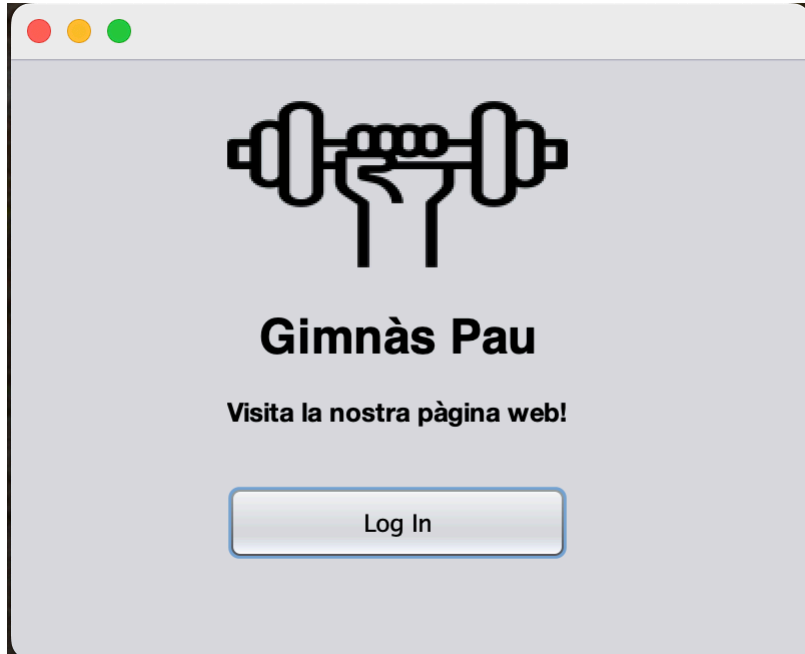


# Manual d'Usuari de l'App de GimnàsPau

---

Benvingut al manual d'usuari de Gimnàs Pau App, una aplicació pensada per facilitar la gestió d'entrenaments, exercicis i usuaris dins d'un entorn virtual. Aquest document et guiarà per entendre com funciona el projecte, com executar-lo i com utilitzar-ne les funcionalitats principals.



Aquest document ha estat creat per a la versió 1.0 del projecte i està pensat per a desenvolupar i fer servir l'aplicació des de zero.

## Índex

---

1. Introducció
2. Requisits
3. Instal·lació
4. Estructura del Projecte
5. Inici de l'Aplicació
6. Pantalles i Funcionalitats Principals
7. Característiques
8. Problemes Comuns i Solucions
9. Contribució i Issues
10. Contacte

## 1. Introducció

---

L'App del Gimnàs Pau és una aplicació d'escriptori desenvolupada en Java amb Swing i Maven que permet:

- Login d'instructors i usuaris.
- Gestió d'usuaris associats a un instructor.
- Creació de nous entrenaments (Workouts).

- Creació, edició i eliminació d'exercicis.
- Generació automàtica d'exercicis per a cada entrenament.
- Feedback de l'usuari i visualització d'horaris.

L'aplicació està desenvolupada exclusivament per als usuaris del Gimnàs Pau, ubicat a Inca, Illes Balears.

El projecte està desenvolupat amb una arquitectura **MVC** (Model-Vista-Controlador), separant clarament:

- Les dades (Models),
- La lògica d'accés (Services),
- L'accés a dades (DataAccess).

Aquest manual et guiarà pas a pas per instal·lar, executar i utilitzar totes les funcionalitats.

## 2. Requisites

---

Per editar i executar el codi mitjançant un IDE (NetBeans, Eclipse, IntelliJ..) es necessita:

- Java Development Kit (JDK) 11 o superior.
- Apache Maven 3.6+.
- Github.
- Sistema operatiu: Windows, macOS o Linux.

