



MICROSOFT EXPRESSION BLEND + SKETCHFLOW

SketchFlow es una herramienta de diseño conceptual para crear prototipos, y como tal tiene tres objetivos principales:

- Experimentar la interfaz de usuario, tanto por parte del cliente como por parte del equipo de desarrollo.
- Comunicar las propuestas al cliente.
- Recopilar los comentarios de las personas interesadas.

Esta herramienta es parte de Blend. Cuando creamos un nuevo proyecto en Blend, podemos escoger dos tipos de proyectos, Silverlight o WPF, y en cualquiera de los dos casos, una de las opciones será crear una aplicación SketchFlow. También nos permite elegir el lenguaje de programación, C# o Visual Basic.NET.

Esto nos proporcionará un IDE con el aspecto de la ilustración 1.

PANTALLA DE NAVEGACIÓN

SketchFlow nos permite simular la navegación a través de las pantallas de la aplicación, y también la creación de las pantallas y sus relaciones de navegación, creando un mapa interactivo que representa el flujo de la aplicación.

En la ventana Mapa de SketchFlow, que aparece bajo la pantalla seleccionada, tenemos una representación de todas las pantallas y sus relaciones.

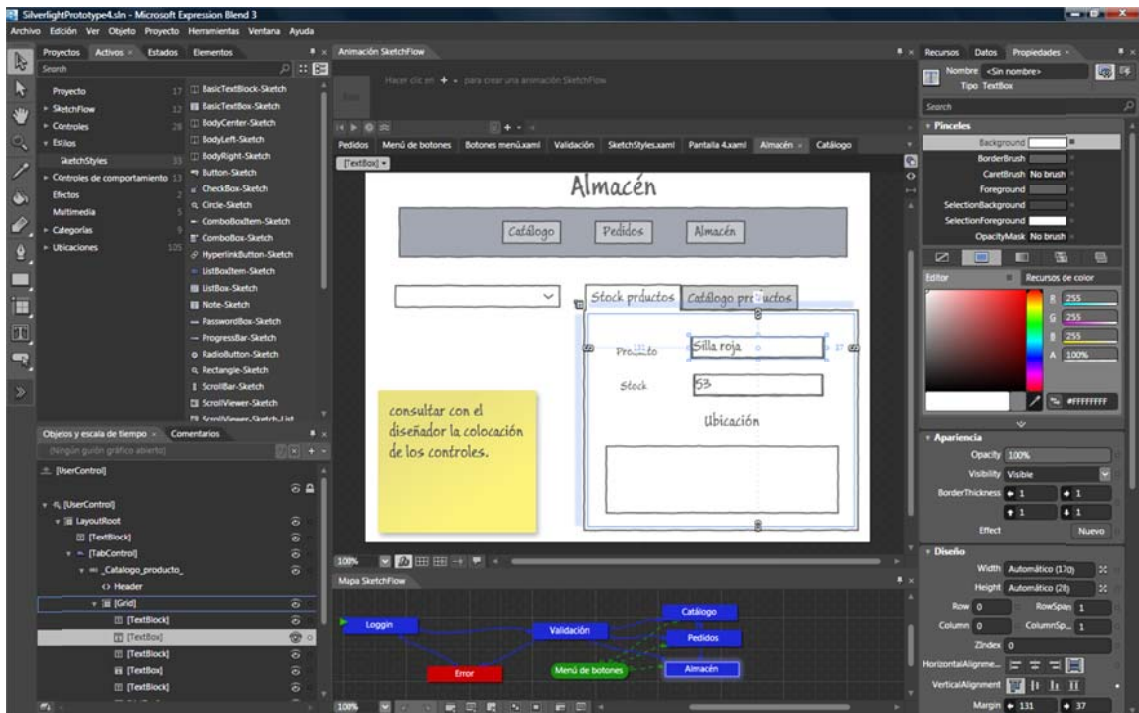


Ilustración 1. IDE de Blend

En el Mapa de SketchFlow podemos crear nuevas pantallas, darles nombres, cambiar los colores, por ejemplo podemos hacer que una pantalla de Error aparezca en rojo, o podemos establecer las relaciones entre las pantallas.

