**ESPECIFICACIÓN DE CASOS DE USO**

**APLICACIÓN MÓVIL FITT**

**BITTUS**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Registrarse | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | Un usuario se registra en el sistema para poder acceder a las funcionalidades de un usuario común de la aplicación. | |
| **CU asociados** | Ninguno. | |
| **Precondiciones** | El correo electrónico del usuario no debe estar registrado en el sistema.  No hay un usuario autenticado en la aplicación. | |
| **Interfaz** | | |
| *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C* | | |
| **Pasos flujo Normal**   1. El usuario inicia la aplicación. 2. El usuario deja seleccionada la opción “Usuario” en la pantalla A para registrarse como un usuario común de la aplicación. 3. El usuario selecciona la opción “REGÍSTRARSE” de la pantalla A. 4. La aplicación muestra la pantalla B con los campos que deben ser completados para realizar el registro. 5. El usuario rellena el formulario que se muestra en la pantalla B. 6. El usuario pulsa el botón “UNIRSE A FITT” de la pantalla B. 7. El sistema valida que la información ingresada por el usuario sea correcta. 8. El registro del usuario se realiza de manera exitosa, por lo que el sistema muestra la interfaz de inicio de Usuario (pantalla C). | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos** 1. Si el correo electrónico del usuario ya está registrado en el sistema, se informa al usuario para que este tenga la oportunidad de modificar los campos.  2. Si los campos de registro obligatorios no han sido diligenciados por el usuario, el sistema muestra mensajes de error para que el usuario tenga la oportunidad de completar la información. | | |
| **Postcondiciones** | | La base de datos queda actualizada con el nuevo usuario en caso de que el registro sea exitoso. |
| **Restricciones** | | La contraseña no debe llevar caracteres especiales. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Autenticarse | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario ingresa su correo y contraseña para acceder a las funcionalidades de la aplicación. | |
| **CU asociados** | Ninguno. | |
| **Precondiciones** | El usuario debe estar registrado. | |
| **Interfaz** | | |
| *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C* | | |
| **Pasos flujo Normal**   1. El usuario inicia la aplicación 2. El usuario completa el campo del correo electrónico en la pantalla A. 3. El usuario completa el campo de la contraseña en la pantalla A. 4. El usuario selecciona “INICIAR SESIÓN” en la pantalla A. 5. El sistema valida si la información ingresada por el usuario es correcta, es decir, si coincide con la de un usuario registrado en el sistema. 6. Si es correcta el usuario se autentica correctamente y se le muestra la pantalla B si es un usuario común o la pantalla C si es un entrenador. | | |
| **Interfaz** | | |
| **Cursos Alternos**   1. Si la información ingresada por el usuario es incorrecta, el sistema le notifica al usuario que hay un error con la información para que el usuario modifique los campos. 2. Si los campos no están completos: el sistema le notifica al usuario que no se ha ingresado todos los campos para que el usuario complete los campos que faltan. 3. El usuario cierra la aplicación antes de autenticarse. | | |
| **Postcondiciones** | | - |
| **Restricciones** | | El usuario no debe estar autenticado en otro dispositivo |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Ver logros | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario ve su avance en los logros de la aplicación. | |
| **CU asociados** | Autenticarse. | |
| **Precondiciones** | El usuario debe estar autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| *Pantalla A*  *Pantalla B* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El usuario selecciona la pestaña “Inicio” de la pantalla A. 3. El usuario selecciona la opción “Mis Logros” en la pantalla A. 4. El sistema muestra el progreso en los logros del usuario como se muestra en la pantalla B. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| - | | |
| **Postcondiciones** | | - |
| **Restricciones** | | - |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Crear rutina | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario crea una rutina ingresando toda su información básica y creando entrenamientos con ejercicios. | |
| **CU asociados** | Autenticarse.  Crear entrenamiento. | |
| **Precondiciones** | El usuario debe estar autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El usuario selecciona la opción "Crear Rutina” de la pestaña “Inicio” de la pantalla A. 3. La aplicación muestra la pantalla B, con los campos de información que debe tener una rutina. 4. El usuario rellena los campos de información de la rutina en la pantalla B. 5. El usuario selecciona “Entrenamientos” de la pantalla B. 6. El sistema muestra la pantalla C que permite ver los entrenamientos que tendrá la rutina que se está creando. 7. El usuario agrega los entrenamientos de la rutina seleccionando el “+” de la pantalla C (véase el caso de uso “Crear entrenamiento”). 8. El usuario pulsa la opción “Crear rutina” de la pantalla C. 9. El sistema valida que los campos obligatorios de información de la rutina estén correctos. 10. El usuario completa la creación de la rutina exitosamente. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**   1. Si el usuario intenta crear una rutina sin entrenamientos el sistema le informará que no es posible crear una rutina sin entrenamientos. 2. Si el usuario intenta crear una rutina en la que hay entrenamientos sin ejercicios, el sistema informará que todos los entrenamientos de la rutina deben tener al menos un ejercicio. 3. Si el usuario no completa toda la información obligatoria de la rutina, el sistema informa al usuario acerca de que campos hacen falta por completar. | | |
