Manual de usuario – APPFLOTAS – CARLOS SAMANIEGO LEO

La Aplicación empezara con un login, en el que podremos iniciar sesión manualmente, acceder a la ventana para registrar un usuario o iniciar sesión con Google.



Si queremos iniciar sesión con una cuenta que no este creada en el firebase, o que si este creada pero la contraseña es incorrecta nos saltara el siguiente alert.



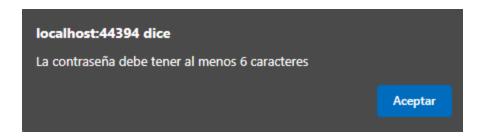
Si por ejemplo introducimos como correo, un correo no valido, por ejemplo, que no acabe ni en @gmail.com, @educa.jcyl.es..., nos saltara el siguiente alert



Pasando a la ventana de registro, pulsando al botón Registrarse accederemos a la siguiente ventana



En esta ventana podremos introducir un correo y una contraseña para que se cree en la base de datos, para los valores de estos campos también tendremos alert si se escribe un correo no valido, también si la contraseña tiene menos de 6 caracteres



Una vez se introduzcan los campos de manera correcta nos saldrá el siguiente alert, informando de que se ha creado el usuario correctamente



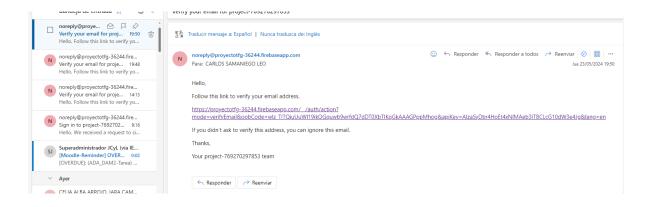
Y otro alert confirmando que se ha enviado un correo de verificación a la cuenta escrita



Una vez aceptados estos alerts, volveremos al login dando a la flecha de al lado de la recarga, si intentamos iniciar sesión con esta cuenta creada sin haber confirmado el email, no nos entrará a la app y nos saldrá el siguiente alert.



Entonces procedemos a acceder al correo y aceptar el link que se nos enviará el cual nos redirigirá a una ventana confirmando la verificación de este correo



Your email has been verified

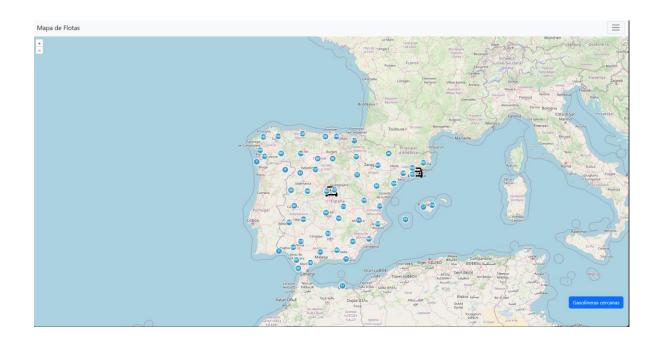
You can now sign in with your new account

Una vez hecho todo esto podremos acceder con la cuenta creada a la aplicación. Otra de las opciones que hay para logarse es hacerlo a través de Google, pinchando en el botón de inicio de sesión con Google nos aparecerá la siguiente ventana en la que, seleccionando una cuenta, si esa cuenta no esta creada en firebase se creara con una contraseña aleatoria, pero si esta creada

solamente iniciara sesión. Cuando se crea a través de Google se establece una contraseña aleatoria.



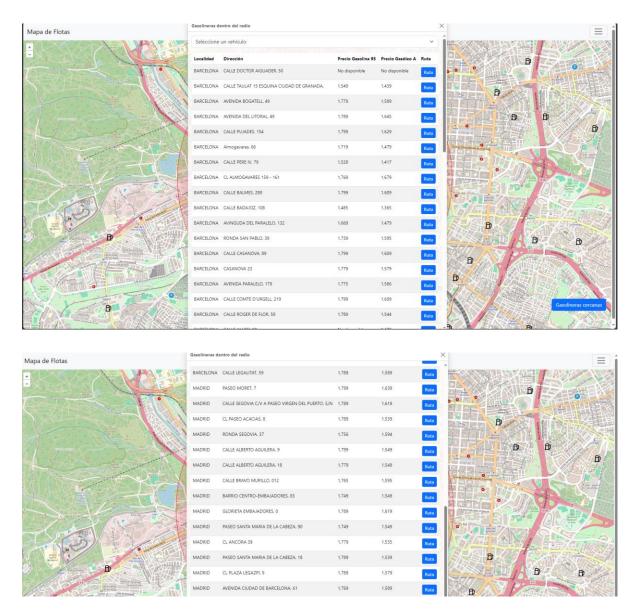
Una vez dentro, dependiendo con que cuenta nos hayamos logado, guardaremos un id u otro para cargar en el siguiente mapa los coches asociados a ese id.