A continuació les passes d'instal·lació

## 3. Instal·lació

---

1. Clona el repositori:

```
[ git clone https://github.com/Faisuwu/DI04 ] [ cd DI04 ]
```

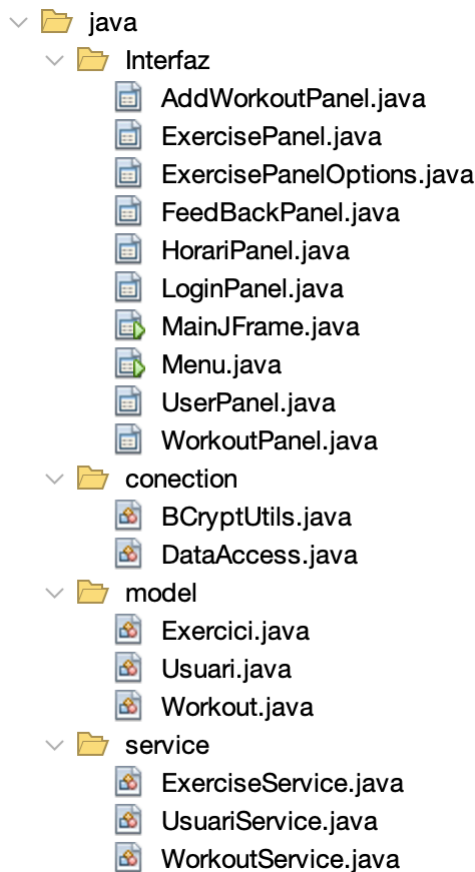
2. Compila i empaqueta: [ mvn clean package ]

3. Pots obrir l'aplicació mitjançant el jar: [ java -jar target/DI04-1.0.jar ] o executar el "MainJFrame".

## 4. Estructura del Projecte

---

Les classes es divideixen en 4 packages, com es pot observar a la següent imatge:



À continuació, una descripció de cada package:

## 1. Interfaz

Són totes les classes Java que componen l'interfaç gràfica de l'aplicació. Hi ha 2 JFrames principals, el de Login i el de l'aplicació, seguit de varis JPanels que son les pàgines secundaries.

JFrames -> 2; MainJFrame, Menu

JPanels -> 8; els restants de l'imatge

## 2. Conexión

Són les classes referents a la connexió de la base de dades, el componen:

- BCryptUtils: La classe que gestiona xifrar contrassenyes per validarles a la base de dades
- DataAcces: La classe que gestiona totes les consultes referents a la base de dades

## 3. Model

Les classes que representen les taules de la base de dades mitjançant "Objectes" de Java. Hi ha una per taula relevant de la BBDD:

- Exercici
- Usuari
- Workout

## 4. Service

Els serveis de les classes del Model, que fant d'intermediari per connectarse a la BBDD mitjançant DataAcces

- ExerciciService
- UsuariService
- WorkoutService

## 5. Inici de l'Aplicació

---

En executar el JAR o el MainJFrame, apareix la finestra de login. Si no tens usuari, cal crear-ne un a la base de dades o usar-ne un existent. Per fer Tests de l'aplicació, es pot utilitzar el següent usuari: Correu: "[a@b.c](#)" Contrassenya: "string".

L'estructura de l'aplicació és la següent:

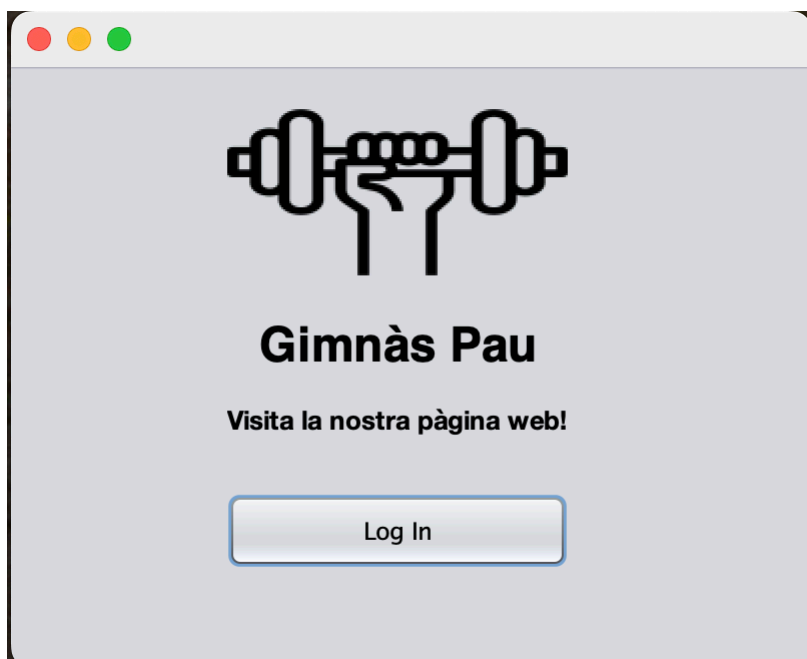
Login → Menu Principal → Mòduls de Gestió → Tancar Sessió

## 6. Pantalles i Funcionalitats Principals

---

### Pantalla d'Inici

És la pantalla que s'obri al executar l'aplicació. Conté el logo i un botó per anar al login.



