

Manual De Usuario

Contenido

Manual De Usuario	1
1. Inicio aplicación.....	3
2. Ventana principal	4
a. Opciones principales	4
b. Opciones Secundarias.....	5
3. Creación	5
4. Menú.....	5
a. Parámetros generales del menú	6
b. Parámetros de cada icono	8
5. Información	9
a. Parámetros generales de la pantalla de información	10
b. Parámetros de cada tarjeta.....	12
6. Tinta.....	14
7. Edición	16
8. Barra de “Menú”	17
a. Home.....	17
b. Ajustes.....	17
c. Ayuda	18

1. Inicio aplicación

Una vez iniciada la aplicación se observa la pantalla de bienvenida, la cual es una animación en la que se muestra el título del proyecto. En un segundo plano y de forma simultánea, la aplicación realiza la creación de los recursos necesarios para su funcionamiento. Tras finalizar, se oculta la pantalla de bienvenida y en su lugar aparece la ventana principal de la aplicación, así como una pequeña guía explicando de forma general el funcionamiento de la aplicación.

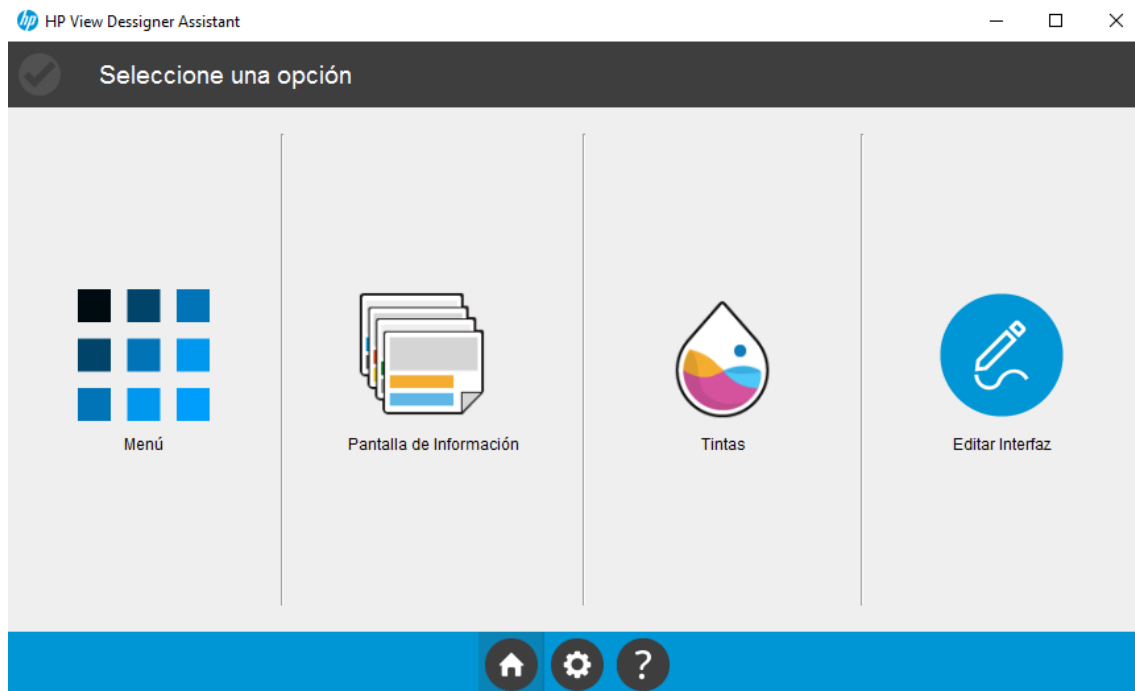


Esta ventana cuenta la información básica sobre la aplicación de forma que el usuario se haga una idea general de su funcionamiento y capacidad. En la última de las ventanas que forman este mensaje de bienvenida se encuentra un botón para comenzar, así como la posibilidad de marcar a la aplicación de que no vuelva a mostrar el mensaje de inicio. La aplicación no podrá utilizarse hasta que el usuario pulse el botón comenzar en la última ventana o cierre la ventana pulsando el botón general de cerrar situado en la esquina superior derecha.

