activa y contiene una subpestaña 'Gestion Usuario'. Esta subpestaña se divide en dos paneles: 'Foto' y 'Datos Usuario'. El panel 'Foto' incluye un espacio para una imagen con una 'X' y un botón 'Cargar Imagen'. El panel 'Datos Usuario' contiene campos de entrada para: 'Nombre de usuario', 'Nombre real', 'Fecha Nacimiento' (con un icono de calendario), 'Email', 'Contraseña' y 'Repita la contraseña'. En la parte inferior de la subpestaña hay un grupo de botones etiquetado como 'Botones', que contiene 'Cancelar' y 'Aceptar'.

4. Tecnología y recursos utilizados

Para llevarla a cabo hemos usado los conocimientos adquiridos con la el temario de teoría de la asignatura y además con la investigación de la API característica de diseño de interfaces de ECLIPSE (Swing).

5. Justificación del diseño

Nuestro diseño esta basado en lo aprendido en clase de IPO y en la investigación de otras aplicaciones con las mismas funcionalidades. En nuestra aplicación queremos usar en la medida de lo posible las 8 reglas de Ben Schneiderman y las 10 reglas de la Usabilidad de Molich y Nielsen.

Creemos que la aplicación es intuitiva y puede ser usadas por usuarios noveles en la materia, ya que intentamos mostrar toda la información necesaria por pantalla, pero sin saturar al usuario, también no permitimos hacer acciones que pueden perjudicar al usuario, poniéndole una “dificultad” para poder cambiar sus datos por ejemplos, además el usuario puede sentirse familiarizado con la aplicación, ya que se usa iconos y botones comunes en otras aplicaciones.

6. Manual de usuario

En este manual engloba todas las cosas necesarias para crear un usuario, acceder a la aplicación, y partes de la pantalla principal, en caso de duda, al final se comparte el enlace a un video donde se muestra un tutorial a tiempo real.

Inicio/ Instalación

Para empezar a usar el prototipo bastará con hacer doble clic sobre el archivo .jar que se adjunta. Si hubiera algún tipo de problema para ejecutar el software, también se puede importar dicho proyecto a eclipse:

- 1) Abrimos nuestro entorno de desarrollo (en nuestro caso Eclipse) y en File seleccionamos la opción Import.
- 2) Una vez elegida esta opción, nos aparecerá una ventana emergente, donde deberemos elegir la opción:

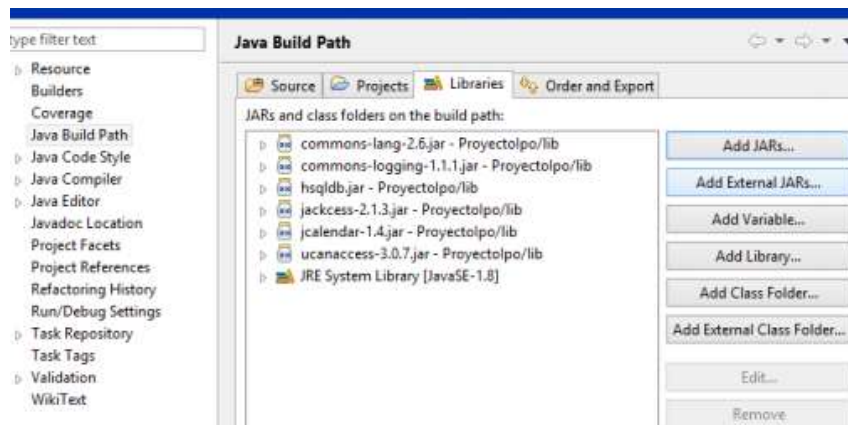
General>Exiting Projects into Workspace.

- 3) Después, elegiremos la opción Selected root directory, y elegimos la ruta donde hemos descomprimido el proyecto, seleccionamos la opción Finish y el proyecto se importará en nuestro entorno de desarrollo.

En principio la aplicación debería funcionar, pero si ocurre algún tipo de error porque falta alguna librería, se ha creado una carpeta llamada "lib" que incluye todas las librerías necesarias para la ejecución. La forma de añadir las librerías es la siguiente:



Se nos abrirá una nueva ventana, pulsamos en Add external JAR's:



Buscamos la librería en la carpeta "lib" del directorio donde se haya descomprimido el archivo y le damos a abrir. Posteriormente, seleccionamos "ok" y la librería se habrá añadido.

