Diagrama

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene Logotipo

Descripción generada automáticamente

UNIVERSIDAD DE BURGOS

*ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR*

Grado en Ingeniería Informática



**TFG Ingeniería Informática:**

**BREATHBANK**

**Documentación técnica**

Presentado por Álvaro Méndez Alonso

en Burgos el

Tutores D. David García García,

Dña. Ana Serrano Marmolar

D. Alvar Arnáiz González

# ÍNDICE GENERAL

[ÍNDICE GENERAL I](#_Toc165885199)

[ÍNDICE DE FIGURAS III](#_Toc165885200)

[ÍNDICE DE TABLAS IV](#_Toc165885201)

[Apéndice A. PLANIFICACIÓN 5](#_Toc165885202)

[A.1 Introducción 5](#_Toc165885203)

[A.2 Planificación temporal 5](#_Toc165885204)

[Sprint 1 (29/11/2023 – 13/12/2023) 5](#_Toc165885205)

[Sprint 2 (13/12/2023 – 22/12/2023) 6](#_Toc165885206)

[Sprint 3 (22/12/2023 – 12/01/2024) 6](#_Toc165885207)

[Sprint 4 (12/01/2024 – 25/01/2024) 6](#_Toc165885208)

[Sprint 5 (25/01/2024 - 15/02/2024) 6](#_Toc165885209)

[Sprint 6 (15/02/2024 - 29/02/2024) 7](#_Toc165885210)

[Sprint 7 (29/02/2024 - 13/03/2024) 7](#_Toc165885211)

[Sprint 8 (13/03/2024 – 03/04/2024) 8](#_Toc165885212)

[Sprint 9 (03/04/2024 - 16/04/2024) 8](#_Toc165885213)

[Sprint 10 (16/04/2024 – 24/04/2024) 9](#_Toc165885214)

[Sprint 11 (24/04/2024 – 02/05/2024) 9](#_Toc165885215)

[Sprint 12 (02/05/2024 – 08/05/2024) 10](#_Toc165885216)

[A.3 Estudio de viabilidad 10](#_Toc165885217)

[Apéndice B. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS 10](#_Toc165885218)

[B.1 Introducción 10](#_Toc165885219)

[B.2 Objetivos generales 10](#_Toc165885220)

[B.3 Catálogo de requisitos 12](#_Toc165885221)

[Requisitos funcionales 12](#_Toc165885222)

[Requisitos no funcionales 13](#_Toc165885223)

[Pantallas 14](#_Toc165885224)

[B.4 Especificación de requisitos 14](#_Toc165885225)

[Apéndice C. ESPECIFICACIÓN DE DISEÑO 20](#_Toc165885226)

[C.1 Introducción 20](#_Toc165885227)

[C.2 Diseño de interfaz de usuario 20](#_Toc165885228)

[C.3 Diseño de datos 25](#_Toc165885229)

[C.4 Diseño procedimental 26](#_Toc165885230)

[C.5 Diseño arquitectónico 26](#_Toc165885231)

[Apéndice D. DOCUMENTACIÓN TÉCNICA DE PROGRAMACIÓN 26](#_Toc165885232)

[D.1 Introducción 26](#_Toc165885233)

[D.2 Estructura de directorios 26](#_Toc165885234)

[D.3 Manual del programador 26](#_Toc165885235)

[D.4 Compilación, instalación y ejecución del proyecto 26](#_Toc165885236)

[D.5 Pruebas del sistema 26](#_Toc165885237)

[Apéndice E. DOCUMENTACIÓN DE USUARIO 26](#_Toc165885238)

[E.1 Introducción 26](#_Toc165885239)

[E.2 Requisitos de usuario 26](#_Toc165885240)

[E.3 Instalación 26](#_Toc165885241)

[E.4 Manual de usuario 26](#_Toc165885242)

[Apéndice F. ANEXO DE SOSTENIBILIZACIÓN CURRICULAR 26](#_Toc165885243)

[BIBLIOGRAFÍA 26](#_Toc165885244)

# ÍNDICE DE FIGURAS

# ÍNDICE DE TABLAS

# PLANIFICACIÓN

## Introducción

En esta introducción se van a desarrollar tanto la planificación temporal como el plan de viabilidad económica.

Mediante la metodología Scrum, adaptado al Github creábamos un milestone que equivale a un sprint, tanto en fechas como en objetivos, para después ir añadiendo issues, o tareas, en las que especificábamos la actividad a realizar, el sprint al que pertenecía y diferentes labels que definían la funcionalidad de la tarea, se añadía cada una de ellas al proyecto BreathBank creado para el repositorio y así se llevaba un control de las actividades que están por terminar o que ya estaban cerradas. Cada sprint ha durado dos semanas en la mayoría de las veces, y después de cada uno había una reunión en la que se revisaban objetivos, y se establecían los del siguiente sprint. A partir de sprint 10 se decidió hacer las reuniones cada semana, de esta manera se aceleró el trabajo y se llevó más al día.

