




Guía de Instalación y Uso

Fittrack

Manual Administrador

Para utilizar la aplicación móvil no se necesita instalar el “API”, igualmente se va a proceder a explicar el proceso a seguir para instalarla en caso de que se quiera utilizar la aplicación y el “API” oficial no esté en funcionamiento. Esta instalación se realizará en una máquina “Ubuntu” sin interfaz gráfica.

Para comentar necesitaremos una máquina que tenga instalado el Java. En este caso se utilizará Java 17. En máquinas “Windows” se puede descargar en la página oficial. Para instalarlo se deberá de abrir una terminal e introducir el siguiente comando:

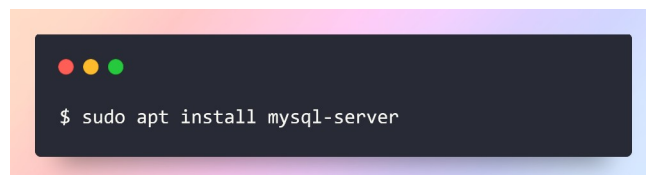
A terminal window with a dark background and three colored window control buttons (red, yellow, green) in the top left corner. The command `$ sudo apt install openjdk-17-jre` is entered at the prompt.

```
$ sudo apt install openjdk-17-jre
```

Figura 1: Comando de instalación de Java

Una vez realizada la operación Java estará instalado con éxito en nuestro equipo.

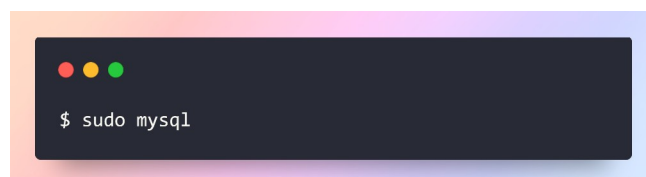
El siguiente punto es la instalación de “Mysql”. Para máquinas “Windows”, “Mysql” viene incluido en instalaciones como “Wamp”, “Xamp” o “Mysql Workbench”. Es importante tener en cuenta que siguiendo este tutorial, la instalación de este programa se realizará de forma no segura, es decir, no se debe usar para guardar datos sensibles pues la instalación está diseñada para una demo. Dicho esto, en la terminal previamente abierta se ejecutará el siguiente comando:

A terminal window with a dark background and three colored window control buttons (red, yellow, green) in the top left corner. The command `$ sudo apt install mysql-server` is entered at the prompt.

```
$ sudo apt install mysql-server
```

Figura 2: Comando de instalación de "Mysql"

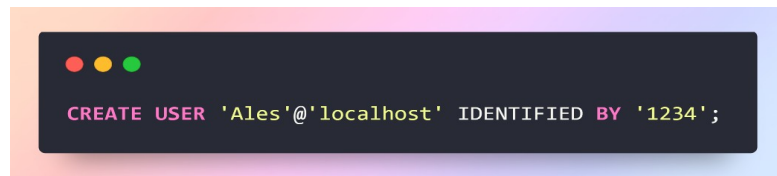
Una vez hecho esto, “Mysql” estará instalado en nuestra máquina. Para que la aplicación pueda conectarse exitosamente se deberá crear un nuevo usuario y la base de datos. Para esto hay que acceder a la aplicación. Para acceder se ejecutará:

A terminal window with a dark background and three colored window control buttons (red, yellow, green) in the top left corner. The command `$ sudo mysql` is entered at the prompt.

```
$ sudo mysql
```

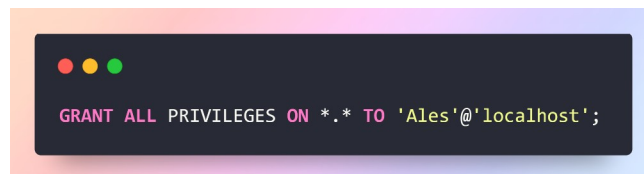
Figura 3: Comando para conexión con "Mysql"

Para acceder en “Windows” se utilizará el “software” instalado anteriormente y utilizar la herramienta que permita ejecutar peticiones. Una vez dentro de “Mysql”, deberemos escribir y los siguientes comandos, a fin de crear el usuario deseado y concederle los permisos necesarios:

A terminal window with a dark background and three colored window control buttons (red, yellow, green) in the top left corner. The text 'CREATE USER 'Ales'@'localhost' IDENTIFIED BY '1234';' is displayed in a light-colored monospace font.

```
CREATE USER 'Ales'@'localhost' IDENTIFIED BY '1234';
```

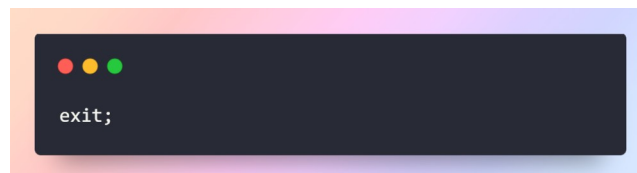
Figura 4: Comando para creación de usuario en "Mysql"

A terminal window with a dark background and three colored window control buttons (red, yellow, green) in the top left corner. The text 'GRANT ALL PRIVILEGES ON *.* TO 'Ales'@'localhost';' is displayed in a light-colored monospace font.

```
GRANT ALL PRIVILEGES ON *.* TO 'Ales'@'localhost';
```

Figura 5: Comando para conceder permisos en "Mysql"

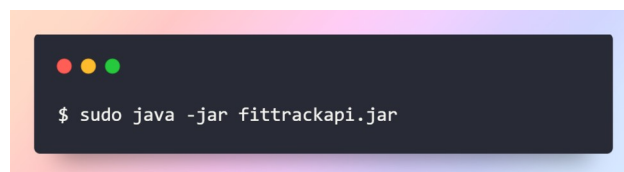
Para crear la base de datos, el proyecto trae consigo un archivo con formato “SQL”. Se deberá copiar el contenido de ese archivo abriéndolo con el bloc de notas y se deberá pegar en “Mysql”. Tras pegarlo se presionará “Enter” a fin de ejecutar la última línea y se saldrá de la aplicación con el comando:

A terminal window with a dark background and three colored window control buttons (red, yellow, green) in the top left corner. The text 'exit;' is displayed in a light-colored monospace font.

```
exit;
```

Figura 6: Comando para salir de "Mysql"

Para terminar y poner a funcionar la aplicación. En el repositorio de “Github” se encuentra un archivo con extensión “.jar”, este archivo es la propia aplicación de “FitTrackApi”. Siguiendo en la terminal una última vez, ejecutaremos en la ubicación donde hayamos puesto el archivo el siguiente comando:

A terminal window with a dark background and three colored window control buttons (red, yellow, green) in the top left corner. The text '\$ sudo java -jar fittrackapi.jar' is displayed in a light-colored monospace font.

```
$ sudo java -jar fittrackapi.jar
```

Figura 7: Comando para iniciar "API"

En “Windows” se ejecutará sin la palabra “sudo”. Tras haber hecho esto aparecerán una serie “Logs” que darán información de la aplicación e indicarán que esta ya está en marcha.

Manual Usuario

Aquí se explicará la instalación y el uso de la aplicación. Para la instalación de “*FitTrack Mobile*” es necesario un dispositivo “*Android*”. En el repositorio se encontrará un archivo “.apk”, este archivo es la aplicación. Para este tutorial se usará un “*Google Pixel 5*” con “*Android*” 13.

Para instalarlo se deberá ubicar el archivo dentro de nuestro dispositivo. Habitualmente se encontrará en descargas si ha sido descargado desde el móvil. Si ha sido copiado de alguna forma externa habrá que navegar hasta la carpeta donde se copió.

Al pulsar sobre el “APK” debería iniciar el proceso de instalación. Dependiendo del dispositivo hay una serie de protecciones que evitan instalar “*software*” potencialmente malicioso. Al ser una aplicación desconocida el sistema dará una señal de alerta. En mi caso es únicamente texto emergente.

