



Software Plus



Monica Alvarez  
Juan Camilo Chafloque  
Sebastián Gutiérrez  
Laura Jimenez  
Santiago Palacios  
Sergio Posada

**Smart Closet**

Manual de usuario

Ingeniería de Software

Pontificia Universidad Javeriana  
Facultad de Ingeniería  
Departamento de Ingeniería de Sistemas  
2020-1

## Tabla de contenido

1. Requisitos .....	1
2. Componente de Pantalla de Inicio .....	1
3. Componente de Login.....	1
4. Componente de Registro .....	3
5. Componente de Usuario.....	4
6. Componente de Armario .....	5
7. Componente de Clima .....	6
8. Componente de Prenda .....	7
9. Componente de Favoritos .....	12
10. Componente de Generar Atuendo.....	13
11. Componente de Atuendo .....	14

## Lista de figuras

Ilustración 1. Pantalla de inicio .....	1
Ilustración 2. Pantalla de login.....	2
Ilustración 3. Pantalla de recuperar contraseña .....	2
Ilustración 4. Pantalla de recuperar contraseña verificada .....	3
Ilustración 5. Pantalla de registro.....	4
Ilustración 6. Pantalla de ver perfil.....	4
Ilustración 7. Pantalla de editar perfil .....	5
Ilustración 8. Pantalla de mi armario .....	6
Ilustración 9. Pantalla de clima.....	7
Ilustración 10. Pantalla de prendas superiores.....	7
Ilustración 11. Pantalla de prendas inferiores.....	8
Ilustración 12. Pantalla de zapatos.....	8
Ilustración 13. Pantalla de accesorios.....	9
Ilustración 14. Pantalla de agregar prenda .....	10
Ilustración 15. Pantalla de visualización de las prendas obtenidas .....	11
Ilustración 16. Pantalla de crear prenda .....	11
Ilustración 17. Pantalla de subir foto .....	12
Ilustración 18. Pantalla de prendas favoritas .....	12
Ilustración 19. Pantalla de generar atuendo .....	13
Ilustración 20. Pantalla de mis atuendos .....	14
Ilustración 21. Pantalla de atuendos favoritos .....	14
Ilustración 22. Pantalla de crear atuendo .....	16

Ilustración 23. Pantalla de historial de atuendos .....	17
Ilustración 24. Visualización del atuendo dentro del historial .....	17
Ilustración 25. Pantalla de calendario .....	18

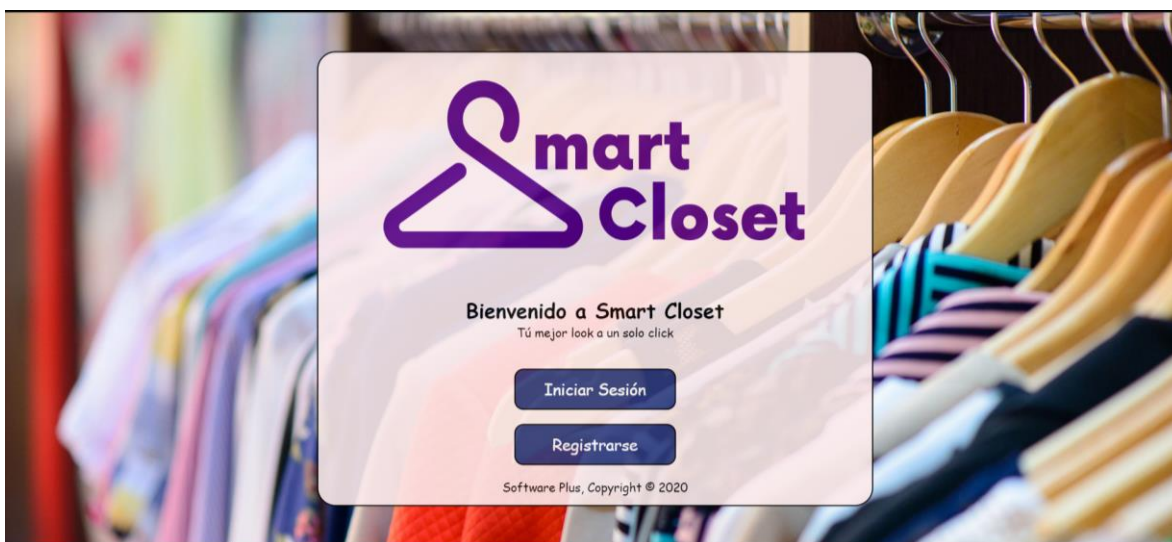
## 1. Requisitos

Los requisitos de la aplicación se encuentran en el documento adjunto: [Manual de instalación y operación.](#)

## 2. Componente de Pantalla de Inicio

Este componente es el que se muestra una vez se ingresa a la aplicación. Esta pantalla permite el ingreso, ya sea de un usuario nuevo o de un usuario registrado a la aplicación.

Al oprimir el botón de *Iniciar sesión*, se redirigirá al componente de Login (Sección 4). Al oprimir el botón de *registrarse*, se redirigirá al componente de Registro (Sección 5).