## Planificación temporal

En este apartado se van a definir las fechas de los diferentes sprints además del trabajo realizado en cada uno de ellos.

### Sprint 1 (29/11/2023 – 13/12/2023)

En este primer sprint se definieron inicialmente los objetivos del proyecto, una serie de pautas para tener en cuenta y algún consejo de cara al desarrollo.

También se establecieron las primeras tareas, de creación del proyecto en GitHub, configuración básica de algunas de las herramientas que se iban a usar durante el proyecto como LaTex, la elección de la herramienta multiplataforma que se iba a utilizar y un estudio de diferentes aplicaciones del mismo estilo.

Se cumplieron todas las tareas planificadas para este sprint y se resolvieron las dudas que surgieron.

### Sprint 2 (13/12/2023 – 22/12/2023)

En este segundo sprint se instalaron las aplicaciones necesarias para empezar el desarrollo del proyecto y empecé a ver algunos tutoriales para familiarizarme con el entorno de Android Studio.

Al estar próximas las vacaciones de Navidad, este sprint fue corto y con baja carga de trabajo.

Se instalaron las aplicaciones requeridas, pero no se vieron la cantidad suficiente de tutoriales por lo que se extiende esta tarea al siguiente sprint.

### Sprint 3 (22/12/2023 – 12/01/2024)

Este tercer sprint se ha utilizado para seguir viendo algún tutorial de Flutter y Android Studio. Añadir y poner al día todo el control de versiones en GitHub que no se había realizado hasta ahora. Poner solución a posibles errores que hayan podido salir por la instalación de los programas. Subir la documentación inicial.

### Sprint 4 (12/01/2024 – 25/01/2024)

Para este sprint es necesario descargar una herramienta de prototipado de aplicaciones, para realizar el primer borrador de cómo queremos que sea el diseño de las diferentes páginas. También empezaremos a dejar claros los casos de uso de funcionalidad de usuario.

Además de solucionar un error a la hora de ejecutar las aplicaciones en el Android Studio, el cual no encontraba el SDK-Dart necesario para poder funcionar.

### Sprint 5 (25/01/2024 - 15/02/2024)

En este sprint se resolvieron dudas que nos surgieron durante el prototipado de la aplicación:

* ¿Cómo definimos el nivel de inversor que tiene cada usuario, y cómo valoramos que pase de un nivel a otro?
* En la guía pone "realizar una inversión" como sinónimo de hacer un ejercicio de respiración, pero a la hora de usar la aplicación da la sensación de que el término inversión está relacionado con algo de finanzas e igual echa para atrás a los usuarios.
* Uno de los ejercicios necesita una audioguía que te indica las inspiraciones y espiraciones, ¿El audio nos lo da él?
* Plan mensual no sé si se refiere a una "agenda" que te marca los días del mes que has hecho ejercicio y te planifica los días que te quedan.
* ¿Es necesario que hay el rol de administrador además del rol de usuario?

Y además empezamos a desarrollar la aplicación, haciendo el menú principal para que se pudiera navegar de pantalla en pantalla y se crearon las pantallas de inicio de sesión y crear cuenta.

### Sprint 6 (15/02/2024 - 29/02/2024)

Para este sprint se marcaron diferentes objetivos, haciendo hincapié en la idea de que hay que empezar a equilibrar la carga de trabajo entre documentación y desarrollo, por lo que documentamos el prototipado añadiendo las imágenes de la primera versión de las pantallas que tendría la aplicación, como digo es la primera versión ya que según se vaya desarrollando el proyecto, lo más seguro es que se necesiten nuevas pantallas o modificar las actuales. También se trabajó en terminar el diseño del menú de la aplicación, que en un principio se desarrolló como un deslizable en la parte inferior de la pantalla, ya que en ese momento se veía como la mejor opción, posteriormente se cambiaría esta elección.

Avanzar con las pantallas de inicio de sesión y de creación de la cuenta fue la parte de desarrollo que se marcó como objetivo, el diseño de las pantallas quedó decidido, aunque faltaba por implementar toda la parte de conexión con la base de datos.

### Sprint 7 (29/02/2024 - 13/03/2024)

El objetivo principal para este sprint ha sido la elección de back-end que vamos a utilizar y empezar a familiarizarse con él, en este caso la aplicación elegida ha sido Firebase, que pertenece a Google por lo tanto la conexión en un principio es más sencilla y tiene una interfaz fácil de entender con mucha variedad de tutoriales para aprender a implementarlo en nuestra aplicación de Android Studio.

