

Manuales de usuario

Manual de usuario

La aplicación BazarShop comienza con un menú inicio deslizable de forma infinita tanto de izquierda a derecha como de derecha a izquierda, el usuario puede arrastrar la pantalla para cambiar de una pantalla a otra. Las pantallas cuentan con imágenes y efectos para darle la bienvenida de una forma llamativa al usuario.

En la tercera pantalla, existen dos botones. Uno de ellos te da acceso al login y otro a la pantalla de registro.

Pantalla de login

En el Header de la aplicación hay una interacción que te hace regresar a la pantalla de inicio.

En su parte central consiste en dos inputs, uno para el email y otro para la contraseña. Ambos tienen que estar completos y con el formato adecuado en el correo para que el botón de entrar se deshabilite, que en un principio está deshabilitado.

En la parte inferior cuenta con dos interacciones más, una que te da acceso al registro y otra a la pantalla de restablecimiento de contraseña.

Si accedes al registro desde el login al volver atrás regresarás a inicio. Sin embargo, si accedes a registro desde inicio al volver atrás volverás a la pantalla de inicio.

Si los campos se introducen incorrectamente en el login la aplicación dará un error bajo cada input indicando que debes completarlo o introducirlo correctamente.

Una vez introducidos ambos campos y pulsar en entrar puede suceder que sea correcto y te dará acceso, tras una interfaz de carga, al home mostrando un mensaje de bienvenida con el nombre de usuario en tonalidad verde.

Si el login es erróneo lanzará un toast de color amarillo indicando que vuelvas a intentarlo.

Pantalla de registro

En esta ocasión, son tres campos a rellenar y ocurrirá lo mismo que en el login. Mostrando un error bajo cada campo si alguno de los campos no cumple las condiciones esperadas o se deja incompleto. Al completar los campos correctamente, el botón de registro se deshabilita y pueden suceder dos cosas:

Registro completo satisfactoriamente y te dará acceso al home tras una interfaz de carga y un mensaje de bienvenida registrándote en la base de datos.

Registro incorrecto porque el correo introducido ya estaba registrado previamente.

Pantalla de restablecer contraseña

Si se pulsa en el botón de atrás situado en el header, volverás al inicio.

Consiste en un simple campo para que introduzcas tu correo en formato válido, una vez realizado el botón de envío se activará y al pulsarlo, enviará un correo automatizado al email introducido indicándolo con un mensaje y haciéndote regresar al login. Si se pulsa en el enlace de ese correo, te enviará a una pantalla para que cambies la contraseña. Si posteriormente intentas entrar a la aplicación con la contraseña anterior, esta fallará ya que se ha actualizado en la base de datos.



BazarShop

Te enviaremos un correo para recuperar tu contraseña



Correo

roberto.toquero19@gmail.com

Recuperar →

Cambia la contraseña de bazarshop-app ➤ Recibidos x

noreply@bazarshop-app.firebaseio.com
para mí ▼

Hola:

Haz clic en este enlace para cambiar la contraseña de bazarshop-app de tu cuenta roberto.toquero19@gmail.com.

https://bazarshop-app.firebaseio.com/__/auth/action?mode=resetPassword&oobCode=Zm3xJrpwz4Ssi7iWvspy_HhymM05C6Q5glZCD5aqth8AA

Si no has solicitado este cambio, ignora este correo electrónico.

