

# Davante INTERFACES

Ángel Japón Castañeda

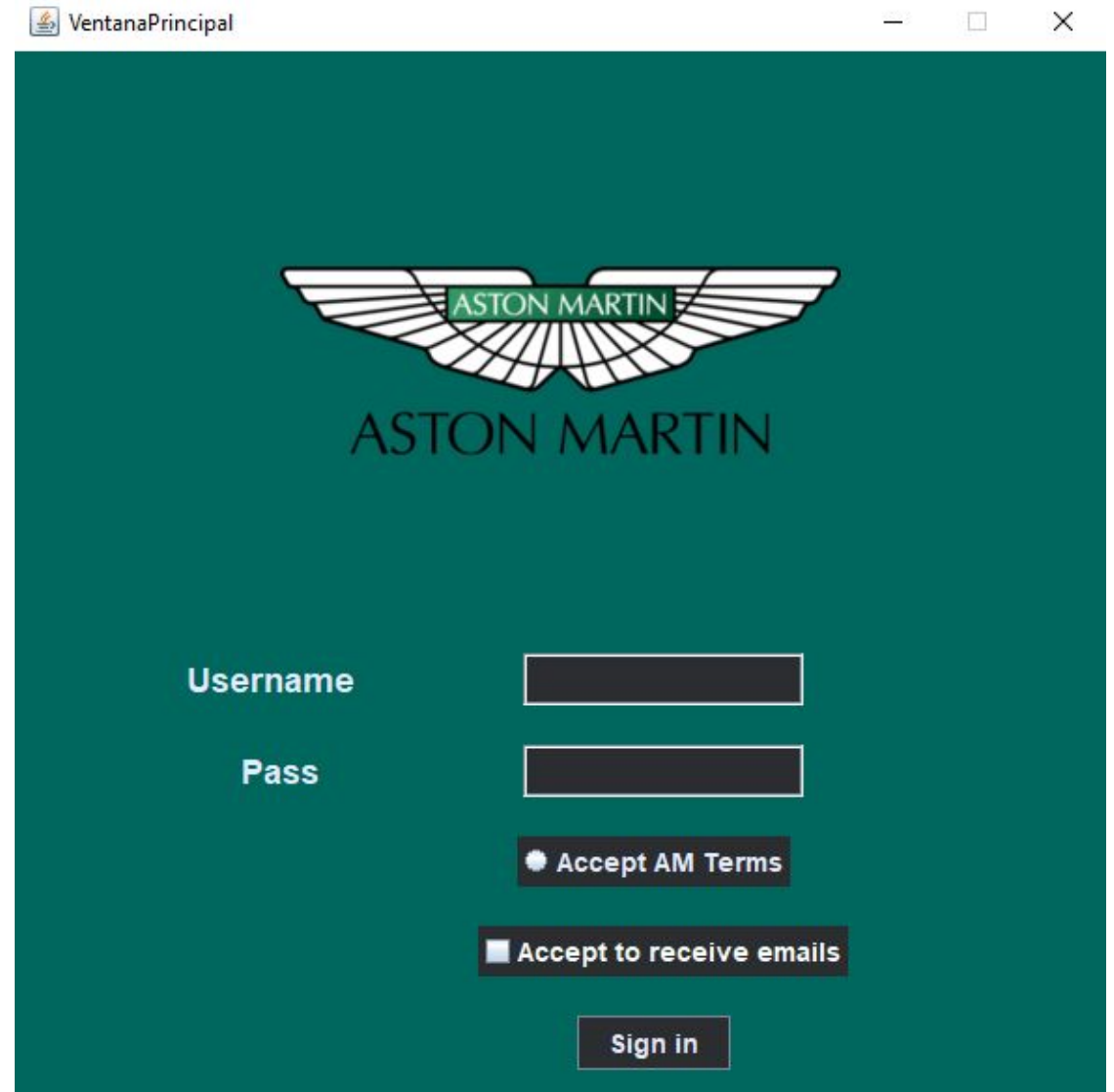


# INTERFACES

## Ventana inicial básica

En la ventana básica de inicio de sesión podemos encontrarnos con los siguientes elementos:

- JLabel para mostrar texto: Username, Pass.
- JLabel para mostrar imagen: Usada para el logo de la empresa.
- JTextField: Campo de texto para introducir datos de usuario, uno para Username y otro con Pass.
- JPasswordField: Campo de texto para introducir la contraseña. Los caracteres aparecen censurados con un \*.
- JRadioButton: Un botón de opción seleccionable usado para aceptar los términos y condiciones.
- JCheckBox: Un botón que se usa para marcar o desmarcar opciones, usado para aceptar recibir emails de publicidad.
- JButton: Botón usado para acceder a nuestra cuenta una vez introducido nuestros datos.

