

**PROTOTIPO
DE
INTERFAZ
DE
USUARIO**

Sistema de Control de
Producción

SICPROD

V1.0

Autor: Joffre Danilo Vásquez Núñez

Año: 2012

PROTOTIPO DE INTERFAZ DE USUARIO

1. Introducción

Una composición gráfica está destinada a representar un medio de comunicación entre personas y ordenadores, este es el caso de una interfaz de usuario.

Es decir el diseño gráfico aplicado a la construcción de interfaces Web, para conseguir un medio de interacción entre los usuarios y el conjunto de páginas de un sitio Web y las aplicaciones que corren por debajo de ellas.

1.1 Propósito

Dar a conocer a los interesados la plantilla que regirá a la aplicación, así como también los archivos de configuración, los mismos que servirán de base para las aplicaciones futuras.

1.2 Descripción

Este documento presenta al interesado los siguientes aspectos:

- Archivos y configuraciones necesarias para la personalización de interfaces gráficas.
- Diseño de la plantilla estándar.

2. Archivos de configuración

La estructura del directorio de la aplicación es como se muestra en la Figura 1:

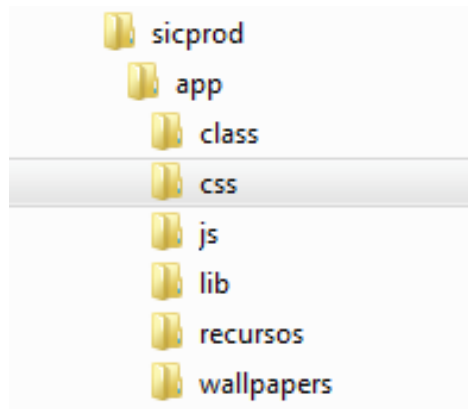


Figura 1: Estructura de directorio de la aplicación
Fuente: propia

Como podemos notar en la figura anterior existe un directorio llamado “css” el mismo que se encuentra dentro del directorio “sicprod/app/”, este directorio contiene un archivo de configuración de la hoja de estilos llamado “desktop.css”, el cual contiene la configuración visual de la plantilla principal de la interfaz de usuario utilizada por el sistema.

También existe un directorio llamado “recursos” el cual contiene las imágenes de los íconos utilizados para el diseño de la interfaz de usuario al mismo que hace referencia el archivo “desktop.css”, además existe el directorio “wallpapers” el mismo que contiene las imágenes de los fondos de escritorio que utiliza la plantilla de la interfaz de usuario y también se hace referencia en el archivo “desktop.css”.

Parte de la implementación del archivo “desktop.css” es la siguiente:

```
html, body {  
    background:#3d71b8 url(../wallpapers/blue.jpg) no-repeat;  
    font: normal 12px tahoma, arial, verdana, sans-serif;  
    margin: 0;  
    padding: 0;  
    border: 0 none;  
    overflow: hidden;  
    height: 100%;
```

```
}  
.insertar{  
    background-image:url(../recursos/add.png) !important;  
}  
.user_add{  
    background-image:url(../recursos/user_add.png) !important;  
}  
.user_edit{  
    background-image:url(../recursos/disk.png) !important;  
}  
.user_delete{  
    background-image:url(../recursos/delete.png) !important;  
}  
.guardar{  
    background-image:url(../recursos/save.png) !important;  
}  
.edit-grid{  
    background-image:url(../recursos/edit.png) !important;  
}  
.eliminar{  
    background-image:url(../recursos/eliminar.png) !important;  
}  
.aceptar{  
    background-image:url(../recursos/aceptar.png) !important;  
}  
.nuevo{  
    background-image:url(../recursos/nuevo.png) !important;  
}  
.detalle{  
    background-image:url(../recursos/detalles.png) !important;  
}  
.reload{  
    background-image:url(../recursos/reload.png) !important;  
}  
.baja{  
    background-image:url(../recursos/baja.png) !important;  
}  
.venta{  
    background-image:url(../recursos/venta.png) !important;  
}  
.devolucion{  
    background-image:url(../recursos/devolucion.png) !important;  
}  
.prestamo{  
    background-image:url(../recursos/prestamo.png) !important;  
}  
.start {
```

```

        background-image:    url(../recursos/taskbar/black/startbutton-icon.gif    )
!important;
}

.bogus {
    background-image: url( ../recursos/bogus.png ) !important;
}
.folder {
    background-image: url( ../recursos/carpeta.png ) !important;
}
.logout {
    background-image: url( ../recursos/logout.gif ) !important;
}
.settings {
    background-image: url( ../recursos/gears.gif ) !important;
}