Gracias,

El equipo de bazarshop-app

Cambiar la contraseña

de **roberto.toquero19@gmail.com**

Nueva contraseña



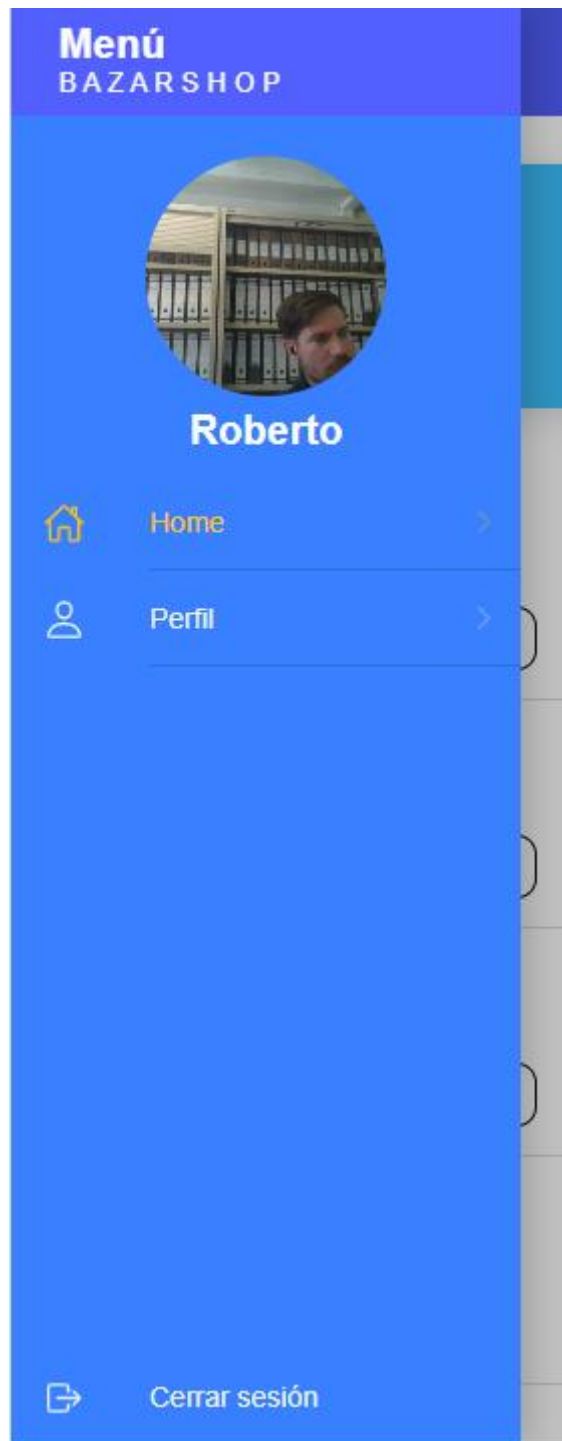
GUARDAR

Pantalla principal

Al entrar por primera vez no habrá ningún producto registrado y sólo estará el logo de la app. En el header hay un botón que despliega el menú lateral, también puede desplegarse deslizando hacia la izquierda.


En este menú se mostrará la foto de perfil, el nombre de usuario, remarcado en amarillo en que página te encuentras y el acceso a la página de perfil.

En la parte inferior estará el acceso al cierre de sesión, que te devolverá al login.



En la pantalla principal en la parte inferior derecha está el botón de añadir productos, al pulsarlo desplegará un lon-toast con un formulario donde habrá que introducir el campo nombre, unidades y precio de forma obligatoria o el botón para publicarlo no se deshabilitará. En la parte superior puedes cerrarlo pulsando en la X.



 Añadir Imagen

Nombre Producto

Precio

Unidades

Añadir Producto 

Adjuntar imágenes es opcional para subir productos, pero se decide adjuntarla lanzará un submenú que pregunta si quieres tomar la foto con la cámara del dispositivo o si deseas subirla desde el almacenamiento.


Añadir Producto 

Imagen del producto

Selecciona una imagen





Toma una foto

Si decides seleccionar una imagen, te mandará al explorador de archivos y si decides tomar una foto lanzará la cámara.

Una vez se han completado los campos podrá añadirse el producto pulsando en el botón y esta pestaña se cerrará automáticamente.

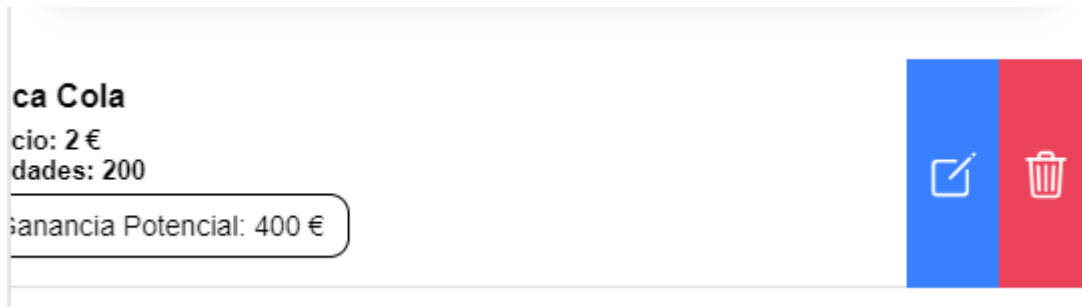
De vuelta en el menú principal podrá verse una tarjeta con los datos introducidos en el producto y un indicativo en la parte superior que cuenta los productos y suma las ganancias potenciales.