| **Postcondiciones** | | La base de datos queda actualizada con la nueva rutina creada por el usuario. |
| **Restricciones** | | Una rutina debe tener al menos un entrenamiento.  El usuario debe completar toda la información obligatoria de la rutina. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Editar rutina | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario edita una rutina ya creada, esto incluye editar los entrenamientos | |
| **CU asociados** | Autenticarse.  Mostrar rutinas. | |
| **Precondiciones** | El sistema muestra la lista de rutinas del usuario a través del caso de uso Ver rutinas. | |
| **Interfaz** | | |
| C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Ver rutinas\B-Mis rutinas.png  *Pantalla A* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El sistema muestra la pantalla A con las rutinas creadas por el usuario (ver caso de uso Ver rutinas). 3. El usuario selecciona la opción editar (botón con icono de lápiz) para una rutina de la lista en la pantalla B. 4. Inicia el caso de uso Crear rutina con la información de la rutina que se quiere editar. 5. El usuario edita la rutina con ayuda del caso de uso Crear rutina. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos:** - | | |
| **Postcondiciones** | | - |
| **Restricciones** | | - |
| **Caso de Uso** | Crear entrenamiento | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario crea un entrenamiento para agregarla a una rutina. | |
| **CU asociados** | Autenticarse.  Crear rutina.  Buscar ejercicio. | |
| **Precondiciones** | El usuario está autenticado en el sistema.  El usuario está creando una rutina. | |
| **Interfaz** | | |
| *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C*    *Pantalla D*  *Pantalla E*  *Pantalla F* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario agregó un entrenamiento una rutina (ver caso de uso Crear rutina). 2. El sistema muestra la pantalla de creación de un entrenamiento (pantalla A). 3. El usuario completa la información del entrenamiento (pantalla A). 4. El usuario selecciona la opción que le permite agregar un ejercicio o un descanso en la pantalla A. 5. En caso de agregar un ejercicio, el sistema muestra la interfaz de búsqueda de un ejercicio como se muestra en la pantalla B (ver caso de uso Buscar ejercicio). 6. El usuario selecciona el ejercicio que desea agregar el entrenamiento en la pantalla B. 7. El sistema muestra la información del ejercicio que se debe completar dependiendo del tipo de ejercicio o si es un descanso, las pantallas C, D, E y F muestran la información que se debe configurar para un descanso, un ejercicio de distancia, de tiempo y de repeticiones respectivamente. 8. El usuario completa la información dependiendo del tipo de ejercicio o si es un descanso y selecciona la opción aceptar de la pantalla C, D, E, o F. 9. El sistema muestra nuevamente la pantalla A con el nuevo ejercicio/descanso agregado para que el usuario pueda agregar más ejercicios al entrenamiento. 10. El usuario selecciona guardar y vuelve a la pantalla de agregación de entrenamientos del caso de uso de Crear rutinas. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos:**   1. Si el usuario intenta guardar un entrenamiento sin ejercicios el sistema le informará al usuario que no es posible que existan entrenamientos sin ejercicios. 2. Si el usuario no completa todos los campos obligatorios de manera correcta, el sistema informará al usuario. | | |
| **Postcondiciones** | | El entrenamiento queda agregada a la rutina en creación. |
| **Restricciones** | | El entrenamiento debe tener al menos un ejercicio.  El usuario debe completar la información obligatoria del entrenamiento. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Buscar ejercicio | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario busca un ejercicio para revisar su información o para agregarlo a un entrenamiento. | |
| **CU asociados** | Crear entrenamiento.  Autenticarse. | |
| **Precondiciones** |  | |
| **Interfaz** | | |
| *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El usuario selecciona “Ejercicios” de la pestaña comunidad en la pantalla A. 3. El sistema muestra la pantalla de búsqueda de ejercicios (pantalla B) 4. El usuario filtra los ejercicios o realiza una búsqueda por nombre en la pantalla B. 5. El sistema despliega una lista de ejercicios de acuerdo con los parámetros de búsqueda en la pantalla B. 6. El usuario selecciona un ejercicio para ver su información detallada. 7. El sistema muestra la pantalla C con la información detallada del ejercicio. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| 1. Si el usuario ingresa parámetros que no coinciden con ningún ejercicio existente, se le informara que no se han encontrado resultados. 2. En vez de pulsar en “Ejercicios” de la pestaña comunidad, si el usuario está creando un entrenamiento y agregó un nuevo ejercicio, al seleccionar el ejercicio de la lista será agregado al entrenamiento (ver el caso de uso Crear entrenamiento). | | |
| **Postcondiciones** | | **-** |
| **Restricciones** | | No debe ingresar caracteres especiales. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Adoptar rutina | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario elige una rutina para adoptarla y agregarla a su calendario. | |
| **CU asociados** | Autenticarse.  Mostrar rutinas.  Buscar rutina. | |
| **Precondiciones** |  | |
| **Interfaz** | | |
