

## Apéndice B. Estructura de UIML

Los elementos principales de UIML son [Phanouriou 2000]:

**<interface>** Es el elemento principal en UIML. Contiene la descripción de la interfaz con cuatro elementos: *structure* (estructura), *content* (contenido), *behaviour* (comportamiento), *style* (estilo).

**<structure>** Contiene una enumeración del conjunto de partes de la interfaz. Cada parte tiene un nombre de instancia y un nombre de clase.

**<content>** Está compuesto por el texto, sonido e imágenes de la interfaz; puede declararse mediante el programa de aplicación.

**<behaviour>** Es la interacción con el usuario escrita mediante un conjunto de condiciones basadas en reglas y sus acciones relacionadas.

**<style>** Especifica el estilo de presentación específico de cada dispositivo para cada clase de las partes de la interfaz. Los elementos de estilo especifican el mapeo de las partes de la interfaz a un vocabulario de nombres de elementos de la plataforma en la cual se desplegará la interfaz.

**<peers>** Especifica qué elementos en la plataforma destino y qué métodos o funciones en los *scripts*, programas u objetos en la aplicación están asociados con la interfaz de usuario. Toda la información del dispositivo se encuentra en este elemento.

La Figura B.1 muestra estos elementos.

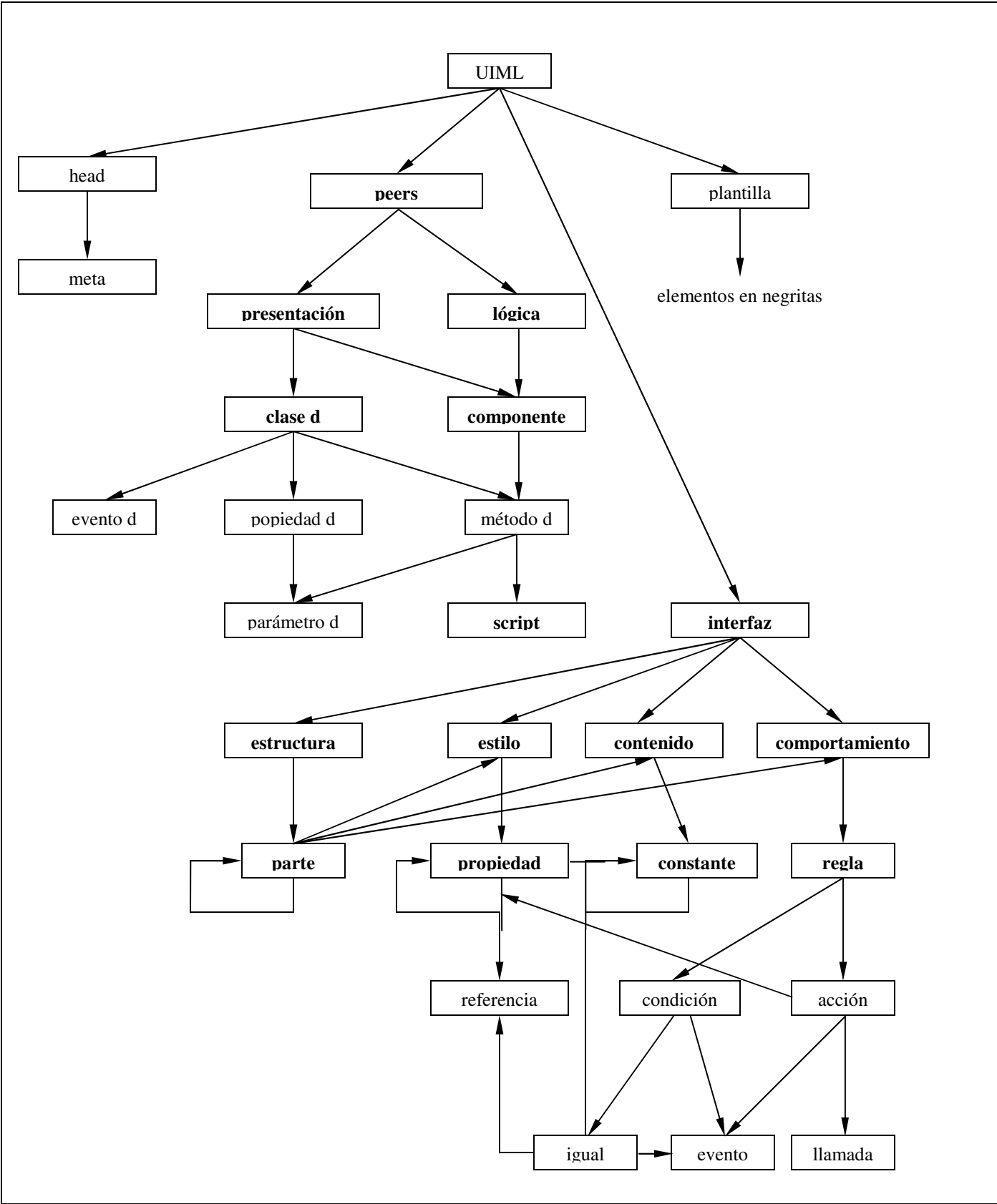


Figura B.1 Elementos de UIML (adaptado de [Phanouriou 2000])