2. Ventana principal

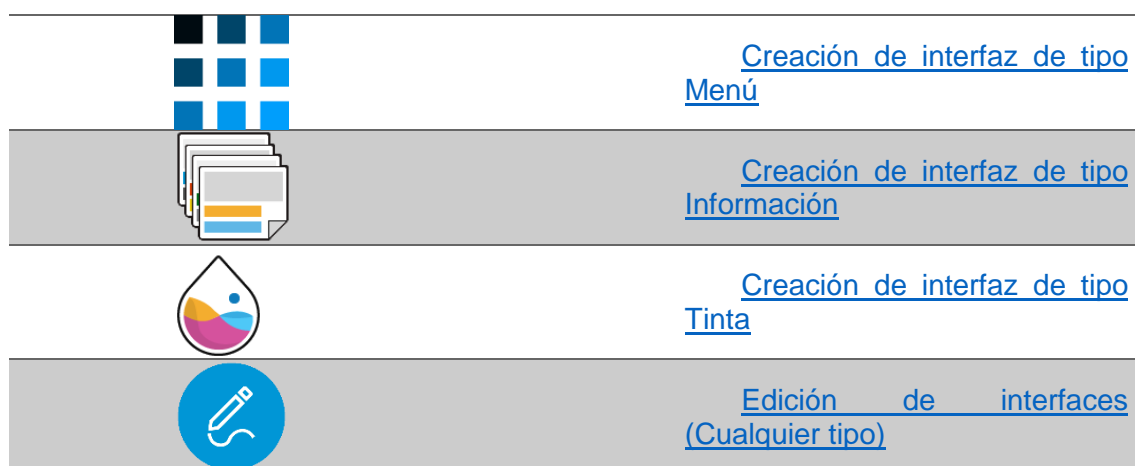
La ventana principal es el punto de partida para todas las funcionalidades de la aplicación. En esta ventana encontramos dos secciones claramente diferenciadas:

- Opciones principales
- Opciones secundarias



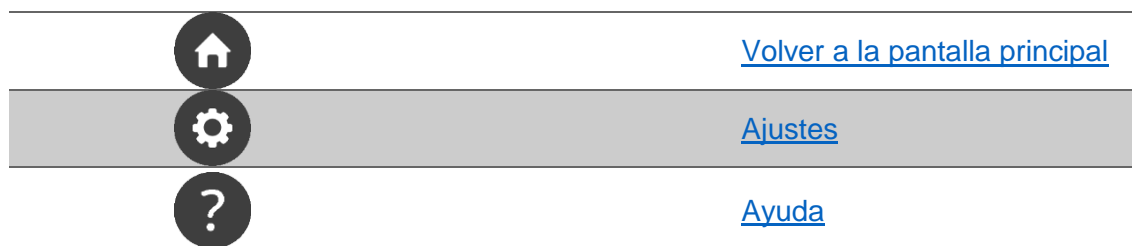
a. Opciones principales

Las opciones principales se centran en las dos funcionalidades principales de la aplicación: creación e edición de interfaces.



b. Opciones Secundarias

En este segundo caso se encuentran funcionalidades básicas, aunque comunes a casi todas las aplicaciones actuales. Estas tres opciones se encuentran, de forma permanente, en la parte inferior de todas las ventanas. De esta forma la navegación básica está garantizada en cualquier punto de la aplicación. Estas opciones son:



3. Creación

Es la funcionalidad básica de la aplicación, la creación de interfaces en formato QML. El usuario dispone de tres opciones de creación, las cuales son:

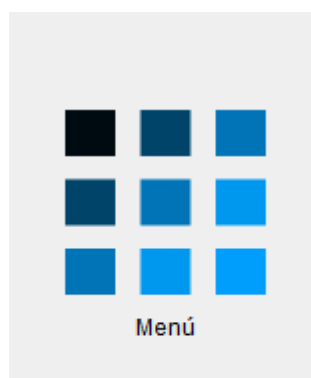
- Menús
- Información
- Tinta

Cada uno de los tres tipos posee un proceso independiente de creación, aunque poseen muchas similitudes entre ellos. En los siguientes apartados se explica cómo se realiza el proceso de creación de cada uno de los tipos.

Una vez finaliza cualquiera de los procesos de creación la aplicación muestra una vista previa de cómo ha quedado la interfaz generada. De esta forma, el usuario puede determinar si cumple los requisitos esperados y, de no ser así, puede proceder a editarla desde la propia aplicación.

4. Menú

Esta opción permite al usuario crear interfaces de tipo menú. Para hacer uso de esta funcionalidad el usuario debe pulsar el icono de Menú que se encuentra en la ventana principal de la aplicación.



Para poder realizar este proceso se deben establecer una serie de parámetros, estos se dividen en dos tipos:

- Parámetros generales de la interfaz: estos parámetros son comunes a la interfaz, como el tamaño, el fondo, el número de iconos del menú, etc.
- Parámetros de cada icono: estos son personalizables para cada icono dentro de la interfaz, como el icono, el nombre del icono, etc.

Una vez se encuentren rellenos todos los datos de cada ventana el usuario podrá continuar con el siguiente paso en el proceso.

a. Parámetros generales del menú

En esta ventana podemos diferenciar seis parámetros diferentes para personalizar la interfaz.

1. Tamaño y fondo

En este apartado agrupamos los dos primeros parámetros dado que ambos afectan a la totalidad de la interfaz, no a elementos dentro de ella.