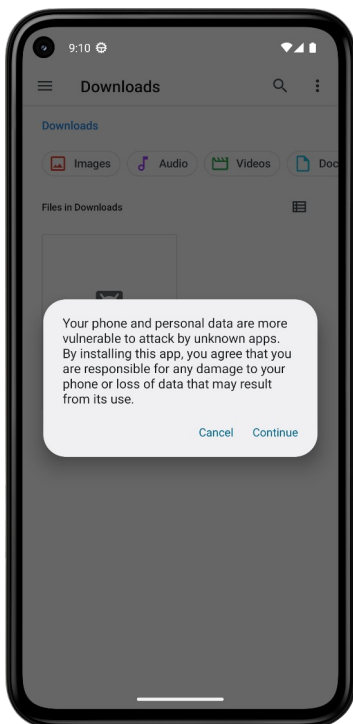


Figura 9: Mensaje de confirmación de instalación de aplicación desconocida

Si en el dispositivo en el que se intenta instalar no es así, probablemente de instrucciones claras de como permitir este tipo de instalación.

Una vez aceptado todo se instalará la aplicación y ya estará lista para su uso.

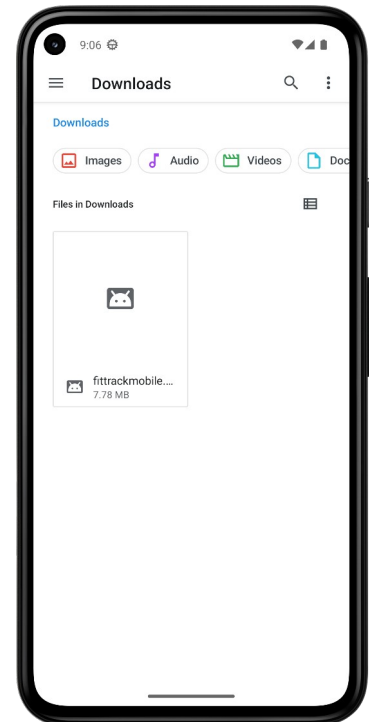


Figura 8: Pantalla de explorador de archivos del móvil

Una vez dentro de la aplicación se abrirá una ventana de “Login”. En esta ventana se realizará el inicio de sesión o en su defecto se podrá abrir la pagina de registro y realizar un registro de un nuevo usuario. Para cambiar entre las dos pantallas se puede hacer clic en el texto resaltado en morado que se encuentra abajo a la derecha.

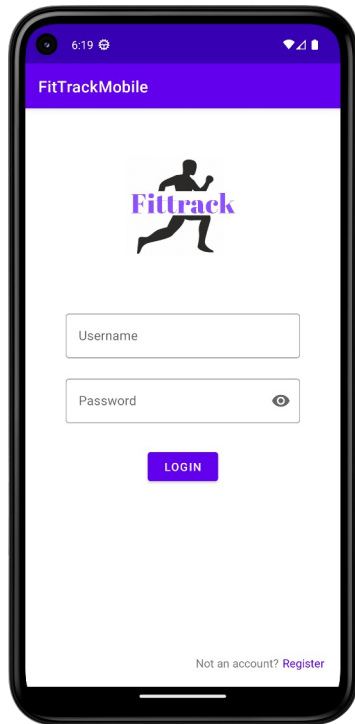


Figura 10: Pantalla de "Login"

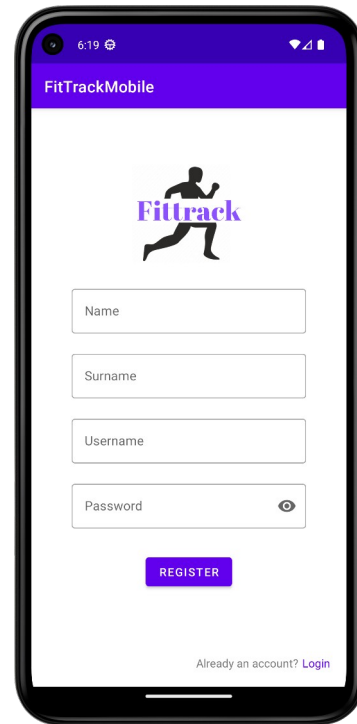


Figura 11: Pantalla de registro

Una vez rellenos todos los datos se pulsará el botón correspondiente y, si no hay ningún problema, se pasará a la pantalla principal de la aplicación

Esta pantalla se abrirá mostrándo una lista de las rutinas que el usuario tiene actualmente. En caso de no haber rutinas solamente verá el botón de añadir rutinas. A mayores se podrá ver en la parte inferior una barra de navegación. Esta barra se usará para navegar entre las tres pantallas principales de la aplicación.

