

MANUAL DE USUARIO DE LA APLICACIÓN DE ESCRITORIO

Gestión de Rutas al Aire Libre

Descripción breve

Curso:2024-2025   
Equipo: 4 (FOURDAM)  
MIEMBROS:  
Ciro Galán Vertiz  
Rebeca Cabo Cianca  
Oriol Fernández Sáiz  
Fabián Saiz Landeras  
Ana María Rodríguez Méndez

Contenido

[1. Introducción 1](#_Toc197965878)

[2. Acceso a la aplicación 1](#_Toc197965879)

[3. Menú principal y navegación 1](#_Toc197965880)

[4. Visualización de rutas 1](#_Toc197965881)

[5. Creación de rutas 2](#_Toc197965882)

[5.1 Desde CSV 2](#_Toc197965883)

[5.2 Datos manualmente. 2](#_Toc197965884)

[6. Gestión de puntos de interés y puntos de peligro 2](#_Toc197965885)

[7. Validación de rutas 2](#_Toc197965886)

[8. Generación de fichas informativas 2](#_Toc197965887)

[8.1 Ficha de Seguridad 2](#_Toc197965888)

[8.2 Ficha de Usuario 3](#_Toc197965889)

[8.3 Ficha de Organización 3](#_Toc197965890)

[9. Valoraciones y reseñas 3](#_Toc197965891)

[10. Mantenimientos básicos 3](#_Toc197965892)

[10.1 Tipos de actividad 3](#_Toc197965893)

[10.2 Tramos de esfuerzo 3](#_Toc197965894)

[10.3 Leyendas de terreno, indicaciones y gravedad 3](#_Toc197965895)

[11. Mensajes de sistema 3](#_Toc197965896)

[12. Términos de uso y licencia 3](#_Toc197965897)

1. Introducción

* Breve descripción de la aplicación, su finalidad educativa y los distintos roles que la utilizarán.

2. Requisitos de Hardware y Software

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **SOFTWARE** | | |
|  | **Mínimos** | **Recomendados** |
| Sistema operativo | Windows 10 | Windows 11 |
| Java / JDK versión | 22 | 22 |
| Node.js / npm (si aplica) |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **HARDWARE** | | |
|  | **Mínimos** | **Recomendados** |
| Procesador | Intel i5 | Intel i5 |
| Memoria RAM | 4GB | 8GB |
| Espacio en disco | 25MB | 100MB |

1. Acceso a la aplicación

Para gestionar la aplicación hay distintos tipos de roles, con más o menos restricciones, estos son los roles:

# Administrador:

El administrador puede gestionar todo de la aplicación, tiene acceso a todas las opciones de la aplicación mas las de gestionar la propia aplicación, también validan rutas

# Profesor:

Los profesores pueden hacer de todo menos gestionar la aplicación (eliminar reseñas, modificar rutas…)

Puede crear rutas y calendarios

# Diseñador de Rutas:

Un diseñador de ruta puede hacer valoraciones técnicas y descargar ficheros de la ruta