| **Interfaz:**  C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups\Información Rutina.png  *Pantalla A*  *Pantalla B* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El usuario selecciona una rutina de las rutinas públicas (ver el caso de uso Buscar rutina) o de las rutinas que creó (ver el caso de uso Ver rutinas) para ver la pantalla A. 3. En la información de la rutina selecciona la opción “Adoptar” (pantalla A). 4. El sistema pregunta por cada entrenamiento la fecha en la que será programada en la pantalla B. 5. El usuario selecciona los días para cada entrenamiento de la rutina en la pantalla B, luego el usuario selecciona la opción “Aceptar”. 6. Una vez todos los entrenamientos son programados, se informa al usuario que la rutina fue agregada al calendario. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| 1. El usuario cancela la adopción de la rutina. 2. Un usuario puede adoptar directamente la rutina desde el menú de búsqueda de rutinas. | | |
| **Postcondiciones** | | Los entrenamientos de la rutina quedan programados en el calendario del usuario. |
| **Restricciones** | | - |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Reseñar parque | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | Un usuario da su opinión de un parque con un valor de 0 a 5 y un comentario. | |
| **CU asociados** | Autenticarse. | |
| **Precondiciones** | El sistema está mostrando la pantalla que muestra la información del parque a través del caso de uso Buscar parque. | |
| **Interfaz** | | |
| C:\Users\LENOVO PC\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\A-Mapa Parques Información Detallada.pngC:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Reseñar parque\B-Mapa Parques Información Detallada Reseña.png  *Pantalla A*  *Pantalla B* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El sistema muestra la pantalla que permite ver la información del parque por medio del caso de uso Buscar parque (Pantalla A). 3. El usuario selecciona “Agregar reseña” en la pantalla A. 4. El sistema muestra la pantalla B con una ventana emergente para que el usuario pueda ingresar la información de la reseña. 5. El usuario escribe el comentario y selecciona las estrellas para reseñar el parque en la pantalla B. 6. El usuario selecciona “Publicar” en la pantalla B y la reseña es registrada. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**   1. El usuario cancela la realización de la reseña por lo que vuelve a la pantalla de información del parque (Pantalla A). | | |
| **Postcondiciones** | | Las reseñas y la calificación promedio del parque quedan actualizadas. |
| **Restricciones** | | El comentario de la reseña no puede exceder los 200 caracteres. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Reseñar entrenador | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | Un usuario da su opinión de un entrenador con un valor de 0 a 5 y un comentario. | |
| **CU asociados** | Autenticarse. | |
| **Precondiciones** | El sistema está mostrando la pantalla que muestra la información del entrenador que el usuario tiene asignado a través del caso de uso Ver entrenador. | |
| **Interfaz** | | |
| *Pantalla A*  *Pantalla B* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El sistema muestra la pantalla que permite ver la información del parque por   medio del caso de uso Ver mi entrenador (Pantalla A).   1. El usuario selecciona la opción “Agregar reseña” de la pantalla A. 2. El sistema muestra la pantalla B con una ventana emergente para que el usuario pueda ingresar la información de la reseña. 3. El usuario escribe el comentario y selecciona las estrellas para reseñar el entrenador en la pantalla B. 4. El usuario selecciona “Publicar” en la pantalla B y la reseña es registrada. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**   1. El usuario cancela la realización de la reseña por lo que vuelve a la pantalla de información del entrenador (Pantalla A). | | |
| **Postcondiciones** | | Las reseñas y la calificación promedio del entrenador se actualizan. |
| **Restricciones** | | El comentario de la reseña no puede exceder los 200 caracteres.  Un usuario solo puede reseñar al entrenador que tiene asignado. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Reseñar rutina | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | Un usuario da su opinión de una rutina pública con un valor de 0 a 5 y un comentario. | |
| **CU asociados** | Autenticarse. | |
| **Precondiciones** | El sistema está mostrando la pantalla que muestra la información de una rutina a través del caso de uso Ver rutinas o Buscar rutinas. | |
| **Interfaz** | | |
| C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Reseñar rutina\A-Reseñar rutina (solo si está adoptada).pngC:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Reseñar rutina\B-Reseñar rutina.png  *Pantalla A*  *Pantalla B* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El sistema muestra la pantalla que permite ver la información del parque por   medio del caso de uso Ver rutinas o Buscar rutinas (Pantalla A).   1. El usuario selecciona la opción “Agregar reseña” de la pantalla A. 2. El sistema muestra la pantalla B con una ventana emergente para que el usuario pueda ingresar la información de la reseña. 3. El usuario escribe el comentario y selecciona las estrellas para reseñar la rutina en la pantalla B. 4. El usuario selecciona “Publicar” en la pantalla B y la reseña es registrada. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**   1. El usuario cancela la realización de la reseña por lo que vuelve a la pantalla de información de la rutina (Pantalla A). | | |
| **Postcondiciones** | | Las reseñas y la calificación promedio de la rutina se actualizan. |
