

JogoRubynho

Pautas para la Interfaz de Usuario

Versión 1.0

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
05/09/2014	1.0	Inicio de documento	Matías Irland
06/09/2014	1.0	Revisión SQA	Fernando Banchero

Contenido

[Objetivo](#)

[Tipo de aplicación.](#)

[Tipo de usuarios.](#)

[Interfaz de Usuario según requerimientos](#)

[Interfaz de Usuario](#)

[Aspecto visual](#)

[Screenshots](#)

1. Objetivo

El documento pretende establecer a nivel general las interfaces de usuarios en función de los requerimientos relevados hasta el momento y dar una visión general del aspecto visual de la interfaz gráfica.

En este documento se explica en detalle las páginas que conformarán la interfaz del usuario, cubriendo todos los casos de uso.

Pondremos especial énfasis en construir una interfaz amigable e intuitiva para el usuario.

2. Tipo de aplicación.

El tipo de aplicación es Web y dentro de las principales cualidades tenemos que se le dará mucha importancia a la simplicidad y facilidad de uso.

Existirán principalmente dos roles de usuarios (común y administrador) y dependiendo de estos roles serán las páginas que tendrá acceso un usuario.

3. Tipo de usuarios.

El producto está destinado a usuarios que tengan algún conocimiento en programación y posean ganas de aprender los conceptos básicos de Ruby de forma fácil y entretenida, mediante un juego online.

Interfaz de Usuario según requerimientos

Para alcanzar los requerimientos relevados hasta el momento con el cliente se decidió seguir los estándares de W3C, éstos permiten que la aplicación web pueda ser utilizada desde cualquier navegador.

Los requerimientos relevados en la reunión fueron los siguientes:

- Utilización de jquery.
- Utilización de java script.
- Utilización de frameworks tales Angular, Ember y Backbone.

5. Interfaz de Usuario

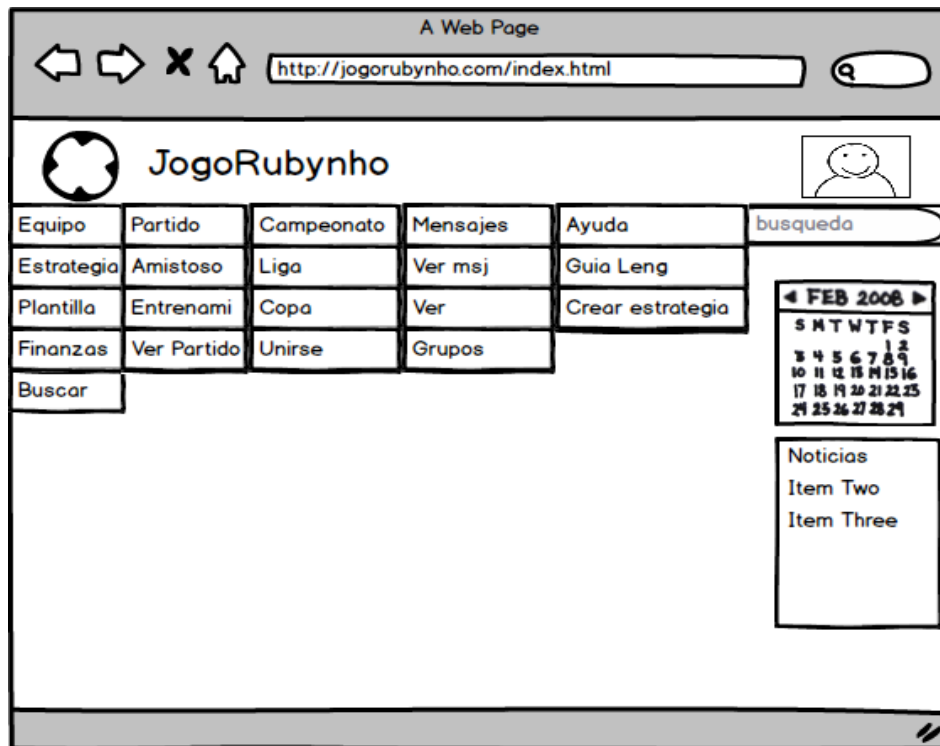
5.1. Aspecto visual

El cliente sugirió que la interfaz tenga un aspecto retro, sugirió el sitio [ruby-warrior](#) para tomar de referencia.

