

FACULTAD DE CIENCIAS MATEMÁTICAS Y FÍSICAS

NOMBRES:

ASCENCIO VELARDE JUAN JOSE

CABRERA ALVARADO AXEL GABRIEL

CHALEN MALO VICTOR MEDARDO

REMACHE ABRIGO ROOSEVELT STALIN

GRUPO 3

CURSO:

SOF-S-MA-7-1

FECHA:

LUNES, 20 DE ENERO DE 2025

MANUAL DE USUARIO

Tabla de Contenido

1.	Ir	ntroducción	. 3
	1.1	Requerimientos de Software	. 3
	1.2	Requerimientos de Hardware	. 3
2.	F	unciones	. 3
	2.1	Ingreso al sistema	. 3
	2.2	Crear cuenta	. 4
	2.3	Ingreso al sistema exitoso	. 4
	2.4	Salir del sistema	. 5
3.	D	iseño del sistema	. 5
	3.1	Login	. 5
	3.2	Register	6
	3.3	Home	. 7
	3.4	Perfil	. 8
4.	Prue	ebas de Funcionalidad	. 8

1. Introducción

En un panorama tecnológico saturado por diversas aplicaciones de redes sociales, cada una dirigida a segmentos específicos de la población, surge una necesidad particular en el ámbito educativo: conectar y fortalecer la comunidad universitaria de manera efectiva. En respuesta a esta necesidad, la Universidad de Guayaquil ha tomado la iniciativa de desarrollar una red social diseñada exclusivamente para sus estudiantes y egresados.

Esta red social busca afianzar la pertinencia de sus estudiantes, proporcionando un espacio para interactuar y colaborar en temas de interés común. Esta red social se convierte en un puente para compartir conocimientos, experiencias y oportunidades dentro de un entorno universitario.

1.1 Requerimientos de Software

Versiones de OS compartibles:

- Windows XP, Vista, 7, 8, 10, 11
- MacOS
- Distribuciones de Linux

Bits: 32 y 64

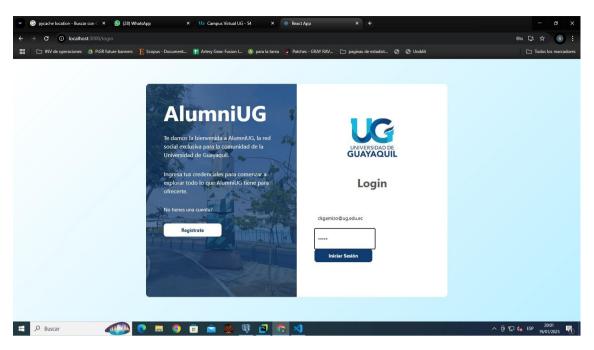
1.2 Requerimientos de Hardware

- Procesador Intel Core i3 o equivalente
- Mínimo 1 GB de RAM
- Conexión a Internet
- Resolución de Pantalla de 1366x768 píxeles o superior

2. Funciones

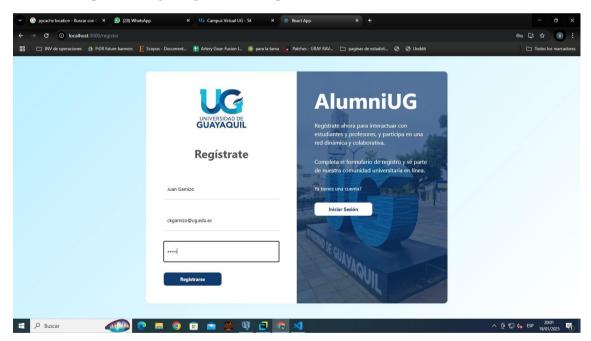
2.1 Ingreso al sistema

La aplicación inicialmente muestra una pantalla de login en la cual el usuario debe ingresar su correo electrónico y su contraseña correctamente y no puede dejar una de las opciones vacías. Si el usuario no posee una cuenta puede dar clic a "Regístrate" y se lo enviará a la pagina de registro.



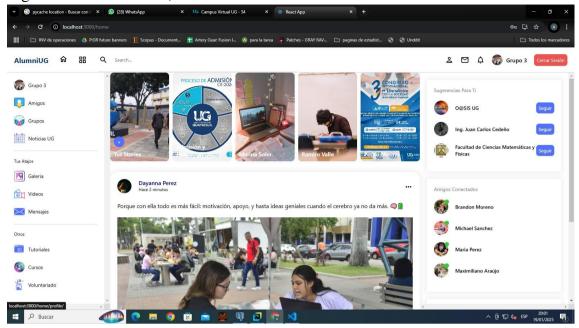
2.2 Crear cuenta

Si el usuario no posee una cuenta creada, puede crear una ingresando su nombre, correo electrónico y contraseña. Si el correo electrónico ya existe no podrá crear un nuevo usuario. No permite dejar alguna de las opciones vacías.



2.3 Ingreso al sistema exitoso

Si el usuario ingresó sus datos correctamente entonces podrá acceder a una pantalla de home en la que podrá visualizar publicaciones de interés para la comunidad universitaria, visitar perfiles de amigos, que los contactos que están conectados, ver sugerencias de amistades, etc.