| **Restricciones** | | El comentario de la reseña no puede exceder los 200 caracteres.  Un usuario solo puede reseñar rutinas adoptadas. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Buscar rutinas | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario busca una rutina para adoptarla, valorarla o ver su información | |
| **CU asociados** | Autenticarse. | |
| **Precondiciones** | - | |
| **Interfaz** | | |
| **C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Buscar rutina\Comunidad.png** **C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Buscar rutina\B-Buscar Rutinas.png** C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Buscar rutina\C-Información Rutina.png  *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El usuario selecciona la opción “Buscar rutinas” en la pestaña de Comunidad de la pantalla A. 3. El sistema muestra la interfaz de búsqueda de rutinas (Pantalla B). 4. El usuario escribe el nombre de la rutina o utiliza alguno de los filtros para buscar una rutina en la pantalla B. 5. El sistema despliega una lista de rutinas que coinciden con los parámetros de búsqueda en la pantalla B. 6. El usuario selecciona una rutina y el sistema muestra la pantalla C que tiene la información de la rutina y sus reseñas. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| 1. Si el usuario ingresa parámetros que no coinciden con ninguna rutina existente, se le informara que no se ha encontrado resultados. | | |
| **Postcondiciones** | |  |
| **Restricciones** | | Ninguna. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Elegir entrenador | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario elige un entrenador para que lo pueda asesorar en sus rutinas de entrenamiento físico vía chat. | |
| **CU asociados** | Autenticarse.  Buscar entrenador. | |
| **Precondiciones** | El usuario debe estar autenticado en el sistema.  Esta opción solo está disponible para usuarios con plan Premium en la aplicación. | |
| **Interfaz** | | |
| **Interfaz:**  C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Elegir entrenador\B-Entrenador.pngC:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Elegir entrenador\C-Buscar Entrenador.png  *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C*  C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Elegir entrenador\D-Información Entrenador.png  *Pantalla D* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El usuario selecciona la opción “Entrenador” en la pestaña inicio de la pantalla A. 3. El sistema muestra la interfaz de gestión de entrenador (Pantalla B). 4. El usuario selecciona “Buscar entrenador” en la pantalla B. 5. El sistema muestra la interfaz de búsqueda de entrenadores (Pantalla C). 6. El usuario escribe el nombre del entrenador o utiliza alguno de los filtros para buscar el entrenador en la pantalla C. 7. El usuario selecciona un entrenador de los entrenadores encontrados en la pantalla C. 8. El sistema muestra la información detallada del entrenador en la pantalla D. 9. El usuario selecciona la opción “Elegir” en la pantalla D. 10. El entrenador queda asignado al usuario y se regresa a la pantalla A. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| 1. El usuario no necesariamente debe dar a la opción Entrenador del menú principal, todos los perfiles de entrenadores tienen la opción de “Elegir”. 2. Sí el entrenador ya ha superado el número de clientes se informará al usuario para que pueda buscar otro entrenador. | | |
| **Postcondiciones** | | El usuario ya puede contactar a su entrenador y la lista de clientes del entrenador queda actualizada.  Si el usuario ya tenía un entrenador, este se elimina para dar lugar al nuevo entrenador.  Se crea un chat entre el entrenador y el cliente. |
| **Restricciones** | | El entrenador solo puede tener asignado un número máximo de clientes.  Este caso de uso está disponible únicamente para usuarios que no son entrenadores ya que no tiene mucho sentido que un entrenador pueda tener un entrenador asignado. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Ver ubicación de seguidos | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | Al usuario se le muestra en un mapa la ubicación de los usuarios que están compartiendo su ubicación durante la realización de un entrenamiento o un recorrido. | |
| **CU asociados** | Autenticarse. | |
| **Precondiciones** | El usuario debe estar autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| **Interfaz:**  C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups\Comunidad.png  *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El usuario selecciona la opción de “Mapa Usuarios” en la pestaña Comunidad de la pantalla A. 3. El sistema obtiene la ubicación del usuario y despliega un mapa con la ubicación de todos los usuarios que estén en un radio de 3 kilómetros en la pantalla B. 4. El usuario puede seleccionar algún marcador de los usuarios mostrados en el mapa para ver información relacionada con el entrenamiento que están realizando (pantalla C). | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos 1.** El usuario puede seleccionar la etiqueta de un usuario para ver su información detallada. | | |
| **Postcondiciones** | | - |
| **Restricciones** | | Solo se puede ver a los usuarios seguidos en un radio de 3km.  Solo se puede ver a los usuarios que están compartiendo la ubicación durante la realización de un entrenamiento o de un recorrido. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Chatear con entrenador. | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario se comunica a través de un chat con el entrenador que eligió para recibir asesoría. | |
