

# Inventario de colecciones privadas para iOS

## Anexo 4 – Pantallas finales y navegación

**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. Pantallas finales y navegación .....	2
2.1 Menú de navegación y pestañas.....	2
2.2 Lista de colecciones (1).....	3
2.3 Añadir colección (1.1).....	4
2.4 Editar colección (1.2).....	5
2.5 Lista de piezas (1.3).....	6
2.6 Lista de futuras compras (2).....	7
2.7 Buscador (3).....	8
2.8 Información (4) .....	9
2.9 Añadir pieza (A).....	10
2.10 Ver perfil de una pieza (B).....	11
2.11 Editar perfil de pieza (C).....	12

## Lista de figuras

Figura 1 - Árbol de navegación	1
Figura 2 - Menú de navegación	2
Figura 3 - Menú de pestañas	2
Figura 4 - Lista de colecciones	3
Figura 5 - Añadir colección	4
Figura 6 - Editar colección	5
Figura 7 - Lista de piezas	6
Figura 8 - Lista de futuras compras	7
Figura 9 - Buscador	8
Figura 10 - Información	9
Figura 11 - Añadir pieza	10
Figura 12 - Ver perfil de una pieza	11
Figura 13 - Editar perfil de pieza	12

# 1. Introducción

Este anexo contiene las pantallas finales de la aplicación y la navegación entre ellas. Se pueden observar, si se comparan con las pantallas del prototipo de alto nivel, algunas diferencias de diseño, introducidas durante el desarrollo. Estos cambios, en parte, son debidos a aprovechar aspectos propios del sistema de creación de pantallas. Otros cambios se deben a preferencias de diseño, que han ido surgiendo durante las pruebas de cada pantalla.

La intención de este documento no es la de volver a detallar que campos van en cada pantalla. También se ignorará el hecho de poder retroceder en la navegación en cada pantalla, hecho esperable y omnipresente que no necesita ser anunciado.

La numeración de las pantallas va en relación al árbol de navegación, que se puede ver en la figura 1. Se ha recuperado el árbol de navegación utilizado en el anexo 3, sobre el prototipo de alto nivel, y se ha ajustado a la navegación final de la aplicación. Se puede ver que todas las pantallas, destinadas a mostrar un listado de piezas (1.3)(2)(3), contienen las mismas 3 pantallas. En este caso se ha indicado así para simplificar la comprensión.