También entender los ejercicios iniciales con todos los requisitos que el cliente solicita y realizar el flujo de navegación de la aplicación para entender las transiciones entre una pantalla y otra.

En este sprint ha habido bastantes problemas a la hora de la implementación del Firebase con la aplicación, debido a que existía una incompatibilidad en la instalación del cliente que no dejaba configurar correctamente todo el software. Este fallo se resolvió en la reunión, y para ello hizo falta instalarlo mediante el administrador de paquetes de nodo (Node.js) en vez de hacerlo con el archivo binario independiente, ambas opciones indicadas en la guía. Después de esto ya se pudo configurar todo el proyecto correctamente sin ningún problema, instalando todas las dependencias necesarias y conectándolo con nuestro proyecto BreathBank en Firebase.

### Sprint 8 (13/03/2024 – 03/04/2024)

En este sprint se terminó el flujo de navegación de la app mostrando todas las transiciones que generan los distintos widgets en las pantallas e indicando que botones se han de pulsar o rellenar para poder realizar las acciones que se quieran.

Para el menú de la aplicación se decidió usar la herramienta Drawer, que es el típico menú de 3 barritas horizontales paralelas situado en la parte superior izquierda de la pantalla, al pulsar este menú se abre lateralmente una lista de pantallas a las que se puede acceder, Ajustes, Perfil, Estadísticas y Cerrar sesión. Se integró la autenticación del usuario para las pantallas de Inicio de sesión, Crear cuenta y Cerrar sesión, aunque han salido una serie de errores que hay que corregir de cara al siguiente sprint.

### Sprint 9 (03/04/2024 - 16/04/2024)

En este sprint se han corregido los aspectos que estaban mal representados en el diagrama de flujo que se realizó en los anteriores sprints, como algunas de las transiciones que marcaban la relación contraria a la que deberían, pantallas desde las que no se podía acceder a otras y el flujo indicaba que sí. Se ha trabajado en la relación de herencia del drawer para que todas las pantallas que lo necesiten tengan el desplegable del menú, esto se habló en la reunión gracias a que también estaba mal representado en el flujo de navegación.

Se han corregido los errores de la autenticación del usuario con Firebase, estos fallos estaban todos relacionados con las rutas, ya que no se estaba llevando a cabo una correcta transición entre clases.

Por último, se ha avanzado en la documentación tanto del documento anexos como el de memoria, añadiendo apartados que estaban por rellenar.

### Sprint 10 (16/04/2024 – 24/04/2024)

Para este sprint se acordó que su duración fuese de una semana, así metíamos un poco más de ritmo, ya que en los últimos sprints nos habíamos quedado un poco atrasados.

Lo primero que se hizo fue incluir el drawer en todas las pantallas que necesitaran este tipo de menú, en el anterior sprint no se consiguió terminarlo porque no planteé bien la forma desarrollarlo, intenté hacerlo usando mixins que es una herramienta de Flutter que ayuda a la hora de hacer herencias y dependencias múltiples, pero en realidad era mucho más sencillo. Simplemente con hacer una clase específica para el widget Drawer y desde las demás llamar a esta clase valía para que funcionara correctamente en todas las pantallas por igual.

Se han añadido mensajes exitosos por pantalla al usuario cuando cree cuenta, cuando inicie sesión, cuando cierre sesión, y también cuando ocurran errores en el inicio de sesión como la contraseña no coincide con el correo, el correo no existe, o al crear la cuenta la contraseña introducida es débil, las contraseñas no coinciden o el correo ya tiene cuenta creada.

Por último, se desarrolló casi toda la pantalla de inversiones, haciendo un pageview deslizable con las 3 opciones de ejercicios con una pequeña explicación y un botón que enlaza con la pantalla específica de cada prueba, falta terminar la subida de datos a Firebase ya que, aunque se realiza, no se guarda dónde debe guardarse.

### Sprint 11 (24/04/2024 – 02/05/2024)

El objetivo principal de este sprint era seguir desarrollando código, principalmente en las pantallas en las que va a hacer falta un intercambio de información con la base de datos, como puede ser en las de ejercicios, que se suben, o en la de resumen, que se recogen, en esta última también se diseñó la pantalla que iba a ser vista por el usuario.

También se definieron todas las llamadas a la base de datos que iban a hacer falta en las diferentes pantallas:

* Inicio de sesión, crear cuenta y cerrar sesión, van a llamar al Firebase Auth que es el que va a llevar toda la gestión de usuarios que se registran.
* Guardado de los datos de los 3 ejercicios en la base de datos.
* Resumen y estadísticas acceden también a la base de datos, esta vez los recogen y los filtran.
* Perfil accede para cambiar los datos de los usuarios.