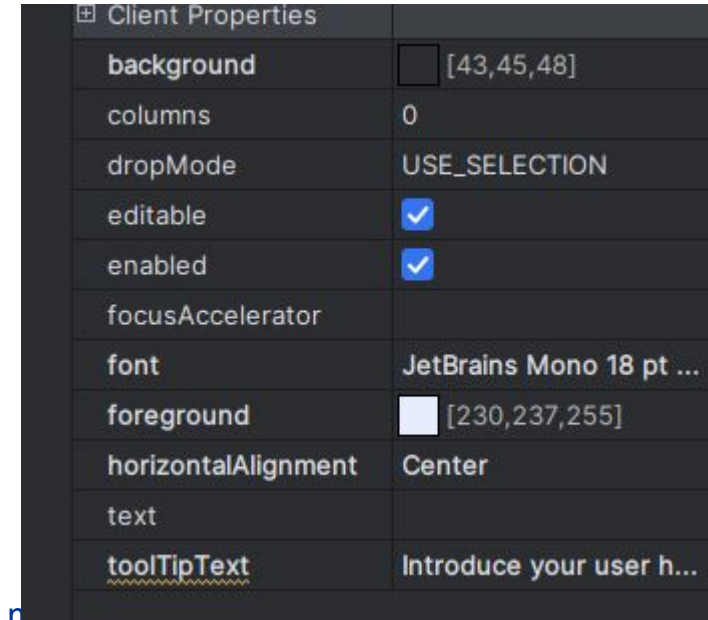


# INTERFACES

## Ventana inicial básica

Propiedades que se han modificado:

- Texto: `setText`, `setFont`, `setForeground`, `setBackground`.
- Iconos: `setIcon` en `JLabel` o `JButton`.
- Alineación: `setHorizontalAlignment`.
- Tooltips: `setToolTipText` para dar pistas al usuario.
- Visibilidad/edición: `setEnabled`, `setEditable`



Client Properties	
background	<input type="checkbox"/> [43,45,48]
columns	0
dropMode	USE_SELECTION
editable	<input checked="" type="checkbox"/>
enabled	<input checked="" type="checkbox"/>
focusAccelerator	
font	JetBrains Mono 18 pt ...
foreground	<input type="checkbox"/> [230,237,255]
horizontalAlignment	Center
text	
toolTipText	Introduce your user h...

En la imagen ejemplo de la derecha podemos observar un campo de texto en el cual se han modificado varias propiedades, como el background gris para que resalte sobre el fondo verde de la marca Aston Martin, el foreground (color de texto introducido) blanco para poder ver bien el texto, la fuente personalizada y en negrita para dar un estilo moderno y el tamaño de texto. También podemos observar el `horizontalAlignment`: Center para que salga centrado y por último el `toolTipText`, donde podemos ver el texto que aparece si el usuario deja el cursor encima del campo. También se han marcado los check para que sea editable y esté habilitado.

# INTERFACES

## Ventana inicial extendida

En la ventana extendida de inicio de sesión podemos encontrarnos con los siguientes elementos:

- JLabel para mostrar texto: Username, Pass, Language.

- JLabel para mostrar imagen: Usada para el banner de la parte superior y otra para el logo de la empresa en la parte inferior.

- JTextField: Campo de texto para introducir datos de usuario, uno para Username y otro con Pass.