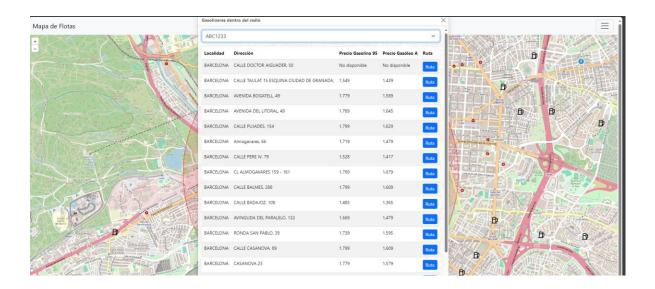
En este mapa podemos observar la ubicación de los coches de la cuenta que se ha logado y todas las gasolineras del api del gobierno español. Una vez ampliamos el mapa por ejemplo a un vehículo observamos que cada coche tiene un radio de 3 kilómetros alrededor suyo y que las gasolineras van mostrando con un icono la ubicación exacta en la que se encuentran.



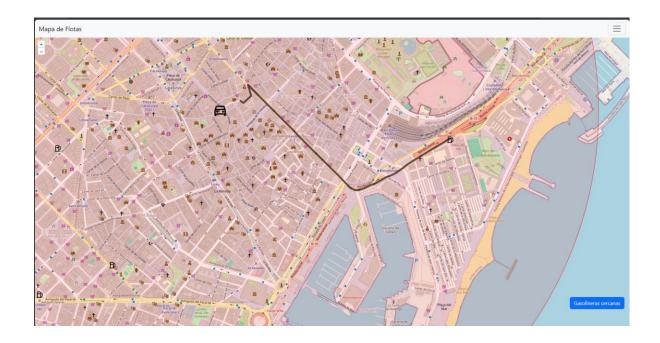
Este radio es el que usaremos para marcar las gasolineras cercanas a ese coche a las cuales podremos planificar su ruta. Para ver todas las gasolineras cercanas pulsaremos el botón de Gasolineras cercanas situado en la parte inferior derecha de la ventana y son saldrá la siguiente tabla con los datos de las gasolineras (Principalmente se cargaran las gasolineras de todos los vehículos del mapa, pero luego tendremos un select para elegir el coche del que queremos ver sus gasolineras cercanas) Aquí está un ejemplo para ver todos los vehículos:



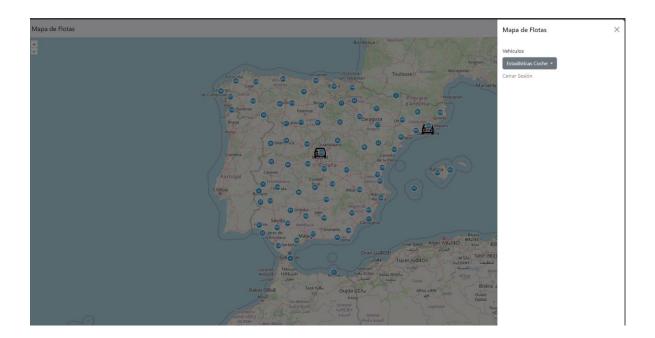
Y aquí otro ejemplo para ver solo las gasolineras del vehículo que queramos



Como se puede observar tendremos un botón ruta, con este botón lo que conseguiremos es que se ampliar el mapa a la ruta del coche a la gasolinera cercana, marcando esta ruta entre ambos puntos



Otra de las opciones que tenemos en esta ventana es abrir un menú lateral clicando sobre el botón del navbar en la derecha