*Ilustración 1. Pantalla de inicio*

## 3. Componente de Login

Este componente es el que se muestra una vez se oprime el botón de *Iniciar sesión* en la pantalla de inicio. Esta pantalla permite el ingreso a los usuarios que ya cuentan con un perfil de Smart Closet. El usuario tendrá que digitar su usuario (nickname) o correo electrónico y su contraseña para poder ingresar a la aplicación.

Una vez el usuario haya ingresado los datos correctamente y oprima el botón de *Iniciar sesión*, será redirigido al componente de Mi armario.

Si el usuario no cuenta con un perfil registrado, podrá crear uno al oprimir el hipervínculo que aparece en la parte inferior del formulario con nombre *¿No tienes cuenta? Regístrate*.

Por último, en caso de que el usuario haya olvidado su contraseña, podrá recuperarla oprimiendo el hipervínculo con nombre *¿Olvidaste tu contraseña?* Cabe aclarar que antes de presionar el hipervínculo es necesario que el usuario ya haya ingresado su nickname o correo en el campo de *Usuario*. Este caso redirigirá al usuario a la pantalla de recuperar contraseña como se ilustra en la *Ilustración 3. Pantalla de recuperar contraseña*.



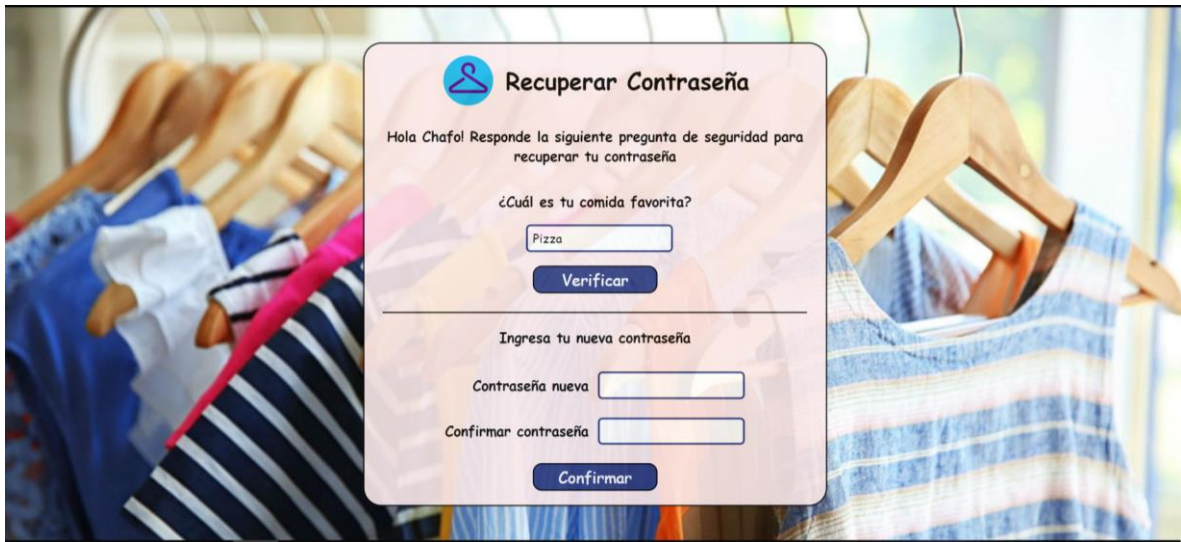
*Ilustración 2. Pantalla de login*



*Ilustración 3. Pantalla de recuperar contraseña*

Una vez el usuario se encuentre en la pantalla de recuperar contraseña, el sistema mostrará la pregunta de seguridad que el usuario escogió al momento de registrarse

y le pedirá que ingrese la respuesta correspondiente a la pregunta. Una vez el usuario responda correctamente a la pregunta, se le mostrará la siguiente pantalla:



*Ilustración 4. Pantalla de recuperar contraseña verificada*

El usuario luego podrá escribir su nueva contraseña y será redirigido a la pantalla de login.

#### **4. Componente de Registro**

Este componente es el que se muestra una vez se oprime el botón de *Registrarse* en la pantalla de inicio. Esta pantalla permite la creación de un perfil de Smart Closet a los usuarios nuevos. El usuario tendrá que digitar su información personal y luego presionar el botón de *Registrarse*. Si toda la información escrita es correcta, se le redirigirá al usuario al componente de Mi Armario.





Ilustración 5. Pantalla de registro

## 5. Componente de Usuario

Este componente es el que se muestra una vez se oprime el icono de:



en el menú lateral de la aplicación. Este componente está dividido en dos: La pantalla de *Ver perfil* y la pantalla de *Editar perfil*. La primera pantalla permitirá al usuario ver sus datos personales del perfil:



Ilustración 6. Pantalla de ver perfil

En la pantalla anterior, el usuario podrá oprimir el botón de *Editar perfil* para editar cualquier atributo de su información personal que el considere necesario. También

podrá oprimir el botón de *Eliminar cuenta*, donde el usuario podrá eliminar todo su perfil y toda su información (Prendas, atuendos, datos) del sistema. Al usuario se le mostrará un mensaje de advertencia y confirmación para poder eliminar su perfil del sistema.