| **CU asociados** | Autenticarse. | |
| **Precondiciones** | El usuario está autenticado en el sistema.  El usuario tiene un entrenador asignado. | |
| **Interfaz** | | |
| *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El usuario selecciona la opción de “Entrenador” de la pestaña Inicio en la pantalla A. 3. El sistema muestra la interfaz de gestión de entrenador (Pantalla B). 4. El usuario selecciona “Chat entrenador” en la pantalla B. 5. El sistema muestra el chat que permite al cliente comunicarse con su entrenador (Pantalla C). 6. El usuario intercambia mensajes con el entrenador en la pantalla C. | | |
| **Interfaz** | | |
| 1. En caso de que el usuario no haya seleccionado aún un entrenador, el sistema informará al usuario que primero debe seleccionar un entrenador cuando intente usar la opción “Chat entrenador”. 2. El usuario también podrá abrir el chat con su entrenador pulsando las notificaciones de los mensajes que envía su entrenador. | | |
| **Postcondiciones** | | - |
| **Restricciones** | | A través del chat únicamente se pueden enviar/recibir cadenas de texto. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Seguir a otro usuario | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario sigue un usuario para ver su ubicación cuando está entrenando, además de ver sus logros, progresos y rutinas que tiene adoptadas. | |
| **CU asociados** | Autenticarse  Buscar usuario | |
| **Precondiciones** | El sistema está mostrando la pantalla que muestra la información de un usuario a través del caso de uso Buscar usuario. | |
| **Interfaz** | | |
| **C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups\Información Usuario No seguido.png** **C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups\Información Usuario Seguido.png**  *Pantalla A*  *Pantalla B* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El sistema muestra la pantalla A con la información de un usuario a través del caso de uso Buscar Usuario. 3. El usuario selecciona “Seguir” en la pantalla A. 4. El sistema notifica al usuario que ahora sigue al otro usuario, el botón “Seguir” se convierte en “Siguiendo” como se muestra en la pantalla B, además, ahora el usuario tiene acceso a más información del usuario al que siguió. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**   1. En caso de que el usuario ya siga al usuario, la opción “Seguir” se convertirá en “Siguiendo”, seleccionar “Siguiendo” anula el seguimiento al usuario y sus privilegios. | | |
| **Postcondiciones** | | El usuario ya puede ver las rutinas adoptadas del usuario seguido. Además, puede ver la ubicación del usuario en el caso de uso Ver ubicación de seguidos y enviarle un mensaje. |
| **Restricciones** | | El usuario solo puede ver la información del usuario que sigue si este no tiene el perfil en privado. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Editar perfil | |
| **Actores** | Usuario o entrenador. | |
| **Resumen** | El usuario edita la información del perfil o cambia algunas opciones de privacidad. | |
| **CU asociados** | Autenticarse.  Ver perfil. | |
| **Precondiciones** | El usuario está autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| **C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups\Mi perfil.pngC:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Editar perfil\Mi perfil (entrenador).png**  *Pantalla A*  *Pantalla B* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El usuario selecciona la pestaña “Mi perfil”. 3. El sistema muestra la pantalla A para un usuario común o la pantalla B para un entrenador. 4. El usuario edita los campos que desea pulsando en el botón de la derecha de los campos editables o cambia las opciones de privacidad, las opciones difieren dependiendo si el usuario es un entrenador o no (pantalla A o B). 5. El sistema válido la información de los campos ingresada por el usuario. 6. La información del perfil del usuario se modifica. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**   1. Si la información ingresada por el usuario no es válida o está incompleta el sistema informa al usuario para que pueda corregirla. | | |
| **Postcondiciones** | | La información u opciones de privacidad del usuario son modificadas. |
| **Restricciones** | | **-** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Buscar parque | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El sistema muestra a un usuario los parques cercanos a un radio de 2 km de una ubicación. | |
| **CU asociados** | Autenticarse. | |
| **Precondiciones** | El usuario está autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Buscar parque\A-Comunidad.png C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Buscar parque\Mapa Parques.png C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Buscar parque\C-Mapa Parques Información.png  *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C*  C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Buscar parque\D-Mapa Parques Información Detallada.png  *Pantalla D* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El usuario elige la opción “Parques” en la pestaña de Comunidad de la pantalla A. 3. El sistema muestra un mapa con los parques en un radio de 2 Km de la ubicación actual del usuario en la pantalla B. 4. El usuario busca una ubicación para ver otros parques en la pantalla B. 5. El usuario selecciona un marcador de un parque y se ve una etiqueta con información del parque (pantalla C). 6. El usuario selecciona la etiqueta y el sistema le muestra una nueva pantalla donde puede ver las fotos, comentarios y las calificaciones que tiene el parque (pantalla D). | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**   1. El usuario no necesariamente ve la información adicional del parque, en algunos casos la información que presenta la etiqueta es suficiente para las necesidades del usuario. 2. El usuario no usa la barra de búsqueda para cambiar de locación. 3. Es posible que no haya parques en un radio de 2km de la ubicación ingresada. | | |