Para usar la primera pantalla, “home”, solamente habrá que crear una nueva rutina con el botón mencionado anteriormente o pulsar una rutina ya existente.

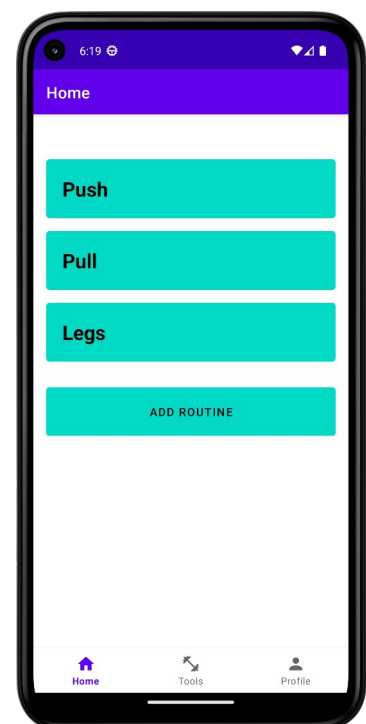


Figura 12: Pantalla de "Home"

Tras pulsar una rutina ya existente se abrirá la vista de rutina. En caso de haber creado una nueva se abrirá la misma vista pero en modo edición y sin ejercicios. Aquí se podrá observar una lista de los ejercicios asociados a la rutina y un botón para habilitar el modo edición. Tras pulsar el botón se mostrarán los botones de gestión de la rutina y unos iconos en cada ejercicio para eliminarlos de la rutina.

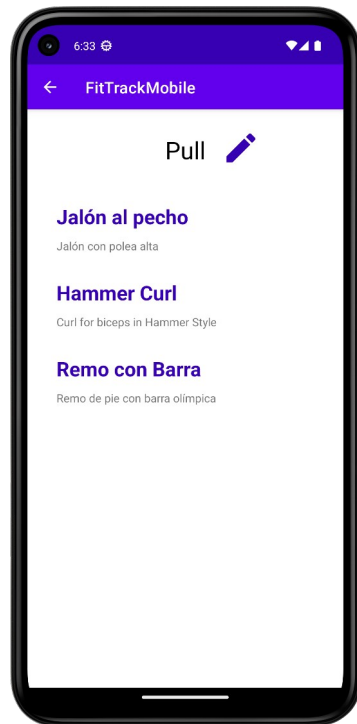


Figura 13: Pantalla de rutina

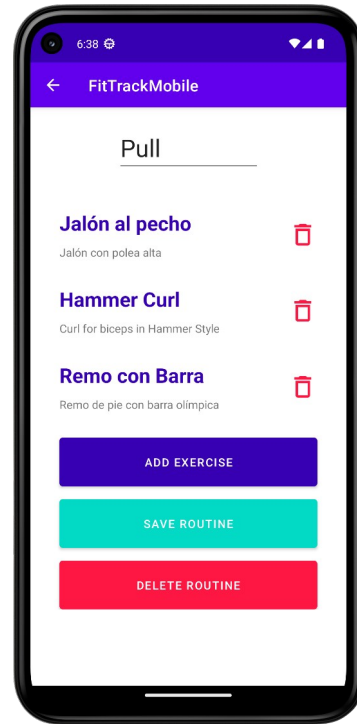


Figura 14: Pantalla de rutina en modo edición

Para guardar los cambios realizados se pulsará el botón “Save Routine”, para eliminar la rutina el botón “Delete Routine” y para añadir más ejercicios a la lista “Add Exercise”. Para salir del modo edición se deberá pulsar la flecha ubicada en la parte superior izquierda y pulsarla nuevamente si se desea salir de la vista de rutina.

Si pulsamos el botón para añadir un ejercicio se mostrará una lista con todos los ejercicios. Para añadirlo habrá que pulsar sobre el que se desea añadir y regresaremos a la edición con ese ejercicio en la lista.