The screenshot displays the 'Smart Closet' application interface. On the left, a vertical menu contains icons and labels for 'Chafa', 'Generar atuendo', 'Mi armario', 'Favoritos', and 'Gestionar atuendos'. The main area shows a virtual closet with hanging shirts and folded clothes. Overlaid on this is a blue 'Editar perfil' (Edit profile) dialog box. At the top of the dialog is a generic user icon. Below it, the following fields are visible:

- Nombre: Juan Camilo
- Apellido: Chafloque Mesia
- Género: Masculino (dropdown menu)
- Correo: camilochafloque@gmail.com
- Nickname: Chafa
- Ciudad: Bogotá D.C.
- Telefono: 3016581019
- Contraseña: (masked with dots)
- Confirmar Contraseña: Digite contraseña

At the bottom of the dialog are two buttons: 'Actualizar' (Update) and 'Cancelar' (Cancel).

*Ilustración 7. Pantalla de editar perfil*

Si el usuario quiere modificar un campo de su información personal deberá ingresar nuevamente la contraseña por motivos de seguridad para que su información sea guardada exitosamente.

## **6. Componente de Armario**

Este componente es el que se muestra una vez se ingresa exitosamente a la aplicación. Esta pantalla permite el acceso y la visualización de todas las prendas que el usuario tiene en su closet virtual, así como agregar una nueva prenda al perfil.

A este componente se podrá acceder cada vez que se oprima el botón de *Mi armario* en el menú lateral de la aplicación.

Este componente presenta 6 botones que serán explicados en el componente de Prenda (Sección 9).





*Ilustración 8. Pantalla de mi armario*

## 7. Componente de Clima

Este componente es el que se muestra una vez se oprime el icono de:



en el menú lateral de la aplicación. Este componente permite al usuario ver toda la información pertinente al clima en su ubicación actual. Inicialmente la información brindada es obtenida de la pagina de OperWeatherMap con respecto a la localización del dispositivo del usuario. Sin embargo, el usuario podrá ingresar alguna ciudad en el buscador que se proporciona en el componente, para ver los datos climáticos de dicha ciudad.

Además del buscador, al usuario se le proporcionará un mapa donde se podrá arrastrar y buscar alguna localización en específico. El usuario podrá desplazarse por el mapa y al hacer click en algún lugar del mapa, se le presentarán los datos climáticos de la región que haya seleccionado.

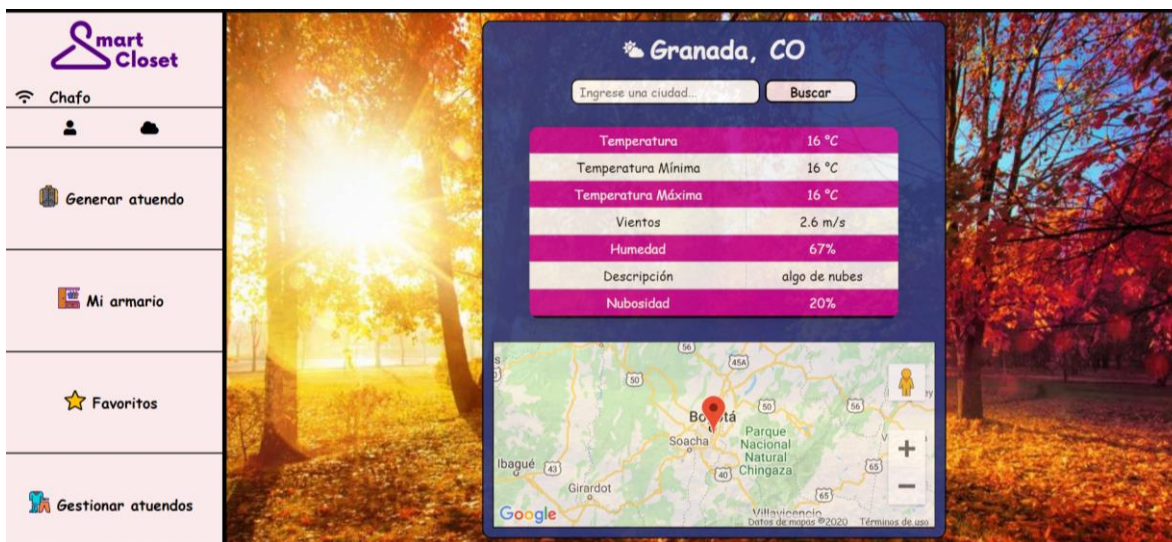


Ilustración 9. Pantalla de clima

## 8. Componente de Prenda

Este componente es accedido mediante el componente de Mi Armario (Sección 7). Este componente esta dividido en 5 secciones de prendas (Superior, inferior, accesorios, zapatos y vestido) y una sección para agregar una prenda.



