

MANUAL DE INSTALACION, OPERACIÓN O USUARIO

Versión 1.0

Publicado 06/05/2025

Desarrolladores:

- Héctor Medina de la Cruz
- Kevin Alejandro López Reyes

Contenido

| | |
|---|----|
| Introducción | 4 |
| Instalación | 4 |
| Descarga | 5 |
| Instalación | 5 |
| Manual De Usuario | 7 |
| Primeros pasos | 7 |
| Pestaña principal | 8 |
| CLASES | 10 |
| Eliminar clase | 10 |
| SELECTOR DE COLOR | 12 |
| HORARIO | 14 |
| 1. Añadir y modificar texto en las casillas | 14 |
| 2. Agregar y eliminar filas y columnas | 14 |
| 3. Guardar el horario | 15 |
| 4. Revertir al último horario guardado | 15 |
| Tareas y actividades | 16 |
| 1. Interfaz de Tareas | 16 |
| 2. Agregar tareas | 16 |
| 3. Información de tareas | 17 |
| 4. Eliminar Tareas | 18 |
| 5. Mover Tareas de ubicación | 18 |
| 6. Filtrar tareas | 19 |
| Tarjetas | 20 |
| 1. CREAR MAZOS | 20 |
| 2. Eliminar mazos | 20 |
| 3. Mazos | 21 |
| 4. Interfaz de mazo | 21 |
| 5. Diseñar tarjeta | 22 |
| 5.1 Memoria | 22 |
| 5.2 Pregunta | 22 |
| 6. Tarjetas | 23 |
| 7. COMENZAR | 24 |
| 8. Reinicio | 25 |
| CALENDARIO | 27 |
| 1. Días | 27 |
| 2. Tareas | 27 |

| | |
|--|----|
| 3.Navegación entre meses..... | 28 |
| Notas..... | 29 |
| 1.Notas Grandes | 29 |
| 2.Botones..... | 29 |
| 2.1 Botones de Estilo | 30 |
| 2.2 Botones de Formato | 30 |
| 3.Conexión entre notas pequeñas y grandes..... | 31 |
| Música | 32 |
| 1.Playlists | 32 |
| 1.1 Crear Playlists | 32 |
| 1.2 Eliminar playlists..... | 32 |
| 1.3 Playlists creadas..... | 33 |
| 2.CANCIONES..... | 33 |
| 3.Interfaz de playlists..... | 34 |
| 3.1 Botones superiores..... | 34 |
| 3.2 Botones inferiores..... | 35 |
| 4. Reproductor | 36 |
| Preguntas frecuentes (FAQs)..... | 38 |

Introducción

Study Berry es una aplicación hecha por estudiantes para estudiantes. Un organizador académico perfecto para organizarte y aprender usando técnicas de estudio en la aplicación con una interfaz amigable al usuario.

Público objetivo: estudiantes

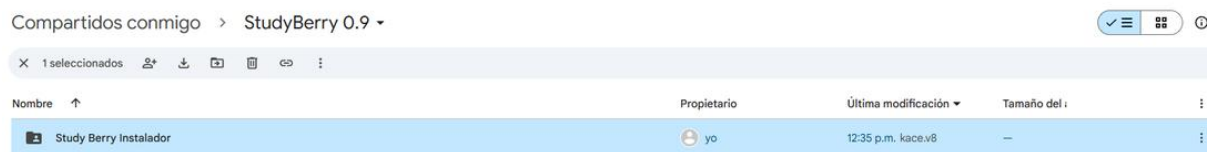
Requisitos:

- 500 MB DE RAM
- 50 MB DE Espacio de almacenamiento
- Sistema operativo Windows 10 o superior

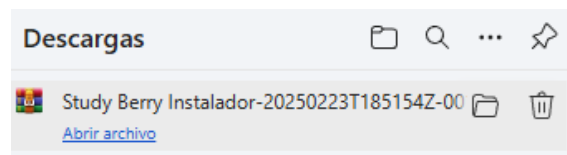
Instalación

Descarga.

- Ingresa al siguiente enlace para descargar la Study Berry: [StudyBerry 0.9 - Google Drive](#)



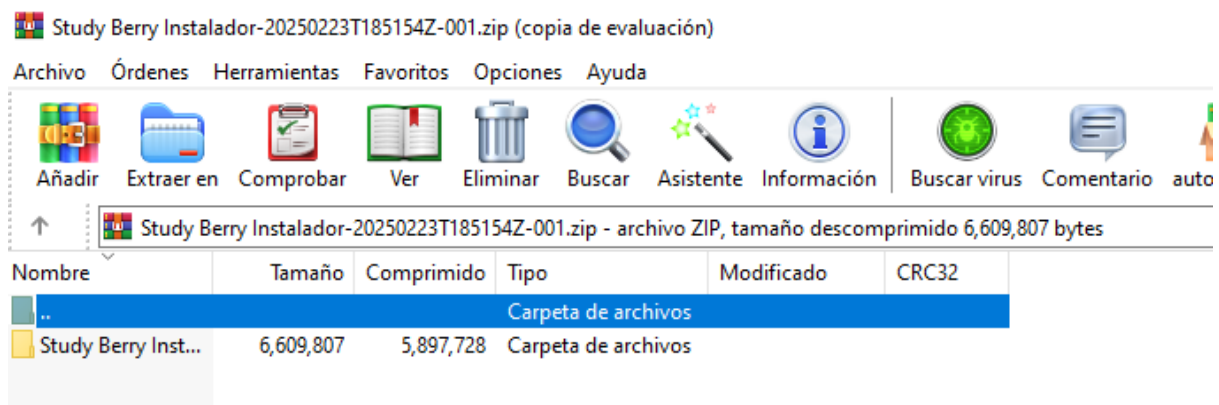
- Selecciona la opción de descargar una vez seleccionada la carpeta.






Ten en cuenta que es necesario cumplir los requisitos y tener una conexión a internet estable para instalar el programa exitosamente.

Instalación.

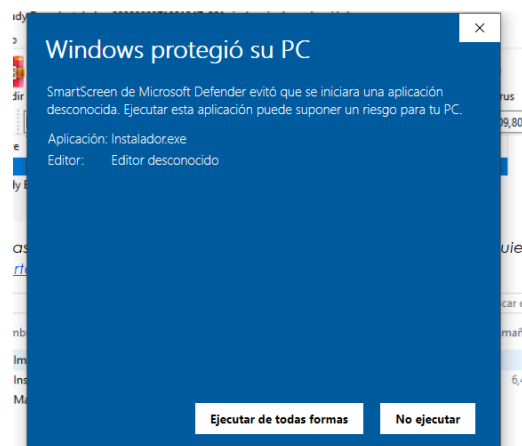
- Una vez descargado el archivo cambie de ubicación a la carpeta de escritorio.
- descomprime dando click derecho en “extraer aquí” o abriendo WinRAR y dando a la opción “Extraer en”.



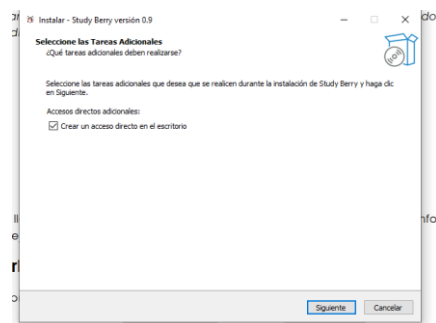
En caso de no contar con WinRAR puede descargarlo en la siguiente página: [Soporte WinRAR - Como instalar WinRAR en Windows](#).

| Buscar en Study Berry Instalador | | | |
|---|------------------------|--------------------|----------|
| Nombre | Fecha de modificación | Tipo | Tamaño |
|  Imagenes Atribucion | 23/02/2025 12:34 p. m. | Documento de te... | 2 KB |
|  Instalador | 23/02/2025 12:12 p. m. | Aplicación | 6,454 KB |
|  Manifiesto | 23/02/2025 12:15 p. m. | Documento de te... | 1 KB |

- Para instalar la aplicación ejecuta el archivo de nombre *Instalador*, como administrador.