No se ha terminado la funcionalidad de la página de inversión en la que el usuario no puede acceder a un ejercicio sin haber completado el anterior, y no se puede acceder al resumen sin haber terminado los 3 ejercicios.

Por último, se añadió el nombre de cada pantalla en el AppBar para que el usuario tuviera más facilidad a la hora de saber dónde se encuentra.

### Sprint 12 (02/05/2024 – 08/05/2024)

## Estudio de viabilidad

# ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS

## Introducción

En este apartado van a ser definidos todos los requisitos que van a hacer falta a la hora de desarrollar todas las funcionalidades que tiene el proyecto.

## Objetivos generales

Para poder llevar a cabo el proyecto son necesarios una serie de objetivos que marquen el rumbo y permitan seguir paso a paso el desarrollo del mismo.

El primer objetivo es el principal, lo que sería un resumen global de lo que se quiere conseguir al finalizar el trabajo, el resto son generales, pero más específicos. También se van a incluir las diferentes pantallas que existen en la aplicación, de esa manera al definir los casos de uso en el siguiente punto se va a poder cuadrar que requisito necesita cada pantalla.

* Realizar una aplicación móvil multiplataforma que permita al usuario tener cuenta, realizar inversiones y poder llevar un control de los ejercicios hechos, además de poder personalizar el perfil y tener asignado un nivel de inversión.
* Permitir al usuario crear una cuenta con un correo y una contraseña.
* Permitir al usuario iniciar sesión con una cuenta ya creada.
* Permitir al usuario cerrar sesión.
* Permitir al usuario modificar sus datos de perfil.
  + Cambiar correo electrónico.
  + Cambiar contraseña.
  + Cambiar nombre de usuario.
  + Cambiar foto de perfil
* Permitir al usuario navegar por todas las pantallas mediante un menú.
* Permitir al usuario realizar inversiones de manera habitual para llevar a cabo un entrenamiento que mejore su capacidad de respiración.
  + Poder recibir la información de forma clara para hacer el ejercicio1.
  + Poder realizar el primer ejercicio.
  + Poder recibir la información de forma clara para hacer el ejercicio2.
  + Poder realizar el segundo ejercicio.
  + Poder recibir la información de forma clara para hacer el ejercicio3.
  + Poder realizar el tercer ejercicio.
* Permitir al usuario acceder al resumen de datos de los ejercicios realizados.
* Permitir al usuario cambiar los ajustes de la aplicación.
* Permitir al usuario acceder a las estadísticas completas de los ejercicios realizados anteriormente.
* Permitir al usuario conocer su nivel de inversión.

## Catálogo de requisitos

De la misma manera que con los objetivos se van a ir definiendo de manera numerada los requisitos que se van a seguir para fijar los casos de uso de la aplicación.

### Requisitos funcionales

Los requisitos funcionales son los siguientes:

* **R.F-1 Creación de cuenta para el usuario:** el usuario tiene que ser capaz de introduciendo su correo y una contraseña dos veces, llegar a crear una cuenta que le permita usar la aplicación de manera completa.
* **R.F-2 Inicio de sesión para el usuario:** el usuario tiene que ser capaz de mediante el correo y la contraseña, llegar a iniciar sesión, habiendo creado previamente una cuenta con esos mismos datos.
* **R.F-3 Cerrar sesión:** la aplicación tiene que permitir al usuario cerrar sesión desde el menú, si previamente se ha iniciado sesión.
* **R.F-4 Modificación de datos de perfil para el usuario:** el usuario tiene que ser capaz de modificar sus datos para ponerlos a su gusto.
  + **R.F-4.1 Cambiar correo electrónico:** la aplicación permitirá al usuario modificar el correo electrónico.
  + **R.F-4.2 Cambiar contraseña:** la aplicación permitirá al usuario modificar la contraseña de acceso.
  + **R.F-4.3 Cambiar nombre de usuario:** la aplicación permitirá al usuario modificar el nombre de usuario.
  + **R.F-4.4 Cambiar la foto de perfil:** la aplicación permitirá al usuario modificar la foto de perfil.
* **R.F-5 Navegación por todas las pantallas desde el menú:** el usuario tiene que ser capaz desde el menú de acceder a todas las pantallas y volver a ellas.
* **R.F-6 Realización de inversiones:** el usuario tiene que ser capaz de realizar inversiones de manera ordenada teniendo toda la información al respecto.
  + **R.F-6.1 Recibir ayuda del ejercicio1:** la aplicación permitirá al usuario recibir la explicación del ejercicio1.
  + **R.F-6.2 Realizar el ejercicio1:** la aplicación permitirá al usuario realizar el ejercicio y guardar los datos.
  + **R.F-6.3 Recibir ayuda del ejercicio2:** la aplicación permitirá al usuario recibir la explicación del ejercicio2.
  + **R.F-6.4 Realizar el ejercicio2:** la aplicación permitirá al usuario realizar el ejercicio y guardar los datos.
  + **R.F-6.5 Recibir ayuda del ejercicio3:** la aplicación permitirá al usuario recibir la explicación del ejercicio3.
  + **R.F-6.6 Realizar el ejercicio3:** la aplicación permitirá al usuario realizar el ejercicio y guardar los datos.
* **R.F-7 Acceso al resumen de los ejercicios:** el usuario tiene que ser capaz de recibir un resumen con los resultados obtenidos en los ejercicios que acaba de realizar.
* **R.F-8 Modificación de ajustes de la aplicación:** el usuario tiene que ser capaz de modificar los ajustes de la aplicación.
* **R.F-9 Acceso a las estadísticas del usuario:** el usuario tiene que ser capaz acceder a las estadísticas de todos los ejercicios que haya realizado en la aplicación.
* **R.F-10 Conocer el nivel de inversión:** el usuario tiene que poder conocer su nivel de inversión.