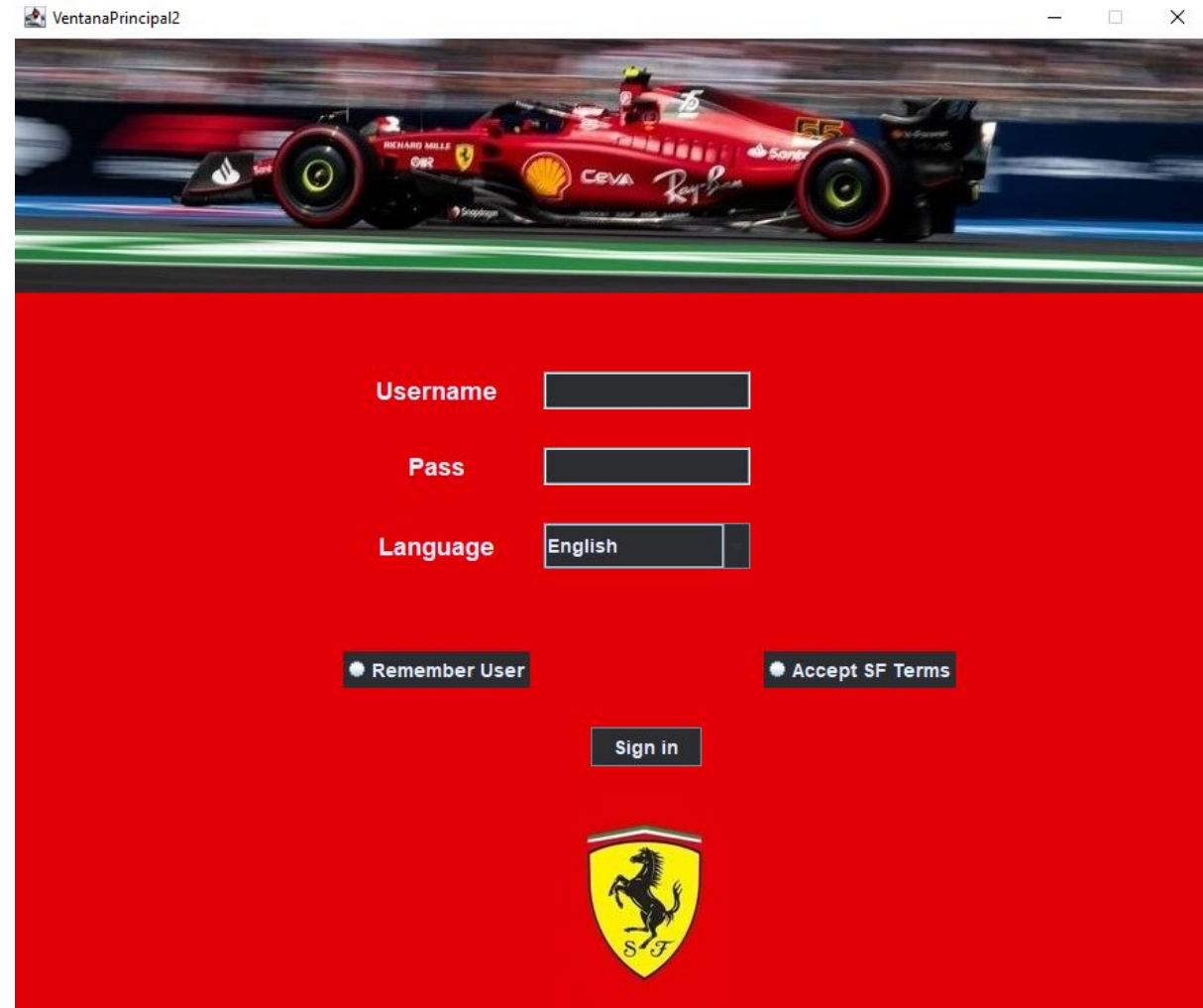
- JPasswordField: Campo de texto para introducir la contraseña. Los caracteres aparecen censurados con un \*.

- JComboBox: Campo usado para seleccionar el idioma de un desplegable.

- JRadioButton: Un botón de opción seleccionable usado para aceptar los términos y condiciones.

- JCheckBox: Un botón que se usa para marcar o desmarcar opciones, usado para aceptar recibir emails de publicidad.

- JButton: Botón usado para acceder a nuestra cuenta una vez introducido nuestros datos.







# INTERFACES

## Ventana inicial extendida

Propiedades que se han modificado:

- Texto: setText, setFont, setForeground, setBackground.
- Iconos: setIcon en JLabel o JButton.
- Alineación: setHorizontalAlignment.
- Tooltips: setToolTipText para dar pistas al usuario.
- Visibilidad/edición: setEnabled, setEditable

background	 [43,45,48]
columns	0
dropMode	USE_SELECTION
echoChar	•
editable	<input checked="" type="checkbox"/>
enabled	<input checked="" type="checkbox"/>
focusAccelerator	
font	Calibri 18 pt Bold
foreground	 [249,255,253]
horizontalAlignment	Center
text	
toolTipText	Your password will be...