- Si llega a aparecer esta ventana de Windows Defender dar click en Mas Informacion y ejecutar de todas formas



- Una vez en el instalador, selecciona la opción de crear acceso directo eso facilitará el acceso a la aplicación.
- Al terminar la instalación Study Berry se ejecutará de forma automática.

Manual De Usuario

Primeros pasos

Abre la aplicación y regístrate ingresando tus datos pertinentes.



The registration form features a logo at the top center depicting an open book with red apples and blueberries. Below the logo, the form includes input fields for 'Nombre de usuario' and 'Contraseña', a dropdown for 'Edad', and radio buttons for 'Genero' (Chico, Chica, Otro). A checkbox labeled 'Mostrar Contraseña' is positioned below the password field. A dark blue button labeled 'Registrarse' is centered below the form. At the bottom, a link 'Iniciar Sesión' is provided for users who are already logged in.

Después inicia sesión, el equipo de Study Berry le recomienda mantener sesión activada para evitar problemas



The login form features the same logo as the registration form. It includes input fields for 'Nombre de usuario' and 'Contraseña', and a checkbox labeled 'Mostrar Contraseña'. A dark blue button labeled 'Acceso' is centered below the form. At the bottom, a link 'Registrate' is provided for users who do not have an account, and a checkbox labeled 'Guardar inicio de sesion' is located at the bottom right.

En caso de olvidar la contraseña ingresa los siguientes códigos al inicio de sesión para recuperarla

Usuario: *Stbr_usersl_A41*

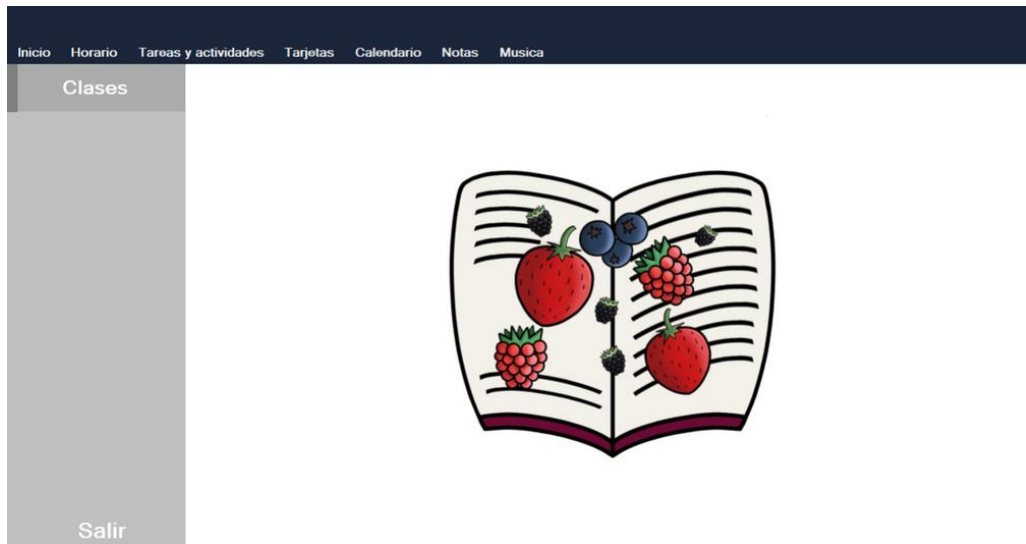
Contraseña: *Dv_admn*

Ahí se encontrará con una ventana con todos los usuarios registrados hasta el momento

(Se le recomienda solo usar en caso de error)

Pestaña principal

Al entrar a Study Berry, se encuentra la **pestaña principal**.



En el panel lateral se puede encontrar los botones de:

“**Clases**”

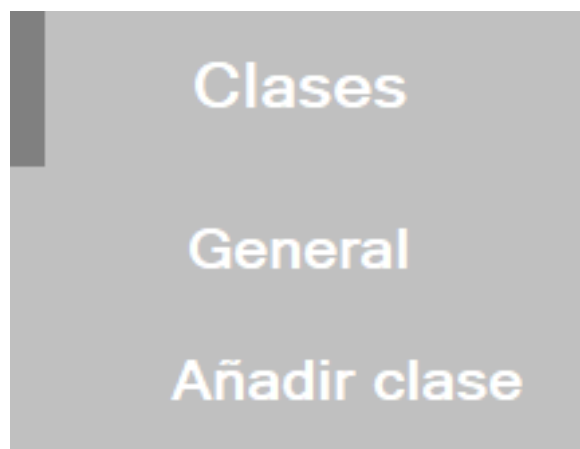
y

“**Salir**” 

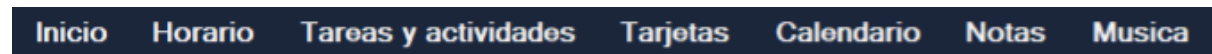


Al presionar el botón “**Salir**”, sale de la aplicación.

Al presionar el botón “**Clases**”, se abre un menú con las clases existentes (si es la primera vez que ejecuta Study Berry solo se encontrará la clase "General") y un botón para añadir más clases.



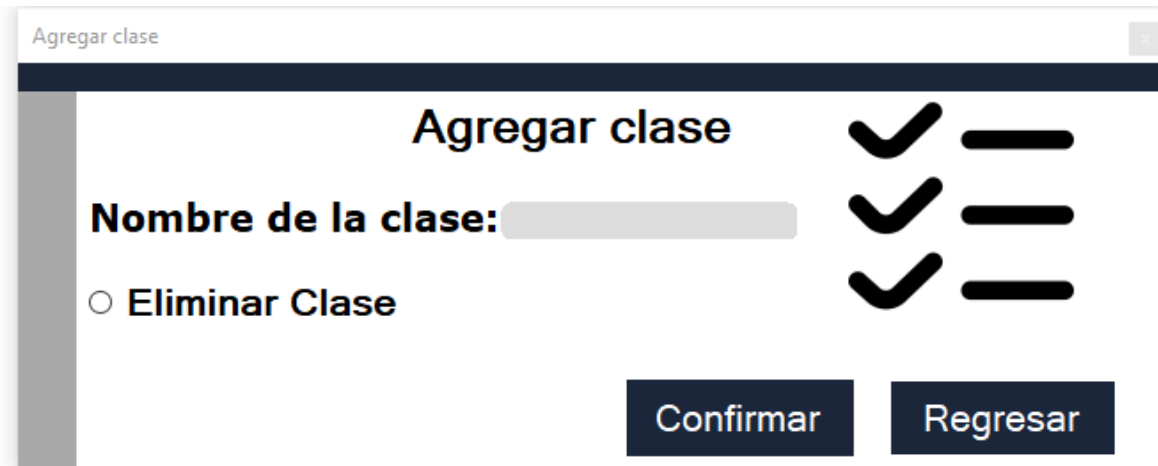
En el apartado superior de la pestaña principal, se encuentran las pestañas para las diferentes interfaces disponibles dentro de la aplicación.



CLASES.

Para añadir una clase, pulsa el botón **“Añadir clase”**.

Al presionarlo, se abrirá la siguiente ventana:

A screenshot of a web application window titled 'Agregar clase'. The window has a dark blue header bar with the title. Below the header, the title 'Agregar clase' is repeated in a large, bold font. To the right of the title are three checkmarks and three horizontal lines. Below the title is a text input field with the label 'Nombre de la clase:'. Below the input field is a radio button followed by the text 'Eliminar Clase'. At the bottom right of the window are two buttons: 'Confirmar' and 'Regresar'.

En la que se puede nombrar la clase que quieres agregar, ingresando el nombre en el cuadro de texto gris que se encuentra al lado de **“Nombre de la clase”**.

Nombre de la clase:

Para añadir la clase solo presione el botón **“Confirmar”**.

