



# Pautas de Usabilidad

## Índice de Contenidos

1. - Actividad propuesta.....	2
2. - Introducción.....	2
3. - Contexto de la aplicación.....	2
4. - Interfaz de nuestra aplicación.....	2
5. - Pautas de usabilidad seguidas.....	4
6. - Conclusión.....	5

## 1. - Actividad propuesta

Crea una interfaz utilizando los principios de usabilidad vistos en clase, la interfaz es un prototipo de un frigorífico inteligente, para ello tendrás de diseñar y plantear cada una de las vistas que consideres necesario.

La interfaz tiene que contar como mínimo con las siguientes vistas:

Menú principal: debe poder acceder a todas las funciones del frigorífico (ajustes del frigorífico, alimentos en su interior...)

Ajustes: ajustes básicos

Alimentos en su interior: el tipo de alimento y las cantidades (estas pueden ser expresadas en kilos, gramos o unidades)

PISTA: La interfaz también debe incluir las diferentes vistas para añadir, modificar y eliminar elementos almacenados.

## 2. - Introducción

Para esta tarea, crearemos un frigorífico inteligente con JavaFX, utilizaremos el IDE de NetBeans y cumpliremos e implementaremos las pautas de usabilidad que se deben de seguir a la hora de diseñar una interfaz.

## 3. - Contexto de la aplicación

Nuestra aplicación se basa en un frigorífico inteligente que cuenta con un CRUD para poder añadir alimentos, estos alimentos están agrupados en categorías y cada una de ellas tiene una puntuación.

Así podemos generar un porcentaje de calidad de nuestros alimentos registrados en el frigorífico.

Además nuestra aplicación tiene persistencia de datos mediante archivos “.txt”, esto quiere decir que si cerramos nuestro frigorífico al volverlo a abrir vamos a mantener los datos de nuestro CRUD.

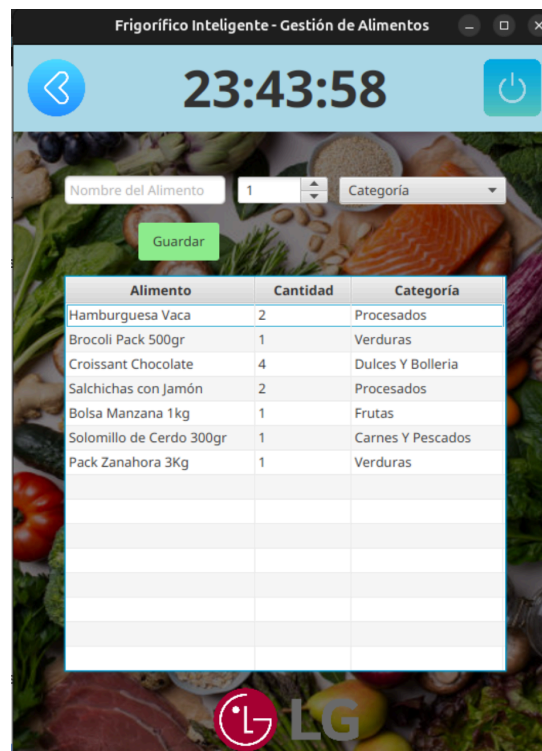
## 4. - Interfaz de nuestra aplicación

Nuestra aplicación cuenta con tres ventanas principales, desde cada una de ellas podemos acceder al resto, ya que podemos ir a la pantalla principal.

Esta es nuestra pantalla principal:



Esta es nuestra pantalla de gestión de alimentos, con nuestro CRUD funcional:



Para poder actualizar información, debemos de hacer click sobre la fila de la tabla, ahí se nos habilitarán los botones

Por último, esta es nuestra pantalla de configuración:



Como podemos ver la interfaz es simple y agradable

## 5. - Pautas de usabilidad seguidas

Para nuestra aplicación, hemos tenido en cuenta las siguientes pautas de diseño y usabilidad:

1. **Navegación adecuada:** utilizamos botones para navegar entre páginas
2. **Títulos en las ventanas:** así es más fácil saber dónde estamos
3. **Iconos representativos:** hacemos uso de imágenes para que sea más fácil de entender
4. **Colores agradables:** hemos elegido una paleta de colores suave
5. **Añadimos texto explicativo en los input:** así saben que dato deben de introducir
6. **Usamos desplegados y sliders para minimizar errores:** con esto hacemos que los valores sean los correctos

## **7. Estructura clara:** no sobrecargamos las páginas

En resumen con estos principios hacemos que el uso de nuestra app sea sencillo y que además sea funcional

## **6. - Conclusión**

En conclusión este trabajo me ha servido para diseñar y crear interfaces de manera más profesional, siguiendo unas directrices que hacen que todo se vea más agradable y sencillo. Así, a partir de ahora puedo diseñar interfaces desde cero aplicando buenas prácticas y principios desde el comienzo

Ha sido una tarea interesante.

Una vez visto todo lo anterior, ya estaría finalizada la actividad.