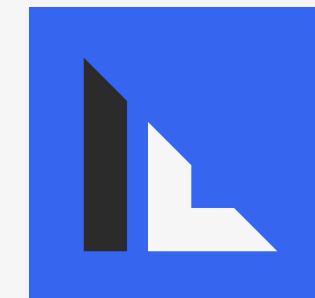


MANUAL DE USUARIO

DIVICHANGER

PABLO AMORES MUÑOZ

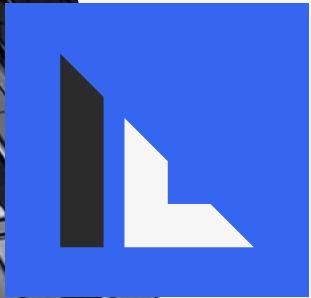




ÍNDICE

■ <u>INTRODUCCIÓN</u>	03
■ <u>REQUISITOS MÍNIMOS</u>	04
■ Hardware	04
■ SO	04
■ Programas	04
■ Configuración adicional	04
■ <u>COMO INSTALAR LA APLICACIÓN</u>	05
■ <u>COMO EJECUTAR LA APLICACIÓN</u>	06
■ <u>INTERFAZ DE LA APLICACIÓN</u>	07 - 08
■ <u>ERRORES MÁS COMUNES / FQAs</u>	09 - 10
■ Durante la instalación	09
■ Durante la ejecución	10
■ <u>ENLACES DE INTERES</u>	11

INTRODUCCIÓN



En la actualidad, la industria de los videojuegos ha crecido exponencialmente, con miles de títulos lanzados cada año en múltiples plataformas. Para los entusiastas y coleccionistas, mantener un registro organizado de los juegos jugados, pendientes o deseados puede ser un desafío. Muchos jugadores buscan herramientas que les permitan gestionar su biblioteca de manera eficiente, evitando perder de vista títulos interesantes.

Este proyecto nace con la intención de ofrecer una solución práctica y accesible a esta necesidad. La aplicación permite a los usuarios buscar títulos y agregarlos a su colección personal, ya sea para registrar los juegos que han completado o para llevar un seguimiento de aquellos que desean jugar en el futuro. De esta manera, se facilita la organización del catálogo de cada usuario, promoviendo una experiencia más estructurada y personalizada.

El software está dirigido a una amplia variedad de usuarios, desde jugadores ocasionales que desean recordar qué juegos han probado, hasta coleccionistas y críticos que necesitan un sistema confiable para gestionar su biblioteca. Gracias a su diseño intuitivo y su funcionalidad enfocada en la organización, esta aplicación se convierte en una herramienta indispensable para cualquier aficionado a los videojuegos.

REQUISITOS MÍNIMOS

HARDWARE

- Procesador: Intel Core i3 (o equivalente AMD) – 2 núcleos, 2.0 GHz o superior
- Memoria RAM: 4 GB (recomendado 8 GB para mejor rendimiento)
- Almacenamiento: 10 GB de espacio libre en disco (para la base de datos y archivos de la aplicación)
- Tarjeta gráfica: Integrada compatible con OpenGL 2.0 o superior (JavaFX requiere aceleración gráfica)

SISTEMA OPERATIVO

✓ Windows:

- Mínimo: Windows 10 (versión 1809 o superior, 64 bits)

✓ macOS:

- Mínimo: macOS 10.13 (High Sierra)

✓ Linux:

- Mínimo: Ubuntu 18.04 LTS, Debian 10, Fedora 30 o equivalente

PROGRAMAS

ANDROID

- Actualmente no es necesario ninguno, en un futuro Google Play Store

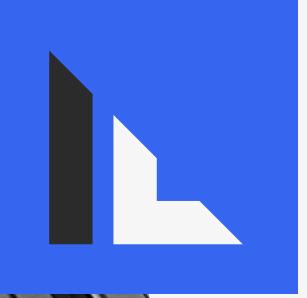
IOS

- Actualmente ninguno, en un futuro AppStore

CONFIGURACIÓN ADICIONAL

- Acceso a internet.
- Cuenta de correo.