Confirmar

Para regresar a la **pestaña principal** presione el botón **“Regresar”**.

Regresar

Eliminar clase.

Para eliminar una clase, presione el botón **“Eliminar clase”**.

☐ **Eliminar Clase**

Al presionarlo, se abrirá el apartado de **“Eliminar clase”**.

Eliminar Clase

Nombre de la clase:

☐ Añadir Clase

✓

—

✓

—

✓

—

Confirmar

Regresar

Al pulsar la flecha, se abrirá una lista de las clases disponibles, las cuales puedes seleccionar.

Después de seleccionar la clase, presione el botón “**Confirmar**”, para eliminar la clase seleccionada.

Eliminar Clase

Nombre de la clase:

musica

☐ Añadir Clase

✓

—

✓

—

✓

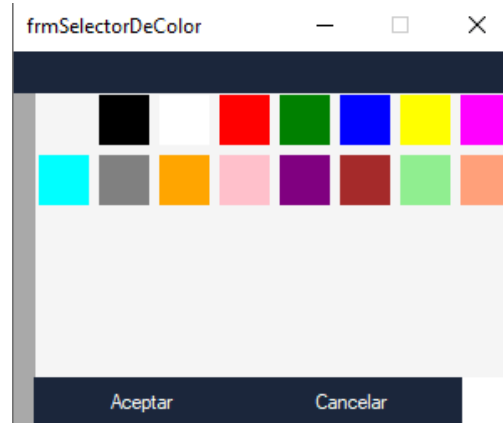
—

Confirmar

Regresar

SELECTOR DE COLOR

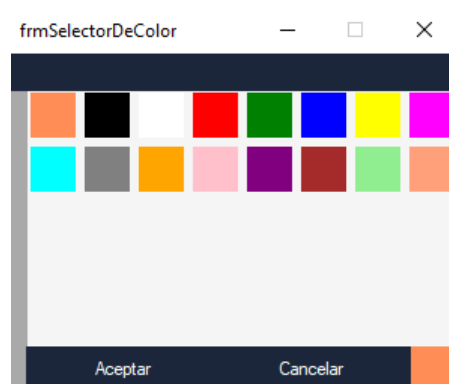
Si hace click sobre cualquier ajuste de color en cualquiera de los apartados de la aplicacion se abrira la siguiente ventana



Al pulsar cualquier color este se seleccionará y pintara el recuadro que se encuentra al lado de los botones para indicar que color se seleccionó, pero si da doble click en el primer recuadro este abrirá una ventana aparte para la selección de un color personalizado.



Aquí podras seleccionar cualquier color manteniendo el click sobre el cuadro con colores y moviendo el mouse, el recuadro negro se cambiara en tiempo real para que sepas que color estas seleccionando y cuando este listo solo pulsa el boton confirmar.



Este se vera en el recuadro de color personalizado y podras usarlo dando un click sobre el y despues pulsar aceptar, de igual manera, esto servira con cualquier color para usarlo en la app.

HORARIO

Al presionar la pestaña “**Horario**” se abre una tabla semejante a un horario escolar, en el cual puede seleccionar la casilla haciendo **un solo click a la casilla** lo cual la resalta en un tono azul.

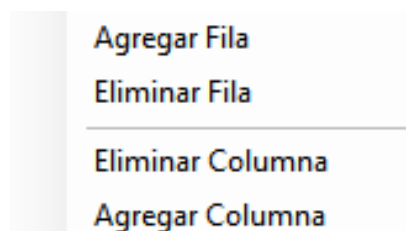
1. Añadir y modificar texto en las casillas.

Se puede **añadir y modificar texto** en cada casilla blanca que existe dentro de la tabla haciendo **click izquierdo** en una casilla blanca y escribiendo en ella.

| Horario | | | | | | | |
|-------------|----------|--------|-----------|--------|---------|--------|---------|
| Guardar | Revertir | | | | | | |
| Hora | Lunes | Martes | Miercoles | Jueves | Viernes | Sabado | Domingo |
| 7:00-8:00 | | | | | | | |
| 9:00-10:00 | | | | | | | |
| 12:00-1:00 | | | | | | | |
| 11:00-12:00 | | | | | | | |
| 10:00-11:00 | | | | | | | |

2. Agregar y eliminar filas y columnas.

Cuando se hace **click derecho** se abre un menú emergente con las opciones de **agregar y eliminar tanto filas como columnas**.



- Para **agregar una fila**, presiona “**Agregar Fila**”, y se añadirá la nueva fila a la tabla.
- Para **eliminar una fila**, selecciona una casilla que se encuentre en la fila que desea eliminar, y posteriormente haga **click derecho**, y presiona “**Eliminar Fila**”.

- Para **agregar una columna** presiona “**Agregar Columna**” de esta manera se crea una columna en el último lugar disponible (límite de 7 días).
- Para **eliminar una columna** presiona “**Eliminar Columna**” y se eliminará la última columna disponible (solo se pueden eliminar la columna "Sábado" y "Domingo").

3. Guardar el horario.

Con este botón se pueden guardar los cambios realizados en el horario.



4. Revertir al último horario guardado.

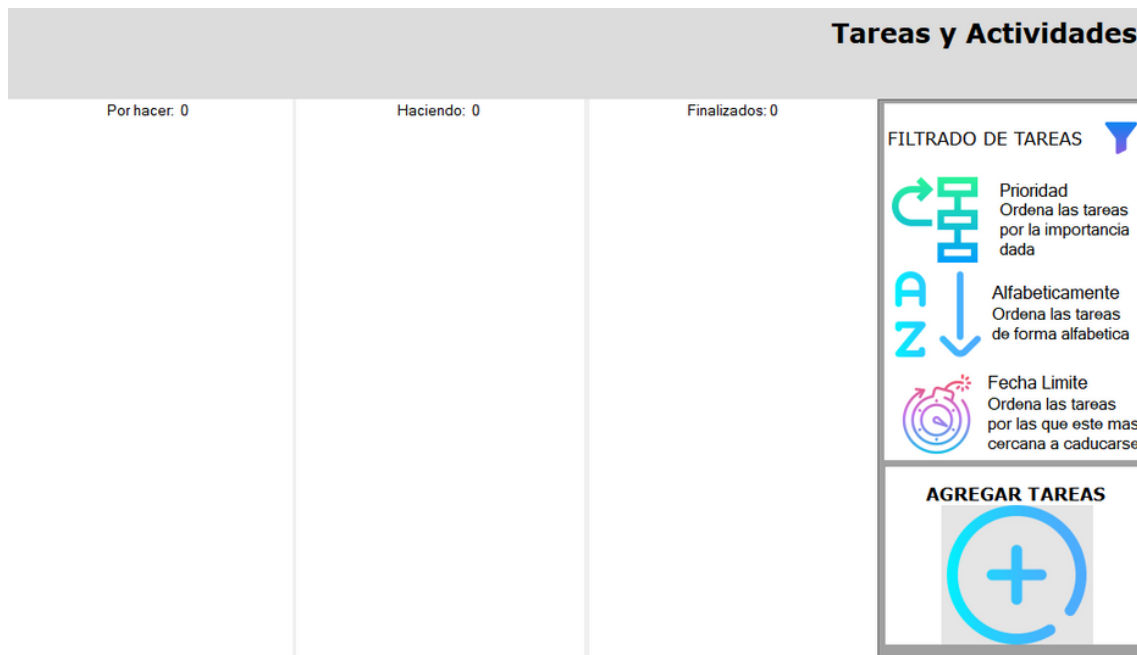
Revierte los cambios realizados desde el último guardado.



Tareas y actividades

1. Interfaz de Tareas.

Presiona la pestaña “**Tareas y actividades**” para abrir un menú semejante al de una tabla Kanban, con 3 columnas: **por hacer**, **haciendo** y **finalizados**; En las cuales pueda registrar tareas según su prioridad o estado.



2. Agregar tareas

Para **agregar una tarea** presiona el botón “**AGREGAR TAREAS**”.