# Alumno:

Un alumno puede ver, crear y valorar rutas

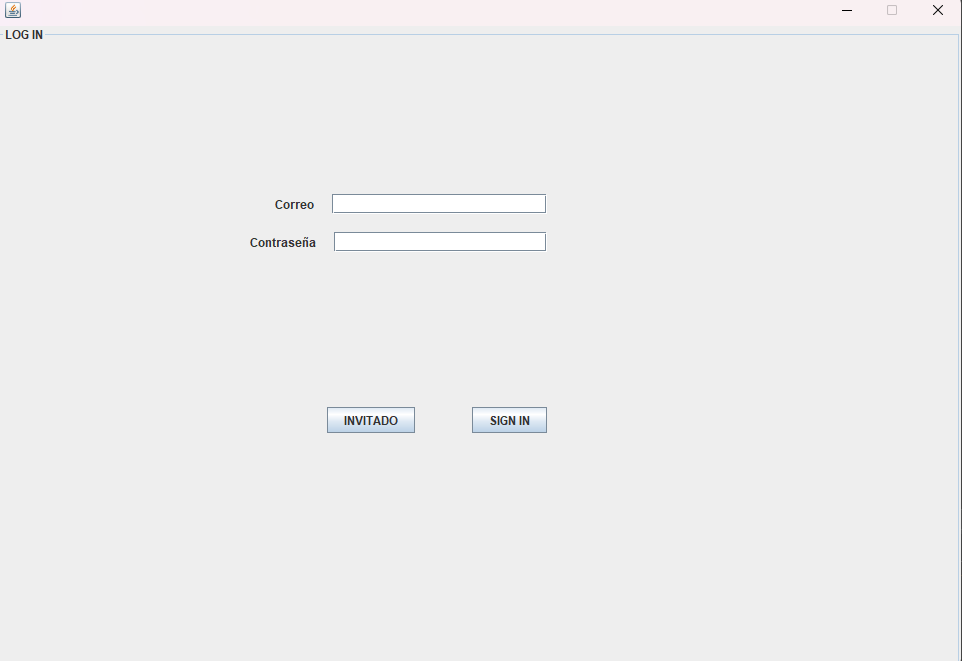
# Usuario:

Un usuario puede ver y reseñar rutas

1. Menú principal y navegación

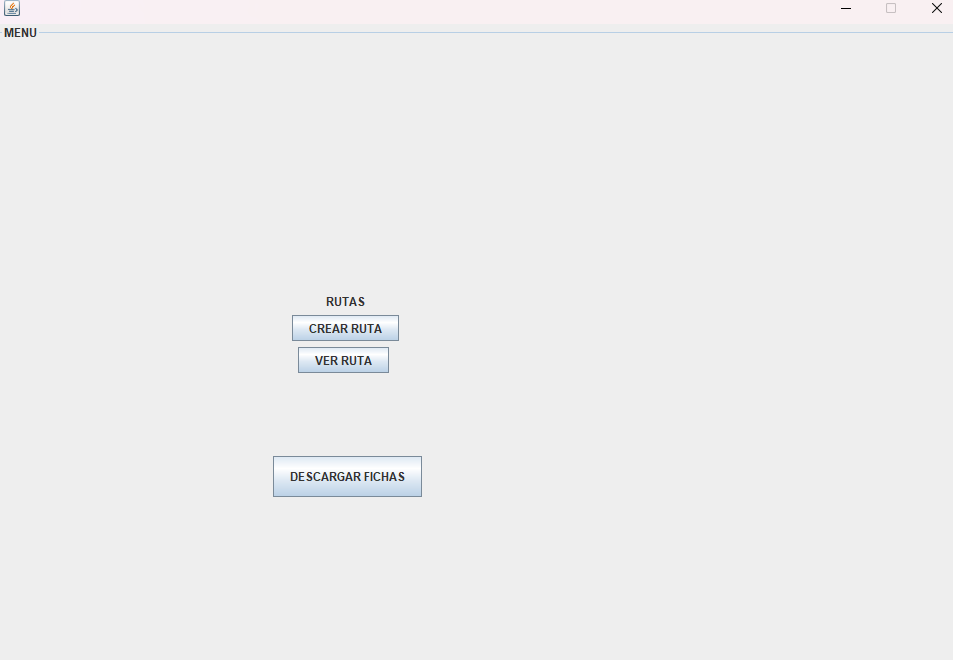
# Log In:

El Log In es un registro con correo y contraseña para entrar a la aplicación, también hay un botón ‘INVITADO’ para entrar como ‘Usuario’.