Pantalla de acceso

La pantalla de acceso es la ventana por la cual tenemos la posibilidad de identificarnos en la aplicación introduciendo un Usuario y una Contraseña, en el caso de querer acceder a la aplicación y no estar registrado se permite la opción de registrarse. El usuario introducido por defecto es "Xaloc" con contraseña: "Contrasena"



Acceso a la aplicación

Para acceder al sistema se tiene que escribir el Usuario y presionar Enter, el sistema comprueba si el usuario está registrado y muestra el resultado de la comprobación.

Usuario	<input type="text" value="qwerty"/>	Usuario Incorrecto
Contraseña	<input type="password"/>	
Usuario	<input type="text" value="Xaloc"/>	Usuario Correcto
Contraseña	<input type="password"/>	

En el caso de que el usuario se correcto se habilitara el campo de contraseña y llevara el cursor hasta la entrada de texto de contraseña donde comprobara si la entrada corresponde al usuario introducido.

Usuario	<input type="text" value="Xaloc"/>	Usuario Correcto
Contraseña	<input type="password" value="..."/>	Contraseña Incorrecta
<div><input type="button" value="Borrar"/> <input type="button" value="Aceptar"/></div> <div><input type="button" value="Nuevo Usuario"/></div>		

En caso de que la contraseña se correcta se habilitara el botón de Aceptar que inicia la aplicación deshabilitando el botón de Borrar.

Usuario	<input type="text" value="Xaloc"/>	Usuario Correcto
Contraseña	<input type="password" value="....."/>	Contraseña Correcta
<div><input type="button" value="Borrar"/> <input type="button" value="Aceptar"/></div> <div><input type="button" value="Nuevo Usuario"/></div>		

¿Cómo borrar los campos? El botón Borrar nos permite en cualquier momento del inicio de sesión borrar ambos campos, Usuario y Contraseña.

Crear un Nuevo Usuario

Para crear un nuevo usuario se tiene que pulsar el botón de Nuevo Usuario que nos abrirá una nueva pestaña.

En esta ventana nos aparecen varios campos:

- **Nombre Usuario:** el nombre que será el nuestro en el sistema, ningún usuario podrá tener otro nombre igual al nuestro
- **Contraseña:** la contraseña para acceder al sistema
- **Repita la Contraseña:** confirmación de la contraseña mediante la repetición de la misma
- **Nombre Real Usuario:** nuestro nombre real
- **Email:** el email donde quiera que se le envíen los mensajes
- **Apellidos:** nuestros apellidos

Todos estos campos están marcados con un “*”, esto significa que son obligatorios para la creación del usuario, en la pantalla en la parte izquierda aparece un botón con el título de Cargar Imagen, este campo no es necesario, pero nos permite cargar una imagen al sistema para identificarnos.

Para registrarnos seguiremos los siguientes pasos:

- Introduciremos un nombre de usuario, y el sistema comprobará la validez del mismo una vez que se pulse Enter.

Como se ha visto si el usuario esta repetido, cuando se pulsa Enter sale un mensaje de advertencia y no se habilita el campo de contraseña para poder avanzar, en caso contrario de que el usuario es correcto se muestra un mensaje de advertencia y se habilita el campo de contraseña para escribir

Nombre Usuario*: Nombre de usuario correcto

Contraseña*:

II. Escribiremos una contraseña de mínimo 5 caracteres:

Contraseña*: Faltan :-5 caracteres

Hasta que no se escriban los 5 caracteres mínimo y se presione Enter no se habilita el campo de repetir contraseña, el programa tiene un sistema de contador regresivo que nos muestra el número de caracteres restantes hasta llegar al mínimo permitido.

Contraseña*: Faltan :-3 caracteres

Contraseña*: Contraseña suficiente larga

Repita La Contraseña*:

III. Con la contraseña introducida meteremos la misma contraseña en el campo repetir contraseña, comprobando el sistema la igualdad de las mismas, presionando Enter para realizar la comparación.

Contraseña*: Contraseña suficiente larga

Repita La Contraseña*: Contraseñas distintas


Contraseña*: Contraseña suficiente larga


Repita La Contraseña*: Contraseñas iguales

Nombre Real Usuario*:

En el caso de que la contraseñas sean iguales se habilitara el campo nombre real usuario que tras introducir valores y pulse Enter se van habilitando el resto de campos hasta el último.