A medida que se vayan añadiendo productos, estos se mostrarán de mayor número de unidades a menor.

6		895 €
Productos totales		Ganancias Potenciales
	Coca Cola Precio: 2 € Unidades: 200	Ganancia Potencial: 400 €
	Fanta Naranja Precio: 2 € Unidades: 100	Ganancia Potencial: 200 €
	Kas limon Precio: 2 € Unidades: 50	Ganancia Potencial: 100 €
	Nestea Precio: 2 € Unidades: 40	Ganancia Potencial: 80 €

Si se arrastra la tarjeta de cada producto hacia la izquierda aparecerán dos botones, el primero de ellos es el de actualizar el producto y lanzará de nuevo el toast para modificar los datos.

El segundo será el de eliminar producto y al pulsarlo lanzará un mensaje de confirmación antes de proceder con la eliminación.



Al pulsar en sí, se eliminará de la base de datos y no aparecerá en el menú y en si se pulsa en no regresará al menú principal.

También se puede arrastrar de arriba hacia abajo para recargar la pantalla.

Pantalla perfil

La pantalla de perfil muestra los datos del usuario, su foto de perfil, un botón para modificarla que lanzará la misma metodología que sucede al subir un producto. Al cambiar la imagen esta se actualizará automáticamente tanto en el perfil como en el menú lateral.

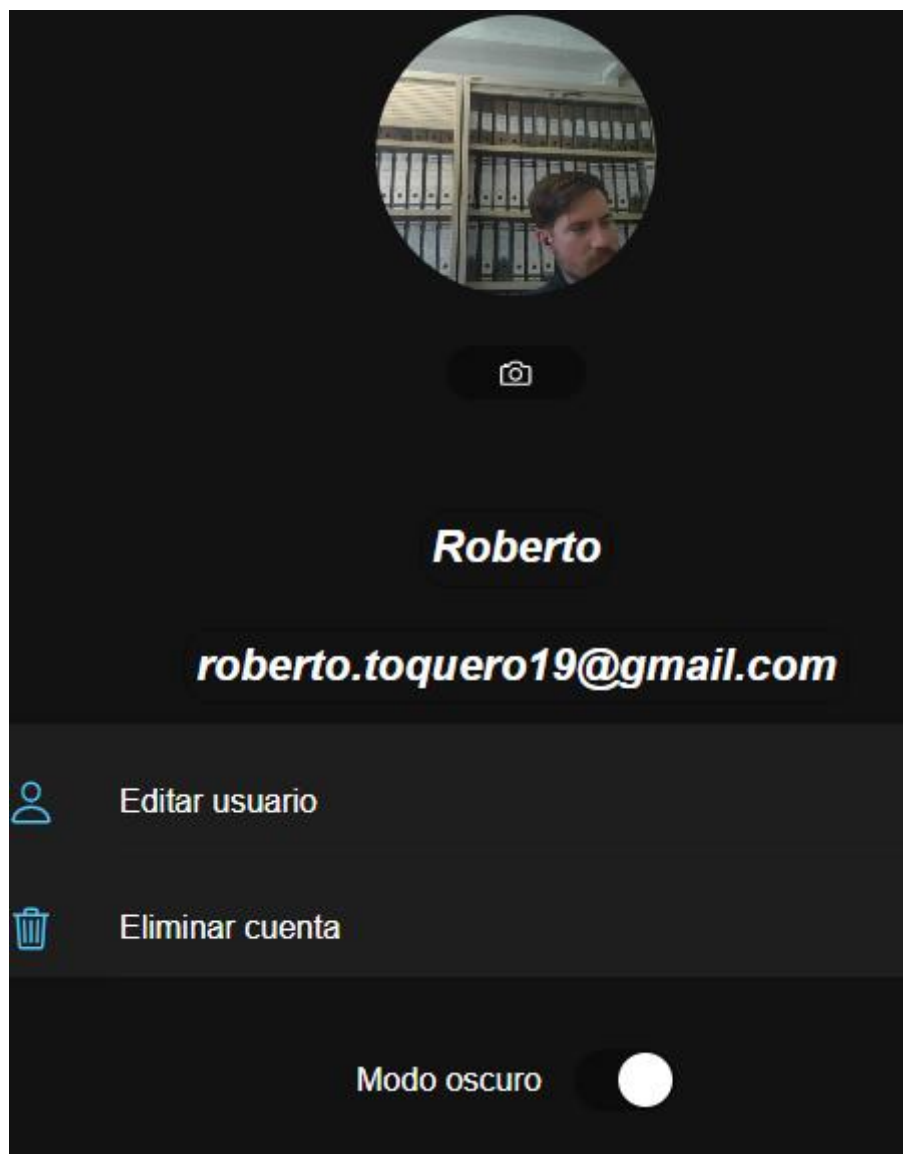
Bajo eso muestra el nombre y el correo del usuario y un menú seleccionable para actualizar perfil y eliminar la cuenta.