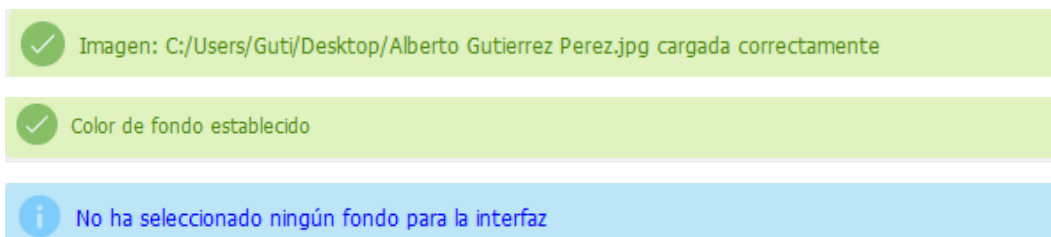


Las dimensiones de la nueva interfaz vienen definidas por su alto y su ancho. Ambos valores se introducen en píxeles.

Para elegir el fondo de la interfaz disponemos de la opción de elegir una imagen o un color. En la primera opción una vez hagamos clic en el icono se nos abre un dialogo para poder elegir el fichero a utilizar entre todos los que se encuentren en el sistema. Si se hace clic en la opción de color se nos abre un dialogo en el que se nos muestra una paleta en la que podremos seleccionar el color deseado.



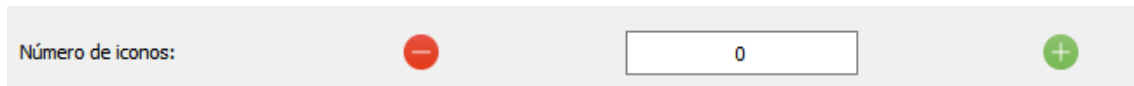
Una vez completemos una de las dos opciones y si todo ha ido bien, se nos mostrará un mensaje indicando que el fondo se ha establecido correctamente. En el caso de que se encuentre algún error, se mostrará un mensaje al usuario indicándole el problema.



Para modificar el fondo establecido únicamente es necesario hacer clic en una de las dos opciones y seleccionar el nuevo fondo.

2. Número de iconos

Este parámetro establece el número de iconos con los que va a contar la interfaz.

Una interfaz de usuario para configurar el número de iconos. Incluye el texto "Número de iconos:" a la izquierda, un botón rojo con un signo menos "-" en el centro, un campo de entrada de texto que contiene el número "0" a la derecha, y un botón verde con un signo plus "+" a la extrema derecha.

El parámetro puede ser introducido de forma progresiva añadiendo elementos mediante el botón o eliminarlos mediante el botón. También se puede introducir un valor numérico haciendo clic dentro de la caja y escribiendo el valor requerido.



Los valores válidos para este campo se encuentran comprendidos entre 1 y 99, ambos inclusive.

3. Título en los iconos

El valor de este parámetro determina si el nuevo menú a crear va a disponer de un campo debajo de cada icono a modo de título.

Texto debajo de cada icono: ☐ Si ☐ No


4. Disposición de los iconos

Este campo determina la posición de los iconos dentro del nuevo menú, de forma que se pueden establecer en 3 formas diferentes:

- Cuadrícula: permite cualquier valor en forma de matriz. Ejemplos: 2x3, 4x3, 5x5, etc.
- Línea: permite cualquier valor en forma de línea. Ejemplos: 1x3, 1x4 ,1x7, etc.
- Lista: permite cualquier valor en forma de lista. Ejemplos: 3x1, 4x1 ,7x1, etc.

Un formulario con un menú desplegable etiquetado "Tipo de disposición:" que muestra "Cuadrícula". Debajo del menú hay dos campos de entrada de texto etiquetados "Filas" y "Columnas".

El número de filas y columnas introducidas debe ser suficientes para que los iconos se puedan disponer, pero no de forma que sobren filas o columnas vacías. De no cumplirse alguna de estas condiciones se muestra un mensaje de error indicando si sobran/faltan columnas y filas/iconos.

 Para el número de iconos actual se necesitan mas filas/columnas

5. Posición de los iconos

Este campo habilita o no la posibilidad de que, **en pantallas posteriores**, se puedan establecer posiciones personalizadas para los iconos del menú. Si se indica que la posición sea automática los iconos se dispondrán de forma equidistante unos de otros.