### Pantalla de Login

La pantalla de validament d'usuaris. Si el login es correcta s'obri el JFrame del Menú.

Pasos per obrir l'aplicació a partir de aquí:

- Introdueix usuari i contrassenya.
- Fes clic a Login.
- Si és vàlid, s'obre el Menú Principal.



**Identifica't**

Usuari

Contrasenya

Log In

## Menú Principal

És el nexxe per anar a totes les pàgines de l'aplicació. Conté:

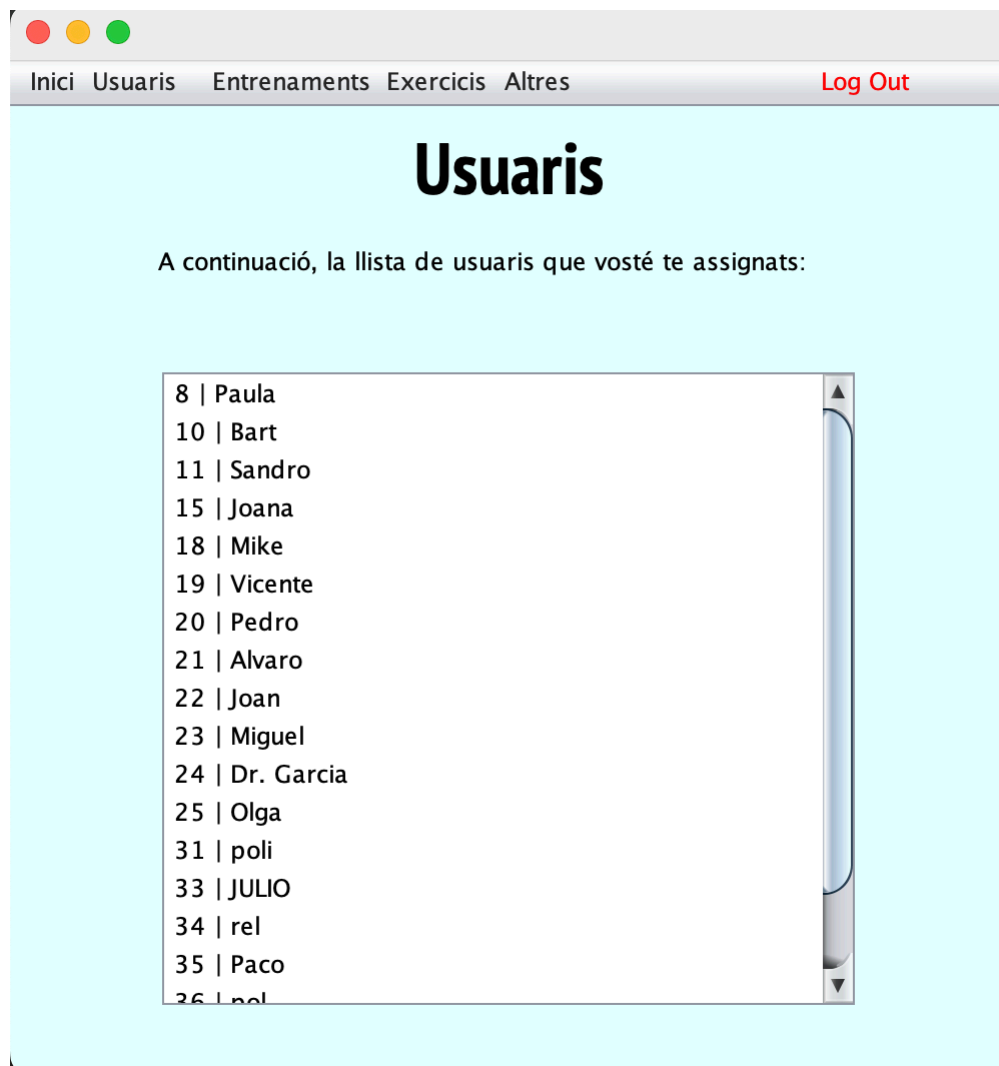
- Botons per gestionar Usuaris, Exercicis, Entrenaments i LogOut.
- Menú superior amb les mateixes opcions que es mantenen a totes les pàgines i accés a Feedback i Horari.