AGREGAR TAREAS



Posteriormente se abre la ventana “**AGREGAR TAREAS**” en la cual puede **nombrar la tarea**, **agregarle una descripción**, **especificar la clase en la que se encontrará la tarea**, **la prioridad de la tarea**, **su fecha límite**, y **el color de la tarea**.

AGREGAR TAREAS

Nombre de la tarea:

Descripcion (Opcional):

Clase:

Prioridad: Muy Alta

☐

Fecha Limite:

23/02/2025

AÑADIR **CANCELAR**

“Tareas y actividades” crea tareas en la clase que esté actualmente seleccionada. Las tareas que se muestran en la clase “general”, no serán las mismas que se muestran en otra clase.

AGREGAR TAREAS

Nombre de la tarea: musica

Descripcion (Opcional): Tarea de musica

Clase: musica

Prioridad: Alta

☐

Fecha Limite:

28/02/2025

AÑADIR **CANCELAR**

Para añadir la tarea tras llenar todos los datos, debe pulsar el botón **"AÑADIR"** (si dejas los espacios de "Clase" y "Prioridad" vacíos estos se llenarán automáticamente como "General" y "Media" respectivamente).

Tareas y Actividades

Por hacer: 1 Haciendo: 0 Finalizados: 0

| | | |
|--------|--|--|
| musica | | |
|--------|--|--|

FILTRADO DE TAREAS

Prioridad
Ordena las tareas por la importancia dada

Alfabeticamente
Ordena las tareas de forma alfabetica

Fecha Limite
Ordena las tareas por las que este mas cercana a caducarse

AGREGAR TAREAS

3. Información de tareas

Al pulsar la tarea se abre una ventana con la información de esta tarea.

INFORMACION DE TAREA

Nombre de la tarea: musica

Descripción:
Tarea de musica

Clases: musica **Prioridad:** Alta

Fecha Limite: 28/02/2025 **Color:**

Guardar Cambios **Eliminar Tarea** **Aceptar y Cerrar**

Donde podrá cambiar la información de la tarea (a excepción de la clase) y guardar la información con el botón **GUARDAR CAMBIOS**. También podrá eliminar la tarea pulsando el botón **ELIMINAR TAREA**.

4. Eliminar Tareas

Para eliminar una tarea tendrá que confirmar para evitar eliminar una tarea por equivocación

INFORMACION DE TAREA

Nombre de la tarea: musica

Descripción:
Tarea de

Clases: **Prioridad:** Alta

Fecha Limite: 28/02/2025 **Color:**

Guardar Cambios **Eliminar Tarea** **Aceptar y Cerrar**

Confirmar Eliminación

¿Estás seguro de que quieres eliminar esta tarea?

Sí **No**

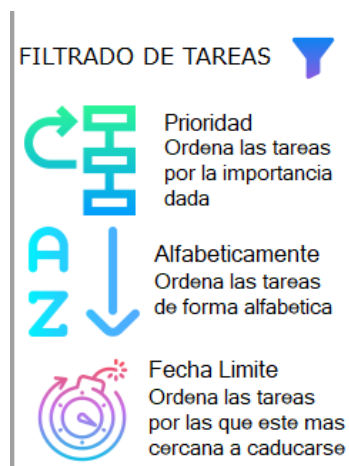
5. Mover Tareas de ubicación

Para mover una tarea entre los diferentes apartados tendrá que mantener pulsado la tarea durante poco menos de un segundo. De esta manera podrá moverla manteniendo el click y arrastrando la tarea hasta otra lista.



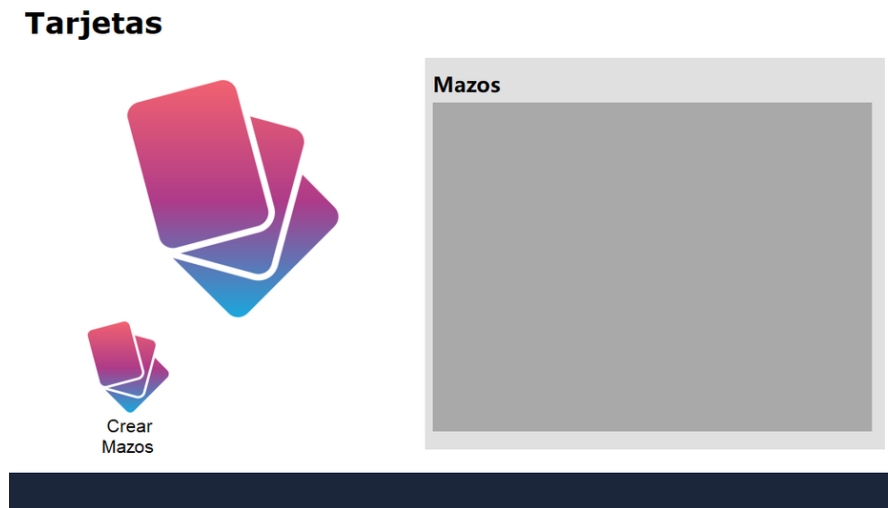
6.Filtrar tareas

Con este apartado podrá filtrar la tarea por los 3 diferentes parámetros disponibles.



Tarjetas

Al presionar la pestaña de "**TARJETAS**" en el menú superior, se mostrará lo siguiente:



1.CREAR MAZOS

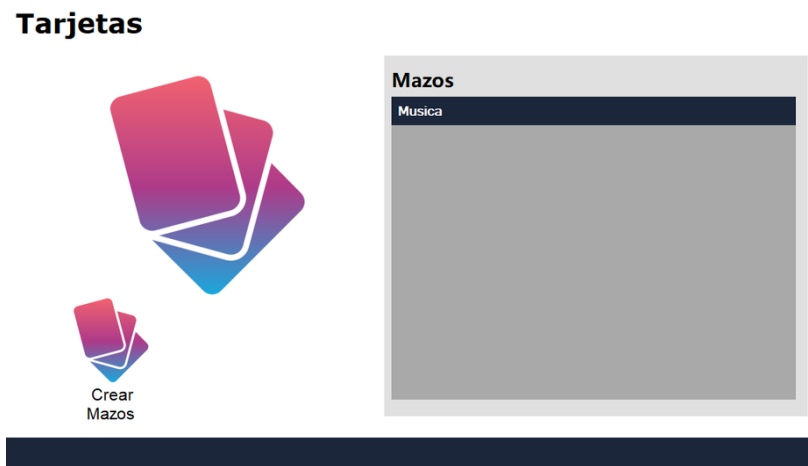
Para crear un mazo debes dar click al botón **CREAR MAZOS** el cual abre una ventana donde puedes introducir el nombre del mazo, para agregar el mazo solo debe pulsar el botón **ACEPTAR**.

2.Eliminar mazos

Para eliminar mazos debe pulsar el botón **ELIMINAR MAZO** en la ventana abierta, e introducir el nombre del mazo a eliminar o seleccionarlo en la lista desplegable con la flecha.

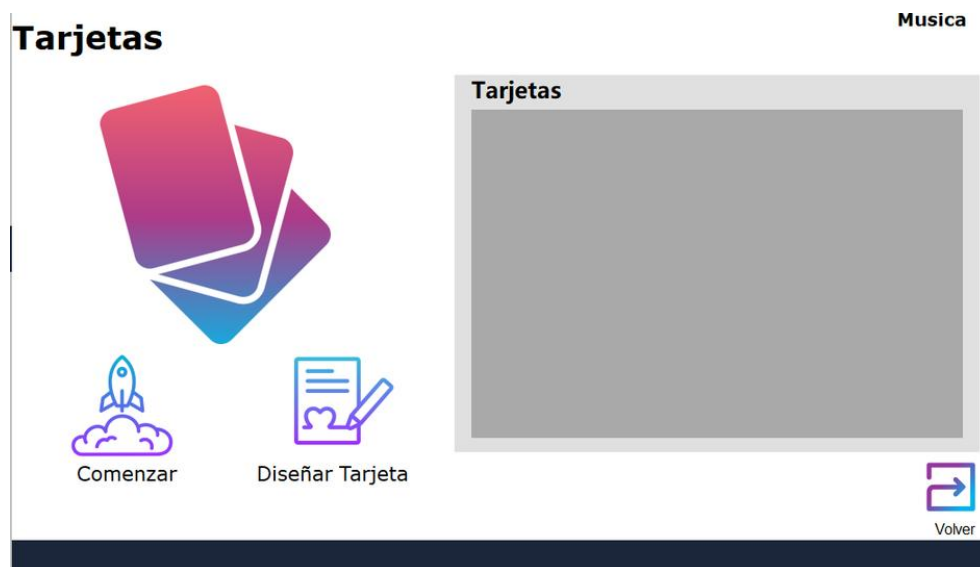
3.Mazos

Después de haber creado un mazo este aparecerá en el lateral en forma de lista con todos los mazos que vaya creando.



