



Tema 02 – Boletín 01

Diseño de interfaces 2024/25

Pedro Blanco Vargas
Noah Montaña Muñoz
Cristina Bermúdez Castro

ÍNDICE

1.- Crear la estructura básica de la interfaz utilizando los asistentes de QT Designer. ...	2
2.- Añadir elementos (botones, etiquetas, cuadros de texto, etc...).	2

1.- Crear la estructura básica de la interfaz utilizando los asistentes de QT Designer.

Para crear la estructura básica de la interfaz hemos usado un Widget el cual nos servirá para poder introducir todos los elementos necesarios para las páginas de Login y register. Para el QMenu de ambos Widgets, hemos agregado las opciones:

- Archivo: En este desplegable hemos agregado la opción de poder cerrar el programa.
- Ayuda: En la ayuda hemos agregado una opción de Acerca de, donde en el futuro se podrá agregar información de contacto con el desarrollador, etc...
- Editar: En este hemos añadido una opción para limpiar todos los campos en los que haya algo escrito
- Idioma: En este hemos añadido dos opciones de idiomas, Inglés y español, cada opción traduciría todo el menú al idioma seleccionado

2.- Añadir elementos (botones, etiquetas, cuadros de texto, etc...).

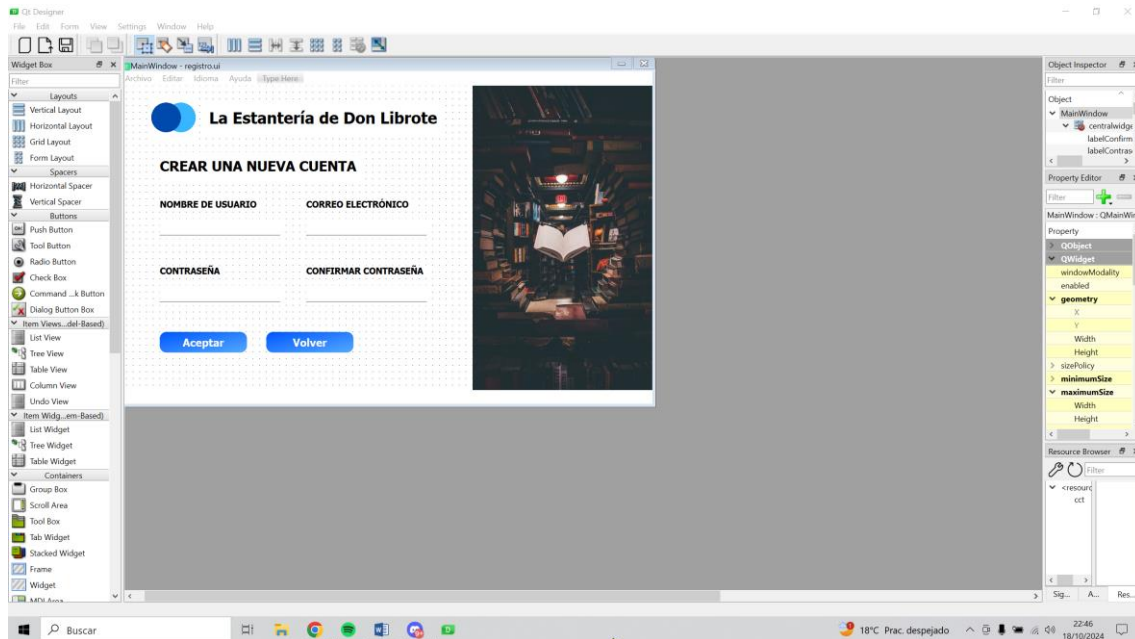
➤ Pantalla de Register:

En la pantalla de registro, hemos utilizado labels para el nombre del programa como también un subtítulo de la ventana “Crear una cuenta nueva”. También hemos utilizado los labels para agregar las imágenes.