Datos Usuario



 Cargar Imagen

Nombre Usuario*: Nombre de usuario correcto


Contraseña*: Contraseña suficiente larga


Repita La Contraseña*: Contraseñas iguales

Nombre Real Usuario*: Prueba

Email*: Prueba@


Apellidos*: Prueba


 Borrar campos

 Crear usuario

- IV. Donde se habitará el botón de crear usuario, pero opcionalmente se permite cargar una imagen:

Datos Usuario



 Cargar Imagen

Nombre Usuario*: Nombre de usuario correcto


Contraseña*: Contraseña suficiente larga


Repita La Contraseña*: Contraseñas iguales

Nombre Real Usuario*: Prueba

Email*: Prueba@

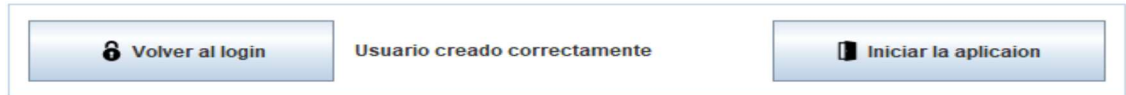
Apellidos*: Prueba

 Borrar campos

 Crear usuario

Se abre una ventana donde se puede buscar la imagen deseada.

- V. Para crear el usuario se pulsa el botón Crear Usuario y aparecen estas 2 opciones:

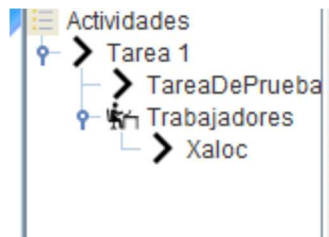


Una opción para volver al Login y otra para iniciar la aplicación con el usuario creado, pulsaremos el botón de iniciar la aplicación para ver la interfaz.

Ventana de los gestores

Podemos ver que esta ventana se divide principalmente de 3 partes:

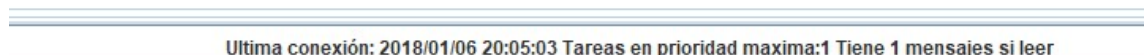
- **1º Parte:** Donde vemos las tareas que se tiene y los trabajadores para cada tarea.



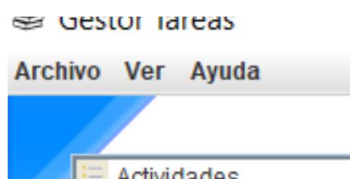
- **2º Parte:** Donde vemos en esta parte 4 pestañas de Gestor Tareas donde se modifica todo lo relacionado con la tarea, Gestor Usuario donde se modifica el usuario, Mensajes donde se almacenan los mensajes, Nuevo mensaje para enviar los mensajes.



En la parte inferior podemos ver una cadena de texto que nos muestra nuestra última conexión, las tareas en ejecución o sin realizar que están en prioridad máxima y los mensajes que están como no leídos.



- **3ºParte:** Un menú con tres opciones Archivo (para cerrar sesión o Salir), Ver (para cambiar el tamaño de la letra) y Ayuda (para mostrar el manual de usuario).



Enviar Mensajes

En esta parte veremos cómo enviar mensajes a otros usuarios, antes de nada debemos meternos en “Nuevo Mensaje”.

A screenshot of a web application interface. At the top, there is a navigation bar with four tabs: 'Gestor Tareas', 'Gestor Usuario', 'Mensajes', and 'Nuevo Mensaje'. The 'Nuevo Mensaje' tab is selected. Below the tabs, there is a form titled 'Nuevo Mensaje'. The form has a section 'Datos mensaje' with a sub-section 'Usuarios'. To the left of the 'Usuarios' section is a list box. To the right of the list box are three input fields: 'Destinatario:', 'Asunto*:', and 'Mensaje*:". Below these fields are two buttons: 'Borrar Campos' and 'Enviar Mensaje'.


Como podemos observar, tenemos el campo Destinatario, en el cual se debe escribir el nombre o seleccionar de la lista del al lado; Asunto, donde pondremos un resumen del mensaje y Mensaje, donde escribimos el mensaje. Una vez completado estos campos se habilitarán los botones de abajo.