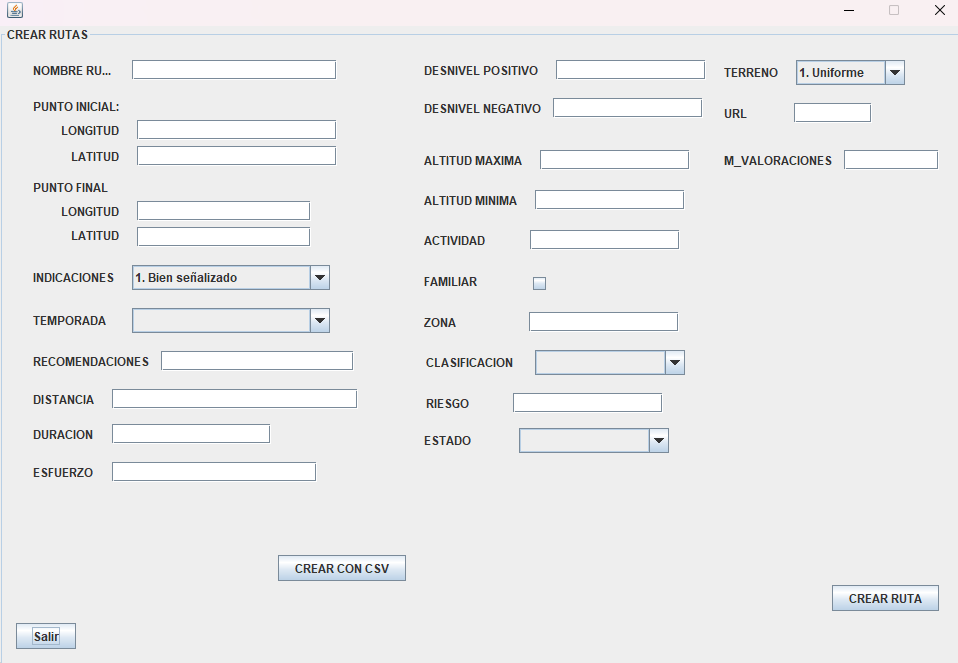
# Menú principal:

En el menú principal encontramos dos botones, Crear rutas y ver Rutas



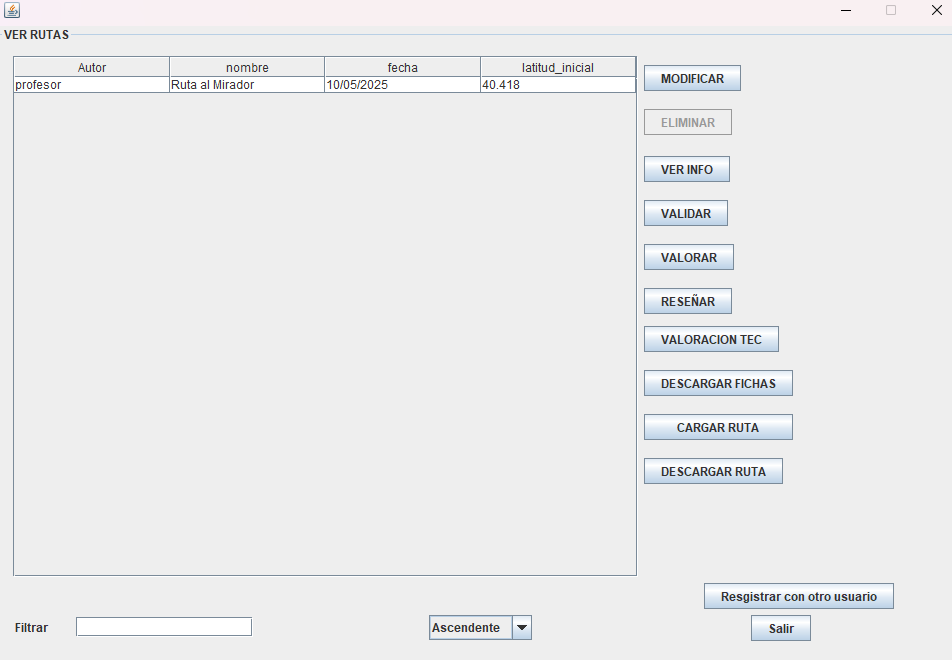
# Crear Rutas:

Un formulario para crear rutas.