### Pantallas

Las pantallas de la aplicación son las siguientes:

* **P-1 Iniciar Sesión**
* **P-2 Crear Sesión**
* **P-3 Inicio**
* **P-4 Inversión**
* **P-5 Ejercicio1**
* **P-6 Ejercicio2**
* **P-7 Ejercicio3**
* **P-8 Resumen**
* **P-9 Menú:** no es una pantalla como tal, pero se despliega como si lo fuera.
* **P-10 Perfil**
* **P-11 Estadísticas**
* **P-12 Ajustes**

## Especificación de requisitos

Este apartado va a contener la descripción de los diagramas de casos de uso de la aplicación y la información detallada de cada uno.

La frecuencia indicada para cada caso de uso será definida como:

* Baja: esta frecuencia indica que el caso de uso se emplea menos de un 30% de las veces que se ejecuta la aplicación.
* Media: esta frecuencia indica que el caso de uso se emplea entre un 30% y un 60% de las veces que se ejecuta la aplicación.
* Alta: esta frecuencia indica que el caso de uso se emplea entre un 60% y un 90% de las veces que se ejecuta la aplicación.
* Muy alta: esta frecuencia indica que el caso de uso se emplea más de un 90% de las veces que se ejecuta la aplicación.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 1** | **Registro de usuario** | |
| Requisitos asociados: | RF-1 | |
| Pantallas asociadas: | P-1, P-2 | |
| Descripción: | Permite al usuario registrarse en la aplicación introduciendo sus datos. | |
| Precondición: | Abrir la aplicación en el dispositivo. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario accede a la página de inicio de sesión. |
| 2- | El usuario selecciona la opción de crear una cuenta. |
| 3- | El usuario introduce sus datos y se registra. |
| Postcondición: | El usuario será dirigido a la pantalla de inversión. | |
| Excepciones: | Si el usuario ya tiene cuenta creada, se le dirige directamente a la pantalla de inicio de sesión.  Si el usuario introduce mal los datos, le saltará mensaje de error. | |
| Importancia: | Alta. | |
| Frecuencia: | Baja. | |
| **Caso de uso 2** | **Iniciar sesión** | |
| Requisitos asociados: | RF-2 | |
| Pantallas asociadas: | P-1, P-2 | |
| Descripción: | Permite al usuario acceder a la aplicación. | |
| Precondición: | Tener cuenta ya creada. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario accede a la página de inicio de sesión. |
| 2- | El usuario introduce su email y contraseña. |
| 3- | El usuario pulsa el botón que le lleva a la pantalla principal. |
| Postcondición: | El usuario será dirigido a la página principal. | |
| Excepciones: | Si el usuario introduce mal los datos, le saltará mensaje de error. | |
| Importancia: | Alta. | |
| Frecuencia: | Muy Alta. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 3** | **Navegación desde el menú** | |
| Requisitos asociados: | RF-5 | |
| Pantallas asociadas: | P-3, P-8, P-9, P-10, P-11 | |
| Descripción: | Permite al usuario navegar por todas las pantallas que contengan el drawer. | |
| Precondición: | Acceder desde una página que contenga el drawer. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario abre el drawer desde el AppBar. |
| Postcondición: | Ninguna. | |
| Excepciones: | Pantalla sin excepciones. | |
| Importancia: | Alta. | |
| Frecuencia: | Muy Alta. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 4** | **Cerrar sesión** | |
| Requisitos asociados: | RF-3, RF-5 | |
| Pantallas asociadas: | P-9 | |
| Descripción: | Permite al usuario cerrar sesión en la aplicación. | |
| Precondición: | Tener cuenta abierta y en uso. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario accede a una pantalla con menú. |
| 2- | El usuario abre el menú. |
| 3- | El usuario pulsa el Cerrar sesión. |
| Postcondición: | El usuario será dirigido a iniciar sesión. | |
| Excepciones: | Ninguna. | |
| Importancia: | Media. | |
| Frecuencia: | Media. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 5** | **Recibir información del ejercicio 1** | |
| Requisitos asociados: | RF-6, RF-6.1 | |
| Pantallas asociadas: | P-4, P-5 | |
| Descripción: | Permite al usuario acceder a información para realizar el ejercicio 1. | |