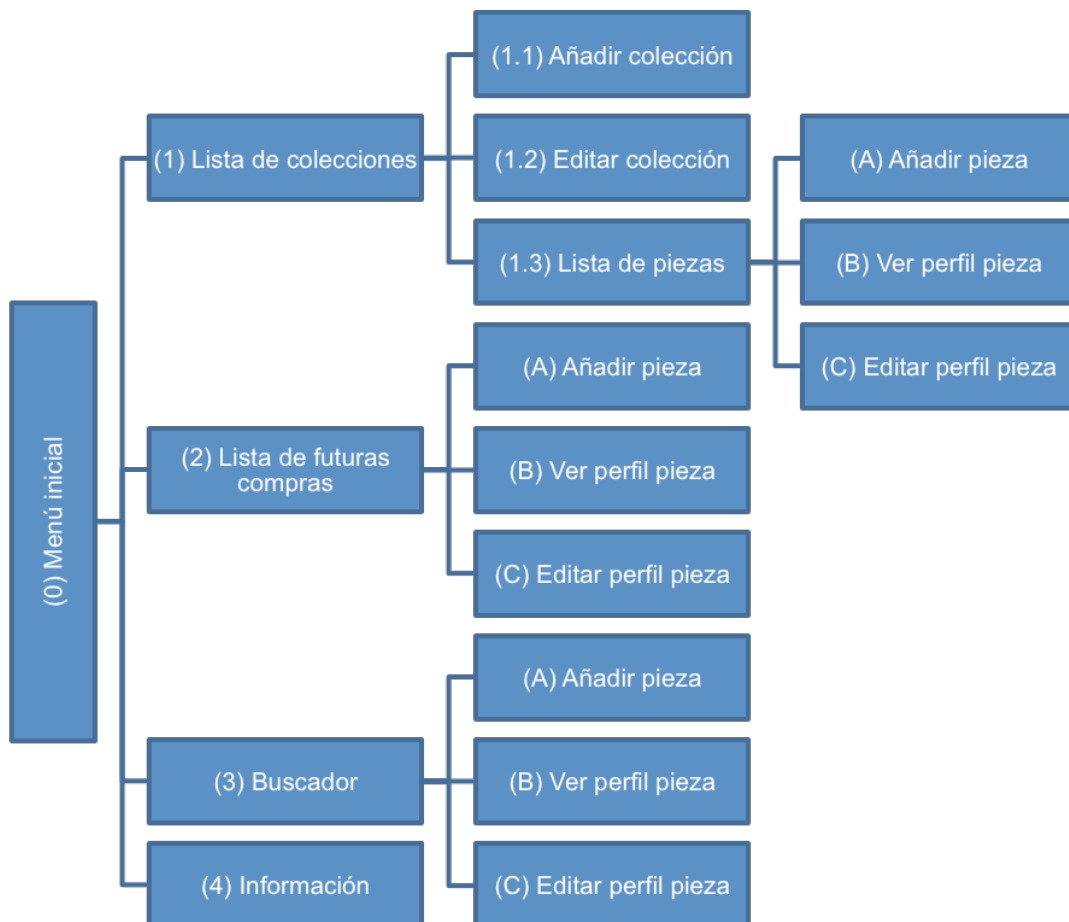


Figura 1 - Árbol de navegación

## 2. Pantallas finales y navegación

Las pantallas se han creado con las herramientas que Xcode, el framework de Apple, ofrece para tal fin. Al utilizar la herramienta oficial, el resultado sigue los cánones que marca Apple para la plataforma.

Las capturas de pantalla se han realizado tras utilizar la aplicación y llenarla con contenido. Esta decisión se basa en querer mostrar un resultado más fiel, al que tendría un usuario durante el uso de la aplicación, y no al aspecto que tiene recién instalada.

### 2.1 Menú de navegación y pestañas

Todas las pantallas incluyen los menús de navegación y pestañas.

El menú de navegación va integrado en la cabecera de la pantalla, junto con los botones y el título. En la figura 2 se muestra un ejemplo, perteneciente a la pantalla de añadir pieza. Se puede ver:

- A la izquierda, el botón de navegación, para retroceder a la pantalla anterior. La funcionalidad de este botón es siempre la misma.
- En el centro, el título de la pantalla.
- A la derecha, un botón cuya funcionalidad dependerá de la pantalla.



Figura 2 - Menú de navegación

El menú de pestañas se muestra en la figura 3. Este menú permite saltar entre cualquier rama de navegación, en cualquier momento, sin perjudicar el funcionamiento de las demás. Se compone de 4 botones para realizar esta función. Uno de ellos siempre quedará marcado, indicando que rama se está mostrando en primer plano en ese momento.

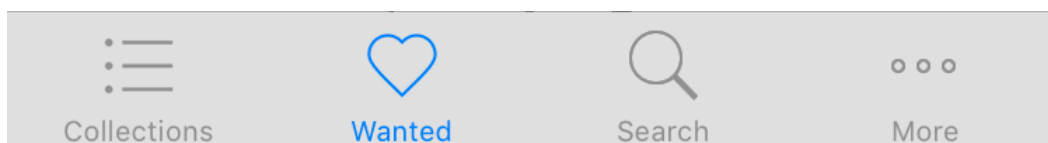
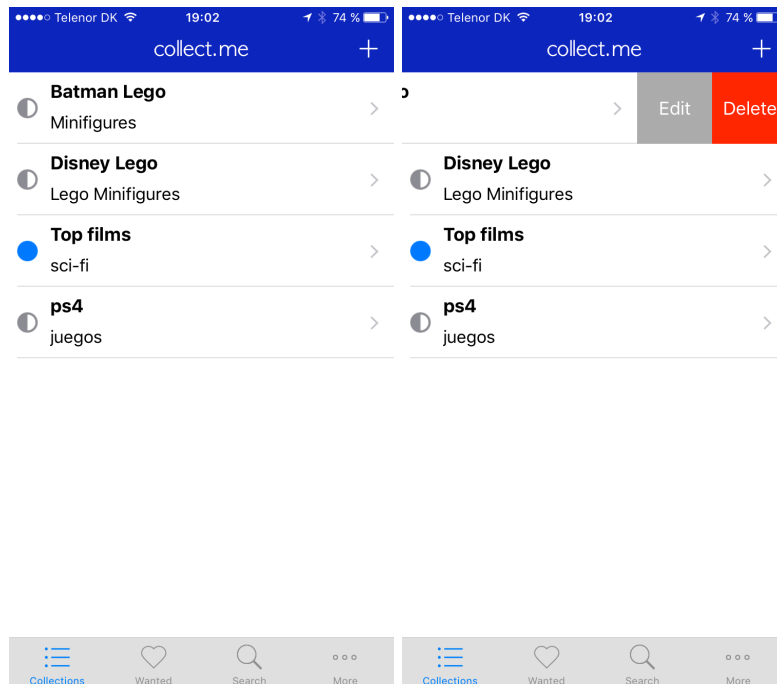