| **Postcondiciones** | | - |
| **Restricciones** | | - |
| **Caso de Uso** | Realizar recorrido | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario realiza una actividad física que implica recorrido. | |
| **CU asociados** | Autenticarse. | |
| **Precondiciones** | El usuario está autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| **C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Realizar recorrido\B-Recorrido.pngC:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Realizar recorrido\C-Recorrido resumen.png**  *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El usuario elige la opción “Iniciar recorrido” en la pestaña de inicio de la pantalla A. 3. El sistema muestra un mapa que muestra el recorrido en tiempo real del usuario e información relacionada (pantalla B). 4. El usuario selecciona “Iniciar” en la pantalla B. 5. El usuario realiza el recorrido y selecciona “Terminar” en la pantalla B. 6. El usuario termina su recorrido y el sistema le muestra un resumen de su rendimiento en el recorrido (pantalla C). | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**   1. El recorrido también puede hacer parte de un entrenamiento, por lo que la funcionalidad que provee “INICIAR RECORRIDO” es la misma que se ejecuta en algunos ejercicios cuando se realiza un entrenamiento. | | |
| **Postcondiciones** | | La información del progreso del usuario es actualizada. |
| **Restricciones** | | Cada 5 minutos el sistema informa al usuario (a través de una guía auditiva) el progreso en el recorrido. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Realizar entrenamiento | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario realiza un entrenamiento que tiene programada en su calendario. | |
| **CU asociados** | Autenticarse. | |
| **Precondiciones** | El usuario tiene entrenamientos programados.  El usuario está autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El usuario selecciona la opción “Realizar” de la pestaña Inicio de la pantalla A. 3. El sistema muestra la pantalla B con información de los entrenamientos de entrenamiento programadas para ese día. 4. El usuario elige uno de los entrenamientos de la pantalla B. 5. El sistema muestra la pantalla C que reproduce una guía audiovisual de los ejercicios que hacen parte de la rutina. 6. El usuario termina su entrenamiento completando todos los ejercicios de la rutina. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**   1. El usuario también puede iniciar un entrenamiento a través de la notificación que le informa de los entrenamientos que tiene programados. 2. El usuario puede interrumpir un entrenamiento pulsando el botón “Finalizar entrenamiento” en el momento que desee. | | |
| **Postcondiciones** | | La información del progreso del usuario queda actualizada. |
| **Restricciones** | | Solo se pueden realizar entrenamientos de rutinas adoptadas en el día en el que están programadas. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Chatear con cliente | |
| **Actores** | Entrenador | |
| **Resumen** | Un entrenador se comunica con uno de sus clientes para brindarle asesoría especializada. | |
| **CU asociados** | Autenticarse. | |
| **Precondiciones** | El usuario está autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| **B-Lista de Chats clienteC-Chat**  *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El entrenador inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El entrenador elige la opción “Mis clientes” en la pestaña de inicio de la pantalla A. 3. El sistema muestra la pantalla B con los clientes del entrenador y el mensaje más reciente del chat. 4. El entrenador elige uno de los clientes en la pantalla B y el sistema abre el chat con el cliente elegido como se muestra en la pantalla C. 5. El entrenador envía y recibe mensajes a través del chat de la pantalla C. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**   1. El entrenador también puede abrir el chat con sus clientes a través de las notificaciones de los mensajes. | | |
| **Postcondiciones** | | **-** |
| **Restricciones** | | A través del chat únicamente se pueden enviar/recibir cadenas de texto. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Registrar entrenador | |
| **Actores** | Entrenador | |
| **Resumen** | Un usuario se registra como entrenador para poder asesorar a otros usuarios. | |
| **CU asociados** | Autenticarse. | |
| **Precondiciones** | El usuario está autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| A-Autenticarse - registrarse como entrenador C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Entrenador\Registrarse como entrenador\B-Registrarse como entrenador.png C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Entrenador\Registrarse como entrenador\C-Registrarse como entrenador adicional.png  *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C*    *Pantalla D* | | |