Destinatario:

Asunto*:

Mensaje*:

HOLA

 Borrar Campos

 Enviar Mensaje


Leer Mensajes

En esta parte veremos cómo leer los mensajes, antes de nada, debemos meternos en “Mensajes”.

Gestor Tareas | Gestor Usuario | **Mensajes** | Nuevo Mensaje

Gestor Mensajes

Mensajes

-  'Mensaje No Leido' PRUEBA


Datos Mensaje


Enviado por:

Asunto:

Mensaje:

Marcar mensaje como: ☒ Leido ☐ No leido

 Eliminar Mensaje

 Aceptar

Como podemos ver tenemos un mensaje, cuando lo seleccionamos vemos si estaba leído o no, y podemos eliminarlo o cambiar el estado de este.

Mensajes

✉ 'Mensaje No Leído' PRUEBA

Datos Mensaje

Enviado por:

Edu

Asunto:

PRUEBA

Mensaje:

HOLA

Marcar mensaje como:

☐ Leído
☒ No leído

✉ Eliminar Mensaje

↻ Aceptar

Mensaje numero: 1

Modificar Usuario

En esta parte veremos cómo cambiar nuestros datos de usuario, antes de nada, debemos meternos en “Gestor Usuario”.

Como podemos ver podemos modificar todo menos el nombre de Usuario, ya que este es único, y para confirmar cualquier cambio debemos escribir la contraseña.

Gestor Tareas
Gestor Usuario
Mensajes
Nuevo Mensaje

Informacion Personal

Datos Usuario

Nombre Usuario*:

Edu

Contraseña*:

Repita La Contraseña*:

Nombre Real Usuario*:


edu


Apellidos*:


edd

Email*:

edad


Cargar Imagen


Borrar campos


Guardar Datos

Si modificamos cualquier dato se nos activará el botón “Guardar Datos”.

Gestionar Tareas

En esta parte veremos cómo gestionar las tareas, antes de nada, debemos meternos en “Gestor Tareas”. Como no tenemos ninguna le damos a Crear

16

Nueva tarea, e introducimos los datos de esa tarea, asignado una descripción, definición, prioridad y estado.

The screenshot shows the 'Gestor Tareas' (Task Manager) interface. It has a tabbed header with 'Gestor Tareas', 'Gestor Usuario', 'Mensajes', and 'Nuevo Mensaje'. The 'Gestor Tareas' tab is active, displaying a form titled 'Tareas' with a sub-header 'Estado tarea'. The form includes:

- 'Descripción*': A text input field.
- 'Definición*': A text input field.
- 'Prioridad*': Three radio buttons labeled 'Alta', 'Media', and 'Baja'.
- 'Estado*': Three radio buttons labeled 'Terminado', 'Ejecución', and 'Sin Empezar'.
- 'Trabajadores Disponibles': A list box (currently empty) with an 'Añadir Trabajador' button below it.
- 'Trabajadores Implicados': A list box (currently empty) with an 'Eliminar Trabajador' button below it.
- Buttons at the bottom: 'Eliminar Tarea Actual' and 'Crear Nueva Tarea'.
- A 'Actualizar Tarea' button is located between the worker lists.

Una vez puestos todos los datos, le damos a “Guardar Tarea” y vemos que se nos añade al árbol de la izquierda.

This screenshot shows the same 'Gestor Tareas' form after data has been entered. The 'Descripción*' field contains 'TAREA_2' and the 'Definición*' field contains 'TAREA'. The 'Prioridad*' radio button 'Media' is selected, and the 'Estado*' radio button 'Sin Empezar' is selected. In the 'Trabajadores Implicados' list, the user 'Edu' is now listed. The 'Guardar Tarea' button is highlighted in blue. On the left side of the interface, a tree view under 'Actividades' shows 'Tarea 1', 'Tarea 2', and 'Tarea_2' (which is selected and highlighted in blue). Below the tree is a 'Trabajadores' section.

Una vez ahí, podemos seleccionar otras tareas y modificarlas, al igual que añadir y eliminar usuarios implicados.

Conclusión

Con este manual se puede observar como iniciar la aplicación y realizar lo básico, para ver más detalle del uso de la aplicación en este link se puede ver todo: <https://youtu.be/IQT0ZfpJ77M>