Si pulsas en actualizar perfil lanzará un toast para que puedas cambiar tu nombre y contraseña. El cambio de email aún no ha sido implementado.

Este cambio debe verse reflejado en los datos al arrastrar en pantalla de arriba abajo hacia abajo para recargar la página.

Al pulsar en el botón eliminar cuenta lanzará un mensaje de confirmación como el visto previamente antes de realizar la acción. Si se decide eliminar la cuenta la aplicación te redirigirá de nuevo al login borrando todos los datos del usuario y sus productos.

Por último está el toggle que cambia entre modo oscuro y luminoso, al cambiar entre las dos opciones los colores de la interfaz cambiarán entre blanco y negro.



Manual de instalación

Para llevar a cabo la instalación del programa en un ordenador es necesario primeramente la descarga de NodeJS, también se recomienda tener instalado el IDE visual Studio Code por si se desea comprobar los archivos que posee.

Una vez instalado con el git clone es recomendable realizar un comando de:

npm install

Por si ha quedado alguna dependencia o componente desactualizado o no se ha instalado correctamente, en caso de que no deje lo correcto es realizarlo desde la consola abriéndola como administrador.

En el proyecto vienen las carpetas de Android e IOS pero si quiere verse en un ordenador, previamente hay que instalar en el equipo Node.js e Ionic:



Una vez instalado el programa en el equipo, a través del terminal o un IDE que permita introducir comandos lanzar el siguiente comando:

```
npm install -g @ionic/cli
```

Esto producirá la instalación de Ionic en el equipo. Puede comprobarse lanzando el comando:

```
ionic -v
```

Ionic --version

Para comprobar la versión que se ha instalado o escribiendo:

Ionic start

```

Ionic
CLI 7.2.0

Usage:
$ ionic <command> [<args>] [--help] [--verbose] [--quiet] [--no-interactive] [--no-color] [--confirm] [options]

Global Commands:
completion ..... (experimental) Enables tab-completion for Ionic CLI commands.
config <subcommand> ..... Manage CLI and project config values (subcommands: get, set, unset)
info ..... Print project, system, and environment information
init ..... (beta) Initialize existing projects with Ionic
live-update <subcommand> ..... (paid) Ionic Live Updates functionality (subcommands: manifest)
login ..... Log in to Ionic
logout ..... Log out of Ionic
signup ..... Create an Ionic account
ssh <subcommand> ..... (deprecated) Commands for configuring SSH keys (subcommands: add, delete,
generate, list, setup, use)
start ..... Create a new project

Project Commands:
You are not in a project directory.
```

Una vez que se ha instalado correctamente, hay que posicionarse en la carpeta principal del proyecto a través de la terminal y lanzar el comando:

Ionic serve

Esto generará un servidor que se lanzará en local en el navegador predeterminado, normalmente en localhost/8100. Al ser una versión para móvil se recomienda ir al **menú de más herramientas→ Opciones→ Herramientas para desarrolladores** o en el comando de teclado **Control + Mayús + I**.