Figura 3 - Menú de pestañas

## 2.2 Lista de colecciones (1)

La lista de colecciones muestra un listado con las colecciones creadas. La figura 4 contiene una representación real, donde se puede ver el resultado de desplazar una fila hacia la izquierda. Con este gesto, se muestran las opciones que permiten editar y eliminar una colección.

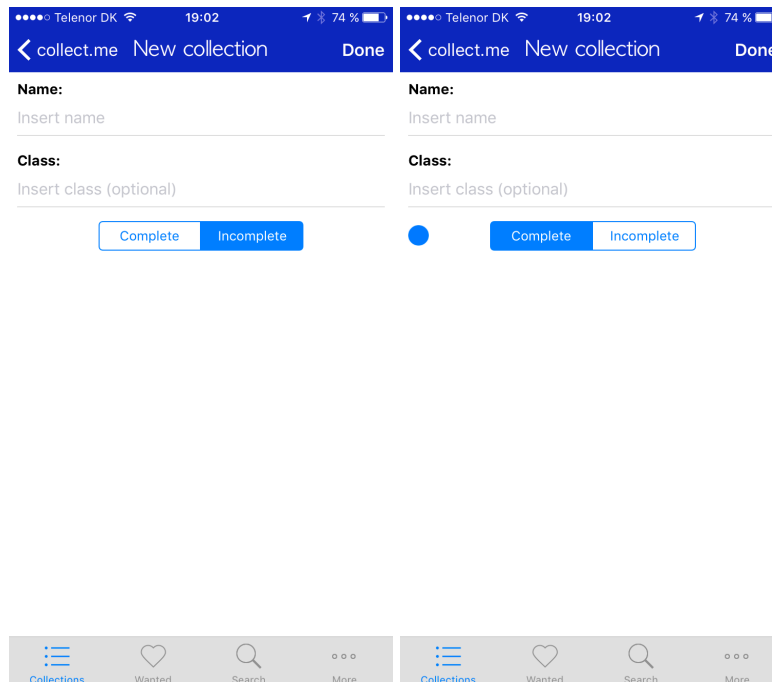


**Figura 4 - Lista de colecciones**

- Pulsando el símbolo +, de la barra de navegación, se accede a la pantalla de añadir colección (1.1).
- Pulsando la opción de editar, se accede a la pantalla de editar colección (1.2).
- Pulsando una fila, se accede a la lista de piezas de esa colección (1.3).
- Pulsando la opción de eliminar, la colección se elimina, así como todas las piezas que incluya, desapareciendo de la tabla al momento.

## 2.3 Añadir colección (1.1)

La pantalla de añadir colección permite crear una colección nueva. La figura 5 muestra el detalle de esta pantalla. Como punto importante, se puede ver la aparición de un icono, que simboliza la opción de “colección completa”. Este icono es el mismo que señala el mismo concepto en la lista de colecciones (1).

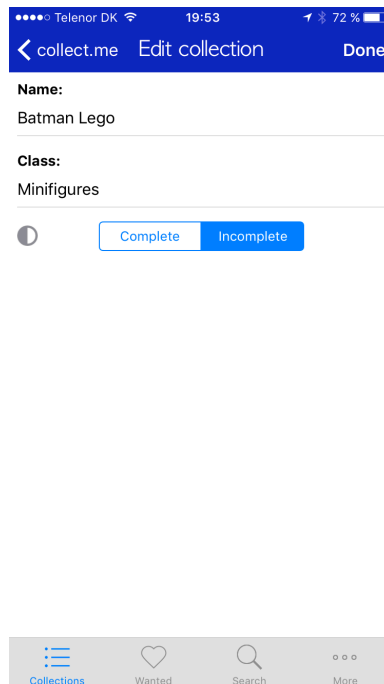


**Figura 5 - Añadir colección**

- Pulsando el botón de la barra de navegación, se guarda la colección y se retrocede en la navegación de forma automática.

