

StickMotion: Editor de posturas, posiciones y movimientos

*Carmona Varo, Fernando; García García, José Manuel; López Fernandez, David;
Navas Torres, Francisco Javier; Porras Bueno, Javier*

14 de abril de 2010

Resumen

El presente documento se corresponde con el entregable nº 2. El cliente recibirá el primer prototipo de la interfaz y a continuación se comenzará con la descripción de forma breve y detallada de la misma.

1. Áreas de la interfaz

La aplicación principal consta de una serie de elementos o áreas principales, las cuales se reflejan en la figura 1 y son, de arriba hacia abajo:

- **Barra de menú:** Será descrita con mayor profundidad más adelante.
- **Ventana de animación:** En este panel se mostrará al Stickman ejecutando las acciones que resulten de la interpretación del código fuente escrito por el usuario.
- **Editor de código *Sticky*:** En este submenú aparecen todos los componentes del lenguaje *Sticky*: operadores, bucles, condicionales, movimientos básicos, etc. que facilitan al usuario la escritura y desarrollo del código fuente mediante el editor de texto incorporado.
- **Botones y pestañas:** Este área aún está por definir, pero contendrá los botones, pestañas, atajos... que el usuario utilizará, presumiblemente, con mayor frecuencia, facilitando así el uso de la aplicación y mejorando la experiencia del usuario con la misma.



Figura 1: Áreas de la interfaz de la aplicación.

- **Barra de estado:** Mediante esta pequeña barra de estado se le informa al usuario en todo momento de lo que está ocurriendo en la aplicación. Puede mostrar mensajes aclarativos (como una descripción detallada de lo que cada opción del menú permite realizar, haciendo que la interfaz sea totalmente usable sin necesidad de acudir constantemente a la ayuda) o mensajes de acción ("limpiando el editor de texto"), entre otros.

1.1. La barra de menú

La barra de menú está compuesta por las siguientes opciones, las cuales se detallan a continuación:

- *StickMotion*: Contiene las opciones para crear un nuevo fichero fuente, guardar el actual o abrir uno nuevo. Además, desde aquí se incluye la opción para salir de la aplicación (o usando el atajo de teclado correspondiente: *CTRL + S*).
- *Edición*: Contiene las opciones relacionadas con el editor de texto embebido en la aplicación con las típicas funciones de copiar, cortar y pegar.
- *Sticky*: Contiene las opciones relativas al lenguaje *Sticky*: bucles, condicionales, etc. de manera que se reduce el número de caracteres (normalmente bloques de código repetitivo) que debe escribir el usuario.
- *Ayuda*: Contiene información acerca de la aplicación, del lenguaje *Sticky* y sobre sus desarrolladores.

También es importante destacar que todas las acciones que se pueden realizar desde el menú incorporan la combinación de teclas para establecer atajos de teclado. Aunque escapa fuera del ámbito de este documento, es necesario distinguir entre dos tipos de atajos: los de *propósito general* y los de *Sticky*.