ANEXO · TAREAS DEL ALUMNADO

LA HERRAMIENTA CORRECTA: MENÚS, CONTROLES Y MENSAJES

Nombre: _____ Fecha: _____

Abre el enlace de Figma de Classroom y haz **Duplicate to your drafts**. El archivo tiene tres tableros: **A** (menús), **B** (Settings) y **C** (mensajes).

TABLERO A · ORDENA EL MENÚ (9 MIN)

Por parejas. Hay 20 comandos de NoteBox amontonados.

OK	HAZ	ESTÁ HECHO CUANDO…
☐	Arrastra cada comando a **File**, **Edit**, **View** o **Help** y ordénalos.	Cada comando está en un menú y sabes decir por qué.
☐	Añade una línea separadora entre grupos.	Los comandos que van juntos (Undo y Redo…) forman un grupo.
☐	Añade los tres puntos (Save As…) y los atajos que conozcas (Ctrl + Z…).	Los puntos solo están en comandos que te preguntan algo antes de actuar.
☐	Rellena el menú contextual de una nota y una barra de herramientas de **como mucho cuatro**.	Todo lo del menú contextual y la barra también está en un menú.

Vale cualquier orden que puedas defender con una regla. «Me pareció bien» no es una regla.

LAS DOS PREGUNTAS

Para elegir un control, pregúntate: **¿cuántas respuestas puede dar el usuario? ¿De cuántas opciones?**

EL USUARIO DEBE…	CONTROL
Elegir **una** de pocas (2 a 5), que vale la pena ver	**Radio buttons** o **segmented control**
Elegir **una** de muchas (6 o más)	**Dropdown**
Elegir **cualquier número** de opciones independientes	**Checkboxes**
Encender o apagar **una cosa**, que se aplica al momento	**Switch**
Dar un **número con límites**	**Stepper** o **slider**
Dar algo que **no se puede listar**	**Text field**

TABLERO B · ARREGLA SETTINGS (11 MIN)

Solo/a. Hay seis etiquetas rojas, **W1** a **W6**. Para cada una: copia el control correcto del kit, pégalo en la pantalla en lugar del incorrecto y pon sus etiquetas. Después, un comentario (C) por arreglo:

```
W# · control · motivo   p. ej. W1 · segmented · one of three, never two at once
```

☐ **W1** ☐ **W2** ☐ **W3** ☐ **W4** (obligatorios) ☐ **W5** ☐ **W6** (si hay tiempo)

Si algo falla:

- **Theme acaba en dropdown.** Funciona, pero esconde tres opciones tras un clic. ¿Hay sitio para enseñar las tres?
- **Text size acaba en slider sin valor visible.** Así no distingues 16 de 17. Un stepper enseña el número.
- **Pones un botón Save debajo del switch.** Un switch que espera a Save es un checkbox disfrazado.
- **En W6 solo cambias el color del botón.** También tiene que **moverse**, lejos de la acción principal.

TABLERO C · REESCRIBE (6 MIN)

Las cuatro voces de una app, de la más baja a la más alta: **inline** (texto junto al control) · **toast** (barra pequeña que se va sola) · **banner** (barra que se queda mientras dura un estado) · **dialog** (ventana que bloquea la app). Usa la más baja que funcione.

Un buen mensaje de error dice **qué ha pasado · por qué · qué hacer ahora**. Corto, humano (sin códigos ni «null») y con **verbos en los botones** («Delete 4 notes» / «Cancel», nunca «Yes» / «No»).

Solo/a: cinco mensajes, **M1** a **M5**. Duplica cada uno (Ctrl + D) y escribe la nueva versión al lado del original. Uno de los cinco es del **tipo** equivocado: cambia el tipo.

☐ **M1** ☐ **M2** (obligatorios) ☐ **M3** ☐ **M4** ☐ **M5**

ENTREGA

Share → copia un enlace que cualquiera pueda ver → pégalo en la tarea de Classroom. Los comentarios son la justificación: no hace falta texto extra.

PARA CASA

- Termina el tablero C si te falta; el enlace de Classroom sigue abierto.
- Para la **app de tu proyecto**: haz la lista de sus comandos (al menos 10), ordénalos en un menú o en una tab bar y elige el control de **tres** ajustes con las dos preguntas. Tráelo el viernes: lo dibujarás.
- Ejercicio de transferencia (un párrafo): una app de vuelos pide el número de pasajeros en un text field, la clase (economy, premium, business) con tres checkboxes, y cuando algo falla muestra «ERR_PAX_0» en un dialog con Yes / No. Di el control correcto para cada una de las dos entradas y reescribe el mensaje.