4.Interfaz de mazo

Al dar click en el mazo se abre la interfaz de este:



Este apartado cuenta con 2 botones en la parte inferior izquierda que sirven para empezar a practicar y para diseñar tarjetas nuevas respectivamente, en la parte superior derecha muestra el nombre del mazo que está abierto y en la parte inferior derecha se encuentra el botón de volver para regresar a la interfaz anterior.

5.Diseñar tarjeta.

Lo primero que debe hacer es crear una tarjeta nueva al pulsar el botón **DISEÑAR TARJETA** se abre una ventana donde podrá crearlas existen tarjetas de dos tipos:

5.1 Memoria.

las tarjetas de memoria es el predeterminado al abrir la ventana de creación. En esta debe asignar un nombre a la tarjeta y un texto para el anverso (cara inicial) y uno para el reverso (segunda cara), además puede cargar una imagen para que se vea cuando esté practicando la tarjeta.



The screenshot shows a window titled "Creacion de Tarjeta" with a close button (X) in the top right corner. The window has two tabs: "Diseñar Tarjeta" (active) and "Musica". Under the "Diseñar Tarjeta" tab, there is a "Nombre :" label followed by a text input field. Below this is the "Anverso" label followed by a large text area. Further down is the "Reverso" label followed by another large text area. At the bottom left, there is a "Tipo de Tarjeta" section with two radio buttons: "Memoria" (selected) and "Pregunta". To the right of this section is an "Imagen" icon (a blue square with a white arrow pointing up and right). At the bottom right, there are two buttons: "Crear" and "Cerrar".

5.2 Pregunta

Para cambiar al modo de pregunta debe seleccionarla en la parte inferior izquierda donde dice "Tipo de Tarjeta"

Creacion de Tarjeta

Diseñar Tarjeta

Musica

Nombre :

Pregunta:

Respuesta Correcta:

Respuesta Trampa 1

Respuesta Trampa 2

Tipo de Tarjeta

☐ Memoria
 ☒ Pregunta



Imagen

Crear

Cerrar

En este apartado debe asignar un nombre a la pregunta, escribir la pregunta, e introducir tres respuestas donde la primera será la correcta y las otras dos serán erróneas. Al igual que en el tipo memoria podrá cargar una imagen que será visible cuando esté practicando la tarjetas.


En ambos casos deberá pulsar el botón crear para terminar de crear la tarjeta o el botón cerrar para cancelar la creación de esta.


6.Tarjetas

Al crear las tarjetas estas aparecerán en modo de lista al igual que pasa con los mazos. Para iniciar la práctica debe dar click al botón **COMENZAR**.


Tarjetas

Musica





Comenzar




Diseñar Tarjeta

Tarjetas

Pregunta

Memoria



Volver

7.COMENZAR

Al pulsar el botón **COMENZAR** se abre una nueva ventana la cual mostrará aleatoriamente alguna de las tarjetas creadas con anterioridad. la interfaz de pregunta es la siguiente:



Tarjetas

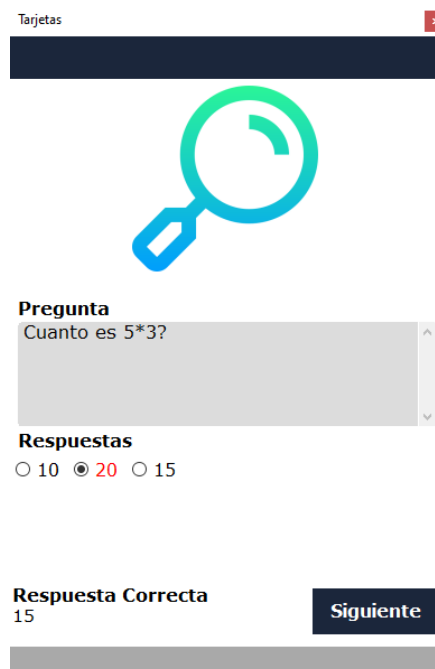
Pregunta
Cuanto es 5×3 ?

Respuestas
☒ 10 ☐ 20 ☐ 15

Respuesta Correcta

Respuesta

En esta aparece la imagen, después hace la pregunta y debajo tienes las posibles respuestas (también aparecen aleatoriamente). Deberá seleccionar la respuesta correcta y pulsar siguiente:



Tarjetas

Pregunta
Cuanto es 5×3 ?

Respuestas
☐ 10 ☒ 20 ☐ 15

Respuesta Correcta
15

Siguiente

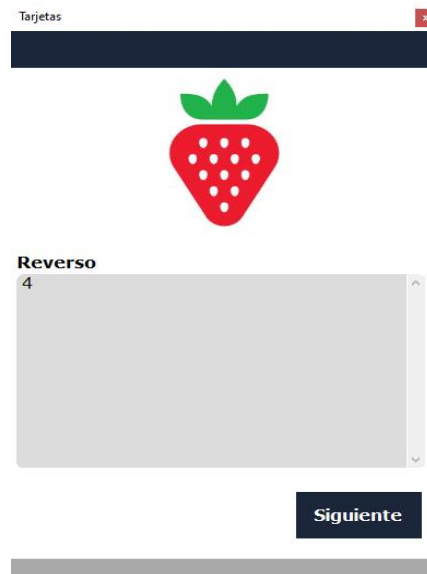
si la respuesta es incorrecta se marcara en rojo la opción que seleccionó y aparecerá la respuesta correcta, en el caso de que la respuesta sea correcta la opción seleccionada será de color verde.

Ahora deberá pulsar siguiente para pasar a la siguiente tarjeta.

La interfaz de tarjetas de memoria es la siguiente:

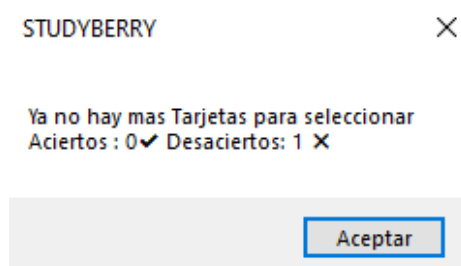


Se muestra la imagen y abajo el anverso de la tarjeta, al pulsar **REVERSO** se cambia la información de la tarjeta para mostrar la parte trasera de la tarjeta



8.Reinicio

Cuando la lista de tarjetas para mostrar se termina y pulsa siguiente en la última tarjeta muestra un mensaje que te da un resumen de cuantas veces te equivocaste o acertaste las preguntas.



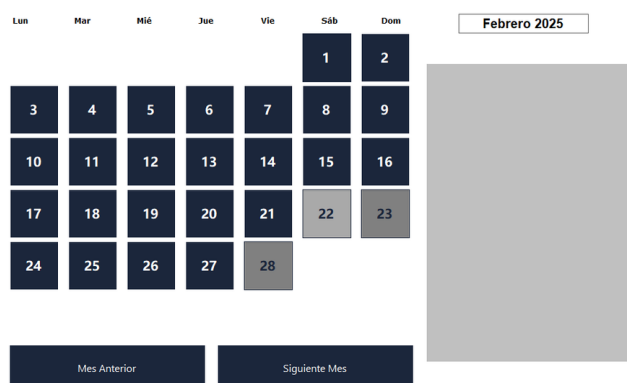
Al pulsar aceptar se procede a iniciar el reinicio el cual hace que la lista de tarjetas se reinicie y se vuelvan a mostrar pero de una manera diferente a la primera vez que se jugaron.