| Precondición: | Situarse en la pantalla principal y acceder a la pantalla de inversiones. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario selecciona hacer el ejercicio 1. |
| 2- | El usuario abre la ayuda, donde se explica el ejercicio. |
| Postcondición: | Ninguna | |
| Excepciones: | Pantalla sin excepciones. | |
| Importancia: | Alta. | |
| Frecuencia: | Alta. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 6** | **Realizar el ejercicio 1** | |
| Requisitos asociados: | RF-6, RF-6.2 | |
| Pantallas asociadas: | P-4, P-5 | |
| Descripción: | Permite al usuario realizar el ejercicio 1. | |
| Precondición: | Situarse en la pantalla de inversiones y entrar al ejercicio 1. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario accede al ejercicio 1 |
| 2- | Realizar el ejercicio. |
| 3- | El usuario introduce los datos y los guarda. |
| Postcondición: | El usuario será dirigido a la pantalla de inversiones. | |
| Excepciones: | En caso de que no se realice la conexión con la bbdd salta una excepción. | |
| Importancia: | Muy Alta. | |
| Frecuencia: | Alta. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 7** | **Recibir información del ejercicio 2** | |
| Requisitos asociados: | RF-6, RF-6.3 | |
| Pantallas asociadas: | P-4, P-6 | |
| Descripción: | Permite al usuario acceder a información para realizar el ejercicio 2. | |
| Precondición: | Situarse en la pantalla principal y acceder a la pantalla de inversiones. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario selecciona hacer el ejercicio 2. |
| 2- | El usuario abre la ayuda, donde se explica el ejercicio. |
| Postcondición: | Ninguna | |
| Excepciones: | Pantalla sin excepciones. | |
| Importancia: | Alta. | |
| Frecuencia: | Alta. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 8** | **Realizar el ejercicio 2** | |
| Requisitos asociados: | RF-6, RF-6.4 | |
| Pantallas asociadas: | P4, P-6 | |
| Descripción: | Permite al usuario realizar el ejercicio 2. | |
| Precondición: | Situarse en la pantalla de inversiones y entrar al ejercicio 2. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario accede al ejercicio 2. |
| 2- | Realizar el ejercicio. |
| 3- | El usuario introduce los datos y los guarda. |
| Postcondición: | El usuario será dirigido a la pantalla de inversiones. | |
| Excepciones: | En caso de que no se realice la conexión con la bbdd salta una excepción. | |
| Importancia: | Muy Alta. | |
| Frecuencia: | Alta. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 9** | **Recibir información del ejercicio 3** | |
| Requisitos asociados: | RF-6, RF-6.5 | |
| Pantallas asociadas: | P-4, P-7 | |
| Descripción: | Permite al usuario acceder a información para realizar el ejercicio 3. | |
| Precondición: | Situarse en la pantalla principal y acceder a la pantalla de inversiones. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario selecciona hacer el ejercicio 3. |
| 2- | El usuario abre la ayuda, donde se explica el ejercicio. |
| Postcondición: | Ninguna | |
| Excepciones: | Pantalla sin excepciones. | |
| Importancia: | Alta. | |
| Frecuencia: | Alta. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 10** | **Realizar el ejercicio 3** | |
| Requisitos asociados: | RF-6, RF-6.6 | |
| Pantallas asociadas: | P4, P-7 | |
| Descripción: | Permite al usuario realizar el ejercicio 3. | |
| Precondición: | Situarse en la pantalla de inversiones y entrar al ejercicio 3. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario accede al ejercicio 3. |
| 2- | Realizar el ejercicio. |
| 3- | El usuario introduce los datos y los guarda. |
| Postcondición: | El usuario será dirigido a la pantalla de inversiones. | |
| Excepciones: | En caso de que no se realice la conexión con la bbdd salta una excepción. | |
| Importancia: | Muy Alta. | |
| Frecuencia: | Alta. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 11** | **Resumen de los ejercicios** | |
| Requisitos asociados: | RF-7 | |
| Pantallas asociadas: | P-8 | |
|  |  | |
| Descripción: | Permite al usuario comprobar los resultados de la última inversión. | |