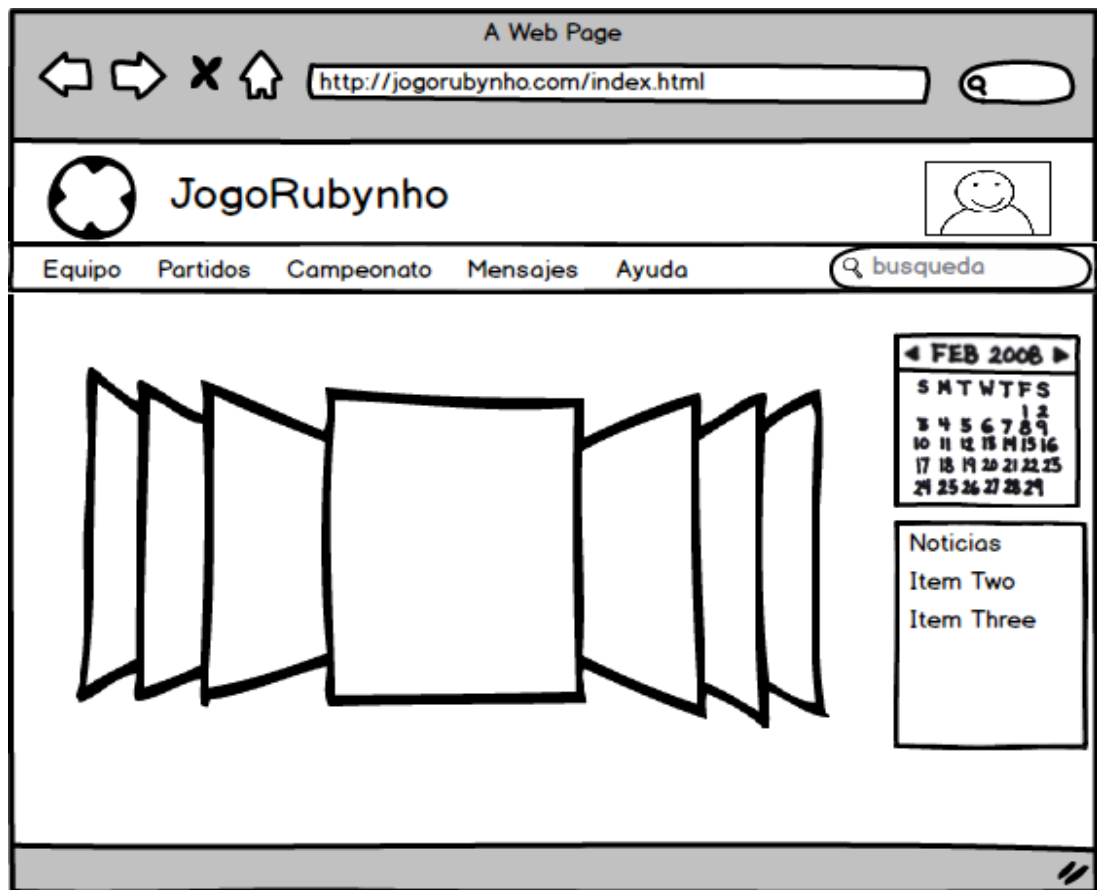
5.2. Screenshots

Definiendo algunas pautas generales del aspecto visual de la interfaz de usuario a continuación se encuentran algunas imágenes de las funcionalidades más importantes, son simplemente un bosquejo a modo de ejemplo de cómo será la interfaz de usuario.