Ilustración 10. Pantalla de prendas superiores



Ilustración 11. Pantalla de prendas inferiores

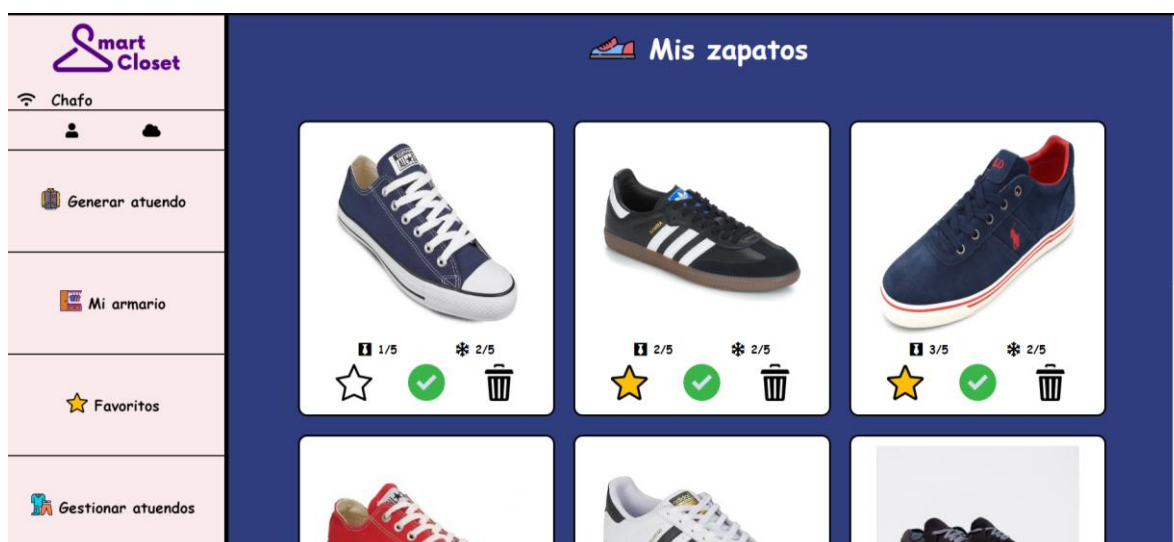


Ilustración 12. Pantalla de zapatos

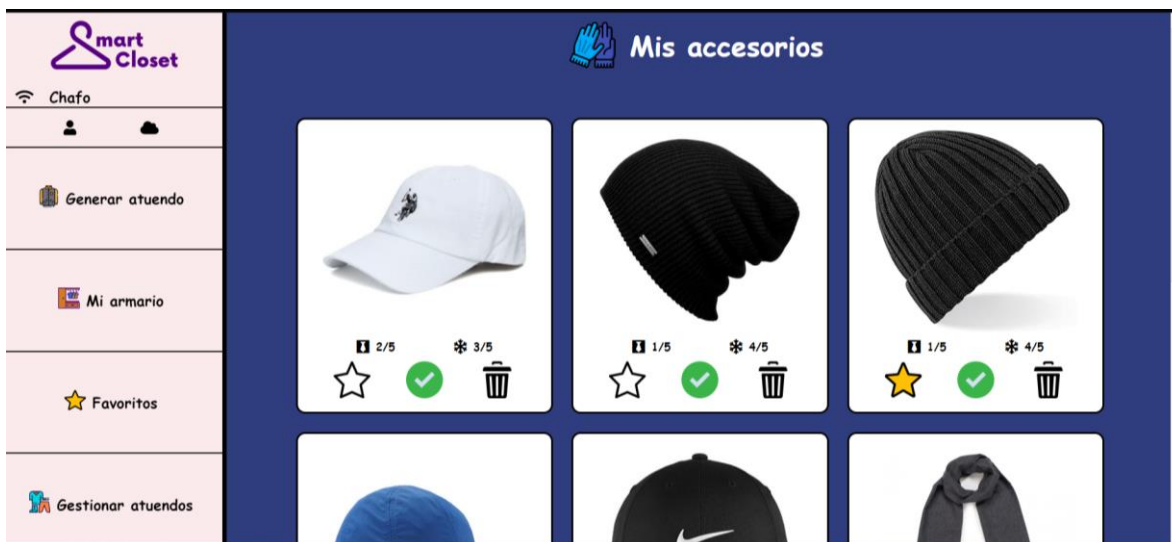


Ilustración 13. Pantalla de accesorios

De las cuatro pantallas anteriores, usuario puede visualizar todas sus prendas, divididas en las cuatro secciones mencionadas anteriormente. Dentro de estas cuatro visualizaciones al usuario se le brindaran tres tipos de botones:

- El primer botón es el botón de favoritos.



Si para la prenda, se muestra la estrella amarilla, es porque dicha prenda está marcada como favorita. De lo contrario, se mostrará la estrella blanca. Si el usuario desea agregar una prenda a favoritos solo tendrá que oprimir este botón. De la misma manera si el usuario quiere eliminar una prenda de sus favoritos deberá oprimir el mismo botón.