## Gestió d'Usuaris

La pàgina on surten tots els usuaris. Es bastant simple però conté:

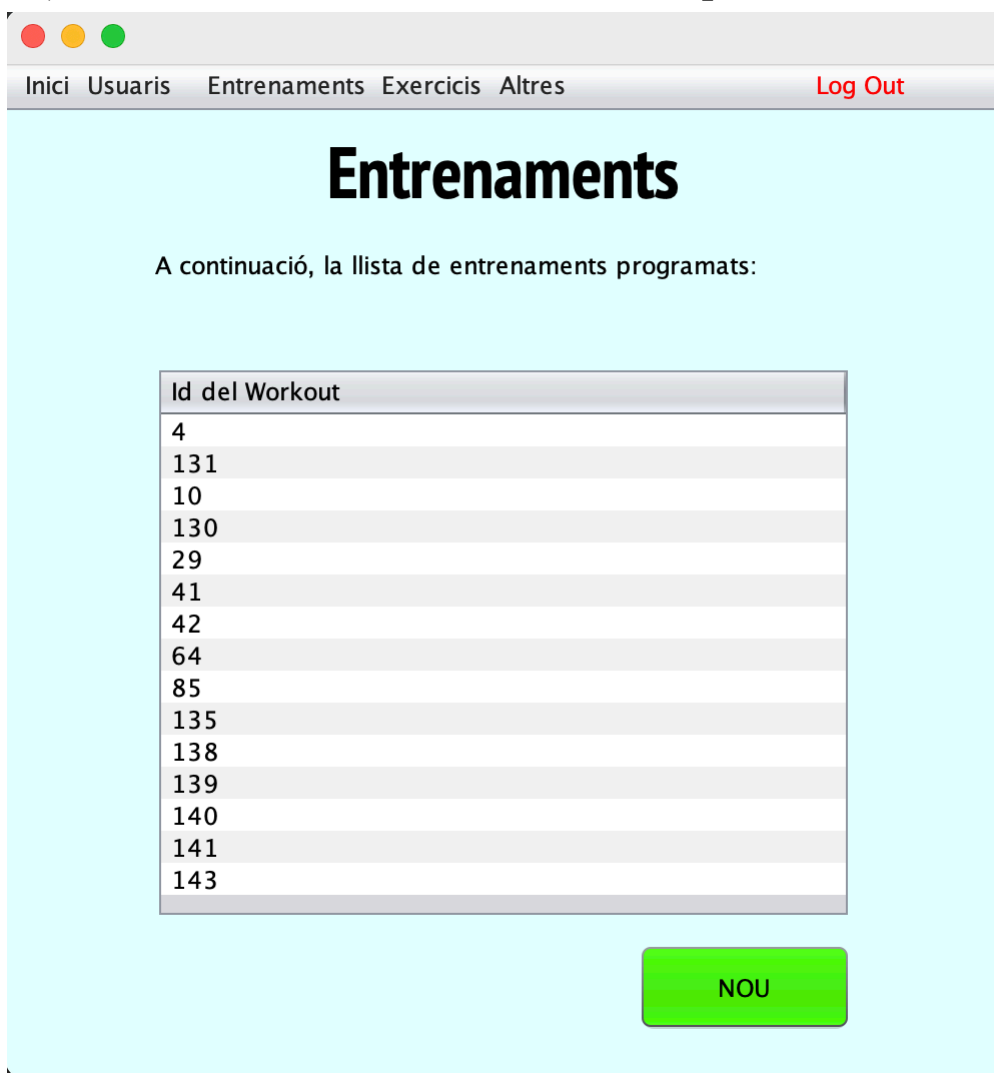
- Llista d'usuaris associats a l'instructor.