# Ver Rutas

Menu para ver y modificar detalles de las rutas



# Modificar Rutas

Formulario para modificar rutas

# Eliminar Ruta

Elimina la ruta seleccionada

# Ver Info

Permite ver los detalles de las rutas

# Validar

Valida la ruta seleccionada

# Valorar

Permite añadir una valoración ,tiene un botón para ver las valoraciones de otros usuarios

# Reseñar

Permite hacer una reseña, tiene un botón para ver las reseñas de otros usuarios

# Valoración Tec

Permite añadir una valoración técnica ,tiene un botón para ver las valoraciones de otros usuarios

# Descargar Ficheros

Permite descargar Ficheros de Seguridad, Organización y de usuario

# Cargar Ruta

Permite cargar una ruta a partir de un CSV

# Descargar Ruta

Permite descargar una ruta en fichero CSV

1. Visualización de rutas

Todos pueden ver y buscar las rutas filtrando

6.  Creación de rutas

La creación de rutas se puede hacer a través de crear ruta, el cual crea un formulario que lo manda como objeto Ruta a la base de datos, también desde ver rutas puedes cargar un CSV, el cual también manda los datos de la ruta.

6.1 Desde CSV

Es un archivo de texto donde cada línea representa una fila de datos y cada campo está separado por comas

Usa estructuras como BufferedReader para interpretar y asignar los valores al objeto Ruta

# 6.2 Datos manualmente.

NOMBRE RUTA: El nombre de la ruta(texto)

PUNTO INICIAL: Crea un punto inicial con la latitud y longitud indicada (Números)

PUNTO FINAL: Crea un punto final con la latitud y longitud indicada (Números)

INDICACIONES: Puntúa las indicaciones de la ruta

TEMPORADA: Indica las temporadas en las que se puede hacer la ruta

RECOMENDACIONES: Indica las recomendaciones de la ruta

DISTANCIA: Indica la distancia de la ruta

DURACION: Indica la duración de la ruta

ESFUERZO: Indica si requiere esfuerzo

DESNIVEL POSITIVO: Indica el desnivel positivo

DESNIVEL NEGATIVO: Indica el desnivel negativo

ALTITUD MINIMA: Indica la altitud mínima

ALTITUD MAXIMA: Indica la altitud máxima

ACTIVIDAD: Indica el tipo de actividad

FAMILIAR: Indica si la ruta es familiar

ZONA: Indica la zona geográfica

CLASIFICACION: Indica la clasificación de la ruta

RIESGO: Indica el nivel de riesgo de la ruta

ESTADO: Indica el estado de la ruta

TERRENO: Indica el nivel de terreno de la ruta

URL: Contiene una imagen de la ruta

MEDIA VALORACIONES: Indica la media de las valoraciones

7. Validación de rutas  
Los administradores tendrán un botón para validar las rutas pendientes y si una ruta no es validada no será visible para todos en ver rutas

8. Generación de fichas informativas

Se podran descargar 3 tipos de fichas sobre las rutas

9.1 Ficha de Seguridad

* Incluye los datos relacionados con los riesgos, puntos de peligro y recomendaciones preventivas.

## 9.2 Ficha de Usuario

* Contiene la información básica de la ruta y consejos generales para su realización.

## 9.3 Ficha de Organización

* Destinada a la planificación técnica, con información específica para los organizadores y responsables.

9 Valoraciones y reseñas

* Las valoraciones son encuestas que puntuan la dificultad, la belleza y el interes cultural
* Las reseñas son comentarios sobre las rutas
* La media de las valoraciones se calcuala sumando todas las valoraciones y dividiendolas entre el numero de valoraciones