Si ejecutamos el proyecto, se abrirá el navegador por la primera página del prototipo, y a la izquierda dispondremos del “Reproductor SketchFlow”, que nos permitirá navegar por las páginas, comprobando todas las vías de navegación de nuestra aplicación.

CREAR COMPONENTES DE PANTALLA

Las pantallas que creamos para el prototipo representan páginas de la aplicación, y como era de esperar podemos incluir controles de interfaz de usuario en ellas. Hay controles con un aspecto más parecido al de los de Visual Studio, yo podemos utilizar los que tienen el estilo SketchFlow, para que así quede siempre patente que trabajamos con un prototipo, y no con una versión muy inicial de la aplicación, lo que sería diferente.

A la derecha de nuestra pantalla encontraremos la ventana Activos, donde, entre otros elementos de la aplicación, disponemos de los controles. Por ejemplo, dentro de Estilos, están los controles denominados SketchStyles, que mantienen un aspecto de boceto a mano alzada,

que resalta su condición la condición prototipo de la aplicación. Podemos emplear diferentes controles, para comprobar que su comportamiento simula al de los reales.

También podemos crear Pantallas de Componentes, que son especialmente útiles para conjunto de componentes que van a ir en la aplicación de forma repetida. Por ejemplo, si tuviéramos un menú con tres botones, y este menú aparece en diferentes páginas, en lugar de volver a crearlo en cada ocasión, lo haremos una sola vez, y luego lo constituiremos como una Pantalla de Componentes que puede ir asociada a diferentes pantallas. Por defecto, aparecerá como una ventana verde de bordes redondeados en el Mapa SketchFlow, como en la Ilustración 2.

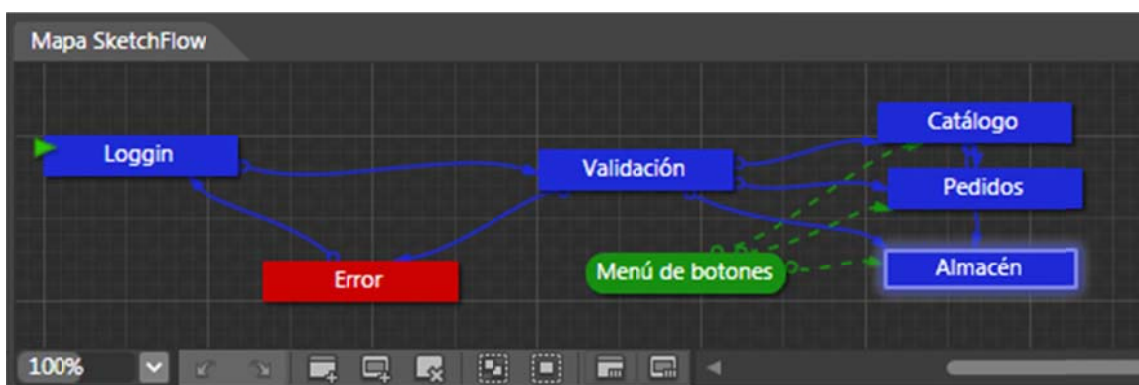


Ilustración 2. Mapa SketchFlow

ESTADOS

Las aplicaciones cada vez son más interactivas, y por tanto los prototipos han de poder reproducir estados para simular la interactividad de aplicaciones Silverlight o AJAX. SketchFlow lo resuelve permitiéndote grabar los varios estados de una pantalla.

Por ejemplo, supongamos que tenemos un artículo Silla, y que en un panel mostramos la imagen del modelo de silla seleccionado. Queremos simular que cuando pinchamos en el texto “Ver imagen”, aparecerá la silla.

Para ello podríamos seleccionar la imagen de la silla y en el panel de Propiedades, en el apartado Apariencia dejemos la propiedad Opacity (opacidad), al 0%, con lo que la imagen no se verá. Luego grabaremos un Estado con la imagen de la silla con una opacidad del 100%, esto es, se verá perfectamente, y asociamos al texto “Ver imagen” ese estado.