Para crear un ejercicio nuevo solamente se deberá pulsar el botón que aparece debajo de la lista de ejercicios y se abrirá una nueva pantalla para crearlo. Para salir sin añadir un ejercicio se pulsará en la flecha superior izquierda.

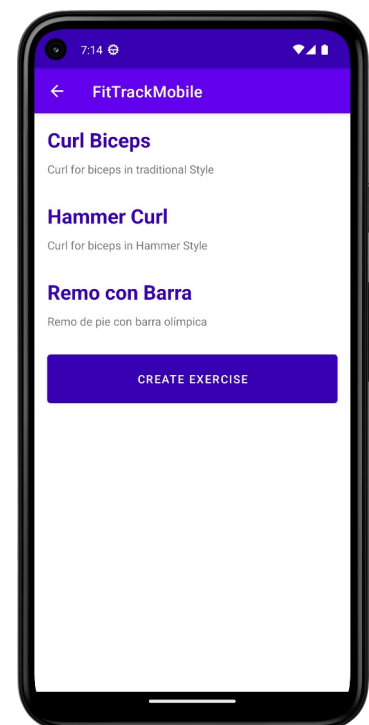


Figura 15: Pantalla para añadir ejercicio

En la pantalla de creación de un ejercicio se encontrarán diferentes campos para crearlo. Aquí se podrá configurar el nombre del ejercicio, una descripción, el tipo de ejercicio y los músculos que intervienen en él.

Para añadir músculos se deberán seleccionar en el desplegable y pulsar el botón “Add”, una vez hecho esto, el músculo se añadirá a una lista que se encontrará justo debajo.

Una vez configurado al gusto, se podrá guardar pulsando el botón de la parte inferior, que regresará a la lista de ejercicios con el nuevo ejercicio añadido. Para salir sin guardarlo se pulsará la flecha de arriba a la izquierda.

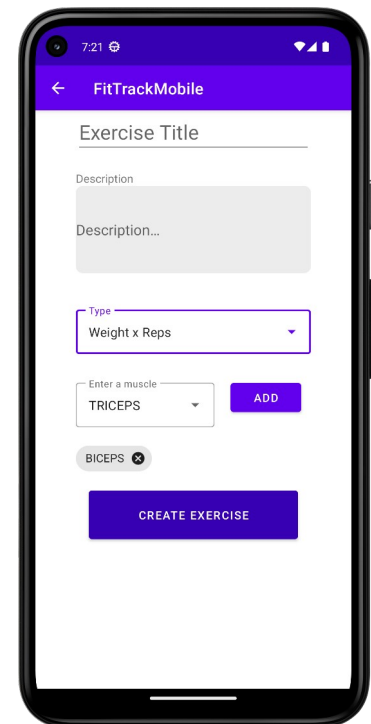


Figura 16: Pantalla de creación de ejercicio

Volviendo a la pantalla principal y como tercera opción del menú de navegación se encuentra el perfil de usuario. Este muestra toda la información relevante para el usuario y permite editarla o cerrar sesión de la aplicación. Para editarlo se pulsará el botón “Edit Profile”. Una vez pulsado se abrirá la pantalla de edición de perfil.

En esta pantalla se podrán modificar los campos deseados y guardarlos pulsando el botón inferior. Para salir sin guardar se deberá pulsar la flecha superior izquierda. Los cambios se sincronizarán al instante, en caso de que haya algún error, no se guardarán.