## Gestió d'Entrenaments

La pàgina per gestionar els entrenaments assignats a un usuari. Conté:

- Llista d'Entrenaments de l'usuari seleccionat
- Botó per anar al formulari per crear un nou Entrenament.



## Nou Entrenament

La pàgina per afegir un nou entrenament a l'usuari a la base de dades. Conté:

- Formulari per crear un nou Entrenament.
- Validacions de camps obligatoris.
- Generació automàtica d'exercicis.

Inici Usuaris Entrenaments Exercicis Altres Log Out

# Afegir un nou Entrenament

Per favor, rellena el formulari per afegir un nou entrenament.

---

**ID de l'Usuari** (!) Si ho canvies, es crearà el entrenament a unaltre usuari

**Comentaris**

**Numero d'Exercicis Inicials**

(!) Si vols afegir exercicis personalitzats, clica sobre el nom del entrenament a la página d'entrenaments

**Nom dels exercicis Inicials** (!) Si en poses mes d'un tipus, separal's per " , "

☐ He informat a l'usuari del nou entrenament

Tornar

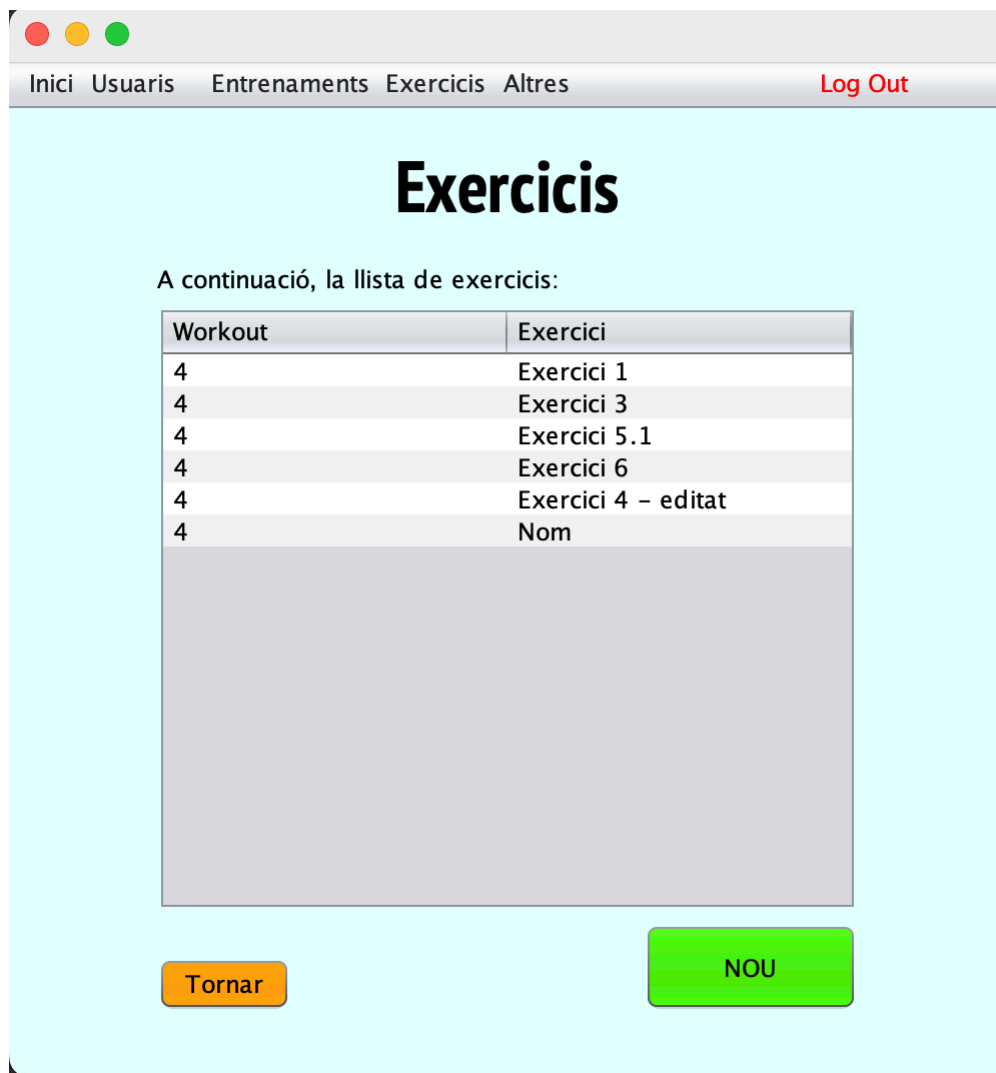
NOU

## Gestió d'Exercicis

La página que permet visualitzar els exercicis assignats a un workout. Conté:

- Llista d'exercicis per Workout.