De esta forma cuando un usuario del prototipo haga un clic de ratón sobre el texto, aparecerá la imagen, simulando un comportamiento de nuestra aplicación. Esta funcionalidad de Estado,

nos resolverá la simulación de diferentes tipos de comportamientos de nuestros componentes, sin tener que programar esas respuestas a eventos.

ANIMACIONES

Un paso más daremos con las Animaciones. En las animaciones, grabamos una simulación de la interacción del usuario con varios componentes. Por ejemplo, pasaremos el ratón por encima de una imagen y se generará una respuesta automática que será mostrar un precio de oferta. Luego haremos clic sobre otra imagen y está pasará a añadir un artículo a un pedido, como se muestra en la Ilustración 3.

Para realizar estas operaciones nos serviremos de la ventana de Animación SकेctFlow, que nos facilita grabar diferentes estados, movimientos, transiciones, etc.

En este tipo de comportamientos, simulamos diferentes respuestas a los eventos de ratón habituales que puede tener una aplicación.

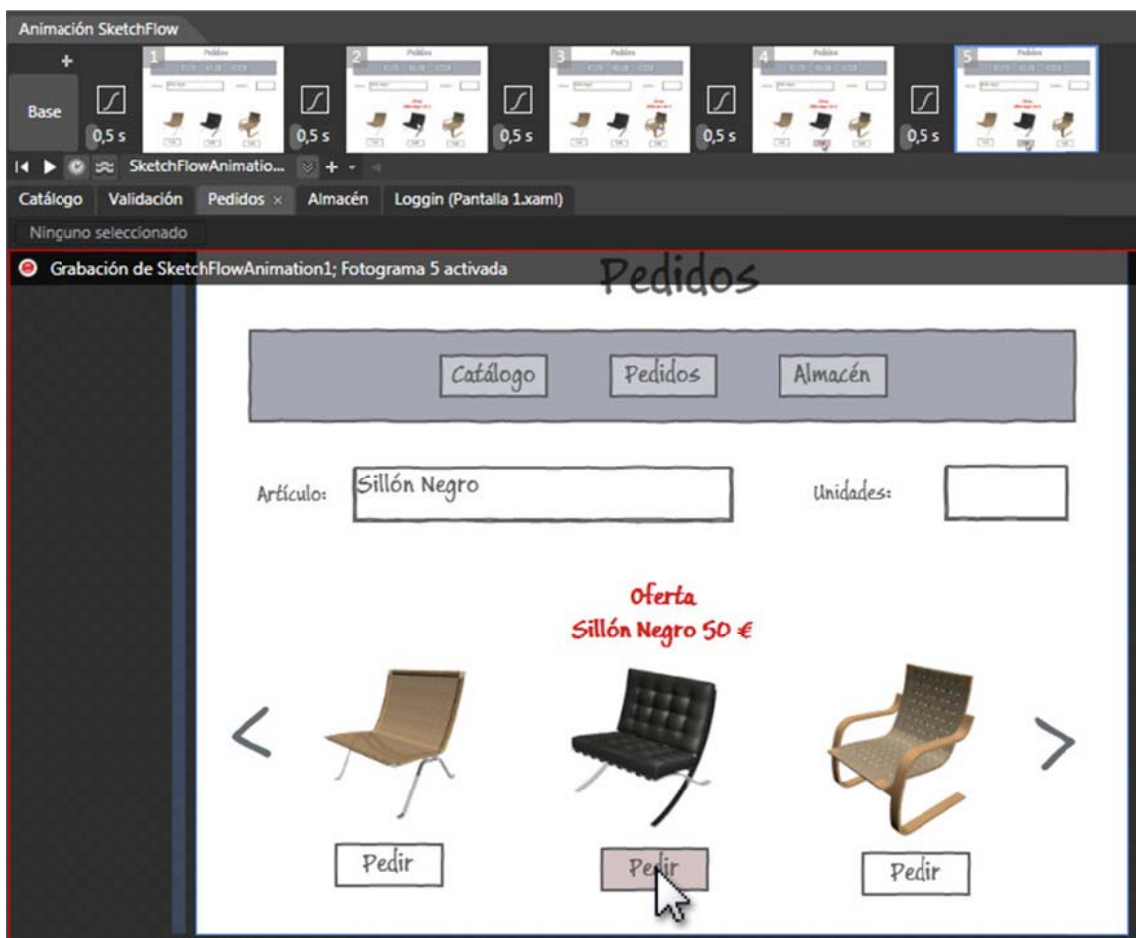


Ilustración 3. Animaciones.