Lo cual permitirá ver la terminal y en versión móvil, pudiendo escoger que tipo de dispositivo, Tablet o móvil.

Como la aplicación puede ser utilizada tanto en Android como en IOS comentaré los pasos a seguir en cada caso:

Plataforma Android:

A través de la línea de comandos, una vez se hayan realizado todos los pasos previos:

Instalar el paquete @capacitor/Android con el comando:

`npm install @capacitor/android`

Luego, agregar la plataforma Android.

`npx cap add android`

Apertura del Proyecto en Android Studio

Para abrir el proyecto en Android Studio, ejecuta:

`npx cap open android`

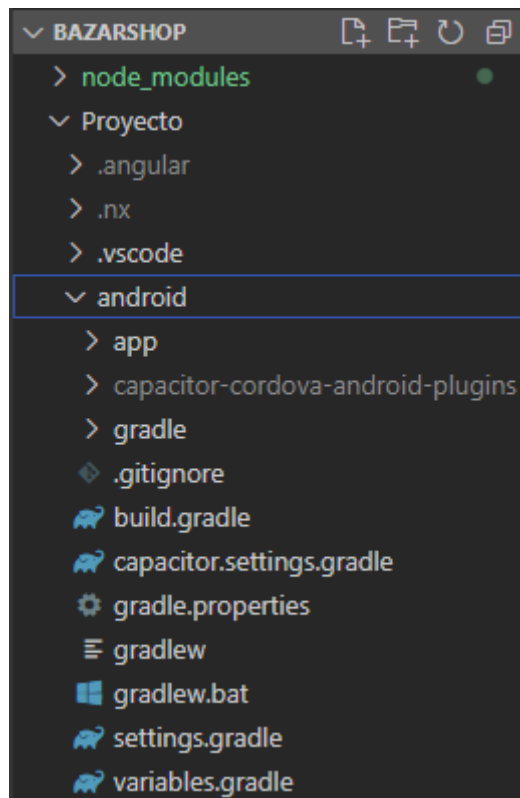
Alternativamente, abrir Android Studio e importar el directorio Android como un proyecto de Android Studio.

Ejecución de tu Aplicación

Puedes ejecutar la aplicación ya sea desde la línea de comandos o con Android Studio. Si se desea utilizar un Emulador de Android, debes utilizar una imagen del sistema API 24 o superior. El System WebView no se actualiza automáticamente en los emuladores. Los dispositivos físicos deberían funcionar con API 21 o superior siempre y cuando su System WebView esté actualizado. Para ejecutarlo desde un emulador:

`npx cap run android`

Esto genera la carpeta Android en el proyecto, aunque en este caso la he dejado incluida con los permisos para la cámara también.



Para lanzar la aplicación dentro de un dispositivo hay que crear un APK en Android Studio para que pueda funcionar correctamente.

Plataforma IOS:

Descargar el programa **Xcode** desde App Store.

Instalar CocoaPods a través del siguiente comando:

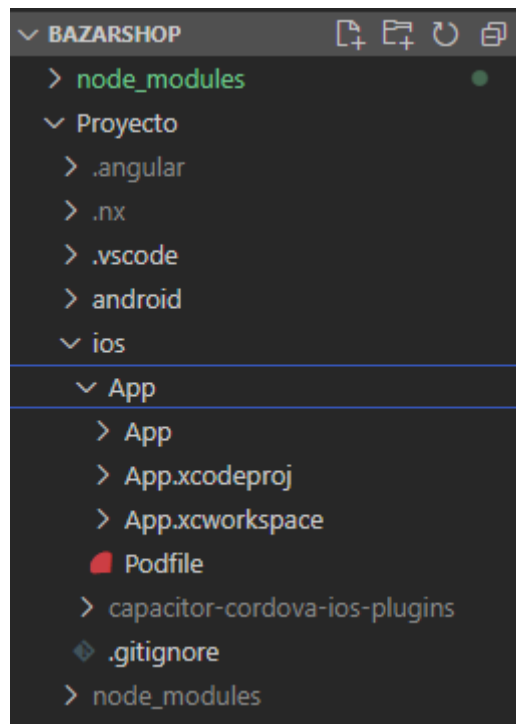
```
$ sudo gem install cocoapods
```

Instalación de @Capacitor/ios y la plataforma de los:

```
npm install @capacitor/ios
```

```
npx cap add ios
```