## Accions a un Exercici

La pàgina que permet l'edició, eliminació i creació d'exercicis dintre de la base de dades. Depenent de si se ha clicat a fer un exercici nou o un existent, els botons de la pàgina canvien.

- Si se fa un nou exercici, només deixa "afegir" ja que no hi ha res per editar o eliminar
- Si se ha clicat un exercici existent, no es pot afegir res nou però el formulari estarà completat amb les dades de l'exercici, i deixarà els botons actius de "Crear" o "Eliminar".

Inici Usuaris Entrenaments Exercicis Altres Log Out

## Opcions del Exercici

**Descripció del cas:**  
Estás editant un exercici existent. També el pots borrar

---

ID Workout: 4 ID Exercici: 3

Nom:

Exercici 3

Descripció:

Fondos

---

**ELIMINAR** **EDITAR** **CREAR**

Tornar

## Feedback

El FeedBackPanel permet enviar missatges de Feedback. Conté un formulari que es pot completar, i per enviar-ho es necessari acceptar els requisits



The screenshot shows a web browser window with a light blue background. At the top, there is a navigation bar with links: 'Inici', 'Usuaris', 'Entrenaments', 'Exercicis', 'Altres', and a 'Log Out' button in red. Below the navigation bar, the main heading is 'Formulari' in large, bold black text. Underneath the heading, there is a sub-heading 'Aqui pots enviar-nos suggeriments o millores!'. The form consists of two text input fields: 'Assumpte' and 'Descripció'. Below these fields, there is a section titled 'Naturalesa del missatge' with four checkboxes: 'Suggestiment', 'Crítica', 'Millora', and 'Queixa'. Below this section, there is a section titled 'Assumpes legals' with two radio buttons: 'Sóc conscient de que aquest missatge no és anónim' and 'Accept la política de acomiadament de Gimnás Pau'. At the bottom right of the form, there is a button labeled 'Enviar'.

Inici Usuaris Entrenaments Exercicis Altres Log Out

# Formulari

Aqui pots enviar-nos suggeriments o millores!

