

Inventario de colecciones privadas para iOS

Anexo 3 – Prototipo de alto nivel

Oscar Fernández Ardanuy

Máster Universitario en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Eduard Martin Lineros



Esta obra está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada [3.0 España de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/)

Índice

1. Introducción.....	1
2. Diseño de pantallas de alto nivel.....	2
2.1 Lista de colecciones (1).....	2
2.2 Añadir colección (1.1).....	3
2.3 Lista de piezas (1.2) y futuras compras (2)	4
2.4 Editar colección (1.2.3).....	5
2.5 Añadir pieza (1.2.1) (2.1).....	6
2.6 Perfil pieza (1.2.2) (2.2) (3.1)	7
2.7 Editar perfil pieza (1.2.2.1) (2.2.1) (3.1.1)	8
2.8 Buscador (3).....	9
2.9 Información (4)	10

Lista de figuras

Figura 1 - Árbol de navegación	1
Figura 2 - Lista de colecciones	2
Figura 3 - Añadir colección	3
Figura 4 - Lista de piezas y futuras compras	4
Figura 5 - Editar colección	5
Figura 6 - Añadir pieza	6
Figura 7 - Perfil pieza	7
Figura 8 - Editar perfil pieza	8
Figura 9 - Buscador	9
Figura 10 - Información	10

1. Introducción

Este anexo contiene las pantallas del prototipo de alto nivel. En comparación con el prototipo de bajo nivel, representa una alta fidelidad en su diseño. Los objetos de las pantallas están creados con elementos reales, iguales, o muy similares, a los que pone a disposición la arquitectura del dispositivo móvil. Al ser un desarrollo par iOS, se han utilizado librerías que simulan el aspecto de este entorno.

La numeración de las pantallas va en relación al árbol de navegación, que se puede ver en la figura 1. Al ser un prototipo de alta fidelidad, se ha decidido ampliar el árbol de navegación con pantallas obviadas en diseños anteriores. Estas pantallas son las que permiten editar colecciones (1.2.3) o piezas (1.2.2.1) (2.2.1) (3.1.1).

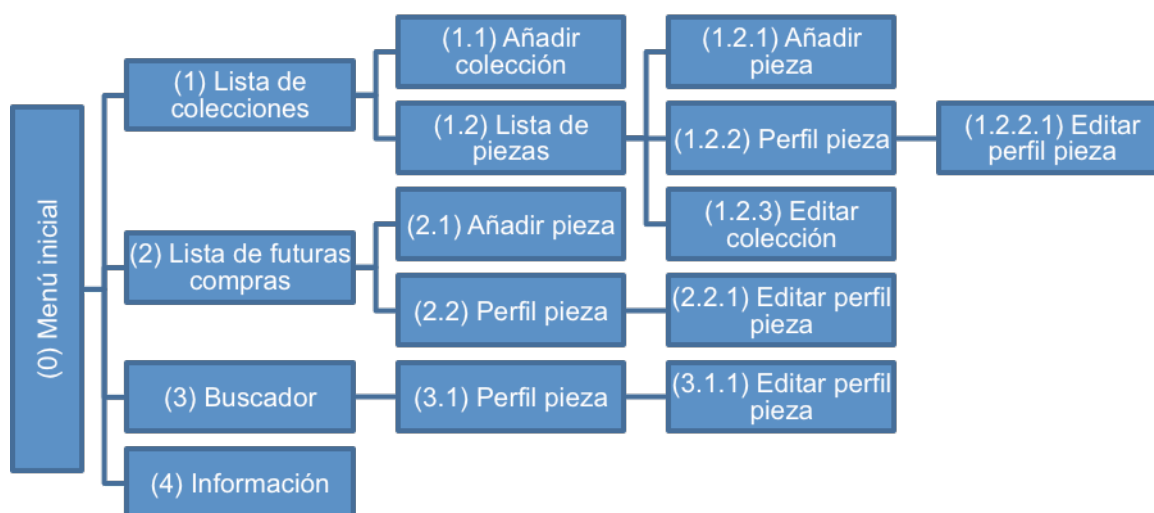


Figura 1 - Árbol de navegación

Se puede observar, comparando con diseños anteriores, que las pantallas relacionadas con “categorías” han pasado a nombrarse de “colecciones”. Esto se ha hecho para darle mayor coherencia con su función.

2. Diseño de pantallas de alto nivel

El diseño de las pantallas se ha realizado con la herramienta “justinmind”. Esta herramienta ofrece una gran cantidad de objetos, que simulan el aspecto y funcionamiento de objetos reales, y se adapta al entorno escogido. Otra de las virtudes de esta herramienta es que permite generar una navegación, entre pantallas, para simular el uso de la aplicación real.