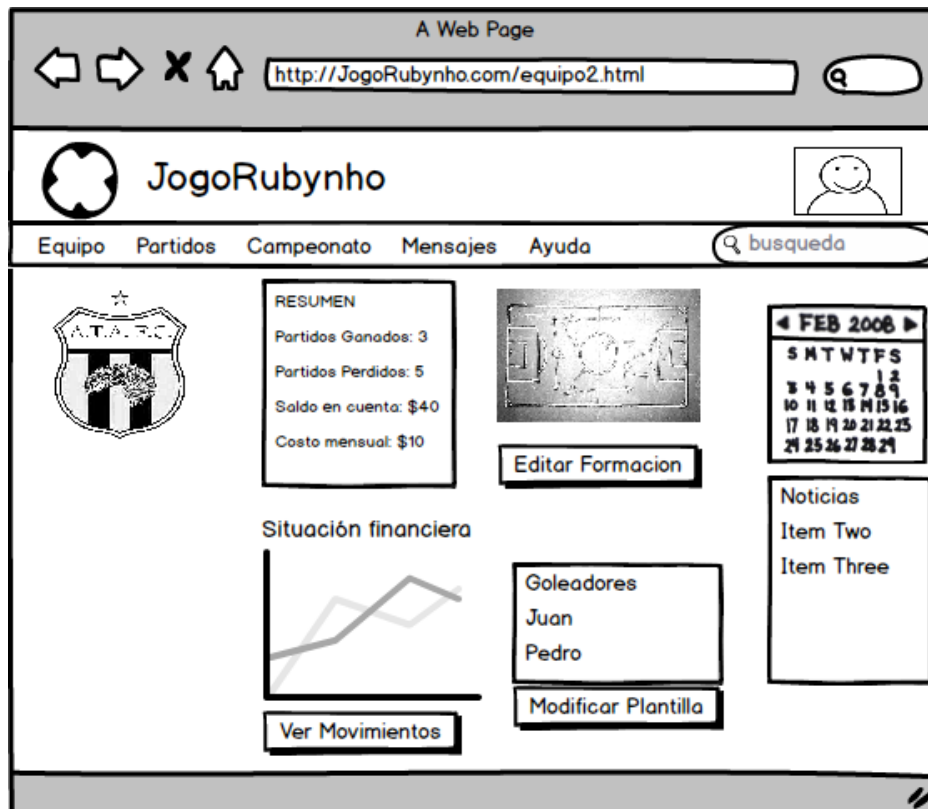
Todas las páginas tengan un esquema general, constando de un header, un menú en el header, una barra lateral y un footer.