Assumpte

Descripció

Naturalesa del missatge

☐ Suggestiment ☐ Crítica

☐ Millora ☐ Queixa

Assumpes legals

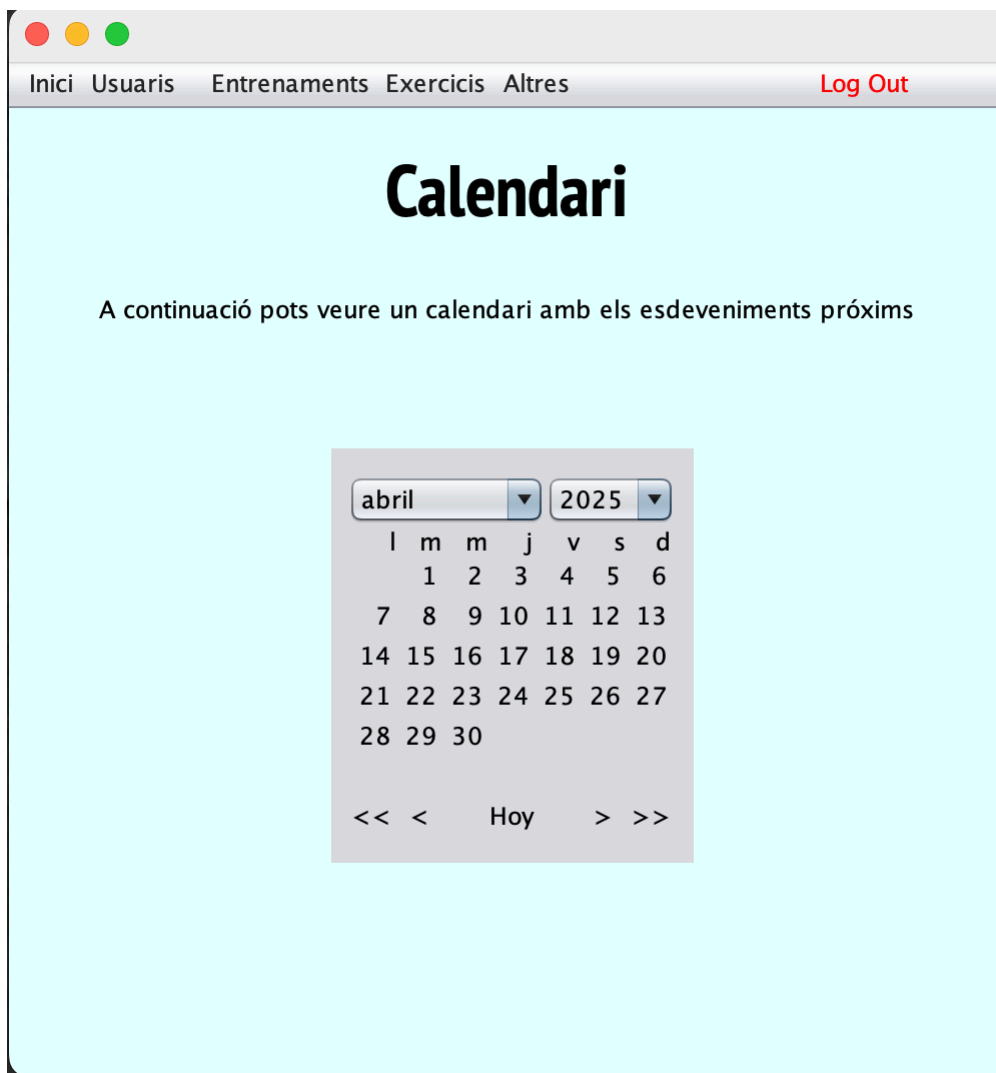
☐ Sóc conscient de que aquest missatge no és anónim

☐ Accept la política de acomiadament de Gimnás Pau

Enviar

## Horari

HorariPanel mostra el calendari d'activitats properes del gimnás.



## 7. Característiques

- Flux de Navegació amb Animació

La navegació entre panells utilitza un Timer per fer una animació suau. Això millora l'experiència d'usuari.

- Gestió de usuaris per a instructors

La aplicació té moltes pàgines exclusives destinades a la gestió de usuaris per part dels instructors

- Visualització de les teves pròpies dades

A pesar de que está destinada a la gestió, si fas login amb un usuari que és un client, podràs observar els teus entrenaments i exercicis.

## 8. Problemes Comuns i Solucions

A continuació, els problemes més comuns a l'hora de executar el codi i les seves solucions:

| Problema            | Solució  |
|---------------------|--|
| Error de compilació | Executar <code>mvn clean</code> i comprovar dependències al <code>pom.xml</code> |

| Problema               | Solució   |
|------------------------|---|
| Fitxer doc/ no generat | Comprovar el plugin <code>maven-javadoc-plugin</code> |
| Login incorrecte       | Revisar BBDD i usuari. Provar amb l'usuari de test    |

## 9. Contribució i Issues

---

Per qualsevol dubte o petició de millora, obre un issue al repositori:

- A la secció Issues, fes clic a New issue.
- Explica breument el problema o idea.
- Assigna l'issue si cal a un col·laborador.

### Exemples d'issues:

- Proposta de nova funcionalitat
- Informe de bug
- Suggeriment per millorar la interfície

## 10. Contacte

---

Qualsevol problema, pregunta o millora es pot consultar obrint un Github issue o sinó, mitjançant un correu electrònic.

Autor: Antoni Maqueda Bestard

Correu: [amaqueda@paucasesnovescifp.cat](mailto:amaqueda@paucasesnovescifp.cat)

Repositori: <https://github.com/Faisuwu/DI04>

Fi del Manual.

Gimnàs Pau 2025 © | Aplicació de gestió d'entrenaments i exercicis