Posición de los iconos ☐ Automática

☐ Personalizada

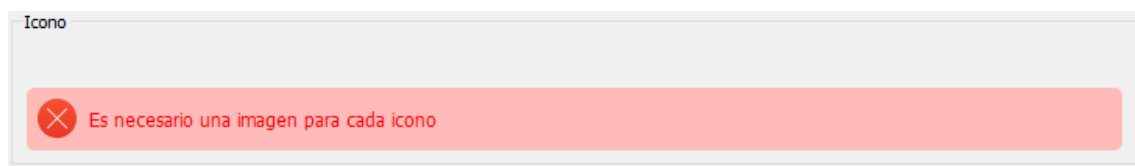
b. Parámetros de cada icono

La siguiente pantalla personaliza los elementos relacionados con los iconos. Para ello, se muestra, por cada icono que se desea crear, una ventana de este tipo. Los parámetros que se pueden personalizar en esta ventana depende de las opciones seleccionadas en la ventana anterior. El único parámetro que obligatoriamente se debe elegir es la imagen del icono. En la parte inferior de la ventana se muestra una barra de progreso para que el usuario pueda determinar en qué punto del proceso se encuentra.

1. Selección de icono



Para poder seleccionar la imagen del icono, el usuario debe hacer clic en el icono de selección. Una vez lo pulse se abrirá un selector de ficheros en el que el usuario solamente podrá seleccionar imágenes. Una vez seleccione una imagen válida se le mostrará en la ventana la imagen. Si la imagen no es válida o se genera algún problema se le mostrará un mensaje indicándolo.



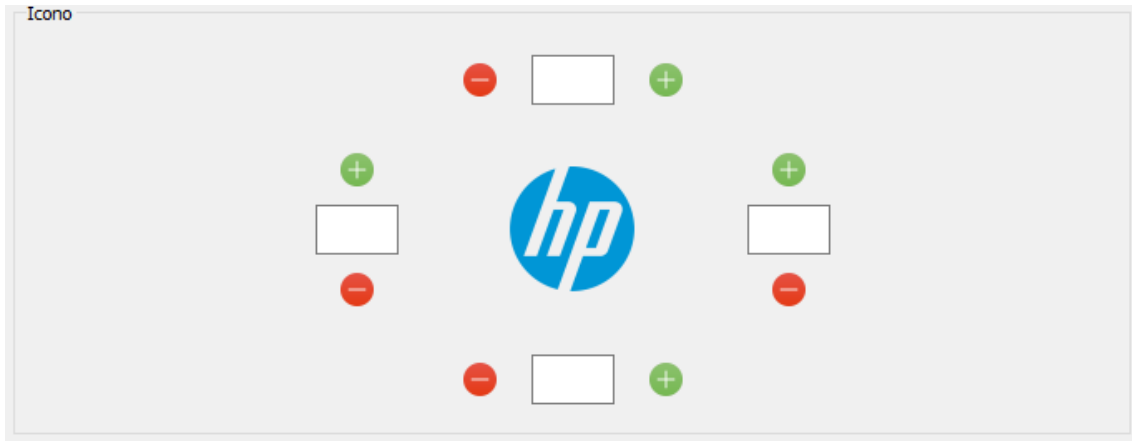
2. Título del icono

En el caso de que en la ventana de [Parámetros Generales](#) se haya seleccionado la opción de "Título de los iconos" como afirmativa, el usuario deberá introducir un título o nombre para el icono. En el caso de que el usuario haya seleccionado la opción como negativa, no se mostrará esta opción.

Texto a mostrar:

3. Posición del icono

En el caso de que en la ventana de [Parámetros Generales](#) se haya seleccionado la opción de “Posición de los iconos” como personalizada, el usuario deberá determinar la posición de cada icono. Esta modificación se realiza en píxeles a partir de la posición inicial, entendiendo posición inicial como la posición que ocupa el icono dentro de la interfaz en la que todos los elementos se encuentran equidistantes entre sí. En el caso de que se haya seleccionado la opción de posición automática no se mostrará esta opción.



5. Información

Esta opción permite al usuario crear interfaces de tipo información. Para hacer uso de esta funcionalidad el usuario debe pulsar el icono de Pantalla de información que se encuentra en la ventana principal de la aplicación.



Cada tarjeta se encuentra formada por un título, unos campos de información, cada uno con su correspondiente valor y, opcionalmente con un icono.

Para poder realizar este proceso se deben establecer una serie de parámetros, estos se dividen en dos tipos:

- Parámetros generales de la interfaz: estos parámetros son comunes a la interfaz, como el tamaño, el fondo, el número de iconos del menú, etc.
- Parámetros de cada tarjeta: estos son personalizables para cada tarjeta de información dentro de la interfaz, como el icono, el número de propiedades, el valor de cada propiedad, etc.

Una vez se encuentren rellenos todos los datos de cada ventana el usuario podrá continuar con el siguiente paso en el proceso.

a. Parámetros generales de la pantalla de información

1. Tamaño y fondo

En este apartado agrupamos los dos primeros parámetros dado que ambos afectan a la totalidad de la interfaz, no a elementos dentro de ella.