Para salir de las tarjetas debes solo dar click a la X de la ventana



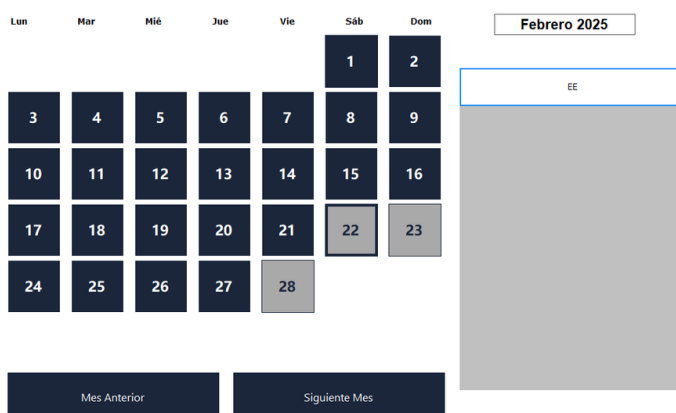
CALENDARIO

Al pulsar el botón calendario en el menú superior de Study Berry se abre la pestaña de calendario, el cual muestra el mes actual y es capaz de ver los meses siguientes y anteriores mediante dos botones en la parte inferior.



1.Días

Los días del calendario se muestran en azul a excepción de los días que tengan una tarea asignada (véase Tareas y Actividades, Agregar tareas), estos días se marcan en color gris oscuro para resaltarlos, si los pulsa se mostraran las tareas que tienen esa fecha en el menú lateral de color gris además el borde del día seleccionado se hace de color azul para que se vea cual es el día que esta siendo visto.



2.Tareas

Al pulsar sobre una tarea en el menú lateral se abrirá la ventana de información de la tarea (véase Tareas y Actividades, información de tareas).

3.Navegación entre meses

Al pulsar sobre el botón **Mes Anterior** el calendario se actualizará con los días del mes anterior y el cuadro de la parte superior derecha se actualiza para mostrar el nombre del mes y el año en el que te encuentras.

De igual manera al pulsar sobre el botón **Siguiente Mes** el calendario se actualizará con los días del siguiente mes y el cuadro de la parte superior derecha se actualiza para mostrar el nombre del mes y el año en el que te encuentras.

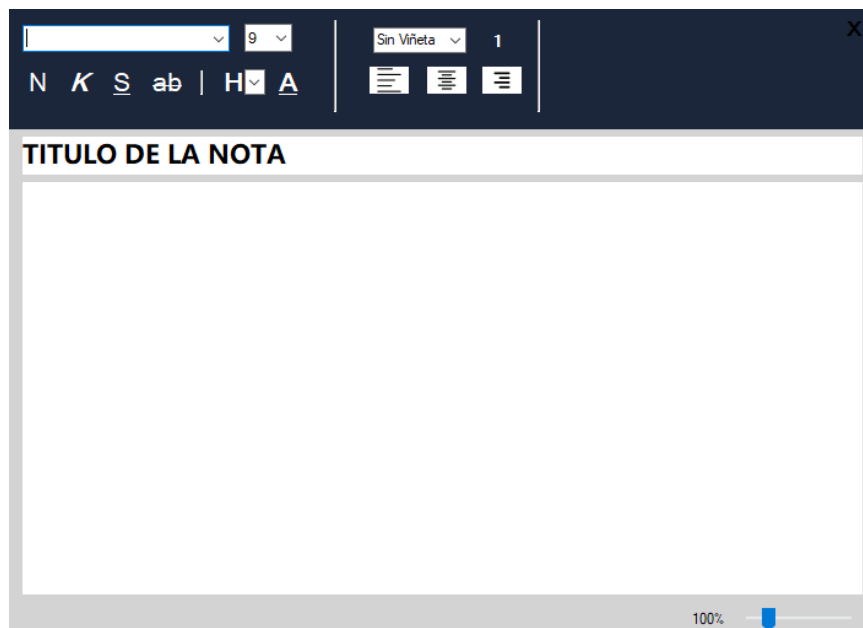
Notas

Al pulsar el botón de notas en el menú superior de Study Berry se mostrará la pestaña de notas en la cual podrás observar 6 notas diferentes con título y cuerpo de texto para cada una de las notas



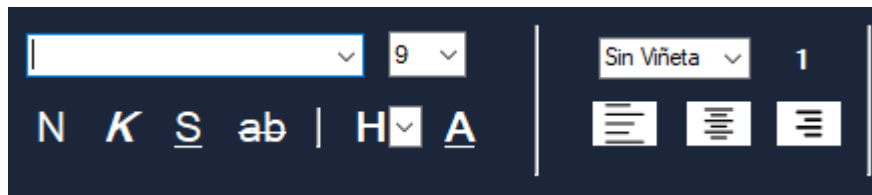
1. Notas Grandes

Al hacer click en el cuerpo de texto de cualquiera de las notas se abrirá una ventana nueva la cual tiene la siguiente interfaz



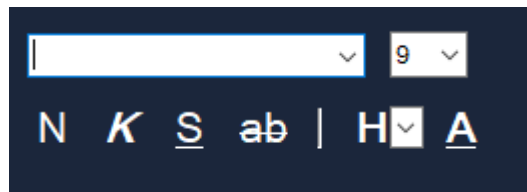
2. Botones

Esta interfaz presenta múltiples botones en la parte superior los cuales modifican la tipografía del texto



2.1 Botones de Estilo

Los botones de estilo son los que modifican las letras del texto ya sea la fuente o el color por dar algunos ejemplos, a continuación explicaré cada uno de ellos:

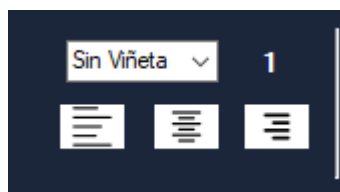


- La caja de texto sirve para seleccionar el tipo de fuente que desees usar en tu texto
- El número del lado se utiliza para cambiar el tamaño de letra.
- La N es para usar las Negritas
- La K es la letra cursiva
- La S sirve para subrayar el texto escrito
- La ab es para el tachado de letra
- La H es para resaltar la letra ej: **hola**
- La A es para el color de letra

Esos son todos los botones que existen en el apartado de Estilo.

2.2 Botones de Formato

Estos son los botones que cambian el formato de texto



Estos 5 botones son:

- Viñetas: al presionar la flecha muestra una lista de viñetas disponibles
- El número 1 es la enumeración de texto

Los 3 botones de abajo son para la alineación de texto

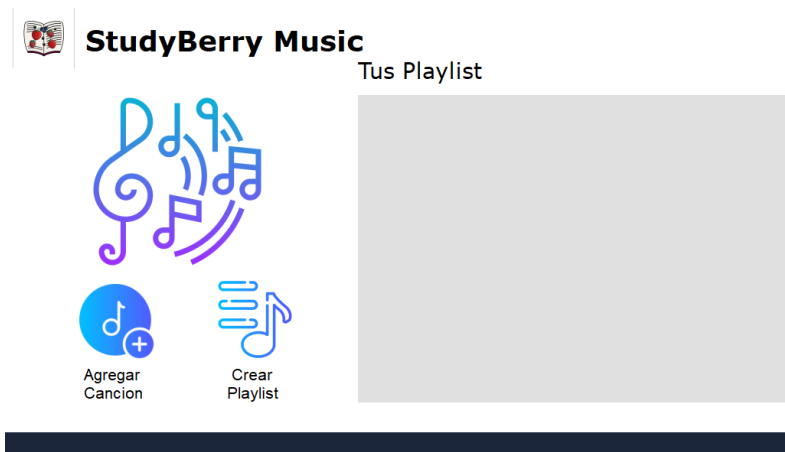
3. Conexión entre notas pequeñas y grandes