COMO INSTALAR LA APLICACIÓN



Para instalar la aplicación será necesario tener el instalador, una vez se tenga este se podrá ejecutar y así instalar MyGames en su sistema operativo

COMO EJECUTAR LA APLICACIÓN

MÉTODO RECOMENDADO PARA EJECUTAR EN EMULADOR

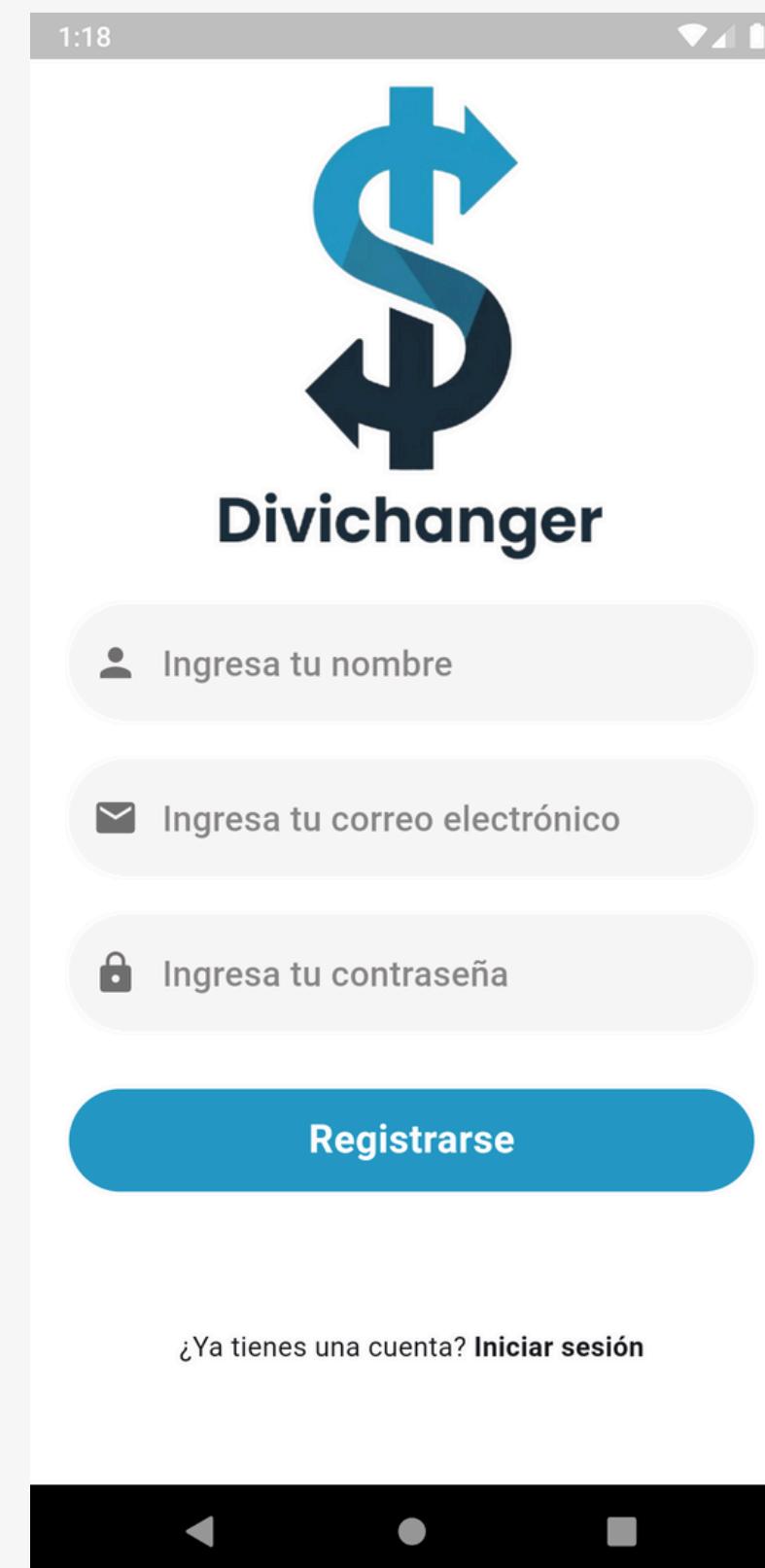
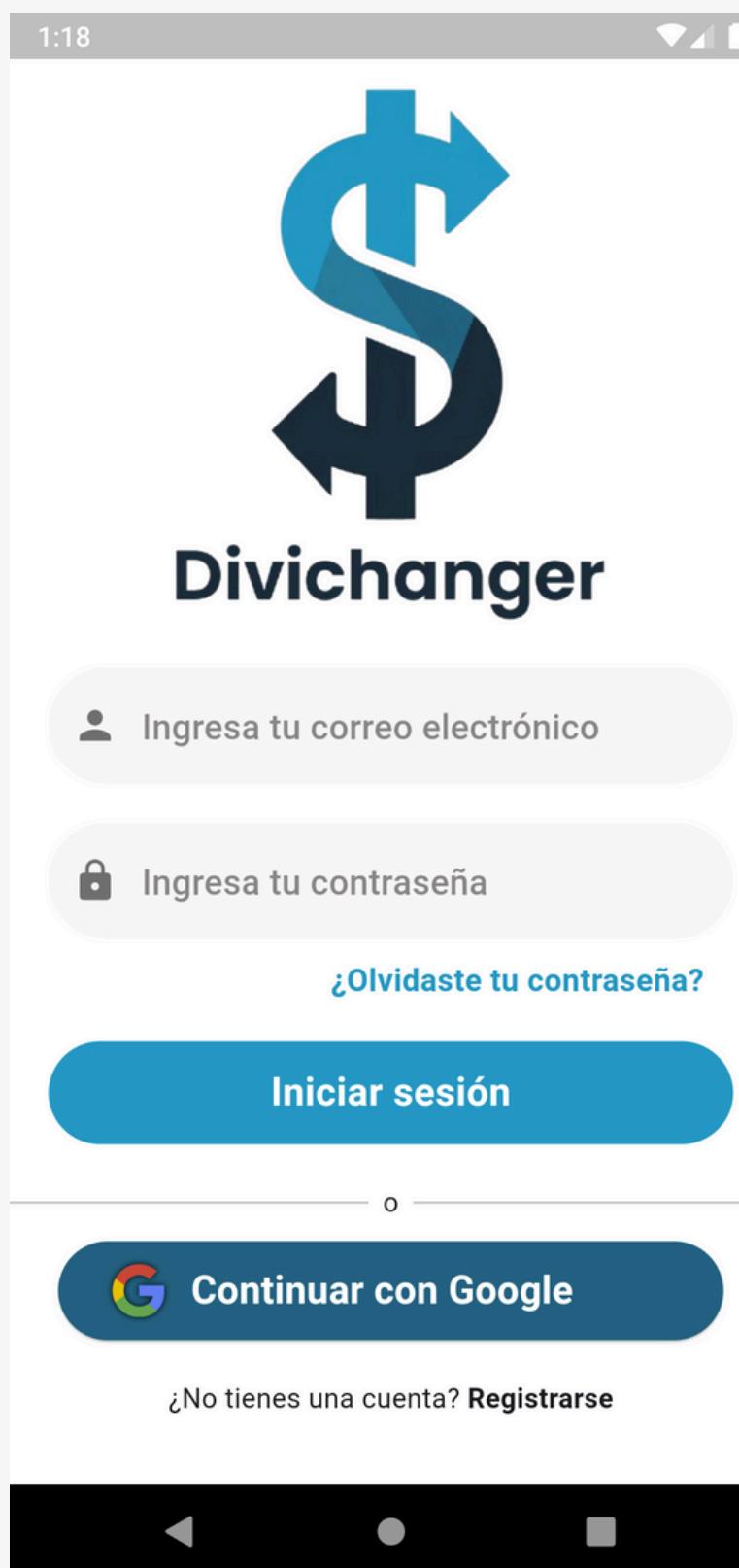
- Instala Flutter y Visual Studio Code.
- Instala Android Studio (si no lo tienes) y crea un emulador desde el AVD Manager.
- Abre el proyecto en Visual Studio Code y corre flutter doctor en la terminal.
- Inicia el emulador desde Android Studio.
- Ejecuta la app en Visual Studio Code presionando F5.