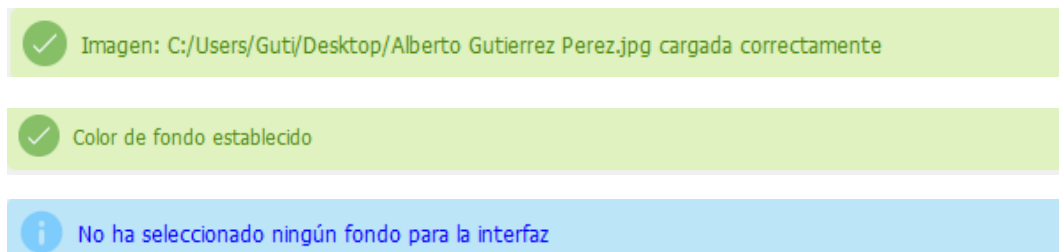
Las dimensiones de la nueva interfaz vienen definidas por su alto y su ancho. Ambos valores se introducen en pixeles.

Para elegir el fondo de la interfaz disponemos de la opción de elegir una imagen o un color. En la primera opción una vez hagamos clic en el icono se nos abre un dialogo para poder elegir el fichero a utilizar entre todos los que se encuentren en el sistema. Si se hace clic en la opción de color se nos abre un dialogo en el que se nos muestra una paleta en la que podremos seleccionar el color deseado.



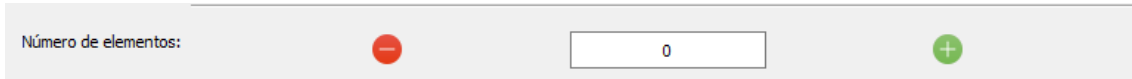
Una vez completemos una de las dos opciones y si todo ha ido bien, se nos mostrará un mensaje indicando que el fondo se ha establecido correctamente. En el caso de que se encuentre algún error, se mostrará un mensaje al usuario indicándole el problema.

Para modificar el fondo establecido únicamente es necesario hacer clic en una de las dos opciones y seleccionar el nuevo fondo.



2. Número de elementos

Este parámetro establece el número de tarjetas con las que va a contar la interfaz.



Número de elementos: − +

El parámetro puede ser introducido de forma progresiva añadiendo elementos mediante el botón o eliminarlos mediante el botón. También se puede introducir un valor numérico haciendo clic dentro de la caja y escribiendo el valor requerido.

Los valores válidos para este campo se encuentran comprendidos entre 1 y 99, ambos inclusive.



3. Tipo de disposición

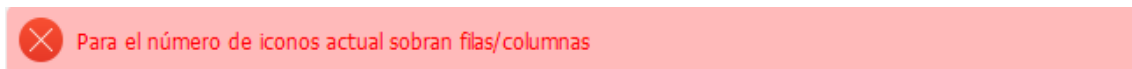
Este campo determina la posición de los iconos dentro de la nueva interfaz de información, de forma que se pueden establecer en 3 formas diferentes:

- Cuadrícula: permite cualquier valor en forma de matriz. Ejemplos: 2x3, 4x3, 5x5, etc.
- Línea: permite cualquier valor en forma de línea. Ejemplos: 1x3, 1x4, 1x7, etc.
- Lista: permite cualquier valor en forma de lista. Ejemplos: 3x1, 4x1, 7x1, etc.



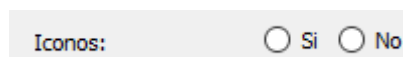
Tipo de disposición: Cuadrícula
Filas Columnas

El número de filas y columnas introducidas debe ser suficientes para que los iconos se puedan disponer, pero no de forma que sobren filas o columnas vacías. De no cumplirse alguna de estas condiciones se muestra un mensaje de error indicando si sobran/faltan columnas y filas/iconos.



4. Iconos

Este campo habilita o no la posibilidad de que, **en pantallas posteriores**, se pueda establecer un icono para cada tarjeta dentro de la interfaz de información.



Iconos: ☐ Si ☐ No

5. Disposición dentro de la tarjeta

En este campo el usuario deberá seleccionar la disposición de los campos de información dentro de cada tarjeta. Al tratarse de una disposición los valores posibles son los mismos que para la disposición general de la interfaz:

- Matriz
- Lista
- Línea

b. Parámetros de cada tarjeta

La siguiente pantalla personaliza los elementos relacionados con cada una de las tarjetas de la interfaz. Para ello, se muestra, por cada tarjeta que se desea crear, una ventana de este tipo. Los parámetros que se pueden personalizar en esta ventana depende de las opciones seleccionadas en la ventana anterior.

1. Título de la tarjeta

En este campo el usuario establece el valor del título de la tarjeta, el cual va separado del resto de la información de la tarjeta de forma que se pueda identificar fácilmente.