| **Pasos flujo Normal**   1. El usuario inicia la aplicación. 2. El usuario deja seleccionada la opción “Entrenador” en la pantalla A para registrarse como un entrenador. 3. El usuario selecciona la opción “REGÍSTRARSE” de la pantalla A. 4. La aplicación muestra la pantalla B con los campos que deben ser completados para realizar el registro. 5. El usuario rellena el formulario que se muestra en la pantalla B. 6. El usuario selecciona la opción de siguiente de la pantalla B y el sistema muestra el formulario para agregar la información del entrenador (pantalla C). 7. El usuario agrega la información de entrenador en la pantalla C. 8. El usuario pulsa el botón “UNIRSE A FITT” de la pantalla C. 9. El sistema valida que la información ingresada por el usuario sea correcta. 10. El registro del entrenador se realiza de manera exitosa, por lo que el sistema muestra la interfaz de inicio de un entrenador (pantalla D). | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**  **-** | | |
| **Postcondiciones** | | **-** |
| **Restricciones** | | **-** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Buscar usuario | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | Un usuario busca a otros usuarios para seguirlos o ver su información de perfil. | |
| **CU asociados** | Autenticarse. | |
| **Precondiciones** | El usuario está autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| **C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Buscar Usuario\A-Comunidad.png** **C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Buscar Usuario\B-Buscar Usuario.png** C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Buscar Usuario\C-Información Usuario No seguido.png  *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C*  **C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Buscar Usuario\D-Información Usuario Seguido.png**  *Pantalla D* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El usuario selecciona la opción “Buscar Usuarios” en la pestaña de Inicio de la pantalla A. 3. El sistema muestra la pantalla B para que el usuario pueda buscar otros usuarios. 4. El usuario escribe el nombre del usuario en la barra de búsqueda de la pantalla B y selecciona buscar pulsando en la lupa. 5. El sistema despliega los usuarios que coinciden con el nombre ingresado en la pantalla B. 6. El usuario selecciona un usuario de la lista de usuarios encontrados en la pantalla B. 7. El sistema despliega la información del usuario como se muestra en la Pantalla C sino lo sigue o como se muestra en la pantalla D si lo sigue. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**   1. En caso de que el usuario no existiera, se le devuelve un mensaje de error al usuario. | | |
| **Postcondiciones** | | **-** |
| **Restricciones** | | **-** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Ver rutinas | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario visualiza una lista de rutinas creadas por el mismo y/o adoptadas ya sea para editarlas o borrarlas. | |
| **CU asociados** | Autenticarse | |
| **Precondiciones** | El usuario está autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| **C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Ver rutinas\B-Mis rutinas.png**C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Buscar rutina\C-Información Rutina.png  *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El usuario selecciona la opción de “Mis rutinas” en la pestaña de Inicio de la pantalla A. 3. El sistema despliega una lista de las rutinas creadas y/o adoptadas por el usuario en la pantalla B. 4. El usuario selecciona la opción que permite ver la información de la rutina. 5. El sistema muestra la pantalla C con la información detallada de la rutina. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**   1. Si no hay ninguna rutina creada o adoptada por el usuario se le notificara al cliente que no hay ninguna rutina para mostrar. 2. El usuario selecciona la opción para adoptar la rutina (ver caso de uso Adoptar rutina). 3. El usuario selecciona la opción para editar la rutina (ver caso de uso Editar rutina). | | |
| **Postcondiciones** | | **-** |
| **Restricciones** | | **-** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Agregar foto a parque | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario agrega una foto a la información del parque, para enriquecer la información del parque y | |
| **CU asociados** | Autenticarse | |
| **Precondiciones** | El sistema está mostrando la pantalla que permite ver la información de un parque a través del caso de uso Buscar parque.  El usuario está autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Agregar foto a parque\A-Mapa Parques Información Detallada.png  *Pantalla A* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El sistema muestra la pantalla A que le permite ver la información de un parque (ver caso de uso Buscar parque). 3. El usuario selecciona la opción “Tomar foto” para agregar una foto tomándola con la cámara del celular o “Agregar Foto” para seleccionar una foto de la galería del celular. 4. La foto tomada o seleccionada por el usuario es agregada a las fotos del parque. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**   1. Si se ha alcanzo el límite de fotos para el parque, se informa al usuario que no puede subir más fotos del parque. | | |
| **Postcondiciones** | | La foto agregada por el usuario puede visualizarse en la información del parque. |
| **Restricciones** | | Un parque puede tener un máximo de 15 fotos. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Chatear con otros usuarios | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario intercambia mensajes de texto con otro usuario a través de un chat. | |
| **CU asociados** | Autenticarse | |