MÉTODO RECOMENDADO PARA EJECUTAR EN DISPOSITIVOS REALES

- Instala Flutter y Visual Studio Code.
- Conecta tu dispositivo con depuración USB activada.
- En Visual Studio Code, ejecuta flutter devices para verificar la conexión.
- Ejecuta la app con flutter run o presionando F5.

INTERFAZ DE LA APLICACIÓN

LOGIN REGISTRO



INTERFAZ DE LA APLICACIÓN

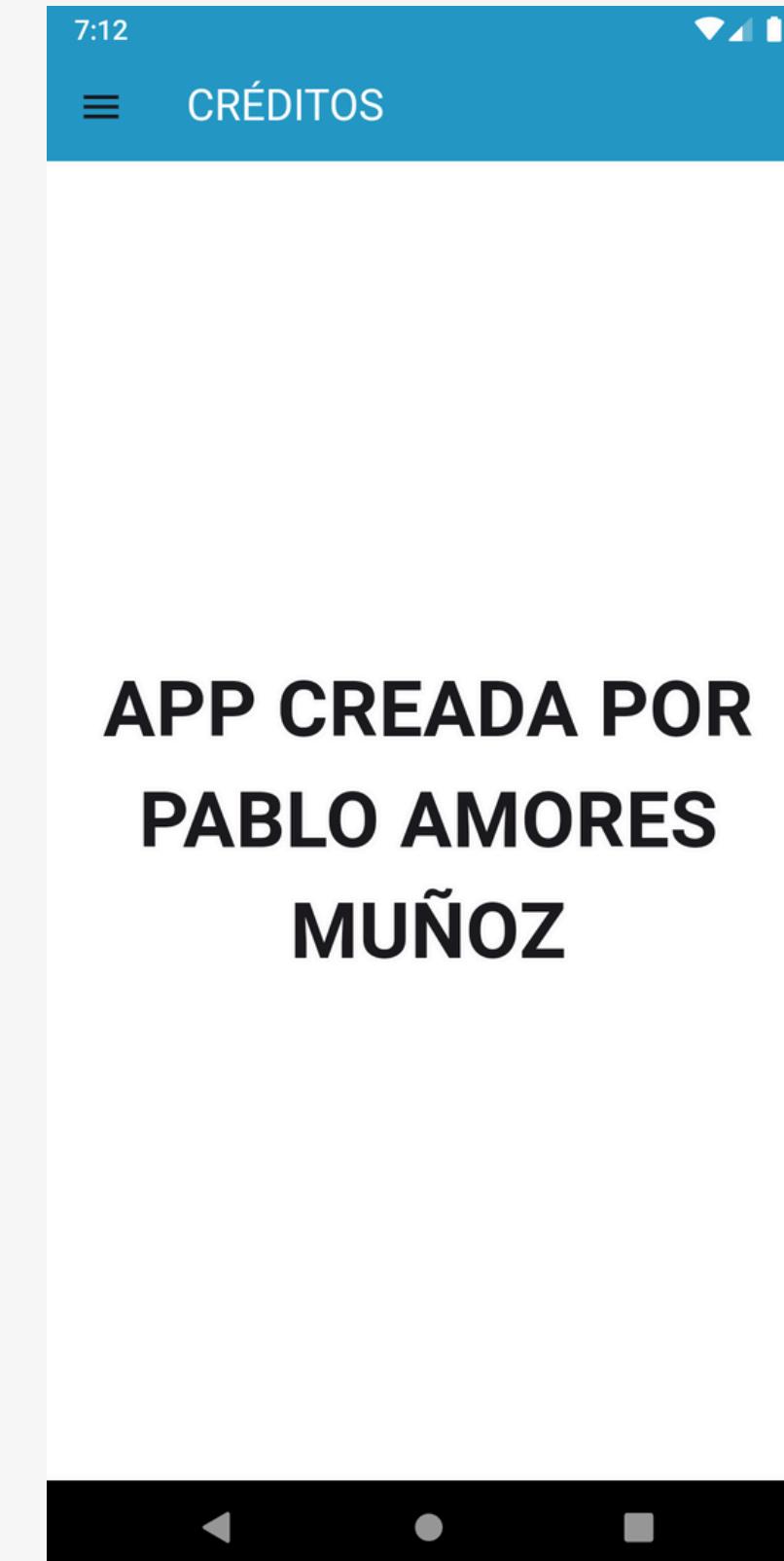
CONVERSOR



HISTORIAL

HISTORIAL		
USD → EUR		2025-02-06 11:34:15
Cantidad: 15.0 → 14.415	Tasa: 0.961	
USD → EUR		2025-02-06 11:34:08
Cantidad: 12.0 → 11.532	Tasa: 0.961	

