



MANUAL DE USUARIO

APLICACIÓN DE MEDICAMENTOS



ÁLVARO E IVÁN MARTÍN GÓMEZ

ÍNDICE

- 1- Explicación del uso de la aplicación
- 2- Comparaciones y conclusiones con respecto al modelo inicial
- 3- Nota

1. EXPLICACIÓN DEL USO DE LA APLICACIÓN

- **Pestaña principal:**

En la pestaña inicial nos encontramos un gráfico de color blanco y azul, el cual nos muestra el progreso del mes, es decir, cuantos medicamentos nos vamos tomando hasta que acabe el mes.

Si nos fijamos en la parte inferior de la pantalla, vemos cuatro iconos, los cuales son Inicio(haciendo referencia a la pestaña en la que estamos, la principal), agregar medicamento, agenda y reposiciones. Estos iconos nos llevarán a distintas pestañas dependiendo del botón.

Por último, en la parte superior izquierda, vemos tres barras horizontales, si las pulsamos, vemos un desplegable, el cual nos descubre la imagen del usuario y un texto llamado cuenta.

- **Página de la cuenta:**

Como se ha dicho antes, cuando abrimos el desplegable en la pestaña principal, vemos una imagen y un texto llamado cuenta, si pulsamos en el texto, nos lleva a una página, en la que tenemos las opciones de poner nuestro nombre, apellidos, dirección... además de la posibilidad de cambiar la foto de perfil y de guardar los cambios realizados si es que hemos hecho alguno.

Por último tenemos una flecha en la parte superior izquierda que nos lleva de nuevo a la página principal.

- **Pestaña para agregar medicamentos:**

Una vez pulsado el icono de agregar medicamento, nos sale un formulario, en el cual tenemos que rellenar los campos necesarios para almacenar en la aplicación un nuevo medicamento, entre los cuales se encuentran los campos de nombre del medicamento, precio, normas de uso, frecuencia al tomarlo, y un botón para guardar el medicamento.

Por último, nos encontramos una flecha en la parte superior izquierda que una vez pulsada nos lleva a la página principal

- **Página de la agenda:**

La pestaña más complicada en cuanto a funcionamiento, una vez pulsado el icono de la agenda, nos lleva a otras dos subpestañas, las cuales se distinguen por los iconos de abajo, esas dos subpestañas son el calendario y la agenda.

En cuanto a la subpestaña de agenda, es la que se muestra por defecto una vez pulsado el icono de agenda desde la pestaña principal, en ella nos encontramos todos los medicamentos que e están tomando en ese momento.

Vienen indicados por su nombre, la cantidad de ese medicamento que falta, y el tiempo que falta para que se tenga que volver a tomar la siguiente dosis. Pero eso no es todo, debajo del medicamento vienen tres botones, el botón verde nos indica si el medicamento se ha tomado (en ese caso, pulsamos el botón verde), a su derecha, en el caso que no se haya tomado el medicamento debemos pulsar el botón rojo, y por último un desplegable a la derecha que sirve para posponer la siguiente dosis.

Si pulsamos el icono del calendario, nos lleva a la otra subpestaña, el calendario.

En ella nos encontramos una leyenda, indicándonos qué significan los puntos azules y los grises, una vez entendido eso, vemos que deslizando para abajo tenemos los días del mes, y dependiendo del día tenemos un punto azul o verde, esto es para controlar qué día del mes se tiene que tomar medicamentos, y qué día tiene visita médica.

Como en todas las pestañas, disponemos de una flecha que una vez pulsada nos lleva a la página principal