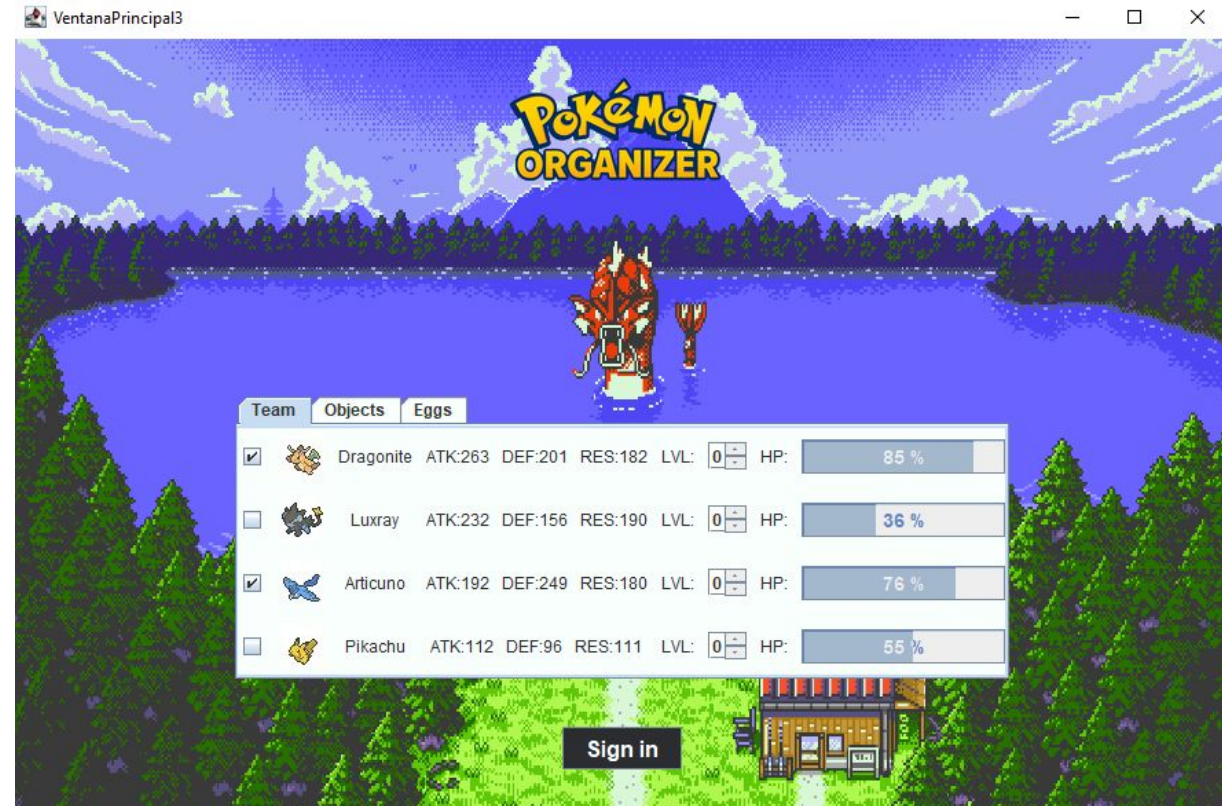
En la imagen ejemplo de la derecha podemos observar un campo de texto en el cual se han modificado varias propiedades, como el background gris para que resalte sobre el fondo rojo de la marca Ferrari, el foreground (color de texto introducido) blanco para poder ver bien el texto, la fuente personalizada “Calibri” y en negrita para dar un estilo moderno y el tamaño de texto. También podemos observar el horizontalAlignment: Center para que salga centrado y por último el tooltipText, donde podemos ver el texto que aparece si el usuario deja el cursor encima del campo. También se han marcado los check para que sea editable y esté habilitado.

# INTERFACES

## Ventana inicial creativa (1)

En la ventana extendida de inicio de sesión podemos encontrarnos con los siguientes elementos:

- JLabel para mostrar texto: Para todos los nombres de los Pokémon, sus estadísticas, LVL y HP.
- JLabel para mostrar imagen: Usadas para mostrar los iconos de Pokémon.
- JCheckBox: Un botón que se usa para marcar o desmarcar Pokémon, usado para eliminar o transferir de forma rápida.
- JButton: Botón de Sign in usado para acceder a nuestra cuenta.
- JTabbedPane: Se usa para organizar contenido en pestañas dentro de una misma ventana, separando Team, Objects y Eggs (las demás pestañas podemos verlas en las siguientes páginas).
- JProgressBar: Se usa para mostrar una barra de progreso, en este caso se muestra el % de vida de los Pokémon.
- JSpinner: Sirve para elegir un valor numérico (o de una lista) usando flechas de incrementar/decrementar. En esta pestaña se usa para mostrar el nivel de cada Pokémon.