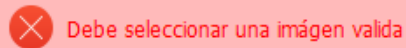
2. Icono

Establece el icono dentro de la interfaz. Para ello el usuario debe pulsar el icono de selección. Una vez lo haya pulsado el sistema le mostrará un selector de ficheros donde el usuario debe seleccionar la imagen que desea utilizar como icono.



En el caso de que la imagen sea válida se muestra un mensaje indicando al usuario que la imagen se ha establecido correctamente

Por el contrario, si la imagen no es válida se muestra un mensaje de error indicando que debe seleccionar una imagen válida para poder seguir con el proceso.



3. Propiedades y su valor

Una vez el usuario ha establecido la disposición de los elementos dentro de la tarjeta, la aplicación le permite establecer las propiedades y sus valores. Para ello la aplicación dispone una pequeña herramienta en la que el usuario puede ver, crear, editar y eliminar propiedades.

A screenshot of a user interface for managing properties. On the left is a large empty rectangular box. On the right is a panel with two input fields: 'Propiedad' and 'Valor'. Below these fields are three circular buttons: a minus sign, an edit icon (pencil), and a plus sign.

Esta herramienta dispone de dos partes, la parte de visualización en la que se muestran las propiedades que el usuario ya ha creado, y la parte de creación en la que el usuario.

Una vez el usuario ha introducido el nombre de una propiedad y su valor, la aplicación le permite crearla pulsando en el botón de creación.



En ese momento, la propiedad se guarda y se añade a la lista de propiedades para que el usuario pueda observar que propiedades ha añadido. Si se pulsa en una de las propiedades añadidas la aplicación permite al usuario modificar su valor y actualizarlo pulsando el botón de edición.

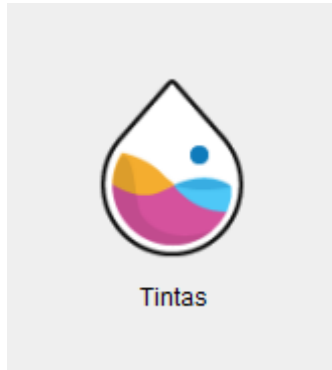


En caso de que el usuario desee eliminar una propiedad ya añadida debe seleccionarla y pulsar el botón de eliminar.



6. Tinta

Esta opción permite al usuario crear interfaces de tipo nivel de tinta. Para hacer uso de esta funcionalidad el usuario debe pulsar el icono de tintas que se encuentra en la ventana principal de la aplicación.



Para poder realizar este proceso se deben establecer una serie de parámetros, entre los que se encuentran:

- Tamaño de la interfaz, número de niveles, color de los niveles, disposición, información a mostrar sobre la tinta, etc.

Una vez se encuentren rellenos todos los datos de cada ventana el usuario podrá continuar con el siguiente paso en el proceso.

1. Tamaño

Las dimensiones de la nueva interfaz vienen definidas por su alto y su ancho. Ambos valores se introducen en píxeles.

Tamaño: Alto Ancho

2. Número de elementos

Este parámetro establece el número de niveles de tinta con los que va a contar la interfaz.

Número de iconos: − +

El parámetro puede ser introducido de forma progresiva añadiendo elementos mediante el botón o eliminarlos mediante el botón. También se puede introducir un valor numérico haciendo clic dentro de la caja y escribiendo el valor requerido.

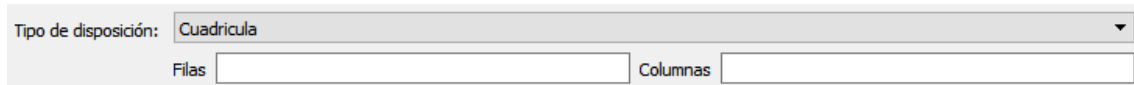


Los valores válidos para este campo se encuentran comprendidos entre 1 y 99, ambos inclusive.

3. Tipo de disposición


Este campo determina la posición de los niveles dentro de la nueva interfaz, de forma que se pueden establecer en 3 formas diferentes:

- Cuadrícula: permite cualquier valor en forma de matriz. Ejemplos: 2x3, 4x3, 5x5, etc.
- Línea: permite cualquier valor en forma de línea. Ejemplos: 1x3, 1x4 ,1x7, etc.
- Lista: permite cualquier valor en forma de lista. Ejemplos: 3x1, 4x1 ,7x1, etc.