Los puntos siguientes del apartado muestran las pantallas diseñadas, agrupadas por funcionamiento.

2.1 Lista de colecciones (1)

La lista de colecciones muestra un listado con las colecciones creadas. Como se puede ver en la figura 2, de cada colección se muestra:

- Nombre
- Serie
- Si está completada (estrella llena) o no (estrella vacía)

Al mismo tiempo, permite añadir nuevas colecciones (1.1), con un botón en la barra de navegación.

Al pulsar una colección se abrirá la pantalla de piezas (1.2).

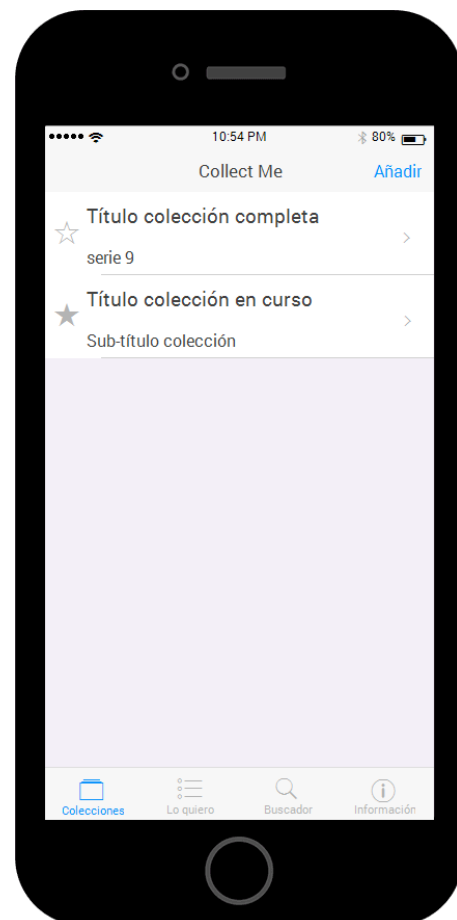


Figura 2 - Lista de colecciones

2.2 Añadir colección (1.1)

La pantalla de añadir colección permite crear una colección nueva. Como se puede ver en la figura 3, en cada colección se puede indicar:

- Nombre
- Serie
- Si está completada o no

La barra de navegación permite 2 acciones:

- Volver a la lista de colecciones (1), sin crear la colección, pulsando la flecha izquierda.
- Guardar la colección y volver a la lista de colecciones (1), pulsando el botón “Hecho” de la derecha.

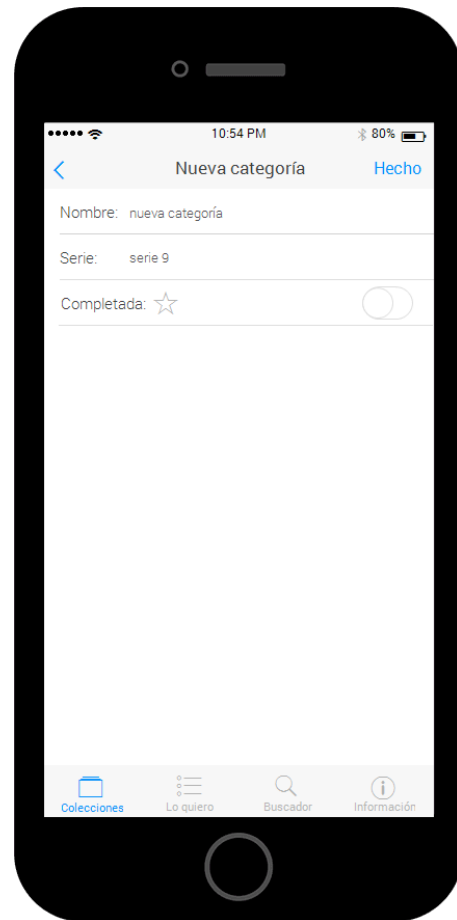


Figura 3 - Añadir colección

2.3 Lista de piezas (1.2) y futuras compras (2)

La pantalla, que aparece en la figura 4, tiene un diseño compartido, debido a que su función es listar una serie de piezas, y esto es necesario en la pantalla de lista de piezas (1.2) y de futuras compras (2).

Lista de piezas

La lista de piezas muestra el listado de piezas, correspondientes a la colección seleccionada. Pulsando una de las piezas, se accede a la pantalla del perfil de la pieza (1.2.2).

La barra de navegación permite 3 acciones:

- Volver a la lista de colecciones (1), pulsando la flecha izquierda.
- Abrir la pantalla de editar colección (1.2.3), pulsando en el nombre de la colección.
- Abrir la pantalla de añadir pieza (1.2.1), pulsando el botón “Añadir” de la derecha.