# INTERFACES

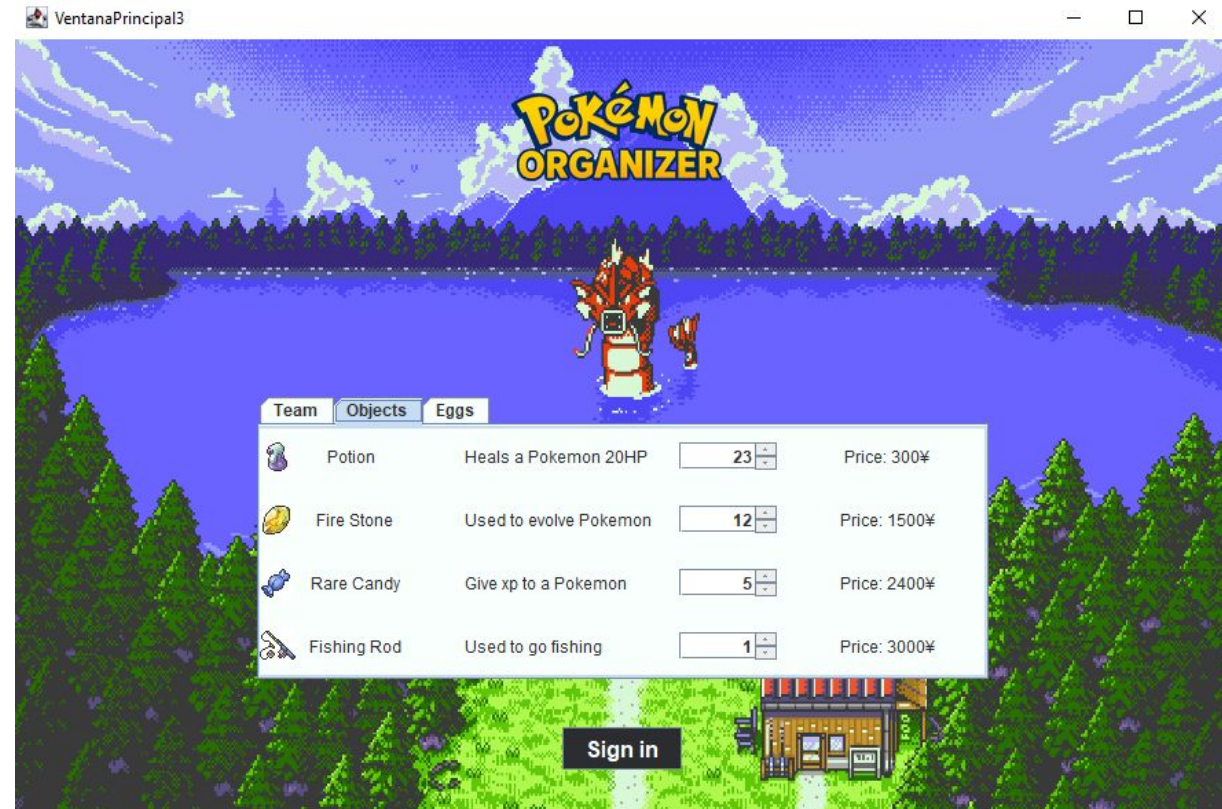
## Ventana inicial creativa (2)

En la ventana extendida de inicio de sesión podemos encontrarnos con los siguientes elementos:

-JLabel para mostrar texto: Para todos los nombres de los objetos, su descripción y precio.

-JLabel para mostrar imagen: Usadas para mostrar todos los objetos.

-JSpinner: Sirve para elegir un valor numérico (o de una lista) usando flechas de incrementar/decrementar. En esta pestaña se usa para mostrar la cantidad de cada objeto.