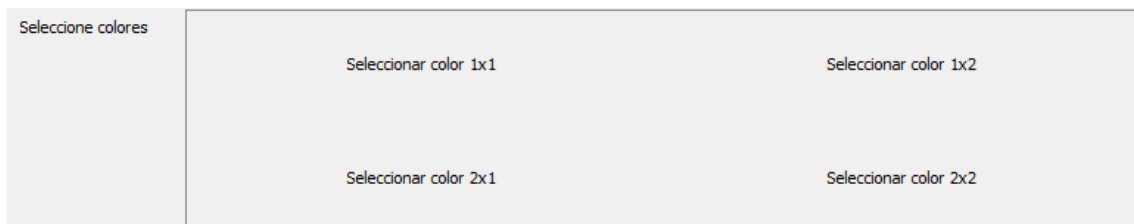
Formulario de configuración de tipo de disposición. Incluye un menú desplegable para 'Tipo de disposición' con 'Cuadrícula' seleccionada, y dos campos de entrada para 'Filas' y 'Columnas'.

El número de filas y columnas introducidas debe ser suficientes para que los elementos se puedan disponer, pero no de forma que sobren filas o columnas vacías. De no cumplirse alguna de estas condiciones se muestra un mensaje de error indicando si sobran/faltan columnas y filas/iconos.

 Para el número de iconos actual se necesitan mas filas/columnas

4. Selección de colores

En este apartado el usuario selecciona los diferentes colores para cada nivel de tinta. Para ello, dispone de un botón por cada nivel, el cual, tras pulsarlo, le mostrará una paleta de colores para que seleccione el que desea. Si el color es válido el botón correspondiente a ese nivel de tinta se vuelve del color seleccionado.



Formulario de selección de colores. Incluye un panel lateral con el título 'Seleccione colores' y cuatro botones de selección: 'Seleccionar color 1x1', 'Seleccionar color 1x2', 'Seleccionar color 2x1' y 'Seleccionar color 2x2'.

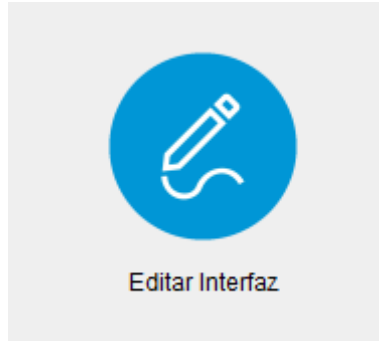
5. Información a mostrar

Al tratarse de una interfaz de tipo gráfica, el usuario puede determinar la forma de disponer la información sobre los niveles de tinta. Entre las opciones a elegir se encuentran:

- Porcentaje: se muestra el nivel de tinta de la forma: 40%
- Número: se muestra el nivel de tinta de la forma: 40.
- Nada: no se muestra información adicional sobre el nivel de la tinta.

7. Edición

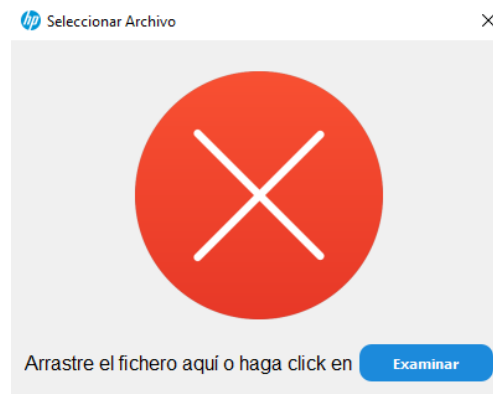
Gracias a esta funcionalidad el usuario puede editar una interfaz ya creada con anterioridad por la aplicación. Para editar una interfaz el usuario debe pulsar sobre el icono de edición que aparece en la ventana principal de la aplicación.



Una vez que el usuario ha pulsado sobre el botón, la aplicación le muestra una ventana donde se le indica que puede arrastrar y soltar un fichero para editar o introducir la ruta del fichero mediante un selector de ficheros. Ambos métodos únicamente aceptan ficheros QML.

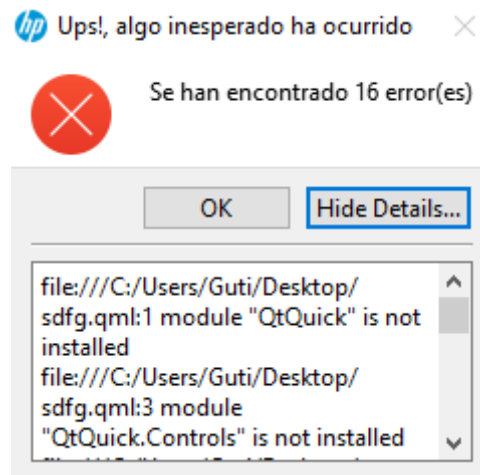


En el caso de que el usuario arrastre un fichero sobre la ventana y este no se trate de un fichero con formato QML se le mostrará un error, en el caso del selector únicamente son seleccionables ficheros con la extensión correcta.



Tanto si el usuario arrastra un fichero con extensión QML como si examina la ruta del archivo a editar, la aplicación, en función del tipo de interfaz, abre el apartado de creación con la información de la interfaz a editar.