2.4 Salir del sistema

Si el usuario desea salir del sistema tiene la opción de cerrar sesión dando clic al botón que se encuentra en la parte superior derecha. Esto lo va a redirigir a la página de login en donde podrá ingresar con otro usuario de ser necesario.

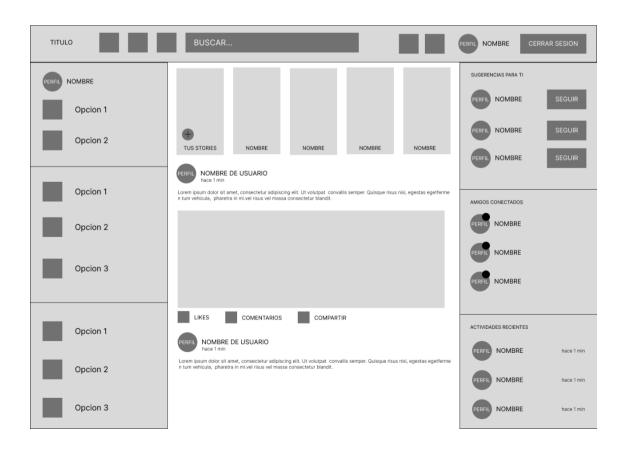
3. Diseño del sistema

3.1 Login

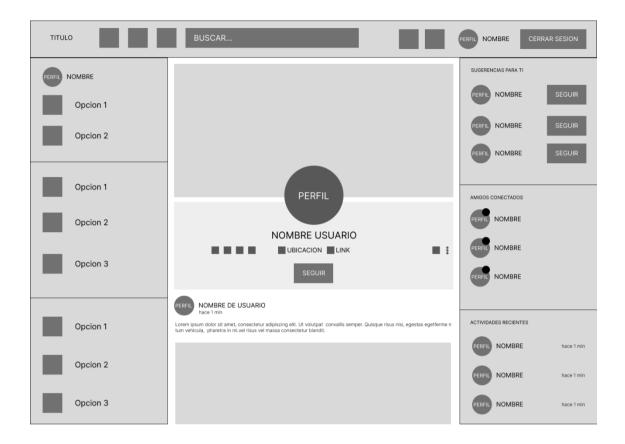
TITULO Lorem ipsum dolor sit a consectetur adipiscing Etiam erat Lorem ipsum dolor sit a consectetur	LOGIN
No tienes cuenta? Registrate	CONTRASEÑA INICIAR SESION

3.2 Register

3.3 Home

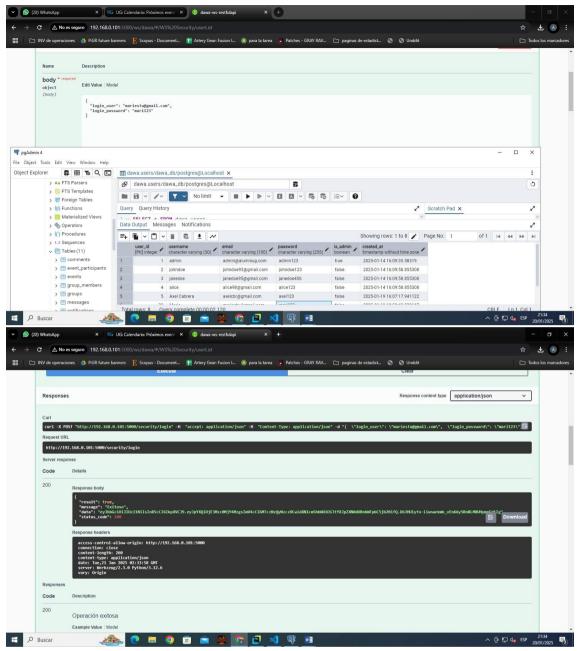


3.4 Perfil

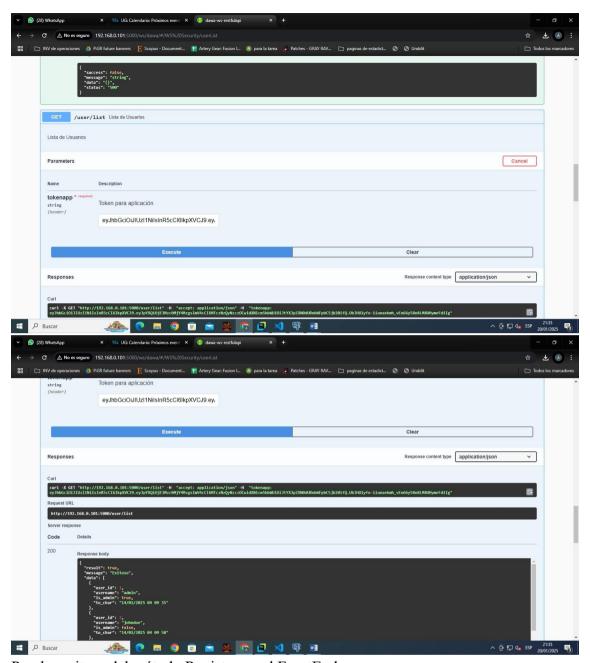


4. Pruebas de Funcionalidad

Prueba exitosa del servicio de Login con Swagger



Prueba exitosa del método GET /user/list



Prueba exitosa del método Registro en el FrontEnd