```

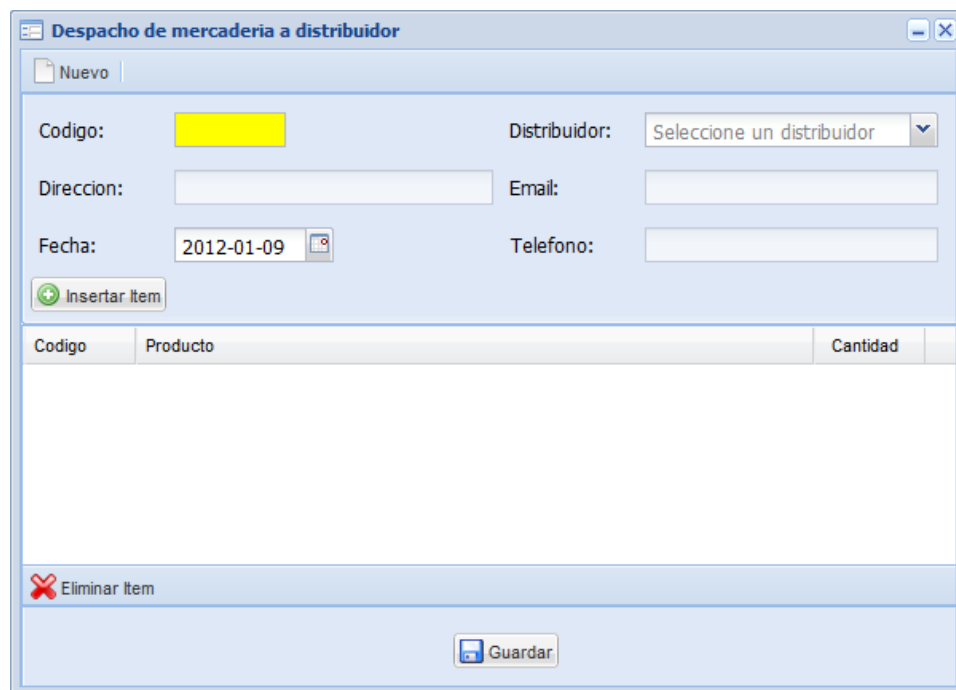
Como podemos ver en el extracto de código del archivo de hojas de estilos “desktop.css”, para la presentación de un ícono en un botón u menú, se utilizan clases, las mismas que hacen referencia a los directorios “recursos” y “wallpaper” y estas son llamadas desde el archivo de diseño de formularios.

Para crear un nuevo ícono basta con crear una nueva clase dentro del archivo “desktop.css”, copiar la imagen del ícono dentro de la carpeta “recursos” y hacerla referencia dentro de la propiedad background-image: url(...) para así utilizar el ícono llamándolo desde un archivo de diseño de formulario.

3. Diseño de la plantilla estándar



Figura 2: Plantilla estándar de la aplicación

The image shows a window titled 'Despacho de mercaderia a distribuidor'. It contains a form with the following fields:

- Codigo: A text field with a yellow background.
- Distribuidor: A dropdown menu with the text 'Seleccione un distribuidor'.
- Direccion: A text field.
- Email: A text field.
- Fecha: A date picker showing '2012-01-09'.
- Telefono: A text field.

Below the form is a table with three columns: 'Codigo', 'Producto', and 'Cantidad'. The table is currently empty. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Insertar item' (with a plus icon) and 'Eliminar item' (with a minus icon). At the very bottom, there is a 'Guardar' button (with a floppy disk icon).

Figura 3: Plantilla de formulario