COMPORTAMIENTOS

Los comportamientos son paquetes de código reutilizable, que pueden ser aplicados a los objetos del prototipo. Normalmente, un comportamiento permite algún tipo de interactividad.

Normalmente, introduciremos estos comportamientos en los controles de una forma muy sencilla. Por ejemplo, si queremos que cuando pulsemos un botón como respuesta nos movamos a otra página de la aplicación, bastará con hacer clic derecho sobre el botón y en el menú contextual, elegir la opción Desplazarse a, que a su vez nos ofrecerá las posibilidades de adelante, atrás, y el resto de las páginas que actualmente están en la aplicación.

Otros comportamientos corresponderán a los Estados y a las Animaciones.

USO DE DATOS DE PRUEBA

Todo lo que resolvamos en los primeros pasos ayudará a hacer una aplicación más rentable, y para muchas aplicaciones, la integración de datos es uno de los puntos a resolver.

SketchFlow nos permite crear conjuntos de datos de prueba, para que podamos comprobar su funcionalidad en la aplicación. Además nos dejará crear estos conjuntos de datos de forma que estén disponibles en el documento en el que nos encontramos o en toda la aplicación.

También nos permitirá crear los datos o importar un documento XML.

Esto se hará desde la ventana Datos. Por ejemplo, creáramos un conjunto de datos con un campo Nombre, de tipo Cadena, que se rellenará automáticamente con texto del tipo “lorem ipsum”, y otro campo Precio, de tipo Número. Por último, otro campo Imagen al que le asignaremos una carpeta donde guardamos imágenes de ejemplo, de forma que este campo presentará todas las imágenes que encuentre en cada registro.

Una vez creada esta colección de datos, podríamos arrastrarla a un componente de tipo Grid, y mostrará registros de ejemplo con los campos apropiados.

FEEDBACK

Es importante recordar que el concepto de realimentación es intrínseco al prototipado. Gracias a las aportaciones, opiniones, etc., de las personas de negocio implicadas en el proyecto, será que el prototipo aporta valor, ayudando a todos en el definición y diseño de la aplicación.

A través de varios ciclos de realimentación, las aplicaciones evolucionarán hasta convertirse en un producto sólido, ya que uno de los objetivos del prototipo es identificar temas que puedan afectar a alguna de las partes involucradas en el proyecto.

SketchFlow nos proporciona a los usuarios una forma fácil de interactuar con el prototipo, y al equipo de desarrollo, de ver reflejados los resultados de esta actuación.

Cuando ejecutamos nuestro proyecto, como ya dijimos, se ejecuta dentro del explorador, y tendremos a la izquierda un panel que además de permitirnos navegar, ejecutar las animaciones, ver el diagrama del mapa de navegación, etc. También incluye una ventana llamada Comentarios.

El usuario podrá ir ejercitando todo el prototipo y dejando comentarios para aquellas pantallas que lo crea preciso. Además de escribir los comentarios en la ventana, también tendrá la opción de dibujar sobre las pantallas con diversos estilos de lápices y marcadores, y diferentes colores, tal y como se ve en la Ilustración 4.

Cada usuario, podrá guardar su fichero de comentarios, y después el equipo de desarrollo los importará, para su tratamiento.