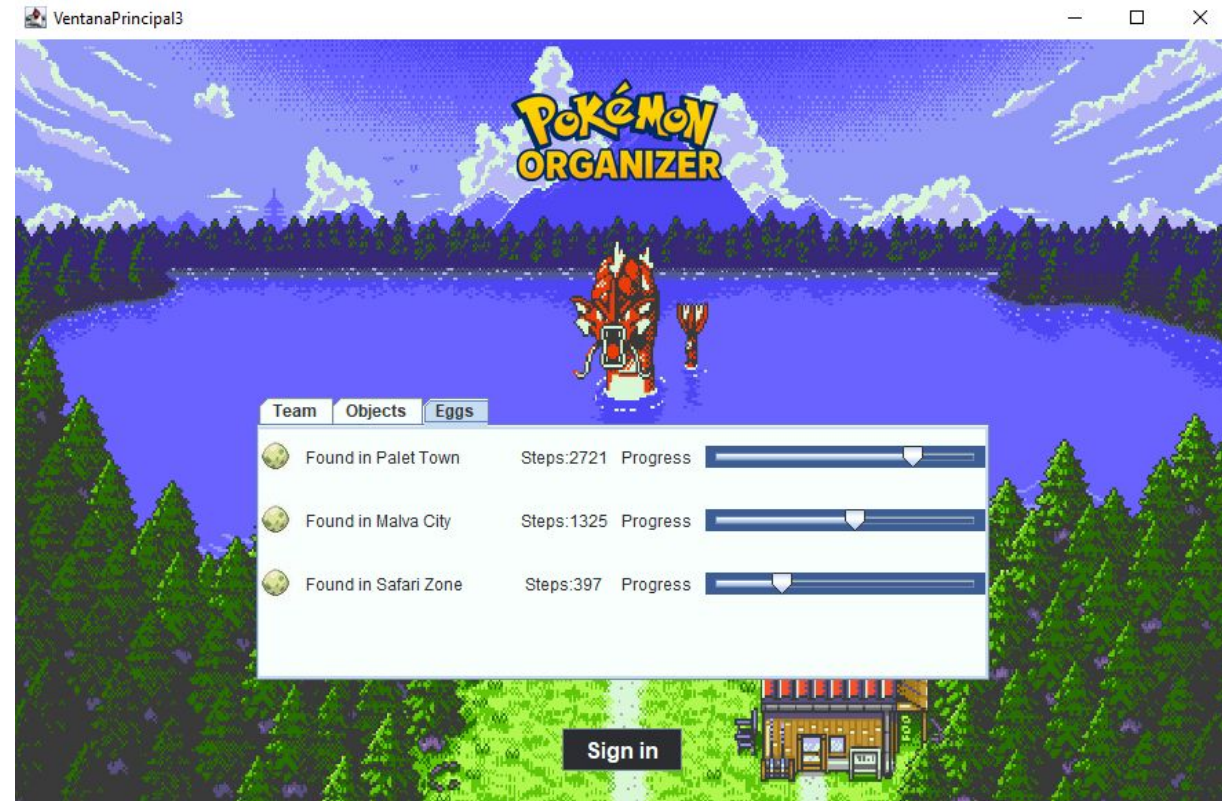


# INTERFACES

## Ventana inicial creativa (3)

En la ventana extendida de inicio de sesión podemos encontrarnos con los siguientes elementos:

- JLabel para mostrar texto: Para mostrar los lugares en el que se encontraron los huevos Pokémon, y los pasos que lleva cada uno con el personaje.
- JLabel para mostrar imagen: Usada para los iconos de los huevos Pokémon.
- JSlider: Se usa para seleccionar un valor numérico dentro de un rango, moviendo una barrita. En esta app se usa para mostrar el progreso de los huevos Pokémon.










# INTERFACES

## Ventana inicial creativa (4)

Propiedades que se han modificado:

- Texto: `setText`, `setFont`, `setForeground`, `setBackground`.
- Iconos: `setIcon` en `JLabel` o `JButton`.
- Alineación: `setHorizontalAlignment`.
- Tooltips: `setToolTipText` para dar pistas al usuario.
- Visibilidad/edición: `setEnabled`, `setEditable`

Client Properties	
background	 [43,45,48]
enabled	<input checked="" type="checkbox"/>
font	<default>
foreground	 [223,225,229]
horizontalAlignment	Center
horizontalTextPosition	Trailing
icon	 image/dragonite.
labelFor	
text	
toolTipText	

Client Properties	
background	 [60,93,149]
enabled	<input checked="" type="checkbox"/>
extent	0
font	<default>
foreground	 [223,225,229]
inverted	<input type="checkbox"/>
majorTickSpacing	0
maximum	90
minimum	0
minorTickSpacing	0

En las imagenes de ejemplo podemos observar dos fotos con varias propiedades cambiadas, por ejemplo el icono del Pokémon en la imagen de la izquierda y el `horizontalAlignment` centrado. En la imagen de la derecha el `background` azul para que haga juego con el fondo el slider.