## 2.4 Editar colección (1.2)

La pantalla de editar colección, es la misma que la pantalla de añadir colección, pero con los datos cargados, de la colección a editar. Se puede comprobar observando la figura 6, y comparándola con la figura 5.



**Figura 6 - Editar colección**

- Pulsando el botón de la barra de navegación, se guardan los cambios realizados en la colección y se retrocede en la navegación, de forma automática.

## 2.5 Lista de piezas (1.3)

La lista de piezas muestra todas las piezas de una colección. Del mismo modo que la lista de colecciones, esta lista también permite desplazar las filas hacia la izquierda, dejando a la vista opciones de editar y eliminar. Este efecto se muestra en la figura 7.

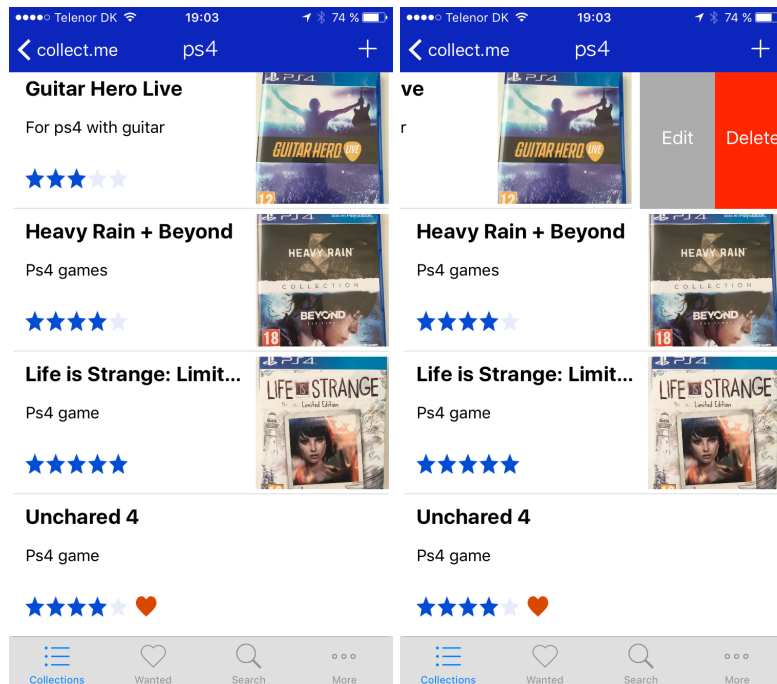


Figura 7 - Lista de piezas

- Pulsando el símbolo +, de la barra de navegación, se accede a la pantalla de añadir pieza (A), con la propiedad de “colección” pre-configurada con la colección actual. En todo caso, esta propiedad se podrá cambiar, como se explica en el apartado 2.9.
- Pulsando una fila se accede al perfil de una pieza (B).
- Pulsando la opción de editar, se accede a la pantalla de editar pieza (C).
- Pulsando la opción de eliminar, la pieza se elimina, desapareciendo de la tabla al momento.

## 2.6 Lista de futuras compras (2)

La pantalla de futuras compras, es la misma que la pantalla de lista de piezas (1.3), pero con otros datos cargados. En este caso, los datos pertenecen a las piezas, de cualquier colección, que tengan marcada la propiedad “lo quiero”. Por este motivo, se puede comprobar en la figura 8, todos los ítems tienen presente el icono que representa esta propiedad.

Esta pantalla también tiene la capacidad de mostrar las opciones editar y eliminar, al desplazar una pieza hacia la izquierda.