Página principal



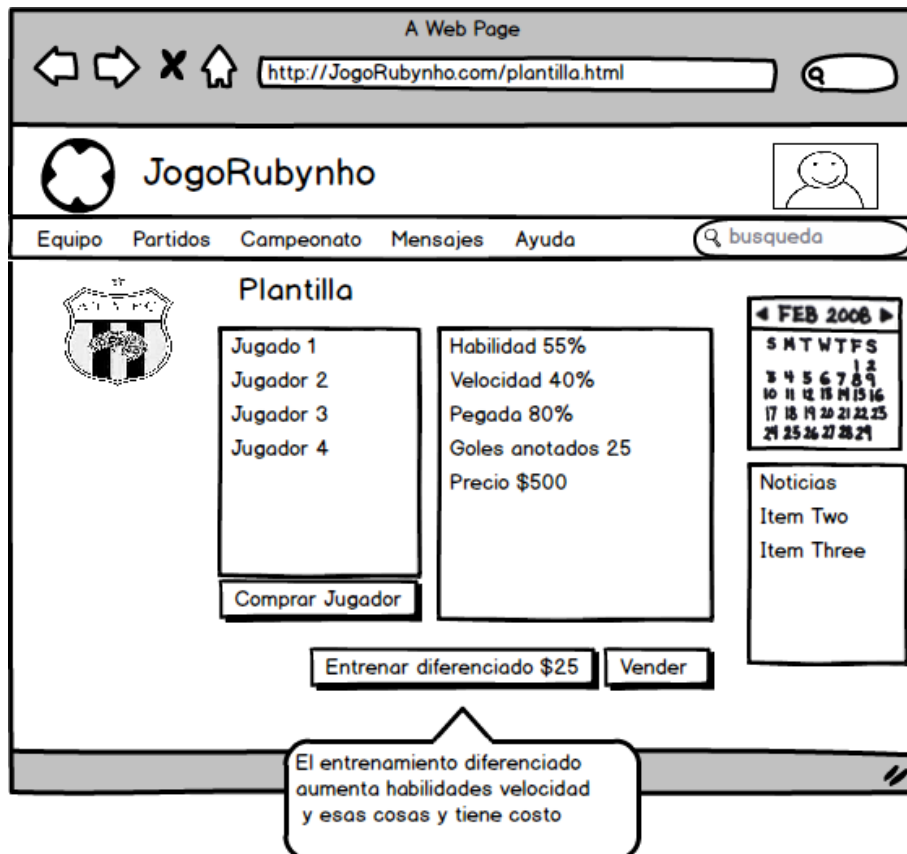
Equipo



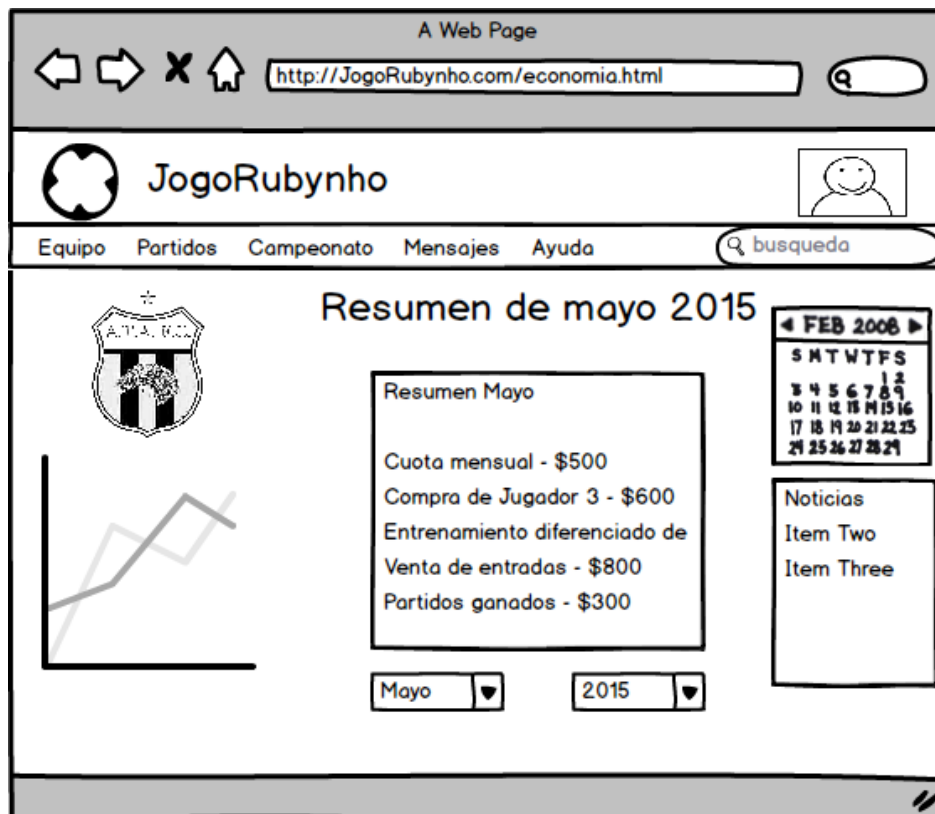
Estrategia



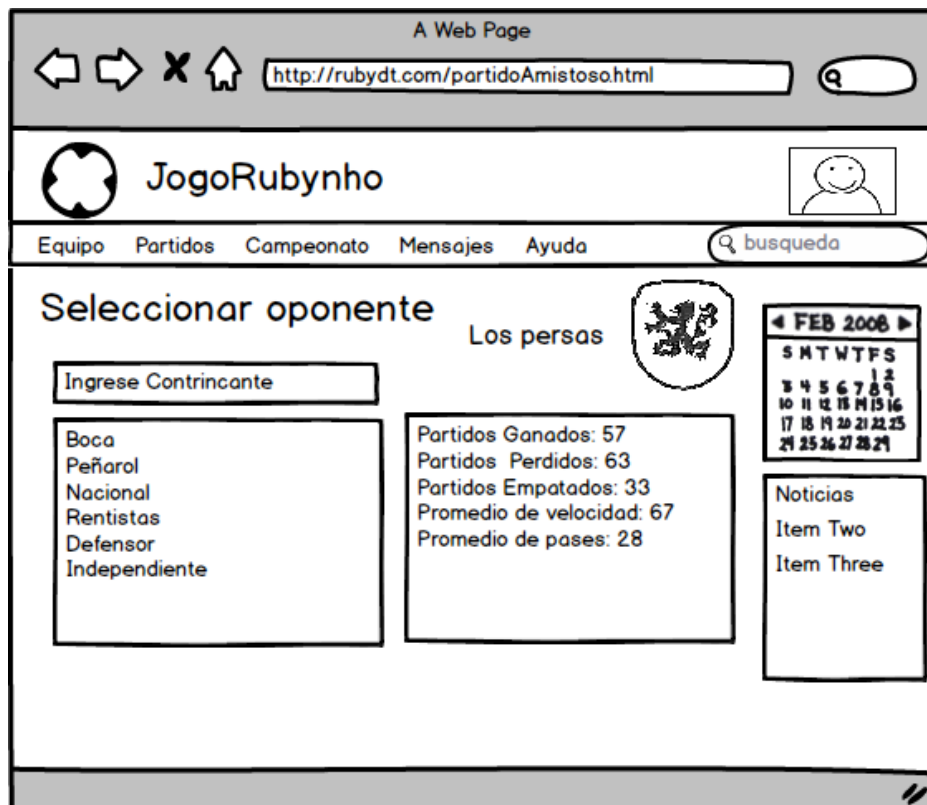