Cuando cierra las notas grandes todo el texto que hayas escrito en ella se verá reflejado como una vista previa en el apartado de notas pequeñas.

| | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| TITULO DE LA NOTA | TITULO DE LA NOTA | TITULO DE LA NOTA |
| | | |
| Ejemplo de nota Al escribir en la nota grande se ve en la nota pequeña | TITULO DE LA NOTA | TITULO DE LA NOTA |
| | | |

Música

Al pulsar el botón de música en el menú superior de Study Berry se mostrará la pestaña de música en la cual encontrarás una interfaz muy similar a la de Tarjetas



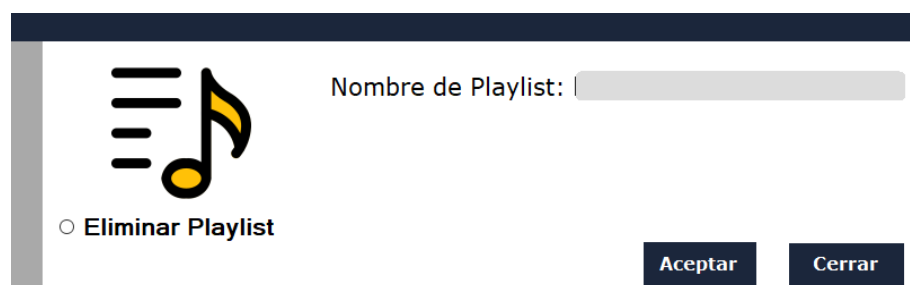
En esta hay 2 botones en la parte inferior con los cuales puedes agregar playlists y canciones en sus respectivos botones.

1.Playlists

Las playlists se crean con el botón **CREAR PLAYLISTS**, en estas podrá guardar las canciones que agregue.

1.1 Crear Playlists

Lo primero que debes hacer en esta pestaña será pulsar el botón **CREAR PLAYLIST** el cual abre una ventana nueva para la creación de playlists.



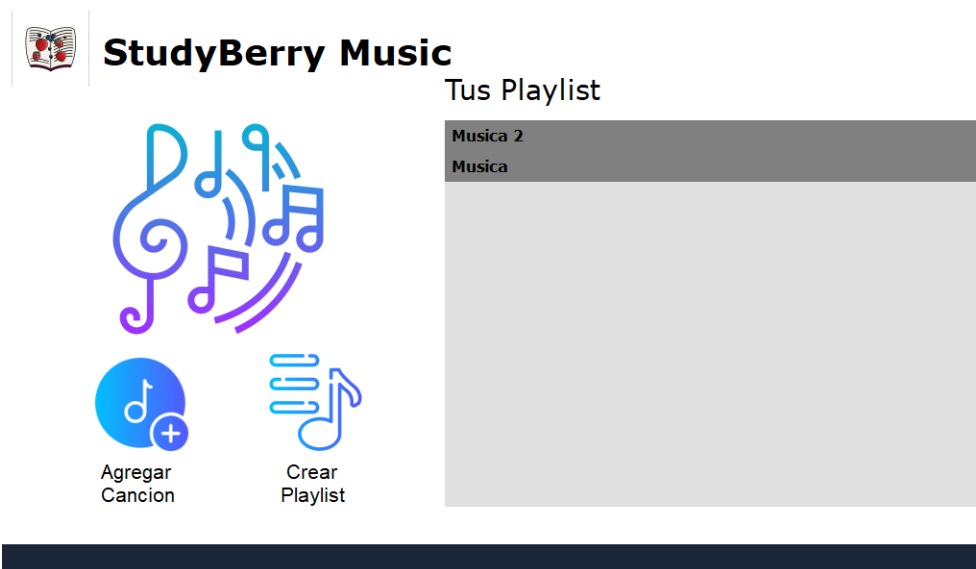
Lo único que debe hacer en esta ventana es darle un nombre a la playlist y dar al botón de aceptar.

1.2 Eliminar playlists

Para eliminar las playlists debe pulsar el botón en la parte inferior izquierda y escribir el nombre de la playlist a eliminar.

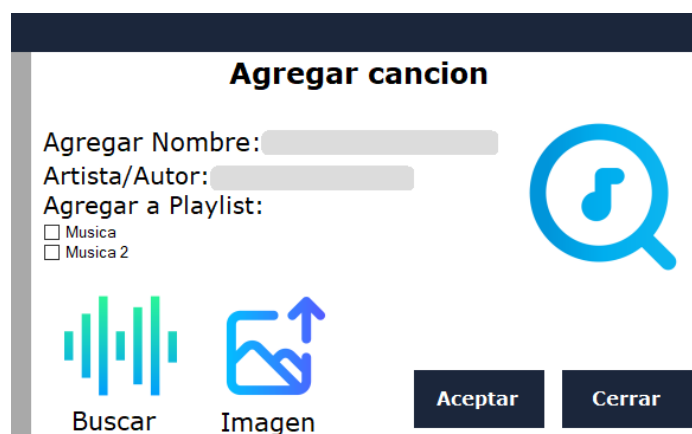
1.3 Playlists creadas

Las playlists que crea se verán en el menú lateral de la interfaz de música en forma de lista como los mazos de tarjetas.

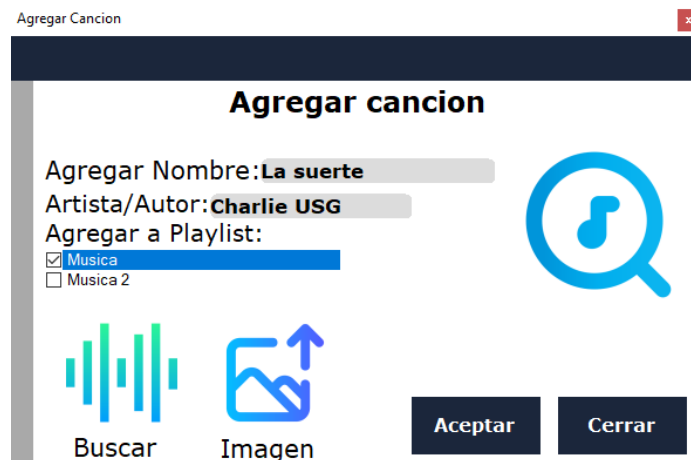


2.CANCIONES

Ahora debe agregar tus canciones o archivos de audio, para eso debe pulsar el botón de **AGREGAR CANCIÓN** este igual abre una nueva ventana para que puedas hacerlo.

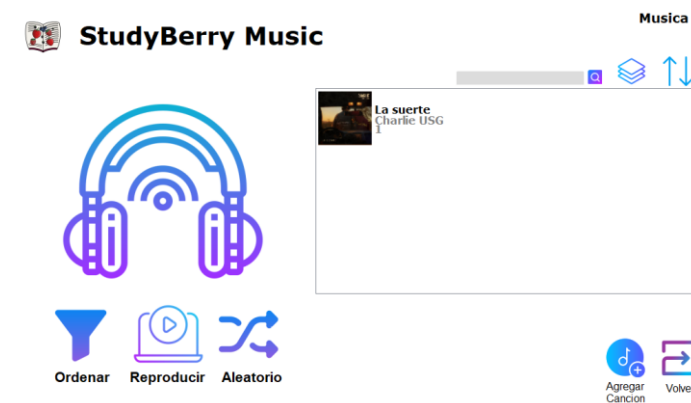


Aquí deberá introducir el nombre de la canción, el artista o el autor de la canción o archivo de audio, seleccionar a qué playlist quiere agregar la canción, y seleccionar el archivo de audio e imagen con los dos botones inferiores del lado izquierdo, estos abren tu explorador de archivos para que selecciones los archivos.