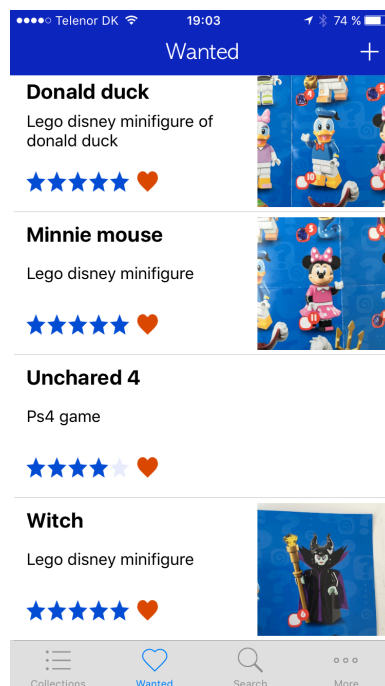


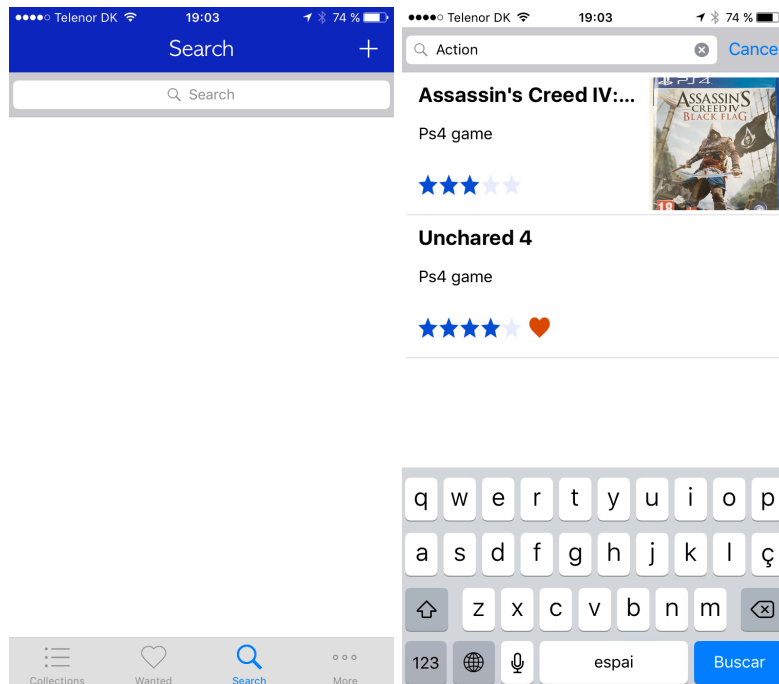
Figura 8 - Lista de futuras compras

- Pulsando el símbolo +, de la barra de navegación, se accede a la pantalla de añadir pieza (A), con la propiedad “lo quiero” marcada, y la propiedad de “colección” pre-configurada con la opción “crear nueva colección”. En todo caso, estas propiedades se podrán cambiar, como se explica en el apartado 2.9.
- Pulsando una fila se accede al perfil de una pieza (B).
- Pulsando la opción de editar, se accede a la pantalla de editar pieza (C).
- Pulsando la opción de eliminar, la pieza se elimina, desapareciendo de la tabla al momento.

## 2.7 Buscador (3)

La pantalla del buscador, es la misma que la pantalla de lista de piezas (1.3), pero sin datos pre-cargados, y con un campo para realizar búsquedas. En el momento que se cree una búsqueda, el sistema mostrará todas las piezas que coincidan, como se muestra en la figura 9.

Esta pantalla también tiene la capacidad de mostrar las opciones editar y eliminar, al desplazar una pieza hacia la izquierda.

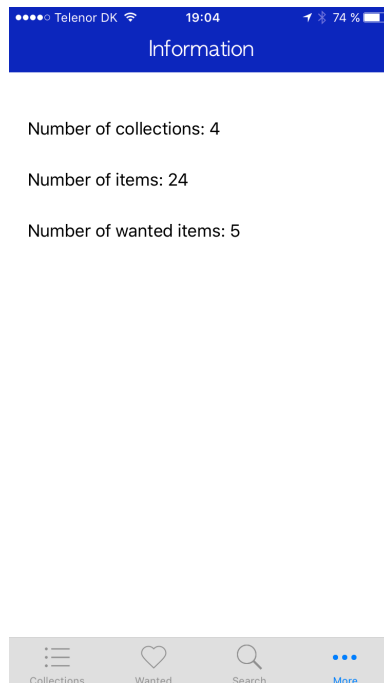


**Figura 9 - Buscador**

- Pulsando el símbolo +, de la barra de navegación, se accede a la pantalla de añadir pieza (A), con la propiedad de “colección” pre-configurada con la opción “crear nueva colección”. En todo caso, estas propiedades se podrán cambiar, como se explica en el apartado 2.9.
- Pulsando una fila se accede al perfil de una pieza (B).
- Pulsando la opción de editar, se accede a la pantalla de editar pieza (C).
- Pulsando la opción de eliminar, la pieza se elimina, desapareciendo de la tabla al momento.