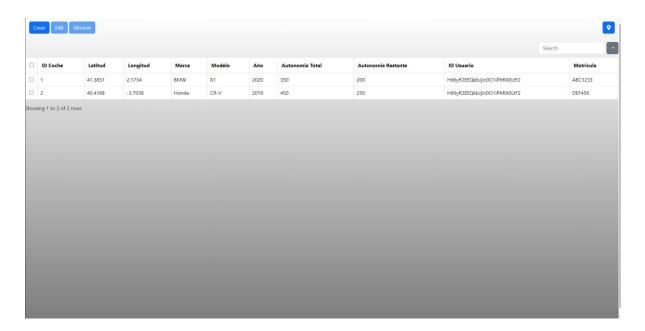
En este menú lateral encontraremos 3 opciones:

- Clicando a vehículos accederemos a la ventana con todos los vehículos asociados a la persona logada.
- En estadísticas coche encontramos un select para sleccionar uno de los vehículos y sacar un modal con los datos del coche seleccionado.



- En cerrar sesión, volveremos al login cerrando correctamente la sesión de firebase, porque si intentamos volver al login por otro medio como dando a la flecha para volver al lado del símbolo de recarga, nos volverá a redirigir instantáneamente a la ventana del mapa.

En cuanto a la ventana de vehículos encontramos la siguiente tabla

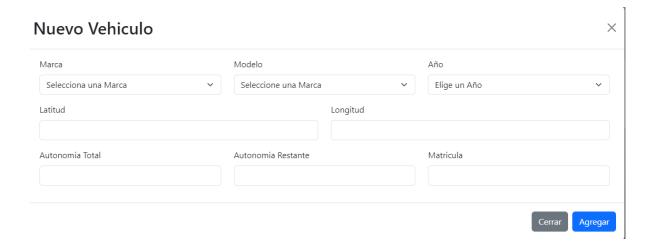


En esta tabla, podemos encontrar tablas espicificas escribiendo el dato que queramos en el buscador de arriba a la izquierda, además a la derecha de este buscador encontramos un botón que nos permitirá seleccionar los campos que queremos o no queremos visualizar en la tabla



Arriba a la derecha de la ventana se dispone de un botón para regresar al mapa.

Otras funciones de esta tabla son crear, editar y eliminar coches, principalmente solo vendrá activo el botón de crear el cual nos mostrara el siguiente modal para crear un vehículo.

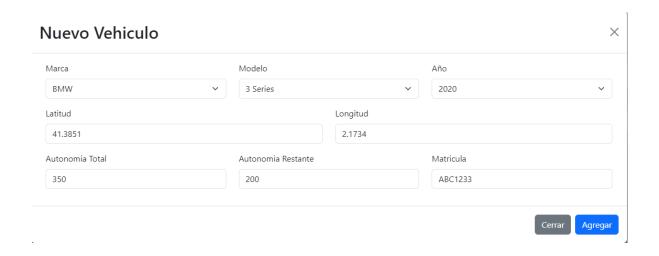


Cuando vamos a seleccionar un modelo nos requiere que seleccionemos una marca y una vez seleccionada esta marca se cargaran los modelos correspondientes a la Marca seleccionada. Como no se dispone de sensores se introduce la latitud y longitud a mano.

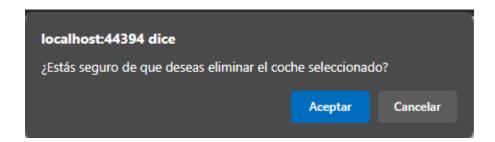
Si queremos editar o eliminar en la tabla se debe de seleccionar alguno de los recuadros situados en la primera columna de esta tabla.



Esto permite editar la fila seleccionada, abriendo el siguiente modal con los datos de este registro



Si por ejemplo queremos eliminar, se podrán seleccionar todas las filas que se quiera, pudiendo eliminar la cantidad de registro que se desee, en el caso de seleccionar más de una fila, el botón de editar dejara de funcionar. Si queremos eliminar deberemos de confirmar un mensaje que nos aparecerá en la ventana.



Por último, si la tabla contiene una cantidad superior a x registros, se establece una paginación de los registros.

Esto serian todas las funcionalidades de la aplicación.