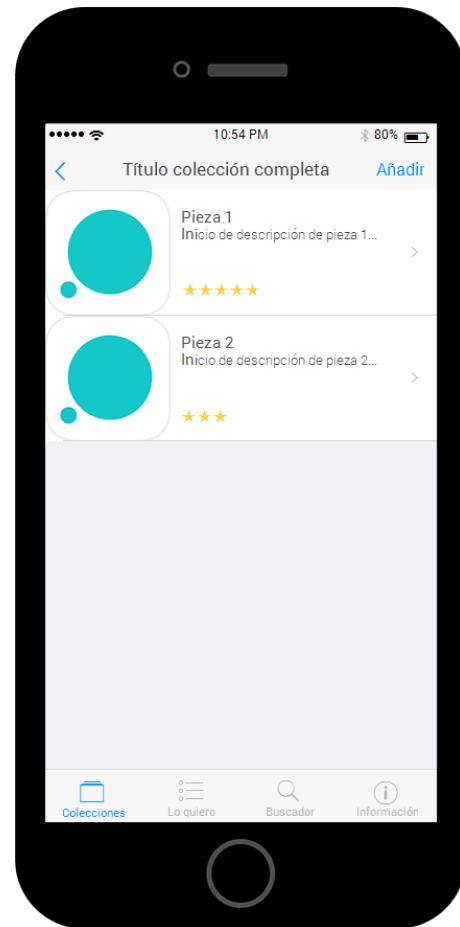


Figura 4 - Lista de piezas y futuras compras

Futuras compras

La lista de futuras compras muestra el listado de piezas, del total creado, que tengan marcada la opción “lo quiero”. Pulsando una de las piezas se accede a la pantalla del perfil de la pieza (2.2).

La barra de navegación permite abrir la pantalla de añadir pieza (2.1), pulsando el botón “Añadir” de la derecha.

En esta pantalla no aparece la flecha de la derecha, que se muestra en la barra de navegación de la figura 4.

2.4 Editar colección (1.2.3)

La pantalla de editar colección permite cambiar los valores de una colección. Como se puede ver en la figura 5, la pantalla permite editar los mismos valores introducidos en la pantalla de añadir colección (1.1).

La barra de navegación permite 2 acciones:

- Volver a la lista de piezas (1.2), sin guardar los cambios, pulsando la flecha izquierda.
- Guardar los cambios y volver a la lista de piezas (1.2), pulsando el botón “Hecho” de la derecha.

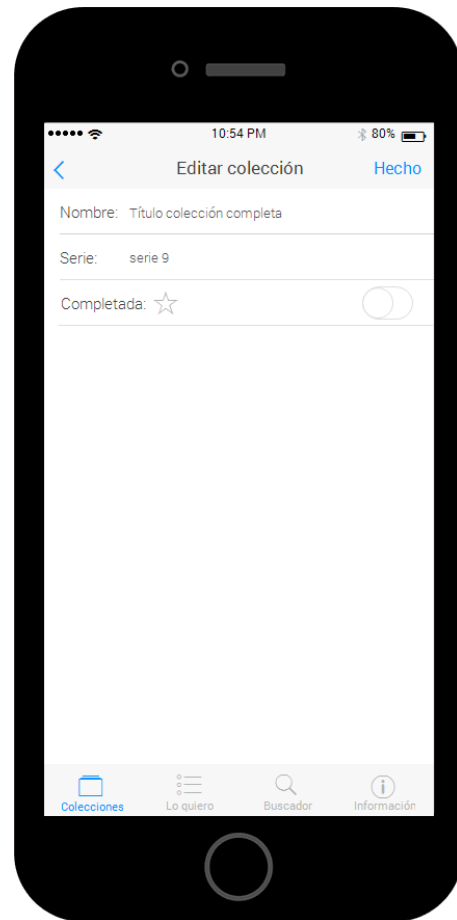


Figura 5 - Editar colección

2.5 Añadir pieza (1.2.1) (2.1)

Esta pantalla, que aparece en la figura 6, aparece en varias ramas de la navegación. Su funcionamiento es el mismo, cambiando algunos valores prefijados que variaran, dependiendo del origen.

La pantalla de añadir pieza permite crear una pieza nueva, e incluirla en una categoría. También permite añadirle:

- Imágenes
- Nombre
- Clase
- Estado
- Valoración
- Lo tengo / no lo tengo
- Descripción

Durante el desarrollo es posible que se añadan más campos.

La barra de navegación permite 2 acciones:

- Volver a la pantalla anterior, sin crear la pieza, pulsando la flecha izquierda.
- Guardar la pieza y volver a la pantalla anterior, pulsando el botón “Hecho” de la derecha.

Dependiendo del origen, la pantalla anterior será la lista de piezas (1.2), o de futuras compras (2).