| Precondición: | Haber completado previamente los 3 ejercicios. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | Se realizan los 3 ejercicios y pulsas la flecha para ver los resultados. |
| 2- | El usuario revisa los datos. |
| Postcondición: | Ninguna | |
| Excepciones: | Pantalla sin excepciones. | |
| Importancia: | Media. | |
| Frecuencia: | Alta. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 12** | **Cambiar correo electrónico** | |
| Requisitos asociados: | RF-4.1 | |
| Pantallas asociadas: | P-10 | |
| Descripción: | Permite al usuario cambiar el correo electrónico. | |
| Precondición: | Situarse en la pantalla Perfil. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario pulsa cambiar correo. |
| 2- | Introduce el nuevo correo y lo guarda. |
| Postcondición: | Ninguna | |
| Excepciones: | Si introduces un correo igual que la antigua salta el error. | |
| Importancia: | Media. | |
| Frecuencia: | Baja. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 13** | **Cambiar contraseña** | |
| Requisitos asociados: | RF-4.2 | |
| Pantallas asociadas: | P-10 | |
| Descripción: | Permite al usuario cambiar la contraseña. | |
| Precondición: | Situarse en la pantalla Perfil. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario pulsa cambiar contraseña. |
| 2- | Introduce la nueva contraseña y la guarda. |
| Postcondición: | Ninguna | |
| Excepciones: | Si introduces una contraseña igual que la antigua salta el error. | |
| Importancia: | Media. | |
| Frecuencia: | Baja. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 14** | **Cambiar nombre de usuario** | |
| Requisitos asociados: | RF-4.3 | |
| Pantallas asociadas: | P-10 | |
| Descripción: | Permite al usuario cambiar el nombre de usuario. | |
| Precondición: | Situarse en la pantalla Perfil. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario pulsa cambiar nombre de usuario. |
| 2- | Introduce el nuevo nombre y lo guarda. |
| Postcondición: | Ninguna | |
| Excepciones: | Si introduces un nombre igual que el anterior salta el error. | |
| Importancia: | Media. | |
| Frecuencia: | Baja. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 15** | **Cambiar foto de perfil** | |
| Requisitos asociados: | RF-4.4 | |
| Pantallas asociadas: | P-10 | |
| Descripción: | Permite al usuario cambiar la foto de perfil. | |
| Precondición: | Situarse en la pantalla Perfil. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario pulsa cambiar foto de perfil. |
| 2- | Introduce la nueva foto y lo guarda. |
| Postcondición: | Ninguna. | |
| Excepciones: | Ninguna. | |
| Importancia: | Media. | |
| Frecuencia: | Baja. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 9** | **Revisar estadísticas** | |
| Requisitos asociados: | RF-11 | |
| Pantallas asociadas: | P-9 | |
| Descripción: | Permite al usuario ver las estadísticas de sus inversiones. | |
| Precondición: | Situarse en la pantalla principal y acceder desde el menú a la pantalla de estadísticas. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario selecciona las estadísticas que quiere ver. |
| 2- | El usuario puede navegar por las gráficas del mes que quiera. |
| 3- | El usuario puede comparar gráficas de distintos meses. |
| Postcondición: | Ninguna. | |
| Excepciones: | Pantalla sin excepciones. | |
| Importancia: | Media. | |
| Frecuencia: | Media. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Caso de uso 12** | **Cambiar ajustes** | |
| Requisitos asociados: | RF-8 | |
| Pantallas asociadas: | P-12 | |
| Descripción: | Permite al usuario editar sus ajustes. | |
| Precondición: | Situarse en la pantalla principal y acceder desde el menú a la pantalla de configuración. | |
| Acciones: | Paso | Acción |
| 1- | El usuario selecciona el tiempo medio por ejercicio o el idioma. |
| 2- | El usuario introduce lo que quiere cambiar. |
| 3- | El usuario guarda los cambios. |
| Postcondición: | Ninguna. | |
| Excepciones: | Pantalla sin excepciones. | |
| Importancia: | Media. | |
| Frecuencia: | Baja. | |