Esto genera la carpeta IOS en el proyecto, aunque en este caso también la he dejado incluida con los permisos para la cámara también.



Después, abrir el proyecto en Xcode utilizando el comando:

`npx cap open ios`

Esto abrirá el proyecto en Xcode, donde se pueden realizar ajustes adicionales si es necesario y se puede compilar la aplicación para su ejecución en un simulador de iOS o para su instalación en un dispositivo físico.

Para distribuir la aplicación en dispositivos iOS, se necesita un archivo IPA firmado correctamente que puede generarse desde Xcode.

Si se desea comprobar el funcionamiento del programa en un **dispositivo Android**, la APK se genera con el programa Android Studio.

Lo primero sería asegurarse que el programa esté abierto en Android Studio.

Ve al menú superior y selecciona Build > Build Bundle(s) / APK(s) > Build APK(s).

Android Studio comenzará el proceso de compilación. Una vez completado, se mostrará una notificación en la esquina inferior derecha.

Haz clic en la notificación o ve a Build > Build Bundle(s) / APK(s) > Locate para abrir el explorador de archivos en la carpeta donde se encuentra el APK generado.

Normalmente, el APK se encuentra en **app/build/outputs/apk/release/**.

En tu dispositivo:

Habilitar la depuración USB:

Ve a **Configuración > Acerca del teléfono**.

Toca el Número de compilación siete veces para activar las Opciones de desarrollador.

Vuelve a **Configuración > Opciones de desarrollador** y habilita **Depuración USB**.

Permitir la instalación de aplicaciones de fuentes desconocidas:

Ve a **Configuración > Seguridad o Aplicaciones**.

Habilita Fuentes desconocidas o Instalar aplicaciones desconocidas y selecciona el origen desde el que deseas instalar (como el explorador de archivos o el navegador).

Conectar el dispositivo al ordenador:

Usa un cable USB para conectar tu dispositivo Android al ordenador.

Instalar el APK:

Desde Android Studio:

Si el dispositivo está conectado y la depuración USB está habilitada, Android Studio debería reconocer el dispositivo. Ve a **Run > Run 'app' y selecciona tu dispositivo para instalar** y ejecutar la aplicación directamente desde Android Studio.

Manual:

Copia el APK generado al dispositivo (puedes arrastrar y soltar el archivo o usar un administrador de archivos). En el dispositivo, navega hasta el archivo APK copiado utilizando un administrador de archivos.

Toca el archivo APK para iniciar el proceso de instalación. Sigue las instrucciones en pantalla para completar la instalación.

Para descargar el archivo IPA en dispositivo IOS:

Mac con Xcode instalado: Debes tener una Mac con Xcode instalado. Puedes descargar Xcode desde la Mac App Store.

Cuenta de desarrollador de Apple: Necesitarás una cuenta de desarrollador de Apple si deseas instalar aplicaciones en dispositivos físicos.

Pasos:

1. Conectar el dispositivo iOS al Mac usando un cable USB.
2. Abrir Xcode
3. Agregar tu dispositivo a Xcode

En Xcode, ve a **Window > Devices and Simulators**.

En la ventana que se abre, asegúrate de que tu dispositivo iOS esté listado bajo la pestaña Devices. Si no aparece, asegúrate de que está desbloqueado y de confiar en la computadora en el dispositivo.

4. Preparar el archivo IPA
5. Arrastrar y soltar el IPA en Xcode

En la ventana de Devices and Simulators en Xcode, selecciona tu dispositivo en la lista de la izquierda. Arrastra y suelta el archivo IPA en la sección Installed Apps de tu dispositivo.

6. Xcode instalará la aplicación