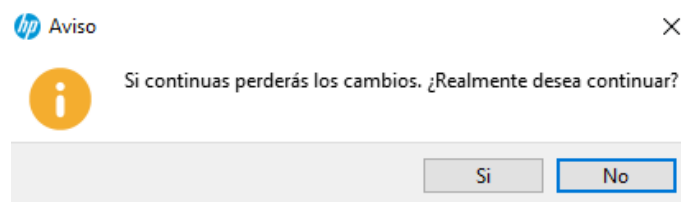
En el caso de que exista algún problema con la interfaz a editar, se muestra un mensaje de error indicando el elemento de la interfaz y el motivo del mismo.



8. Barra de “Menú”

a. Home

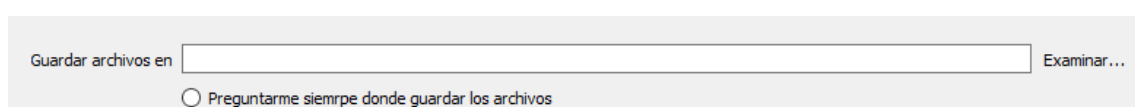
Esta opción otorga la posibilidad de volver a la ventana principal de la aplicación desde cualquier punto de la misma. En el caso de que el usuario haga clic en este icono durante la creación o edición de una interfaz, se le mostrará un mensaje de confirmación dado que una vez que se encuentre en la ventana principal no se podrá recuperar el trabajo realizado hasta el momento previo al hacer clic. De esta forma se impide que se pierda trabajo de forma involuntaria.



b. Ajustes

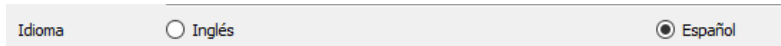
La ventana de ajustes permite al usuario realizar diferentes personalizaciones sobre la propia aplicación. Entre ellas se encuentran:

1. La posibilidad de establecer una ruta donde guardar los ficheros por defecto en vez de preguntar por una ubicación cada vez que el usuario finalice la creación de una interfaz.



2. Posibilidad de cambiar el idioma de la aplicación: la aplicación dispone de dos idiomas, inglés y español. Dependiendo de que opción seleccione el usuario se

modificará el idioma de toda la aplicación. Por defecto la aplicación se encuentra en español.

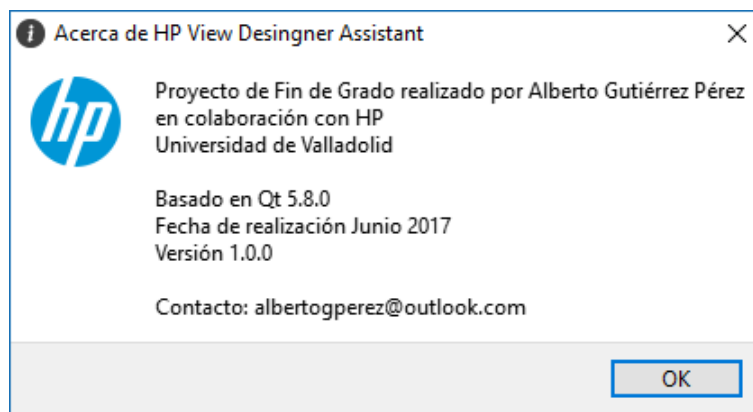


3. Restablecer los valores por defecto de la aplicación: Para ello el usuario debe hacer clic en el icono de reestablecer, y una vez confirme la acción se mostrará un mensaje de que se han reestablecido los valores predeterminados.



✓ Se han establecido los valores por defecto

4. Ver la información asociada a la aplicación: en este apartado el usuario puede obtener información sobre la aplicación como su versión, su desarrollador, etc.



c. Ayuda

Esta opción permite al usuario obtener ayuda sobre cualquier punto de la aplicación. Para ello solamente debe hacer clic sobre el siguiente icono:




En ese momento la aplicación mostrará en el navegador por defecto del sistema la ayuda del punto en el que se encuentre actualmente el usuario. Al tratarse de una ayuda en formato web, el usuario puede navegar entre las diferentes páginas de ayuda.

Ayuda General

El programa Views Designer Assistan permite la creación de interfaces en formato QML de forma parametrizada. No es necesario ningún tipo de conocimiento sobre la tecnología [Qml](#). El usuario debe elegir entre una de las 4 opciones de las que dispone, una vez elegida cualquiera de ellas se le pedirá que introduzca diferentes parámetros para la creación o modificación de la interfaz.

Las opciones entre las que el usuario puede elegir son las siguientes:

- Creación interfaz de tipo menú
- Creación interfaz de tipo información
- Creación de Interfaces de tipo tinta
- Edición de interfaces

Además, el usuario dispone del apartado de [ajustes](#)  donde personalizar el uso del asistente

Creación de Interfaces de tipo Menú