# ESPECIFICACIÓN DE DISEÑO

## Introducción

En este apartado se van a definir los diferentes aspectos que se han tenido en cuenta a la hora de desarrollar el diseño de la aplicación, el boceto inicial y como ha quedado el aspecto final.

## Diseño de interfaz de usuario

Para empezar a desarrollar la interfaz de usuario, el prototipado es el primer paso, por lo que nos descargamos la aplicación “Pencil” en la que podremos hacer un boceto inicial de la misma.

Con las ideas que cogimos de las aplicaciones documentadas en la parte de trabajos relacionados de la memoria y los diferentes aspectos definidos en la guía hemos ido construyendo el boceto inicial.

Para empezar, la primera pantalla que verá el usuario al abrir la app será la típica en la que tiene que elegir si crear cuenta o iniciar sesión, con el logo en la parte superior y utilizando en todo momento la gama de colores que se especificaba en la guía.

Pantalla de un teléfono celular en la mano

Descripción generada automáticamenteUna pantalla de un teléfono celular

Descripción generada automáticamentePantalla de un teléfono celular en la mano

Descripción generada automáticamente

Como podemos ver una vez que seleccionamos crear cuenta nos lleva a la tercera imagen en la que podemos introducir nuestros datos para registrarnos en la aplicación, si ya tenemos cuenta pulsamos el botón de abajo que nos lleva a la pantalla de iniciar sesión en la que simplemente introducimos nuestro email y contraseña y entraríamos.

Una vez dentro llegamos a la pantalla principal nos encontramos varias opciones a las que poder acceder.

Pantalla de celular con imagen de la pantalla de un celular

Descripción generada automáticamenteImagen de la pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Tenemos la posibilidad de realizar una inversión o la posibilidad de observar el plan mensual que tenemos marcado. Si elegimos esta última opción vemos los ejercicios que hemos realizado en los días anteriores del mes y los que nos quedan por hacer, actuando como una agenda que nos organiza los ejercicios.

En cambio, si elegimos realizar una inversión nos metemos en la parte importante de la aplicación y el objetivo principal sobre la que está construida, que es la realización de ejercicios de respiración o “inversiones”.

Imagen que contiene electrónica, monitor, teléfono, reloj

Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

En la pantalla de inversiones tendríamos las diferentes opciones de ejercicios que el usuario puede realizar, ejercicio manual, automático o con guía.

Si elegimos el ejercicio manual, somos nosotros mismos los que tenemos que tomar los datos de tiempo, respiraciones y ciclos, para introducirlos a mano y guardarlos posteriormente para que la aplicación pueda usarlos a la hora de contabilizar estadísticas o introducirlos en el plan mensual.

Si elegimos el ejercicio automático, es la app la que nos mide el tiempo y somos nosotros los que tenemos que seleccionar cuando inspiramos y espiramos, para que los datos se guarden y se puedan procesar.

Una pantalla de un teléfono celular

Descripción generada automáticamenteUna pantalla de un teléfono celular

Descripción generada automáticamente

Por último, el ejercicio con audioguía en el que es la aplicación la que lleva las riendas, midiéndote el tiempo, diciendo cuando inspirar y espirar y la que contabiliza todas las acciones que hagas, para posteriormente guardar los datos.

Pantalla de celular con imagen de la pantalla de un celular

Descripción generada automáticamenteUna pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Volviendo a la pantalla principal, observamos que en la parte inferior hay un menú con 4 opciones diferentes a las que acceder, estadísticas, perfil, ajustes y amigos.

En la pantalla de estadísticas podremos ver todas los resultados obtenidos anteriormente pudiendo elegir distintas fechas para comparar los resultados.

En la pantalla de perfil tendremos la opción de editar el perfil cambiar el nombre, el email, la contraseña, y hasta la posibilidad de añadir una foto de perfil.

Captura de pantalla de un teléfono celular

Descripción generada automáticamente

Las dos últimas opciones que nos da la aplicación son ajustes y amigos.

La pestaña de ajustes es como su propio nombre indica la pantalla en la que puedes configurar tu experiencia con la aplicación o simplemente la que te indica ciertos aspectos técnicos de la misma.

Y la opción de amigos, que no se desarrollará durante este TFG, la idea es que sirva como una especie de red social en la que los amigos guardados en la aplicación puedan comparar sus resultado y lanzar retos.

 Una pantalla de un teléfono celular

Descripción generada automáticamente

## Diseño de datos

## Diseño procedimental

## Diseño arquitectónico

# DOCUMENTACIÓN TÉCNICA DE PROGRAMACIÓN

## Introducción

## Estructura de directorios

## Manual del programador

## Compilación, instalación y ejecución del proyecto

## Pruebas del sistema

# DOCUMENTACIÓN DE USUARIO

## Introducción

## Requisitos de usuario

## Instalación

## Manual de usuario

# ANEXO DE SOSTENIBILIZACIÓN CURRICULAR

# BIBLIOGRAFÍA