- El segundo botón es el botón de disponibilidad



Si para la prenda, se muestra la el check verde, es porque dicha prenda está marcada como disponible. De lo contrario, se mostrará la cruz roja. Si el usuario desea marcar como no disponible una prenda solo tendrá que oprimir este botón. De la misma manera si el usuario quiere volver a habilitar una prenda y marcarla como disponible deberá oprimir el mismo botón.

Nota: Si alguna prenda de cualquier sección se encuentra como no disponible, no se tendrá en cuenta para la generación de los atuendos y tampoco se mostrará en la pantalla de *Crear Atuendo*.

- El tercer botón es el botón de eliminar



El usuario podrá oprimir este botón si desea eliminar la prenda de su closet virtual. En caso de que lo haga, se le mostrará un mensaje de advertencia y confirmación. Una vez se acepte dicho mensaje, la prenda se eliminará del closet de manera permanente.

Volviendo al menú principal del armario, al oprimir el botón de *Agregar Prenda*, se le redirigirá al usuario a la pantalla de Agregar prenda, en donde el usuario podrá ingresar nuevas prendas a su closet virtual.

*Ilustración 14. Pantalla de agregar prenda*

Una vez el usuario ingrese a la pantalla, tendrá que llenar los datos pertinentes de la prenda a agregar. Dependiendo de la sección que escoja, se mostrarán nuevos campos a llenar. Una vez haya llenado todos los campos el usuario deberá oprimir el botón de buscar, para que el sistema visualice las 10 imágenes que encontró de servicio de Google.

Nota: Si el usuario de la cuenta tiene como campo de información en *género*, femenino, entonces se le mostrará una sección extra en el filtro llamado *Vestidos*.





Ilustración 15. Pantalla de visualización de las prendas obtenidas

Una vez al usuario se le muestren las prendas que coinciden con su descripción, tendrá que seleccionar la imagen que el usuario desee y oprimir el botón de *crear prenda*.

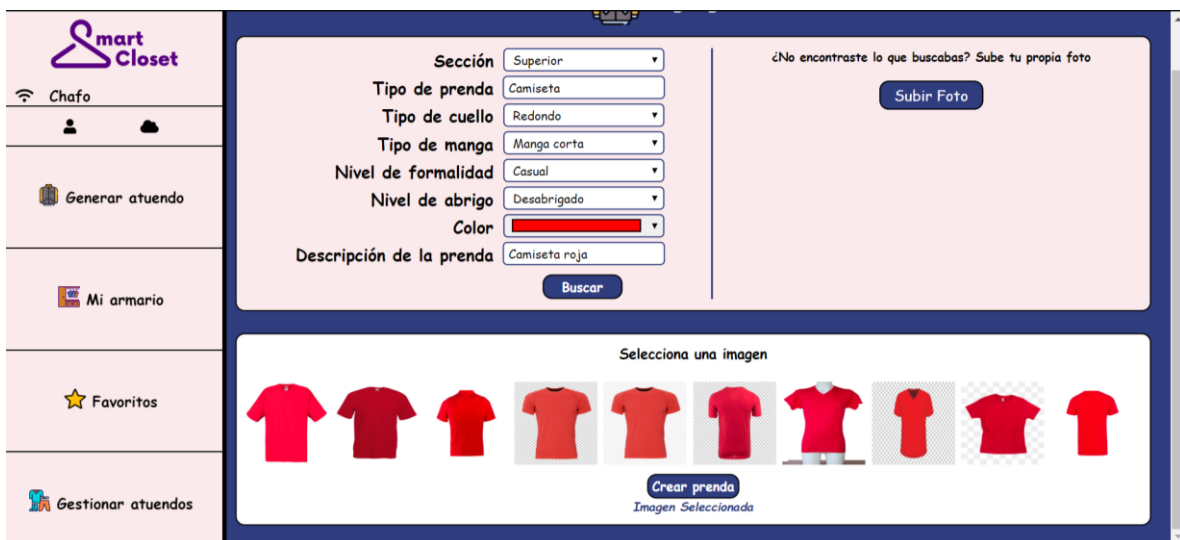


Ilustración 16. Pantalla de crear prenda

Si por alguna razón, al usuario no le convence ninguna de las 10 imágenes, el mismo podrá subir su foto haciendo uso del botón en la parte superior derecha de la pantalla llamado *Subir foto*. Una vez seleccione la foto que desee, tendrá que oprimir el botón de *crear prenda*



Ilustración 17. Pantalla de subir foto

## 9. Componente de Favoritos

Este componente es accedido mediante el botón de Favoritos en el menú lateral de la aplicación. Este componente brindará al usuario una visualización de todas sus prendas favoritas.

