



Johannes Carofilis

Julio Vincas

Prologo	Esta documentación se encuentra en una versión final, por lo cual en la entrega del Proyecto final se entregará la documentación actualizada.
Descripción	Los usuarios obtienen información sobre rutinas de ejercicios por medio de un interfaz y un dispositivo móvil
Glosario	UI: Interfaz de usuario BBDD: Base de datos o BBDD es capaz de almacenar gran cantidad de datos, relacionados y estructurados, que pueden ser consultados rápidamente de acuerdo con las características selectivas que se deseen. Inputs: La entrada se refiere a las señales o instrucciones enviadas a la computadora. Outputs: La salida se refiere a las señales enviadas desde la computadora. Realtime Database: Una base de dato en tiempo, es decir que la información se actualiza en tiempo real For: Es un bucle
Introducción	El concepto de “ ATLAS ” se basa en la necesidad de los entrenadores al momento de brindar las rutinas a los usuarios, de tal manera que al momento de crear un plan de ejercicios a largo plazo el proceso del usuario quede plasmado en una app y sea más fácil ver el progreso que ha tenido el usuario, mediante la app el usuario tiene un amplio abanico de ejercicios que mediante la app





	puede crear su plan de ejercicios personalizado.
Requisitos de usuario	Requerimientos funcionales -Seleccionar y mostrar grupo muscular -Iniciar Sesión y Registrarse -Conexión base de datos Requerimientos no Funcionales Compatibilidad con la mayoría de los dispositivos Android, aproximadamente un 75% de los dispositivos

Estructura específica de un Requerimiento para :

Función: Seleccionar grupo muscular

Descripción: Se podrá elegir el grupo muscular el cual queramos ver las diferentes rutinas de ejercicios de dicho grupo muscular.

Inputs: Darle tap al botón del grupo muscular -> ver los grupos musculares

Outputs: Los grupos musculares

Destination: FloatingActionButton.

Action: Al aplastar el FloatingActionButton se activa una actividad que cambia a una nueva ventana del botón del grupo muscular que se halla presionado.

Requerimientos: Se necesitaría el grupo muscular que desea elegir.

Precondición: Que grupo muscular desea trabajar

Postcondición: Ninguno

Side Effects: Ninguno





Estructura específica de un Requerimiento para **ATLAS**:

Función: Iniciar Sesión

Descripción: Inicia Sesión con su cuenta registrada para acceder a los grupos musculares y sus rutinas de ejercicio

Inputs: Correo y Contraseña, darle tap a iniciar sesión -> Acceso a la app

Outputs: Las rutinas del grupo muscular

Destination: editText, FloatingActionButton.

Action: el editText sirve para ingresar el correo y contraseña y al aplastar el FloatingActionButton se comprueba por medio de la función firebase si está registrado

Requerimientos: Se necesita un correo que ya este registrado.

Precondición: Correo y contraseña registrada.

Postcondición: Ninguno

Side Effects: Ninguno

Estructura específica de un Requerimiento para **ATLAS**:





Función: Registrarse

Descripción: Registrarse con su correo y con contraseña en la base de datos para acceder a la app iniciando sesión.

Inputs: Correo, Contraseña y confirmación de contraseña, darle tap a registrar -> Correo registrado

Outputs: Cuenta Registrada

Destination: editText, FloatingActionButton.

Action el editText sirve para ingresar el correo y contraseña y al aplastar el FloatingActionButton se registra por medio de la función firebase

Requerimientos: Se necesitaría correo Gmail

Precondición: Correo de Gmail y contraseña segura.

Postcondición: Ninguno

Side Effects: Ninguno

Estructura específica de un Requerimiento para **ATLAS**:





Función: Conexión a base de datos

Descripción: Conexión a la base de datos para mostrar la información

Inputs: ninguno

Outputs: Rutinas del grupo muscular

Destination: RecyclerView, cardLayout, textview.

Action: La información establecida dentro el realtime Database de firebase es proporcionada a la aplicación por medio de un ciclo for que asigna a cada variable correspondiente con el nombre del campo establecido en la database, de esta manera se crea los cardLayout dentro del RecyclerView.

Requerimientos: Conexión a internet

Precondición: Conexión a internet

Postcondición: Ninguno

Side Effects: Ninguno