Plantilla de jugadores



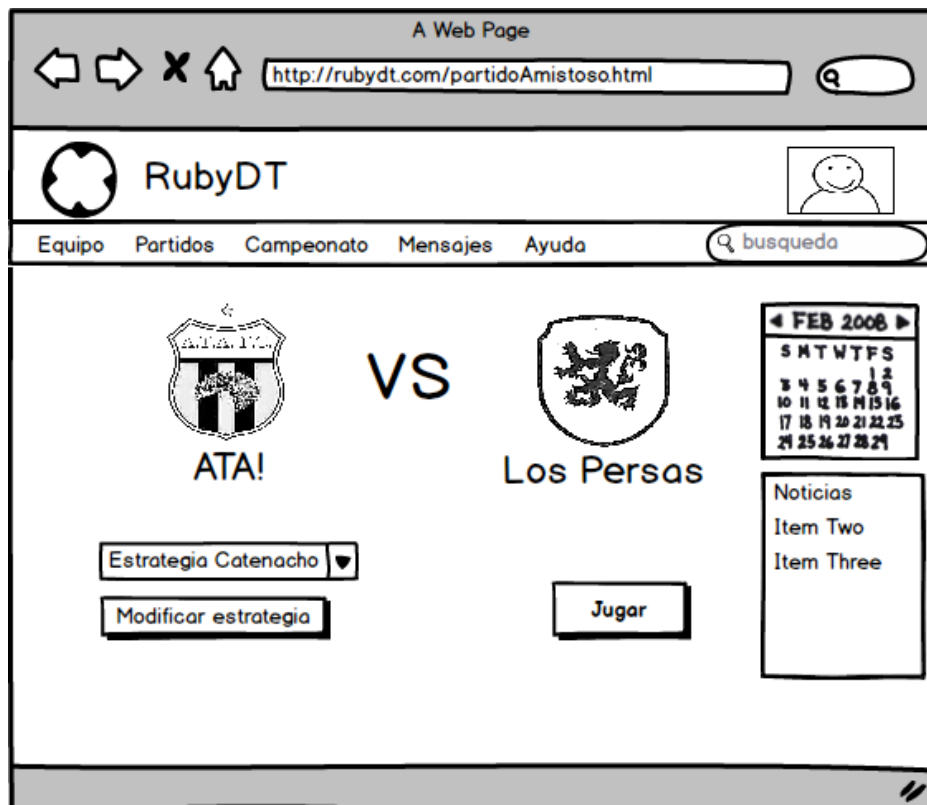
Finanzas



Seleccionar equipo para partido amistoso



Confirmación de partido



Ver partido