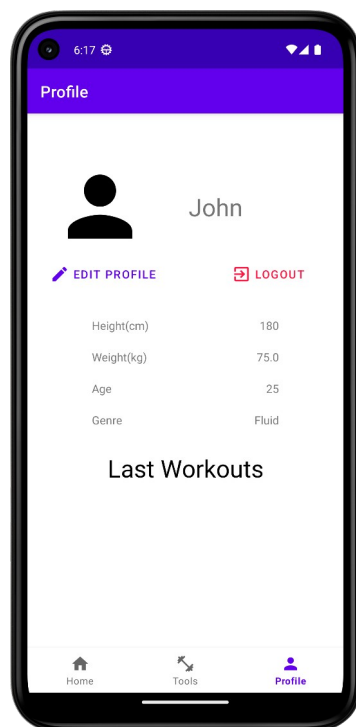


Figura 17: Pantalla de perfil de usuario

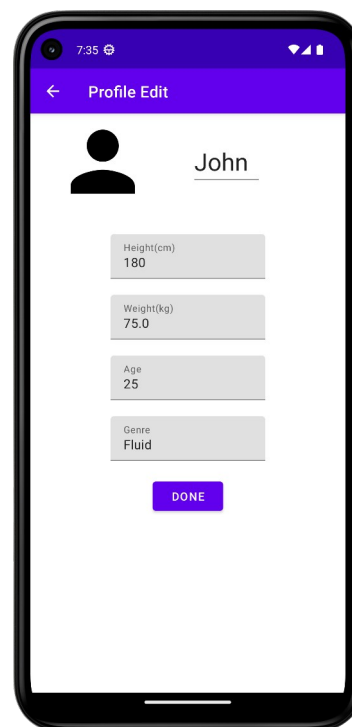


Figura 18: Pantalla de edición del perfil de usuario

La última pantalla que se encontrará a través del menú de navegación es la pantalla de herramientas. En esta pantalla se encuentran cuatro herramientas. Estas herramientas están diseñadas para complementar el uso habitual de la aplicación. Para usar cada herramienta solamente se deberá pulsar el icono correspondiente.

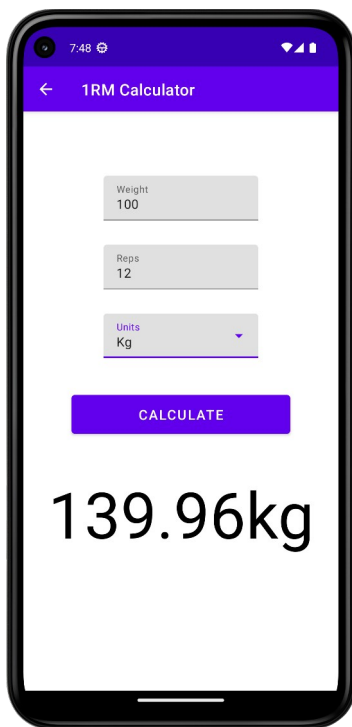


Figura 20: Pantalla de "1RM Calculator"

La herramienta "1RM Calculator" permitirá calcular el mayor peso a levantar en un ejercicio tras introducir el peso levantado por la cantidad de repeticiones.

La calculadora de calorías obtendrá el número de calorías que una persona debe consumir por el gasto diario del propio cuerpo y por el gasto añadido del ejercicio y

demás acciones. Para esto se necesitará el peso, altura, género y cantidad de actividad deportiva. Algunos datos pueden estar previamente introducidos con la información que el usuario tenga en su perfil.