Un problema que tuvimos es que a la hora de agregar imágenes, qt designer utiliza archivos .qrc, en el cual debes agregar unas líneas e indicarle entre ellas donde se encuentra la imagen .png o .jpg. Haciendo esto conseguimos agregar la imagen a una label, pero para hacer que sea responsive, debemos borrar el código html de la label y agregar la imagen como un borde.

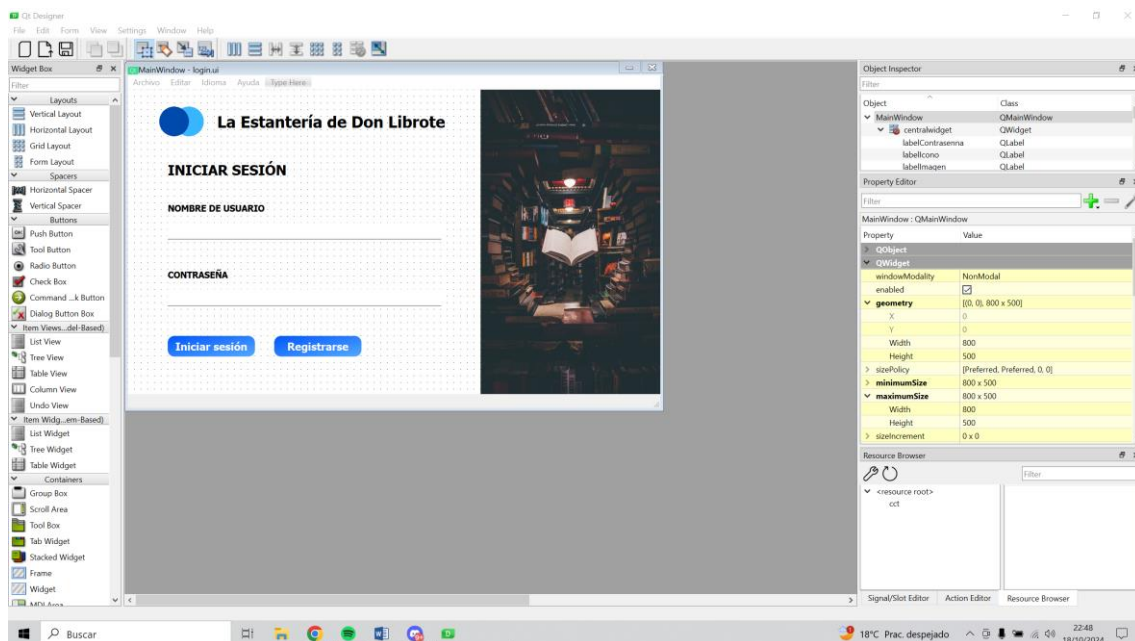
Para los campos de texto, hemos utilizado 4 QLabel para dar una breve información de lo que hay que introducir en los 4 QLineEdit (Usuario, Correo, Contraseña y Confirmar contraseña).

Además, se han creado dos botones, uno que te llevara al inicio de sesión y otro para salir.



➤ Pantalla de Login:

Para la pantalla de login, hemos utilizado las mismas cosas que para la pantalla de registro, Labels para títulos, imágenes y texto, EditLines para los cuadros de texto donde le usuario escribirá, el QMenú con las mismas opciones que en registro y los botones para registrarte o para aceptar.



3.- Modificar las propiedades básicas de los componentes (tamaño, texto, colores, etc.) para adaptarlos.

Para el programa hemos utilizado en general la tipografía de Tahoma y hemos querido utilizar una interfaz con una gamma de colores azules. También hemos pensado que para el diseño del Login y del Register, hacer que las pestañas no sean redimensionables jugando con las propiedades “maximumSize”, “minimumSize” y “geometry” al igual que se hace en muchos otros programas para launchers en ordenador.

En próximas entregas seguramente actualicemos esto ya que, si queremos que el programa se pueda utilizar en móviles, debe poder redimensionarse la ventana.