## 2.8 Información (4)

La pantalla de información se muestra en la figura 10.



**Figura 10 - Información**

No permite realizar ninguna acción. Sirve para mostrar información de la aplicación.

## 2.9 Añadir pieza (A)

La pantalla de añadir pieza muestra todos los campos configurables para una pieza. Contiene un carrusel para las imágenes, desplazable, que permite pulsar de forma simple o prolongada cada una de ellas, con resultados diferenciados.

Dependiendo del origen de la navegación, campos como el de “lo quiero” o el de “colección”, que indica la colección donde se guardará, pueden pre-configurarse con unos u otros parámetros. De todos modos, estos campos podrán cambiarse en cualquier momento.

La figura 11 muestra todos los campos posibles, incluido el carrusel, que aparece vacío con fondo negro.

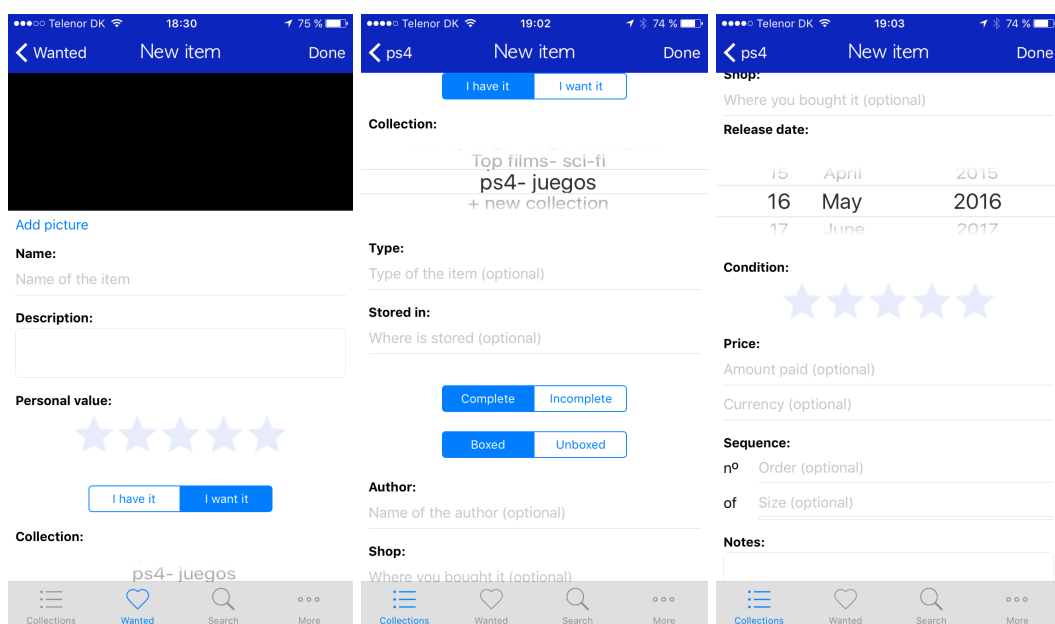
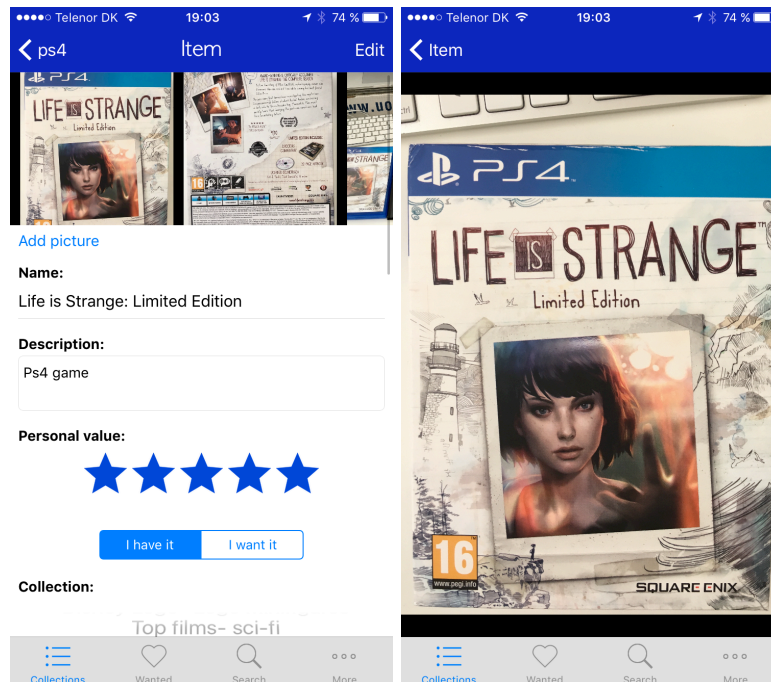