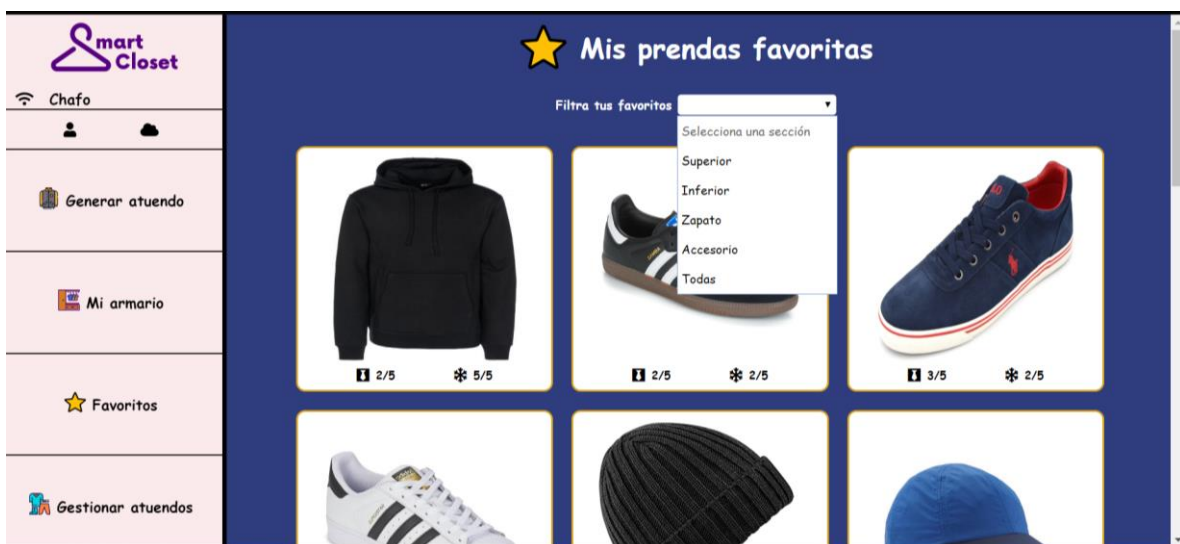


Ilustración 18. Pantalla de prendas favoritas

El usuario contará con un filtro de prendas. El usuario podrá seleccionar cual sección de prendas va a querer visualizar.

*Nota:* Si el usuario de la cuenta tiene como campo de información en *género*, femenino, entonces se le mostrará una sección extra en el filtro llamado *Vestidos*.

## 10. Componente de Generar Atuendo

Este componente es accedido mediante el botón de Generar Atuendo en el menú lateral de la aplicación. Este componente generará al usuario tres atuendos con las prendas que este tenga en su closet virtual.

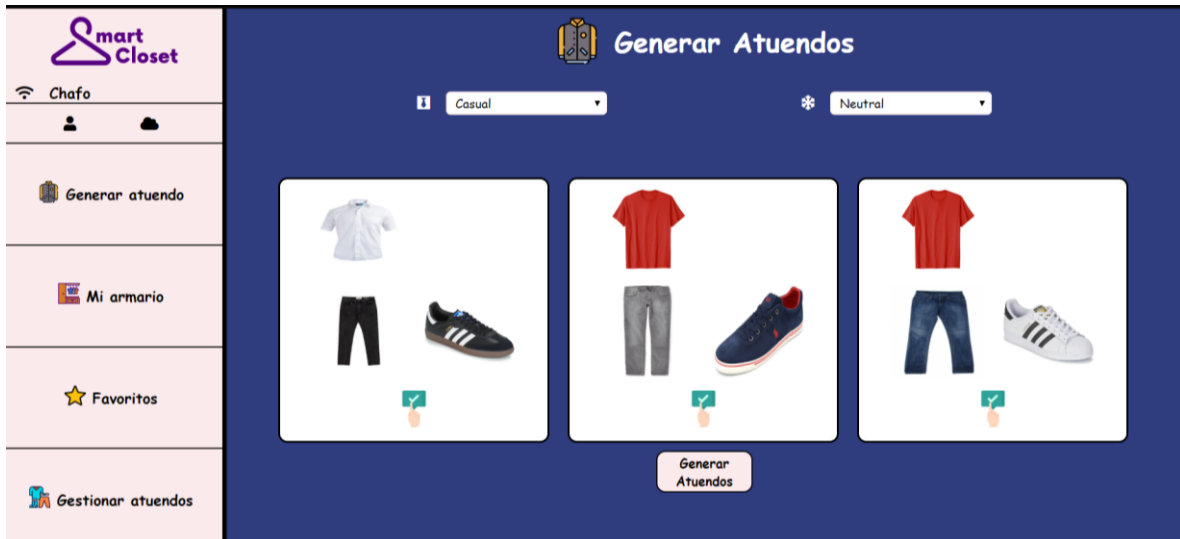


Ilustración 19. Pantalla de generar atuendo

El usuario tendrá que ingresar ciertos parámetros para la generación de atuendos. En la pantalla se dispondrán de dos filtros que el usuario tendrá que seleccionar una opción:

- Para el primero, el usuario deberá escoger el nivel de formalidad que van a tener los atuendos que se van a generar.
- Para el segundo, el usuario deberá escoger el nivel de abrigo que van a tener los atuendos que se van a generar. Además de esto, el usuario tendrá una opción dentro del filtro llamada: *Temperatura actual*, donde se tendrá en cuenta el clima actual de la ubicación donde se encuentre el usuario.