Figura 6 - Añadir pieza

2.6 Perfil pieza (1.2.2) (2.2) (3.1)

Esta pantalla, que se muestra en la figura 7, aparece en varias ramas de la navegación. Su funcionamiento es el mismo, independientemente del origen.

La pantalla muestra todos los datos del perfil, de la pieza seleccionada en la pantalla de origen.

La barra de navegación permite 2 acciones:

- Volver a la pantalla anterior, pulsando la flecha izquierda.
- Abrir la pantalla de editar pieza, pulsando el botón “Editar” de la derecha.

Dependiendo del origen, la pantalla anterior será la lista de piezas (1.2), de futuras compras (2), o de buscador (3).



Figura 7 - Perfil pieza

2.7 Editar perfil pieza (1.2.2.1) (2.2.1) (3.1.1)

Esta pantalla, que se muestra en la figura 8, aparece en varias ramas de la navegación. Su funcionamiento es el mismo, independientemente del origen.

La pantalla permite cambiar los datos del perfil, de la pieza seleccionada.

El diseño de la pantalla es igual al mostrado en el apartado de añadir pieza, 2.5, pero con los campos completados con los de la pieza seleccionada.

La barra de navegación permite 2 acciones:

- Volver al perfil de la pieza, sin guardar los cambios, pulsando la flecha izquierda.
- Guardar los cambios y volver al perfil de la pieza, pulsando el botón “Hecho” de la derecha.



Figura 8 - Editar perfil pieza

2.8 Buscador (3)

La pantalla de buscador, que aparece en la figura 9, permite realizar una búsqueda entre las piezas existentes.

Las piezas encontradas se muestran en un listado y permiten seleccionarse, abriendo así su perfil (3.1).

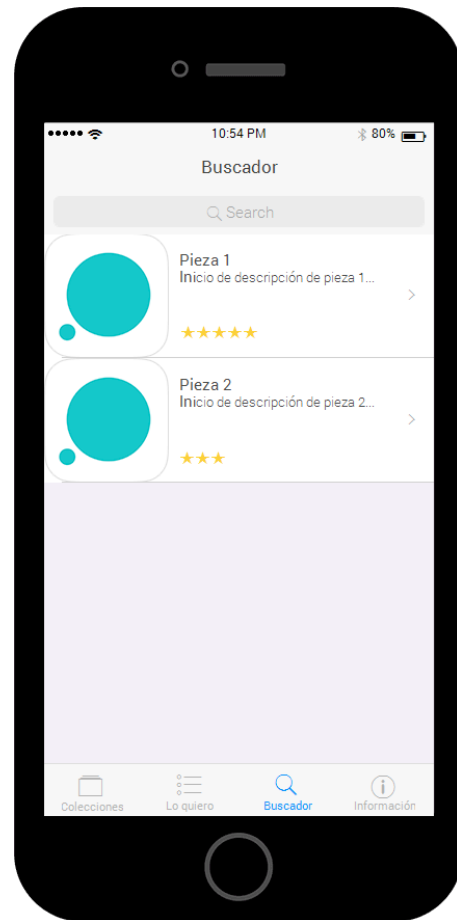


Figura 9 - Buscador

2.9 Información (4)

La pantalla de información, que se muestra en la figura 10, contiene una serie de datos, relacionadas con la aplicación. Estos datos, en ningún caso se podrán editar.

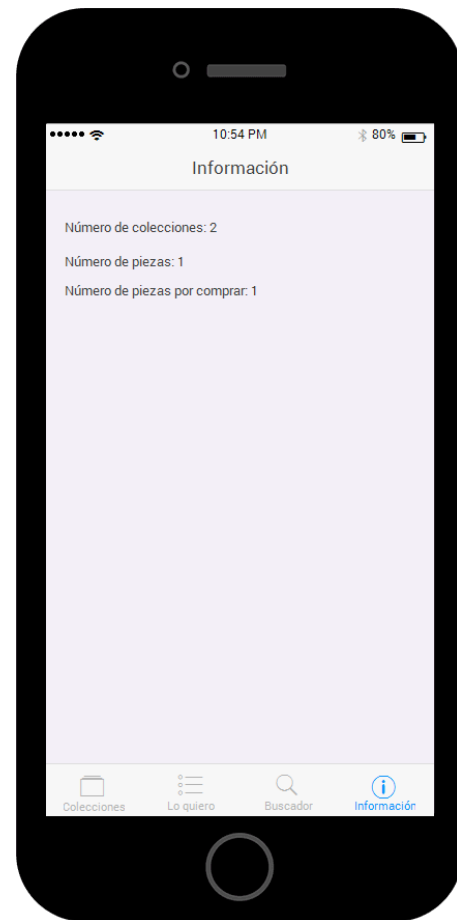


Figura 10 - Información