

# Gymmodo

La mejor App para tu gym



Edgar Luque, Shah Sawar, Ronald Intriago

Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Escola del Treball

Barcelona

13 de mayo de 2021

### **Resumen**

Gymodo es una aplicación que tiene como objetivo resolver los problemas que puedan tener los gimnasios en estos tiempos modernos, pero sobretodo, problemas originados a partir de la pandemia del Covid-19.

Este documento explica el desarrollo de esta aplicación, su funcionalidad y la organización del equipo.

# Índice

<b>1. Presentación del proyecto</b>	<b>3</b>
<b>2. Estructura y Organización</b>	<b>4</b>
<b>3. Tecnología usada</b>	<b>5</b>
3.1. Organización . . . . .	5
3.1.1. Asana . . . . .	5
3.1.2. Toggl . . . . .	5
3.2. Desarrollo . . . . .	5
3.2.1. Control de Versiones . . . . .	5
3.2.2. Android Studio . . . . .	5
<b>4. Análisis funcional</b>	<b>6</b>
4.1. Diagrama UML . . . . .	7
4.2. Diagrama Casos de Uso . . . . .	8
4.3. Diagrama Relacional (bases de datos) . . . . .	9
<b>5. Diseño</b>	<b>10</b>
5.1. Colores . . . . .	10
5.2. Mockup . . . . .	10
<b>6. Estadísticas sobre el proyecto</b>	<b>11</b>
6.1. Contribuciones . . . . .	11
6.2. Líneas de código . . . . .	11
<b>7. Conclusión</b>	<b>12</b>
7.1. Posibles ampliaciones . . . . .	12

# 1. Presentación del proyecto

Este proyecto se basa en el desarrollo de una aplicación para Android, esta aplicación tiene como objetivo principal cubrir las necesidades digitales que puede tener un gimnasio como:

- Crear rutinas y ejercicios.
- Reservar una hora para ir al gimnasio.
- Crear tus propias dietas y escanear el código de barras de los productos para ver su nutrientes.
- Ver noticias relacionadas con el mundo del ejercicio.

## 2. Estructura y Organización

TODO EXPLICAR ORGANIZACION AQUI

## 3. Tecnología usada

### 3.1. Organización

#### 3.1.1. Asana

Para organizar las tareas que tenemos que hacer hemos empleado Asana, una aplicación web que permite organizar el trabajo.

Con Asana podemos crear tareas, sub-tareas y asignarlas a cada uno, también permite poner un tiempo limite.



#### 3.1.2. Toggl

Para saber el tiempo empleado en cada tarea usamos la herramienta toggl tracker.



### 3.2. Desarrollo

#### 3.2.1. Control de Versiones

El sistema de control de versiones que hemos usado es git, gracias a esta herramienta podemos mantener el proyecto de forma eficiente, este es nuestra forma de trabajar:



1. Actualizar la branca rama principal
2. Crear una rama donde guardaras tu nuevo trabajo.
3. Hacer el trabajo y subirlo.
4. Otro miembro revisa el código y si esta bien se hace un merge a la rama principal.
5. Repetir el paso 1.



#### 3.2.2. Android Studio

Para desarrollar la aplicación hemos usado el IDE Android Studio. Este IDE es el estándar de la industria para crear aplicaciones de Android, esta desarrollada por Google y JetBrains.