Una vez se tengan las dos opciones seleccionadas, el usuario deberá oprimir el botón de *generar atuendos*. Seguido a esta acción, se visualizarán los tres atuendos generados por la aplicación.

Por último, el usuario deberá oprimir el botón:



Como confirmación de que ese es el atuendo a escoger. Una vez se oprima dicho botón en la prenda a utilizar, se redirigirá al usuario al Componente de atuendo (Sección 12).

## 11. Componente de Atuendo

Este componente es accedido mediante el botón de Gestionar atuendos en el menú lateral de la aplicación. Este componente le ofrecerá al usuario todos los servicios relacionados con los atuendos que este disponga en su closet virtual. Al usuario se le mostrará el menú mostrado en la *Ilustración 20. Pantalla de mis atuendos*.



Ilustración 20. Pantalla de mis atuendos

Al oprimir el botón de *Atuendos Favoritos*, se le redirigirá al usuario a la pantalla de atuendos favoritos:



Ilustración 21. Pantalla de atuendos favoritos

En la pantalla anterior, el usuario puede visualizar todos sus atuendos que dispone actualmente en su closet virtual. Dentro de esta visualización, al usuario se le brindaran tres tipos de botones:

- El primer botón es el botón de compartir.



Al oprimir este botón, el usuario podrá compartir dicho atuendo a sus amigos a través de una red social.

- El segundo botón es el botón de poner



Si para el atuendo determinado, se oprime el botón de poner, significa que, para dicho día, ese fue el atuendo que el usuario escogió para ponerse. Una vez se oprime el botón, tanto el historial de atuendos, como el calendario, se actualizarán automáticamente.

Nota: Si el usuario oprime este botón y para ese día el usuario ya había escogido un atuendo para ponerse, el sistema no dejara poner otro atuendo al usuario, hasta el día siguiente.

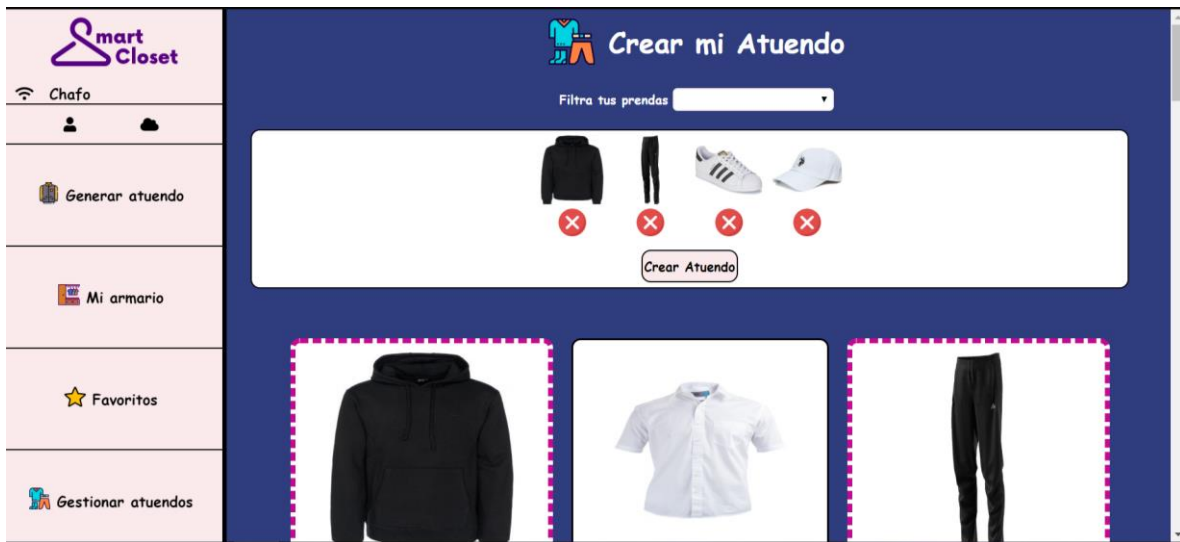
- El tercer botón es el botón de eliminar



El usuario podrá oprimir este botón si desea eliminar el atuendo de su closet virtual. En caso de que lo haga, se le mostrará un mensaje de advertencia y confirmación. Una vez se acepte dicho mensaje, el atuendo se eliminará del closet de manera permanente.

Volviendo al menú principal de los atuendos, al oprimir el botón de *Crear Atuendo*, se le redirigirá al usuario a la pantalla de crear atuendo, en donde la aplicación le dará la opción al usuario de crear su propio atuendo.





*Ilustración 22. Pantalla de crear atuendo*

Una vez el usuario se encuentre en esta pantalla, se le mostrarán todas las prendas disponibles que el usuario tiene actualmente en su closet virtual. En la parte superior de la pantalla, se le dará la opción de filtrar sus prendas dependiendo de la sección que quiere visualizar.

*Nota:* Si el usuario de la cuenta tiene como campo de información en *género*, femenino, entonces se le mostrará una sección extra en el filtro llamado *Vestidos*.