3. Interfaz de playlists

Al abrir una playlist se verá esta interfaz



En la parte superior derecha se muestra el nombre de la playlist, en la parte central de la pestaña podemos observar las canciones que están agregadas, arriba de las canciones se encuentra un buscador de canciones, un botón para ajustar la vista de las canciones y un botón para que las canciones cambien de orden (de última a primera o primera a última), en la parte inferior del lado izquierdo podemos ver 3 botones Ordenar, Reproducir y Aleatorio (más adelante te explico cada uno), en la parte derecha tenemos otros dos botones Agregar canción y el botón Volver para regresar al selector de playlists.

También puede mantener pulsada una canción para cambiar el orden de esta manualmente, o hacer un solo click para reproducir esa canción primero o eliminarla.

3.1 Botones superiores.

En la parte superior se encuentran los siguientes botones



El primero es un buscador que hace que la canción que busca se muestre primera en la lista, el segundo cambia el modo visual de las canciones entre 6 diferentes diseños, y el tercero alterna el orden de las canciones haciendo que la última pase a ser la primera y la primera la última o al revés.

3.2 Botones inferiores.

Los botones inferiores son los siguientes.



3.2.1 Ordenar

Este botón abre un mini menú en la parte inferior central con diferentes opciones de ordenamiento

Ordenar por:

Tipo:

☐ **Alfabeticamente**

☐ **Por Fecha de Adición**

Ordenar

Podemos ordenar las canciones por orden alfabético o por fecha de adición pulsando cualquiera de los dos y después pulsar el botón **ORDENAR**. Esto cambiará la forma de ver las canciones y también su orden de reproducción.

3.2.2 Reproducir

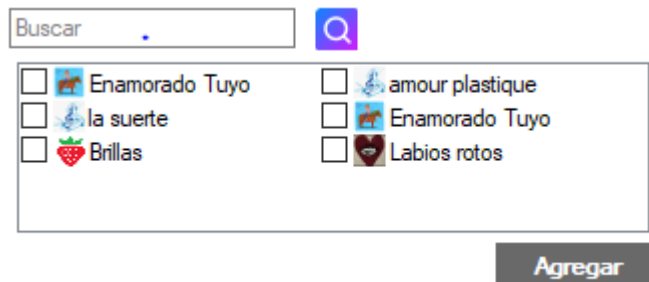
Este botón reproduce las canciones dependiendo del orden en el que se encuentren estas. (Lo explicaré más a profundidad en Música, Reproductor).

3.2.3 Aleatorio

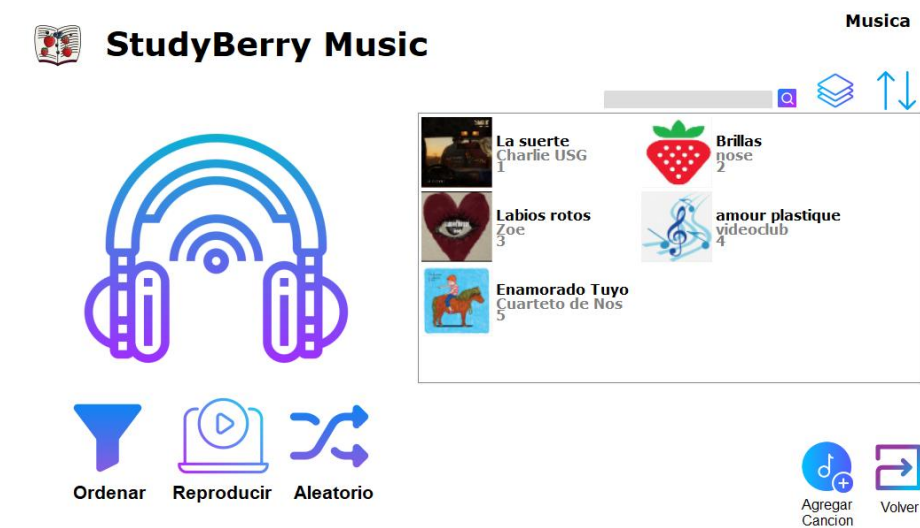
El botón Aleatorio hace que todas las canciones del playlist se ordenen de manera aleatoria.

3.2.4 Agregar canción

Este botón funciona diferente al del selector de playlists ya que este sirve para agregar canciones de otras playlists a la lista de reproducción en la que te encuentres en ese momento. Al pulsar el botón abrirá el siguiente menú en la parte inferior central

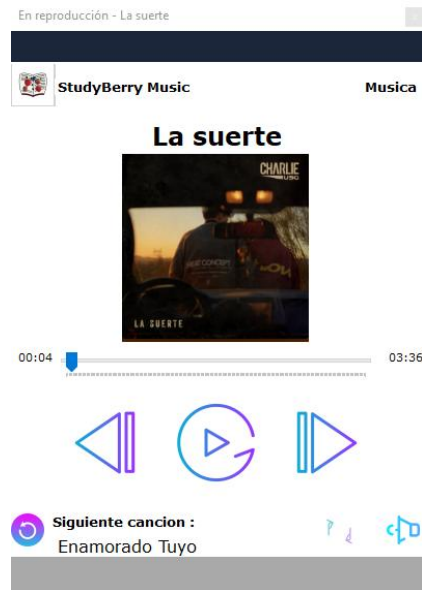


En este menú podemos seleccionar las canciones que queramos agregar sin importar la cantidad y agregarlas pulsando el botón **AGREGAR** o buscar una canción y la lista se actualizará para mostrar primero la canción que buscas y agregarla de manera más rápida.



4. Reproductor

Al pulsar el botón de reproducir se abre una ventana nueva para el reproductor y empezará a reproducir la lista de canciones.

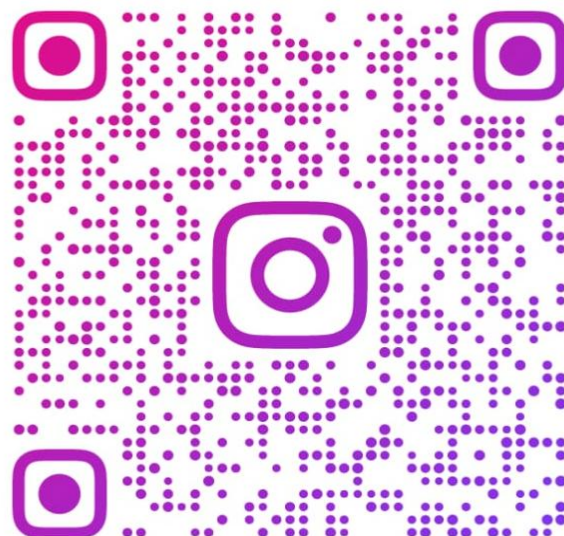


La interfaz del reproductor muestra en la parte superior izquierda el nombre de la playlist que se está reproduciendo, muestra la imagen y el nombre de la canción en la parte central, bajo la imagen se ve la línea de tiempo y los botones de retroceder canción, poner pausa y adelantar canción. En la parte inferior se muestra la canción que se reproducirá a continuación, y del otro lado igual en la parte inferior se muestra un botón animado para poner la canción en bucle y un botón para ajustar el volumen de la aplicación.

Preguntas frecuentes (FAQs)

¿Qué hacer si no encuentro la aplicación?

Reinicia tu dispositivo o reinstala la aplicación en si el error persiste llama o contacta con nuestro soporte técnico:



@STUDYBERRYOFICIAL

¿Puedo usar la app sin internet?

Absolutamente, no necesita conexión a internet para funcionar.

¿Dónde se guardan mis datos?

Los datos ingresados son únicamente para el funcionamiento de la aplicación y se almacenan de forma local y segura, en caso de necesitar acceder a ellos o necesitar respaldo se le recomienda contactar con soporte técnico.

¿Qué hacer si la aplicación se cierra y no abre?

Se le recomienda contactar al soporte técnico, estos se pondrán en contacto con los desarrolladores de la aplicación y se les compartirá una solución.