Figura 11 - Añadir pieza

- Pulsando el botón de la barra de navegación, se guardan los datos introducidos por el usuario en la colección seleccionada, y se retrocede en la navegación de forma automática al punto anterior.
- Pulsando el botón “añadir imagen”, que aparece debajo del carrusel, se ofrece al usuario la posibilidad de añadir una imagen, realizando una fotografía o seleccionándola dentro del dispositivo. En caso de proceder con la acción, sea cual sea el origen de la imagen, aparecerá en el carrusel y se podrá pulsar de forma simple o prolongada, para interactuar con ella como se describe en los siguientes dos puntos.
- Pulsando una imagen, de forma simple, se abre la imagen en una pantalla que permite hacer zoom y desplazarse por ella.
- Pulsando la imagen, de forma prolongada, se consulta al usuario si quiere eliminar la imagen. En caso afirmativo, la imagen desaparece del carrusel.

## 2.10 Ver perfil de una pieza (B)

La pantalla de perfil de una pieza es igual que la pantalla de añadir pieza (A), con los datos cargados de la pieza correspondiente. En este caso, la figura 12 muestra el carrusel con varias imágenes. También se muestra el modo en que se muestran las imágenes al pulsarlas, para visualizarlas en grande.

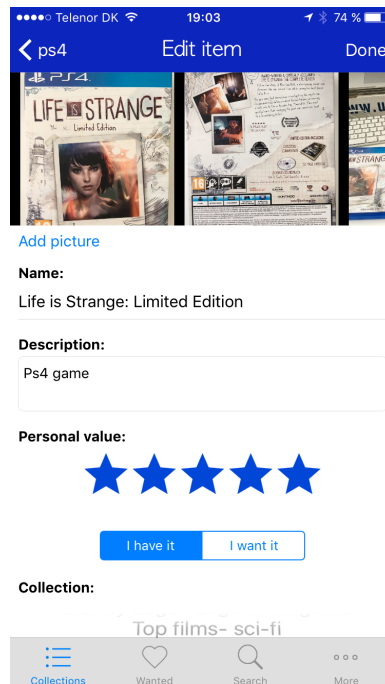


**Figura 12 - Ver perfil de una pieza**

- Pulsando el botón de la barra de navegación, se desbloquean todos los campos y la pantalla se convierte en la pantalla de edición de perfil (C).
- Pulsando una imagen, de forma simple, se abre la imagen en una pantalla que permite hacer zoom y desplazarse por ella.

## 2.11 Editar perfil de pieza (C)

La pantalla de editar perfil de pieza es igual que la pantalla de añadir pieza (A), con los datos cargados de la pieza correspondiente. En este caso, la figura 13 muestra el carrusel con varias imágenes.



**Figura 13 - Editar perfil de pieza**

- Pulsando el botón de la barra de navegación, se guardan la pieza con todos los cambios realizados por el usuario, en la colección seleccionada, y se retrocede en la navegación de forma automática al punto anterior. En caso de haber cambiado la colección, la pieza se movería de la anterior a la actual, sin dejar rastro.
- Pulsando el botón “añadir imagen”, que aparece debajo del carrusel, se ofrece al usuario la posibilidad de añadir una imagen, realizando una fotografía o seleccionándola dentro del dispositivo. En caso de proceder con la acción, sea cual sea el origen de la imagen, aparecerá en el carrusel y se podrá pulsar de forma simple o prolongada, para interactuar con ella como se describe en los siguientes dos puntos.
- Pulsando una imagen, de forma simple, se abre la imagen en una pantalla que permite hacer zoom y desplazarse por ella.
- Pulsando la imagen, de forma prolongada, se consulta al usuario si quiere eliminar la imagen. En caso afirmativo, la imagen desaparece del carrusel.