Para crear su atuendo, el usuario solo deberá hacer click en la prenda que quiere agregar a su atuendo nuevo, para confirmar que el usuario ha agregado la prenda al atuendo, la aplicación mostrará un preview en la parte superior de la pantalla, que mostrará todas las prendas actuales que tendría el atuendo a crear. Además, el contorno de la prenda seleccionada cambiara de color a un rosado oscuro con líneas punteadas.

Si por alguna razón el usuario quiere eliminar alguna prenda del atuendo a crear, deberá oprimir el botón de:



En el preview del atuendo, y dicha prenda se eliminará del atuendo y su contorno volverá al negro sólido.

Cuando el usuario tenga su atuendo listo para ser creado, tendrá que oprimir el botón de *Crear Atuendo* y su atuendo se creará y quedará listo para ser usado en su closet virtual. Se le redirigirá al usuario al menú principal de atuendos.

*Nota:* Si el usuario crea un atuendo, este se guardará automáticamente como favorito.

Volviendo al menú principal de los atuendos, al oprimir el botón de *Historial de atuendos*, se le redirigirá al usuario a la pantalla del historial, en donde el usuario podrá ver todos los atuendos que el sistema ha generado y todos los atuendos que el mismo ha creado.



Ilustración 23. Pantalla de historial de atuendos

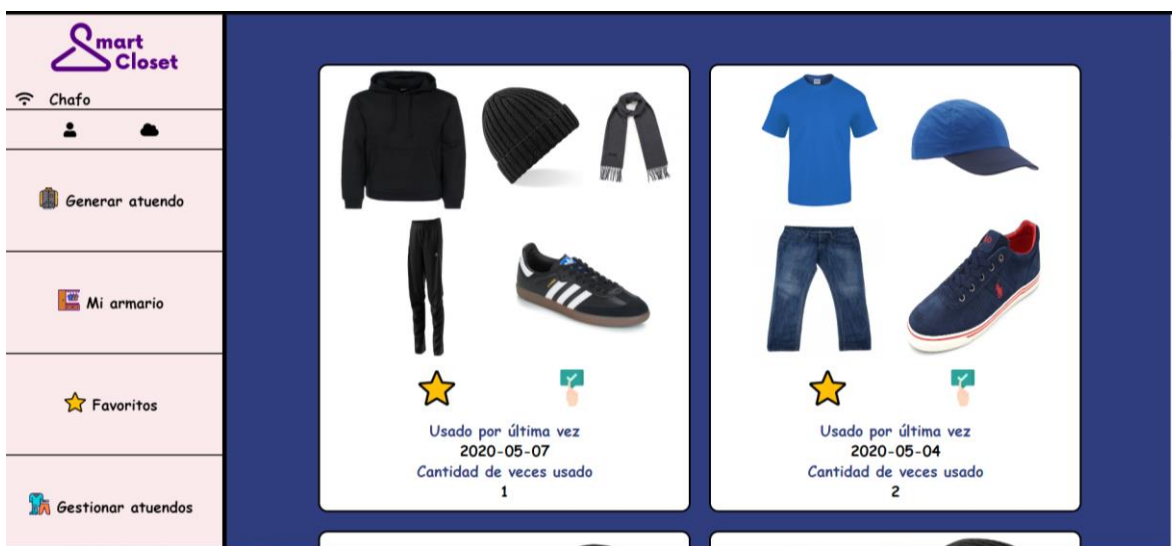


Ilustración 24. Visualización del atuendo dentro del historial

El usuario podrá visualizar todos sus atuendos creados o generados. Se le dará la opción de que el usuario filtre la visualización de los atuendos y muestre solo los atuendos que se ha puesto en un rango de días.

Dentro de esta visualización al usuario se le brindaran dos tipos de botones:

- El primer botón es el botón de favoritos.



Si para el atuendo, se muestra la estrella amarilla, es porque dicho atuendo está marcado como favorita. De lo contrario, se mostrará la estrella blanca. Si el usuario desea agregar un atuendo a sus favoritos solo tendrá que oprimir este botón. De la misma manera si el usuario quiere eliminar un atuendo de sus favoritos deberá oprimir el mismo botón.

- El segundo botón es el botón de poner



Si para el atuendo determinado, se oprime el botón de poner, significa que, para dicho día, ese fue el atuendo que el usuario escogió para ponerse. Una vez se oprime el botón, tanto el historial de atuendos, como el calendario, se actualizarán automáticamente.

Nota: Si el usuario oprime este botón y para ese día el usuario ya había escogido un atuendo para ponerse, el sistema no dejara poner otro atuendo al usuario, hasta el día siguiente.

Volviendo al menú principal de los atuendos, al oprimir el botón de *Mi Calendario*, se le redirigirá al usuario a la pantalla del calendario, en donde el usuario podrá ver todos los atuendos que el sistema ha generado y todos los atuendos que el mismo ha creado en forma de calendario (Por día y por mes).



Ilustración 25. Pantalla de calendario

Dentro de esta pantalla, el usuario visualizar varios meses y años al oprimir los botones de anterior y siguiente en la parte superior de la pantalla