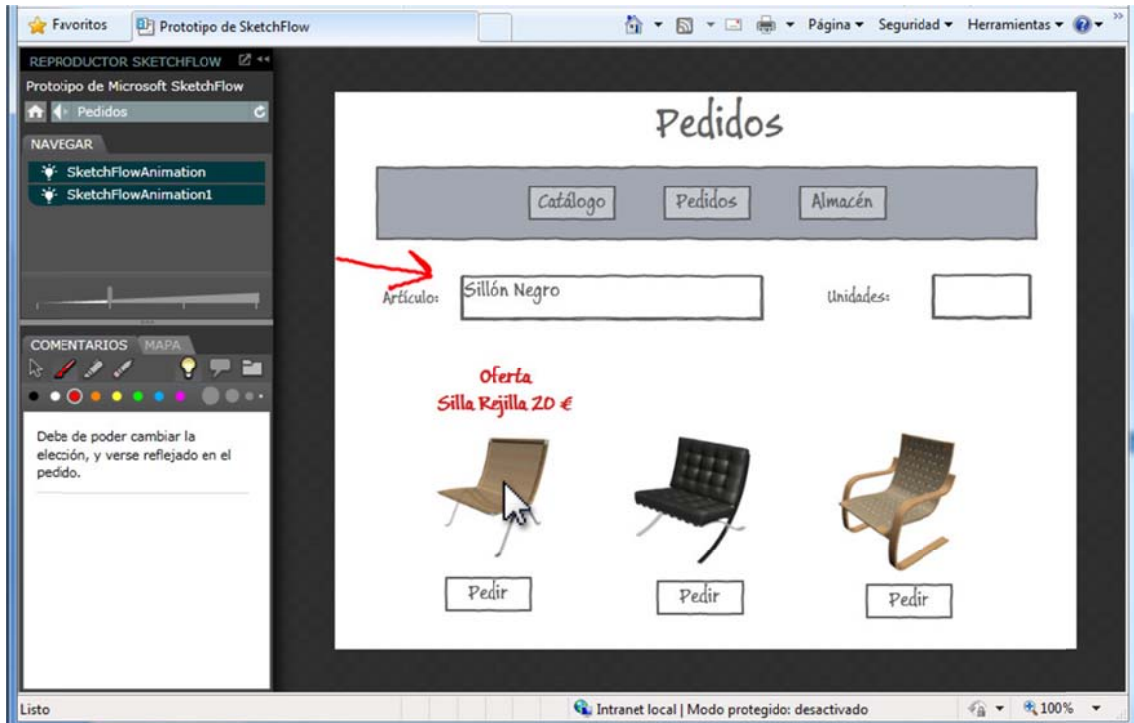


Ilustración 4. Comentarios.

EMPAQUETADO Y EXPORTACIÓN

Empaquetar la solución para distribuirla o enviarla a las distintas personas implicadas, es fácil y tenemos una opción para ello en el menú, de Empaquetar el proyecto.

Al empaquetar el proyecto, comprobaremos que tenemos que enviar un buen número de ficheros, por supuesto dependiendo del volumen de nuestro prototipo, pero incluso en casos de uno pequeño, suponen la distribución de una aplicación completa.

Sin embargo, es posible en caso de que lo necesitemos empaquetar una solución más ligera. Si vamos a nuestra solución ya empaquetada y cogemos los ficheros TestPage.html y [Nombre del prototipo].xap, podremos copiarlos dentro de una carpeta y distribuirlos.

El usuario solo necesitará abrir la página TestPage.html en su navegador, y dispondrá de casi todas las funcionalidades del prototipo.

Pudiera ser que en algún caso, poco habitual por otro lado, esto hiciera que se produjera un error. Entonces deberíamos enviar la aplicación empaquetada de forma correcta, pero en la mayoría de ocasiones será más que suficiente.

La exportación a Word, es otra de las opciones que nos permite. Utilizando esta opción encontraremos que tenemos un documento de diseño, con todas las ventanas y comentarios pertinentes de forma que podemos añadir este archivo a la documentación del proyecto.

También es posible convertir el prototipo en el primer armado de la solución en Visual Studio. En la ayuda de Blend, se indican las operaciones necesarias para hacerlo, que si bien no son obvias, tampoco son demasiado complicadas para un programador. Es de esperar que en la versión 4 que está saliendo en breve, esta operación sea más automática.

Por último añadiremos que Blend, es un producto que se integra como cliente de Team Foundation Server, por lo que podemos trabajar de forma integrada con el resto del equipo de desarrollo, y hacer que los prototipos de SketcFlow entren a formar parte de nuestras secuencias de trabajo en el desarrollo de una manera natural.

Para más información no dudes en contactar con Danysoft, visita www.danysoft.com , o llámanos al 902 123146 .