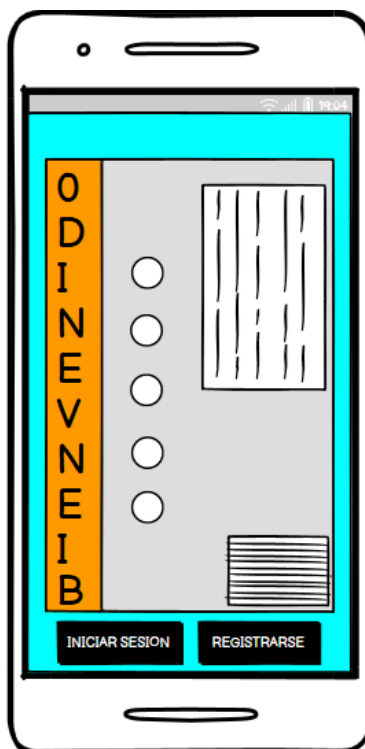
- **Pestaña de reponer:**

Cuando pulsamos el icono de reposiciones desde la pantalla principal, nos lleva a una pestaña en la que tenemos la opción de reponer los medicamentos que se están acabando, nos aparece el nombre del medicamento y un campo para determinar cuántas unidades queremos reponer, además, viene seguido de un color, esto sirve para indicar el color de ese medicamento, que para actualizaciones futuras, nos servirá de ayuda a la hora de indicar qué medicamento consumir.

Disponemos de un botón flotante de color verde el cual debemos pulsarle una vez se haya puesto la cantidad que queremos reponer de medicamentos.

Existe una flecha en la parte superior izquierda que nos lleva de vuelta a la página principal si se decide pulsar

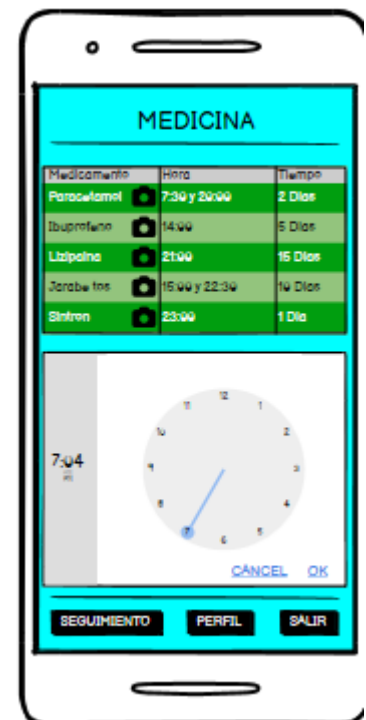
2. COMPARACIONES Y CONCLUSIONES CON RESPECTO AL MODELO INICIAL



Esta era la pantalla principal del proyecto, como se puede ver, existía un formulario, el cual se ha decidido quitar debido a que la aplicación se va a destinar para el uso de personas mayores, por lo cual sería difícil de entender para ellos que cada vez que quieran entrar a la aplicación tengan que registrarse o iniciar sesión.

Por lo que las pantallas a las que se accedía al pulsar ambos botones no se ha implementado en el proyecto

De esta pestaña, hemos querido implementar la idea de la tabla, ya que nos parecía de gran utilidad mostrar a la vez el nombre del medicamento con el tiempo que falta para la siguiente dosis. Además, decidimos sustituir la imagen del medicamento por el color del mismo, ya que las personas mayores no tienen las mismas facilidades para usar herramientas como la cámara.





De esta pestaña podemos decir que hemos decidido hacerla igual, la idea de ver los medicamentos que te estás tomando en el momento, además de la barra de progreso, lo cual se sustituyó por el gráfico de la pestaña inicial.

Además, poner los medicamentos que se han terminado de consumir o no nos dio una idea para utilizarlo de una mejor forma, poniendo debajo de cada medicamento la cantidad que queda del mismo, sabiendo así si hace falta reponer o no.

De esta pantalla, hemos querido mantener los botones, para saber si se ha tomado o no el medicamento, pero no queríamos crear una ventana nueva, por lo que decidimos implementarlos debajo de la agenda de los medicamentos.

A partir de este modelo, nos fueron surgiendo ideas para desarrollar la aplicación que tenemos hoy en día.



3. NOTA

No he podido hacerte la explicación de las pantallas con las imágenes de las mismas porque no he podido compilar el proyecto en mi casa, dado que tengo un portátil y me tarda demasiado en cargar, además de la sucesión de errores que me daba jamás vistos.

En clase me funciona perfecto, te dejo un fichero adjunto con los errores por si los quieres ver.