M

Descripción breve

Proyecto de la materia de Fundamentos de Desarrollo Móvil con uso de Flutter y Firebase

Manual de usuario

Proyecto Biblioteca virtual

Índice

Fernando Mendoza Rodríguez

David Alejandro Monreal Vázquez

05/12/2022

1. [Introducción](#introduccion)
   1. [Objetivo](#objetivo)
   2. [Requerimientos](#requerimientos)
2. [Manual de usuario](#manual)
   1. [Ingreso al sistema](#ingreso)
   2. [Registro de datos](#registro_de_datos)
   3. [Modificación de datos](#modificacion_de_datos)
   4. [Cerrar sesión](#cerrar_sesion)
3. Introducción
4. Objetivo

Otorgar un sistema a los usuarios dónde puedan crear una cuenta y registrar, modificar y consultar libros temas variados dentro de una aplicación móvil.

1. Requerimientos

Hardware y Software

1. Smartphone con Android 10 o IOS 10 o superiores
2. Conexión a Internet
3. 2GB de RAM o superior

Diseño e implementación

1. Interfaz sencilla y amigable.
2. Conexión a base de datos en Firebase mediante librerías y configuración especializadas.
3. Implementación de diseño desarrollado en Flutter Flow.
4. Codificación en Flutter dentro de Android Studio.
5. Utilización de GitHub para manejo de versiones y trabajo colaborativo.
6. Manual de usuario
7. Ingreso al sistema

En esta pantalla (Ilustración 1) el usuario debe digitar su cuenta creada con correo o contraseña y presionar el botón de INGRESAR. Si el usuario no se ha registrado, debe presionar el botón de REGRISTRARSE, el cual lo llevará a una pantalla (Ilustración 2) dónde debe digitar su nombre de usuario, correo electrónico y crear una contraseña y posteriormente debe presionar el botón REGISTRAR.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Ilustración Ilustración

1. Registro de datos

En esta pantalla (Imagen 3) el usuario puede añadir un libro al catálogo, debe presionar el botón ‘+’ el cual le dará acceso a una nueva pantalla (Imagen 4) dónde debe digitar los atributos solicitados del libro a registrar, cuando haya completado el llenado de la información deberá presionar el botón de REGISTRAR LIBRO.

1. Modificación de datos

Una vez que se haya registrado al menos un libro, el usuario podrá modificar la información de este en cualquier momento, en la pantalla dónde está el listado de libros se mostrará un botón que dice EDITAR el cual lo mandará a otra pantalla (Imagen 6) dónde deberá modificar los datos deseados y darle al botón de CONTINUAR.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. Cerrar sesión

Para cerrar sesión basta con salir de la aplicación y se cerrará su sesión, cada vez que ingrese a la aplicación deberá escribir su correo y contraseña previamente creados.