CRÉDITOS



**APP CREADA POR
PABLO AMORES
MUÑOZ**

ERRORES MÁS COMUNES / FQAS

DURANTE LA INSTALACIÓN

- **Flutter no se instala correctamente:**
- **Solución:** Verifica que estés usando la versión correcta para tu sistema operativo y sigue los pasos del sitio oficial de Flutter.
- **Errores al instalar dependencias:**
- **Solución:** Asegúrate de tener una conexión a internet estable. Si el error persiste, corre flutter doctor para detectar y corregir problemas.
- **El comando flutter no es reconocido:**
- **Solución:** Añade Flutter al PATH de tu sistema. Revisa las configuraciones de variables de entorno.
- **Problemas con Android Studio:**
- **Solución:** Instala Android Studio completamente, incluyendo los componentes del Android SDK y el AVD Manager.
- **"Missing dependencies" o "Missing tools":**
- **Solución:** Asegúrate de tener Xcode (macOS) o el Android SDK instalados correctamente. Ejecuta flutter doctor para detectar y solucionar faltantes.
- **Problemas con permisos en macOS (Xcode):**
- **Solución:** Ejecuta `sudo xcode-select --switch /Applications/Xcode.app/Contents/Developer` y acepta los acuerdos de licencia de Xcode con `sudo xcodebuild -license`.

ERRORES MÁS COMUNES / FQAS

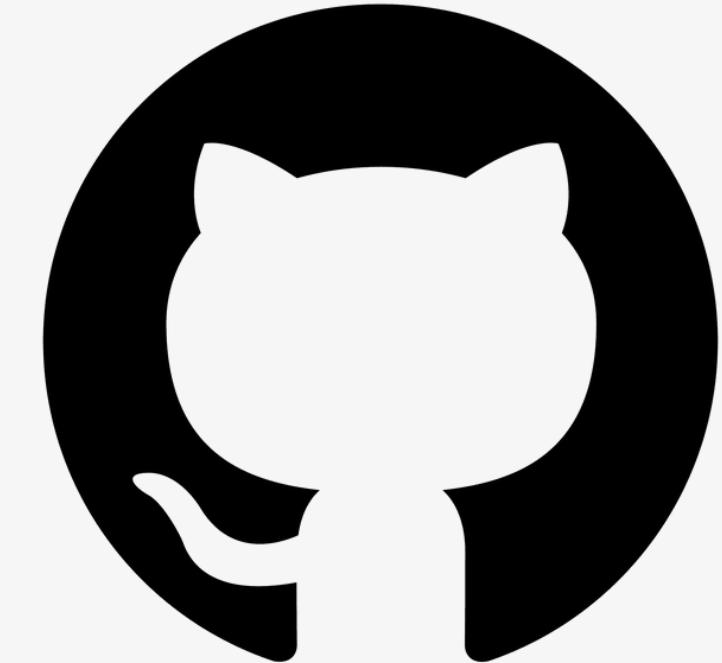
DURANTE LA EJECUCIÓN

- "**No connected devices**": Asegúrate de que el emulador o dispositivo esté conectado.
- **La app no se ejecuta en el emulador**: Verifica que el emulador esté funcionando correctamente.
- **La app se cierra en el emulador**: Reinicia el emulador o prueba con un dispositivo real.
- **Errores de permisos en dispositivo real**: Habilita depuración USB y desbloquea el dispositivo.
- "**flutter run**" no detecta el dispositivo: Revisa la conexión con `flutter devices`.
- **Problemas con dependencias**: Ejecuta `flutter pub get`.
- **El emulador es lento**: Habilita la virtualización en la BIOS y usa emuladores con aceleración de hardware.
- **Pantalla en blanco en el emulador**: Reinicia el emulador o usa un dispositivo real.
- **Problemas con el simulador iOS (macOS)**: Verifica que Xcode esté instalado correctamente y acepta la licencia.

ENLACES DE INTERES

ENLACE PARA DESCARGAR EL PROYECTO

PULSE EN LA IMAGEN



GitHub