| **Precondiciones** | El sistema está mostrando la pantalla que permite ver el perfil de un usuario a través del caso de uso Buscar usuario.  El usuario está autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Chatear con otros usuarios\Información Usuario Seguido.png C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups\Chat.pngC:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups\Comunidad.png  *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C*  C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups\Lista de Chats.png  *Pantalla D* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El sistema muestra la pantalla A que permite ver la información de un usuario (Ver caso de uso Buscar usuario). 3. El usuario selecciona la opción “Enviar mensaje” en la pantalla A. 4. El sistema muestra la pantalla B con el chat entre los usuarios. 5. El usuario envía y recibe mensajes en el chat de la pantalla B. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**   1. Cuando el usuario ya tiene chats creados (ya se han enviado mensajes) puede ver sus chats con otros usuarios seleccionando la opción “Chats” en la pestaña Comunidad de la pantalla C, luego el sistema muestra la pantalla D con la lista de chats del usuario, al seleccionar un usuario se abre el chat mostrado en la pantalla B. | | |
| **Postcondiciones** | |  |
| **Restricciones** | | Solo se puede chatear con usuarios seguidos.  A través del chat únicamente se pueden enviar/recibir cadenas de texto. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Ver reseñas | |
| **Actores** | Entrenador | |
| **Resumen** | El entrenador mira sus reseñas y calificaciones para conocer la percepción de sus clientes sobre sus asesorías. | |
| **CU asociados** | Autenticarse | |
| **Precondiciones** | El entrenador debe estar autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| **C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Entrenador\Ver reseñas\B-Información Entrenador (Reseñas).png**  *Pantalla A*  *Pantalla B* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El entrenador inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El entrenador selecciona la opción “Reseñas” en la pestaña Inicio de la pantalla A. 3. El sistema muestra la pantalla B con la información del entrenador, las reseñas y la calificación promedio. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos -** | | |
| **Postcondiciones** | | **-** |
| **Restricciones** | | **-** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Ver entrenador | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Resumen** | El usuario mira la información del entrenador que tiene asignado. | |
| **CU asociados** | Autenticarse | |
| **Precondiciones** | El usuario debe estar autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| **C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Ver entrenador\B-Entrenador.png**C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Ver entrenador\C-Información Entrenador (Personal).png  *Pantalla A*  *Pantalla B*  *Pantalla C* | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El usuario selecciona la opción “Entrenador” en la pestaña Inicio de la pantalla A. 3. El sistema muestra la pantalla B con las opciones para gestionar el entrenador. 4. El usuario selecciona la opción “Mi entrenador”. 5. El sistema muestra la pantalla C con la información del entrenador, las reseñas y la calificación promedio. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos**   1. El usuario puede agregar una reseña en la pantalla C (ver caso de uso Reseñar entrenador). | | |
| **Postcondiciones** | | **-** |
| **Restricciones** | | **-** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Ver progreso | |
| **Actores** | Entrenador | |
| **Resumen** | El usuario mira el progreso de su actividad física con gráficas. | |
| **CU asociados** | Autenticarse | |
| **Precondiciones** | El usuario debe estar autenticado en el sistema. | |
| **Interfaz** | | |
| **C:\Users\LENOVO PC\Desktop\Fitt\Segunda entrega\Mockups\Mockups para cada caso de uso\Usuario\Ver progreso\Progreso.png** | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El usuario inicia la aplicación y se autentica en caso de ser necesario. 2. El entrenador selecciona la opción “Mi progreso” en la pestaña Inicio de la pantalla A. 3. El sistema muestra la pantalla B con gráficos e información del progreso del usuario. | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos -** | | |
| **Postcondiciones** | | **-** |
| **Restricciones** | | **-** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | Agregar ejercicio | |
| **Actores** | Administrador | |
| **Resumen** | El administrador del sistema agrega un nuevo ejercicio con su correspondiente información. | |
| **CU asociados** | Ninguno | |
| **Precondiciones** | El administrador debe tener acceso al panel de administración web de Firebase con el correo electrónico y la contraseña asociada a la cuenta que accede a los servicios de Google. | |
| **Interfaz** | | |
|  | | |
| **Pasos flujo Normal:**   1. El administrador inicia sesión en la cuenta de Google asociada al servicio de Firebase. 2. El administrador ingresa a la consola web de Firebase. 3. El administrador selecciona “Database” del menú ubicado en la izquierda de la pantalla A. 4. El sistema muestra la información contenida en la base documental. 5. El administrador selecciona la ruta en la que se ubican los ejercicios, y agrega una nueva entrada en la base de datos. 6. El administrador agrega la información del ejercicio. 7. El administrador sube la animación del ejercicio en Google Cloud Storage (“Storage” en el menú de la izquierda de la pantalla B). | | |
| **Escenarios Alternos** | | |
| **Cursos Alternos -** | | |
| **Postcondiciones** | | Un nuevo ejercicio es agregado a la base de datos documental de la aplicación. |
| **Restricciones** | | El animación del ejercicio debe estar en formato GIF para poder ser utilizada en la aplicación. |