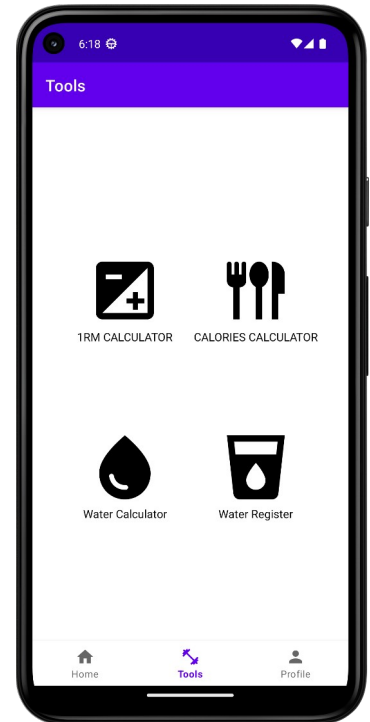


Figura 19: Pantalla de

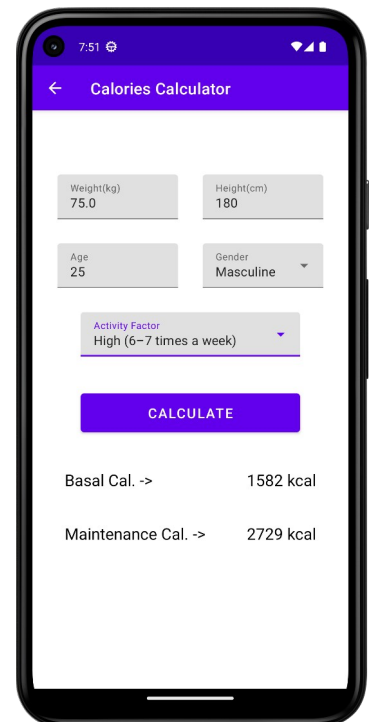


Figura 21: Pantalla de calculadora de calorías

La calculadora de agua calculará el agua necesaria para una persona de forma diaria utilizando el peso y la cantidad de deporte.



El registro de agua permitirá llevar una cuenta de la cantidad de vasos de agua bebidos a lo largo del día. Solamente se pueden sumar y restar pulsando los botones y la cantidad se reinicia cada día.

Para salir de estas pantallas se deberá pulsar el botón de flecha ubicado arriba a la izquierda.

Figura 23: Pantalla de registro de agua

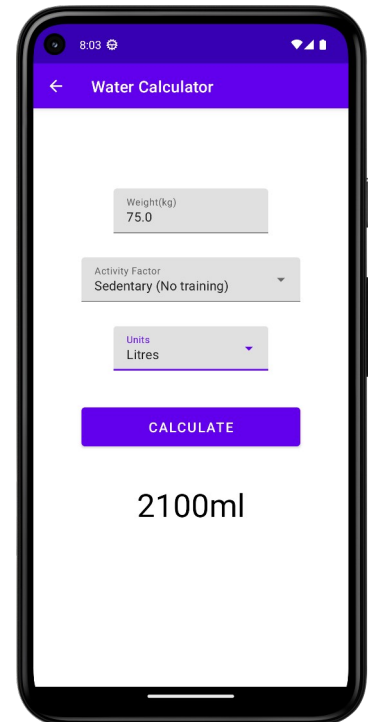


Figura 22: Pantalla de calculadora de agua

Para desinstalar la aplicación se deberá mantener pulsado sobre el icono de esta, pulsar el botón de “App info” y en la siguiente pantalla seleccionar desinstalar.

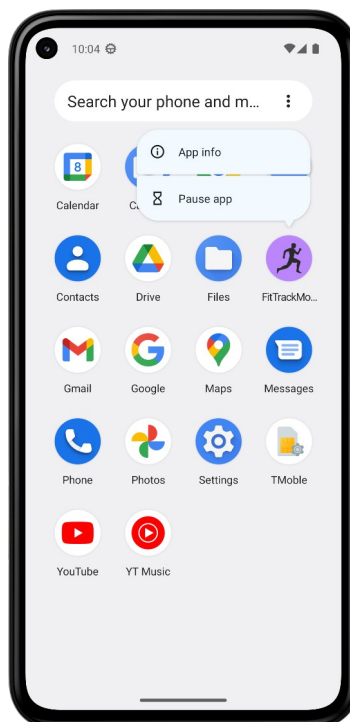


Figura 24: Pantalla de aplicaciones del dispositivo

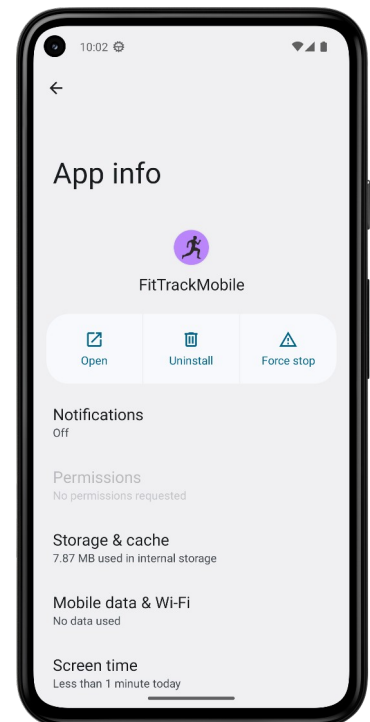


Figura 25: Menu de información de la aplicación