## 4. Análisis funcional

## 4.1. Diagrama UML

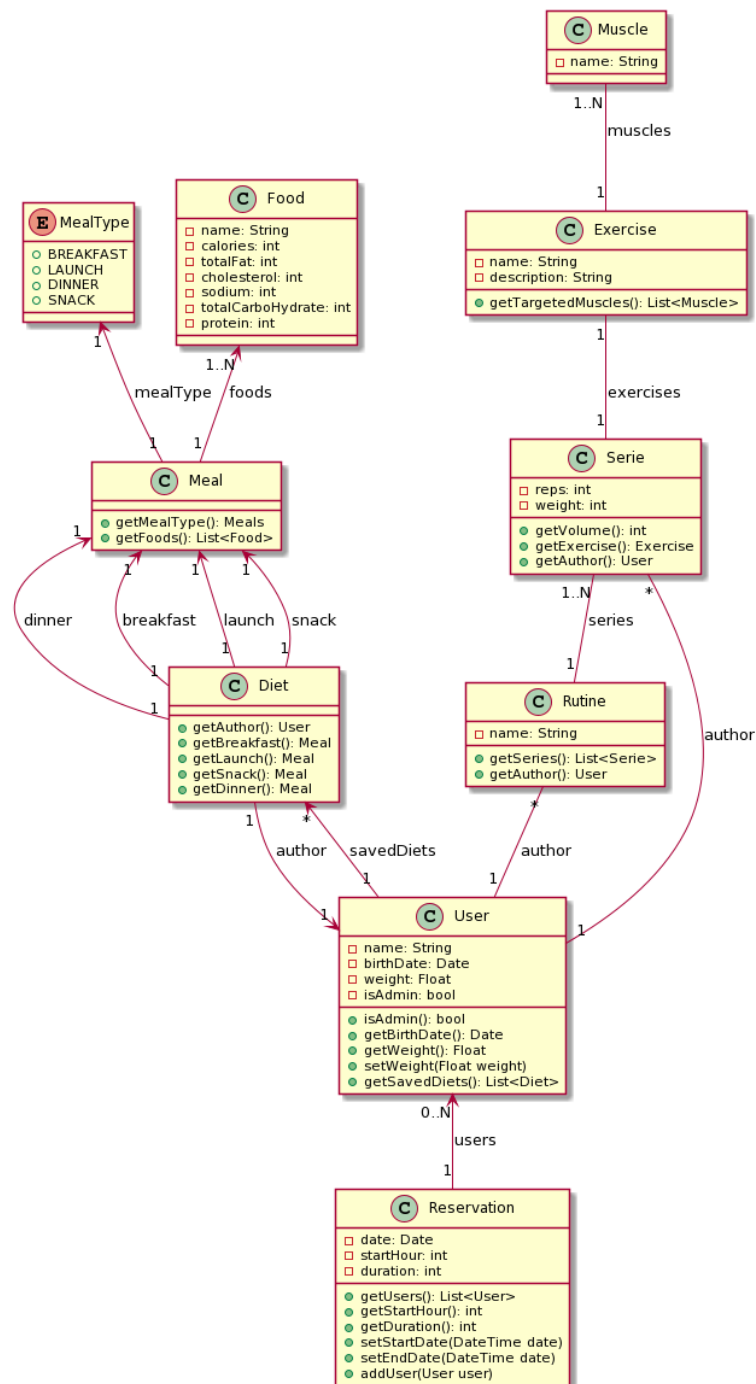


Figura 1: Diagrama UML



## 4.2. Diagrama Casos de Uso

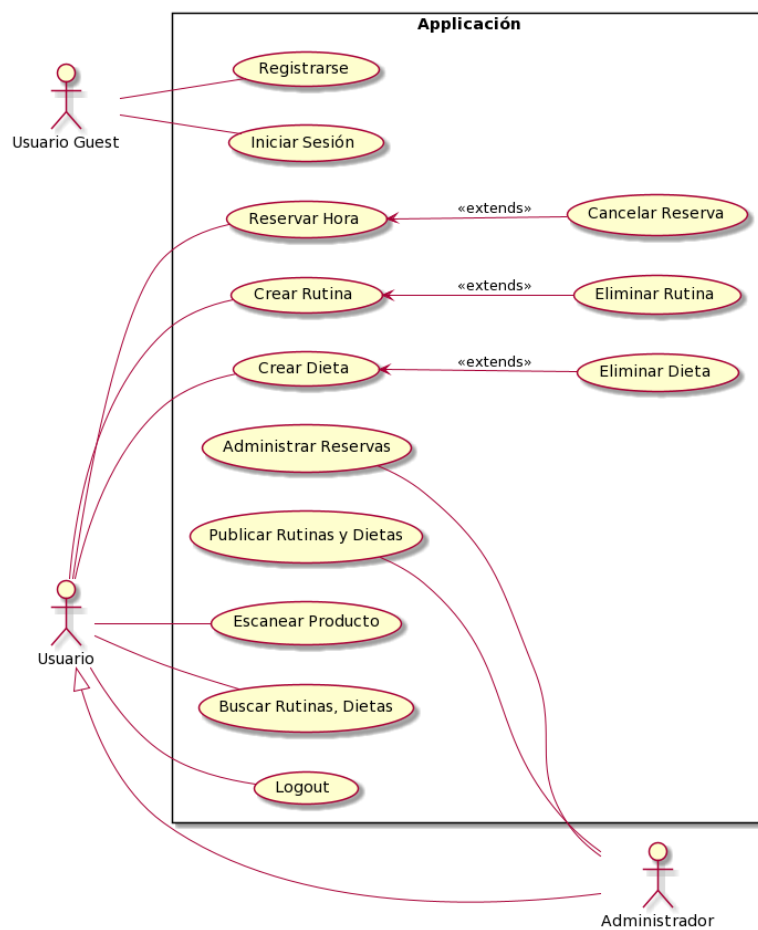


Figura 2: Diagrama de Casos de Uso

TODO: Explicar casos de uso paso a paso. e.g: 1. seleccionar boton x, hacer x, etc

### 4.3. Diagrama Relacional (bases de datos)

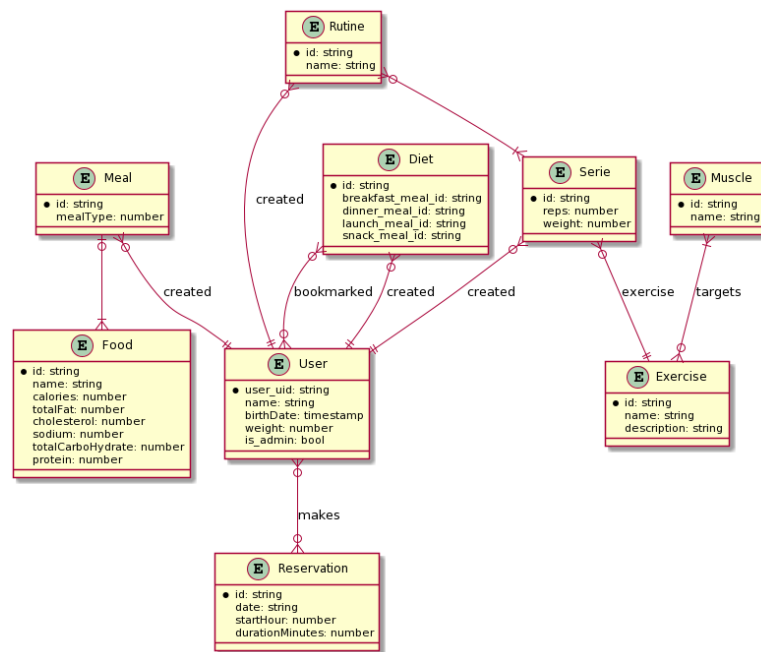


Figura 3: Diagrama Entidad Relacion

## 5. Diseño

TODO: Explicar la idea principal del diseño

### 5.1. Colores

TODO: explicar los colores utilizados

### 5.2. Mockup

Link al mockup  
todo: poner foto

## 6. Estadísticas sobre el proyecto

### 6.1. Contribuciones



Figura 4: edg-l = Edgar, JRIP24 = Ronald, shasawar = Shah

### 6.2. Lineas de código

Language	Files	Lines	Code	Comments	Blanks
Batch	1	84	61	0	23
Java	69	8648	5670	1453	1525
JSON	1	47	47	0	0
Markdown	1	2	0	2	0
Prolog	1	21	18	0	3
Shell	1	172	130	23	19
TeX	1	200	136	0	64
XML	96	4280	3760	100	420
Total	171	13454	9822	1578	2054

## **7. Conclusión**

### **7.1. Posibles ampliaciones**

#### **7.1.1. Ampliar los datos de la comida**

Se podrían mostrar mas datos sobre la comida que escaneas, y a partir de estos datos llegar a conclusiones útiles para el usuario.