

Instituto Tecnológico de Costa Rica

Carrera de Ingeniería en Computación – Sede Centro Académico San José

Curso: Desarrollo de aplicaciones móviles.

Hirageasy – Manual de usuario.

Integrante(s):

Pablo Baltodano M.

Víctor Saborío H.

Xavier Vega R.

Profesor: Adriana Álvarez.

I Semestre

2016

## Tabla de contenido

Información General .....	4
Descripción del sistema .....	4
Manual de usuario .....	5
Modo Frases .....	9
Modo Free Style.....	10
Modo Letras.....	15

## Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1: Pantalla Inicio.....	5
Ilustración 2: Pantalla Elección De Idioma.....	6
Ilustración 3: Menú Principal.....	7
Ilustración 4: Menú Ajustes, Instrucciones, Acerca De.....	8
Ilustración 5: Sección De Frases.....	9
Ilustración 6: Ejemplo #1 - Palabras.....	10
Ilustración 7: Ejemplo #2 - Palabras.....	11
Ilustración 8: Ejemplo #3 - Palabras.....	12
Ilustración 9: Ejemplo #4 - Palabras.....	13
Ilustración 10: Ejemplo #5 - Palabras.....	14
Ilustración 11: Ejemplo #1 - Letras.....	15
Ilustración 12: Ejemplo #2 - Letras.....	16
Ilustración 13: Ejemplo #3 - Letras.....	17

## Información General

El presente documento pretende mostrar al usuario una explicación sencilla de cómo utilizar la aplicación de tal forma que se facilite el uso de esta y conozca cada funcionalidad que presenta la aplicación Hirageasy.

El proyecto va dirigido para personas mayores a 7 años.

## Descripción del sistema

La aplicación Hirageasy pretende demostrar una forma diferente, interactiva y fácil, que un idioma tal como el japonés, se puede aprender a forma de “juego” en el que incrementalmente se adquieran conocimientos básicos del idioma, en especial del silabario hiragana. La aplicación, permite que el usuario aprenda la pronunciación de ciertas palabras o frases bastante comunes y de igual manera busca que el usuario aprenda un poco acerca del trazado de ciertas palabras.

## Manual de usuario

Al iniciar la aplicación por primera vez nos aparecerá el logo del TEC, debemos esperar unos segundos.



ILUSTRACIÓN 1: PANTALLA INICIO

Posteriormente, la aplicación nos solicitará escoger un idioma con la cual la aplicación podrá iniciarse.



ILUSTRACIÓN 2: PANTALLA ELECCIÓN DE IDIOMA

Una vez hayamos seleccionado el idioma, la aplicación nos redirigirá al menú de la aplicación, donde podremos escoger entre 3 modos.

1. Free Style: la aplicación mostrará palabras que el usuario tendrá de trazar. Además se muestra el significado del símbolo en el idioma seleccionado previamente por el usuario.
2. Letras: este modo es como el anterior, pero con la diferencia que solo se mostraran letras y vocales.
3. Frases: este modo cuenta con frases básicas, donde el usuario podrá aprender a decir, Hola, Adiós, ¿Cómo estás?,...etc.



ILUSTRACIÓN 3: MENÚ PRINCIPAL

En la pantalla anterior, en la esquina superior izquierda aparece un botón (tres líneas), que permite abrir el menú que se presenta en la siguiente imagen:

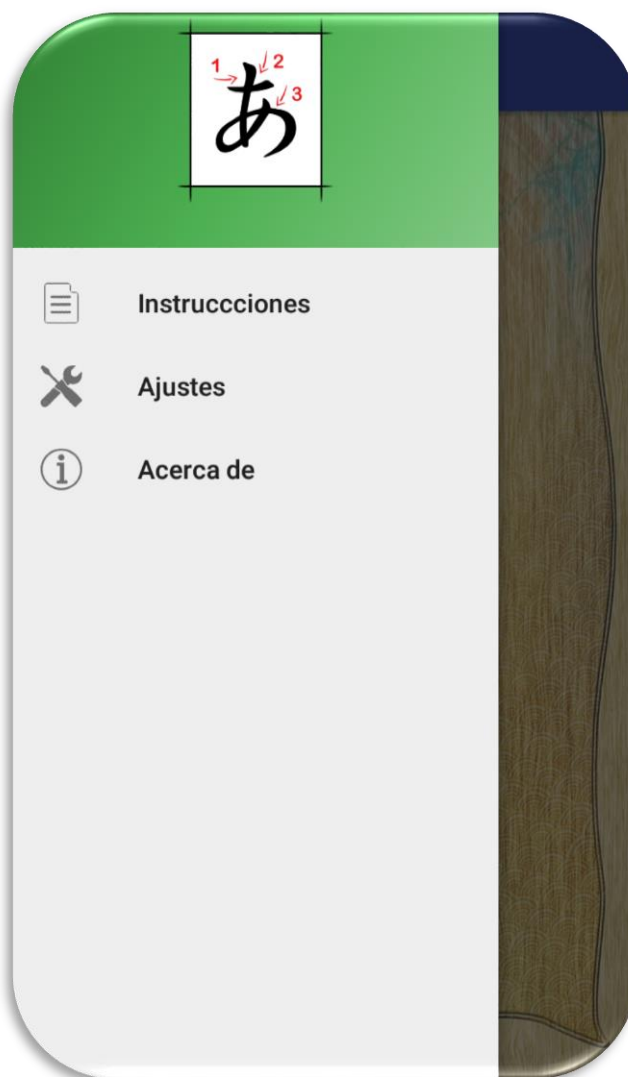


ILUSTRACIÓN 4: MENÚ AJUSTES, INSTRUCCIONES, ACERCA DE

En esta sección el usuario podrá observar un video sobre cómo realizar los trazos de manera correcta y cómo utilizar en sí la aplicación. Puede modificar los ajustes que desee, la sea quitar la música de fondo, entre otros. Por último, el botón de “Acerca De” muestra en pantalla una reseña de la aplicación junto con agradecimientos a lo que permitieron posible el diseño y desarrollo de esta aplicación.



## Modo Frases

El usuario podrá seleccionar la frase que desee escuchar al oprimir el botón “Play”.



ILUSTRACIÓN 5: SECCIÓN DE FRASES

## Modo Free Style

En el modo Free Style, la aplicación muestra al usuario cómo debe realizar los trazos para dibujar el símbolo. En la parte superior se observa el significado de la palabra. En la parte inferior cuenta con la opción de reproducir (reproduce como se dice la palabra) y siguiente para pasar a la siguiente palabra.

Es importante seguir el trazo a como lo indican las flechas, ya que estas fueron introducidas como guías para realizar de forma correcta el trazo del símbolo, esto porque el símbolo debe seguir cierta estructura al ser dibujado, si no se estaría realizando de forma incorrecta.

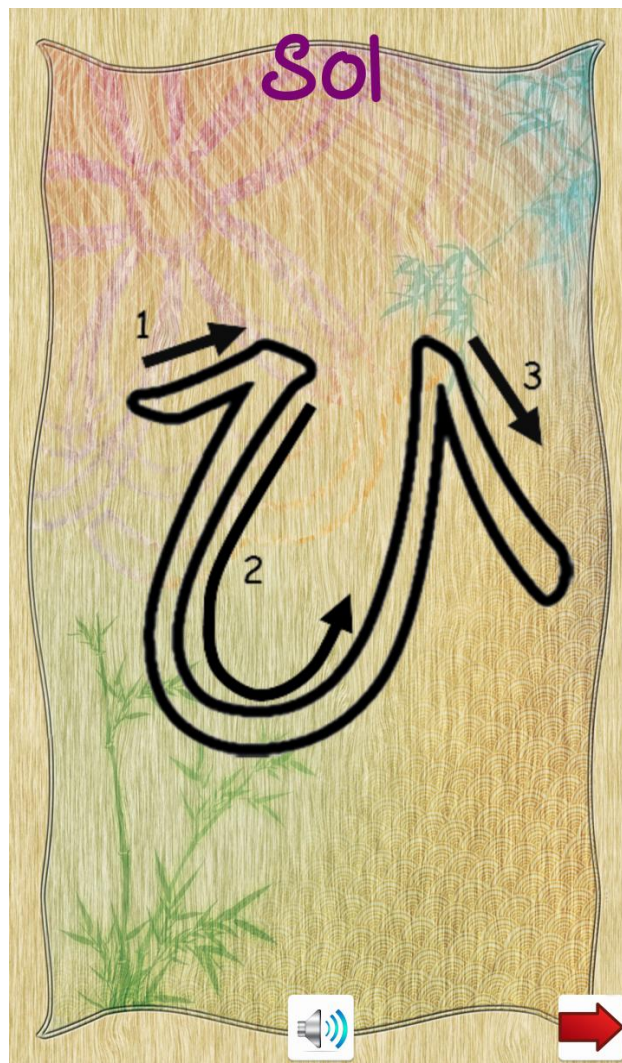


ILUSTRACIÓN 6: EJEMPLO #1 - PALABRAS

Luego que aparezca el símbolo anterior, ya el usuario podrá dibujar la forma de éste deslizando el dedo por cada parte vacía del símbolo, como se dijo anteriormente cumpliendo con la guía (las flechas) y se podrá mostrar el resultado como está en la imagen a continuación:

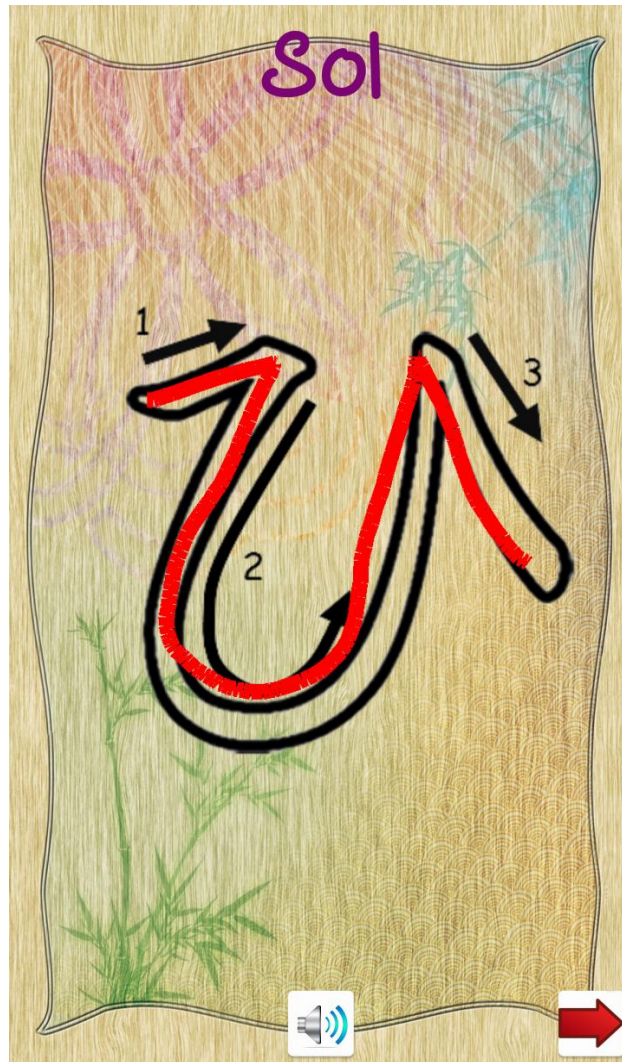


ILUSTRACIÓN 7: EJEMPLO #2 - PALABRAS



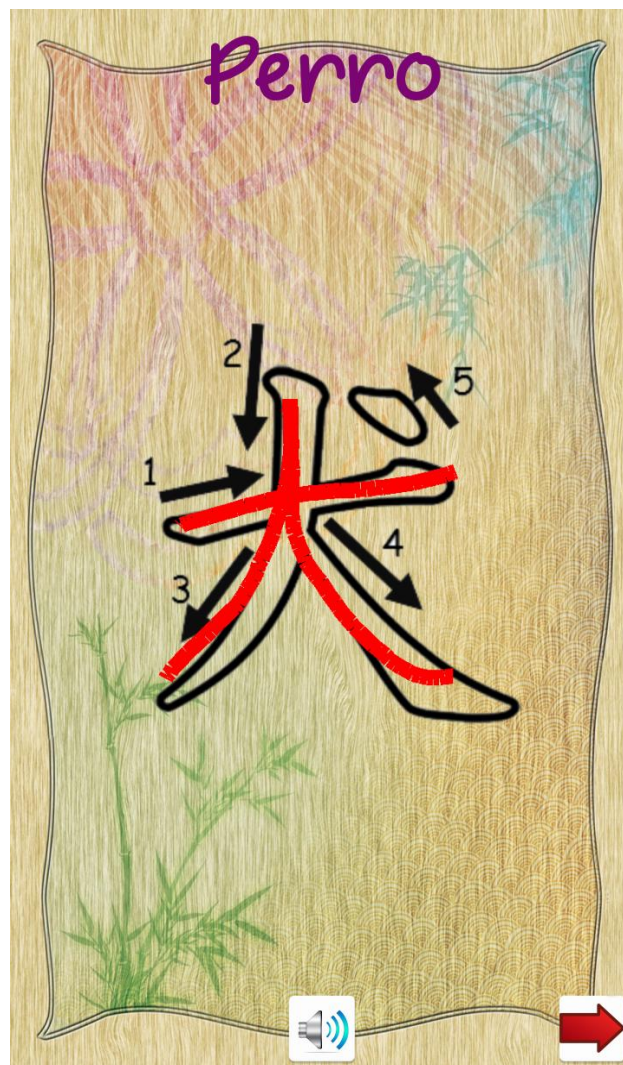


ILUSTRACIÓN 8: EJEMPLO #3 - PALABRAS



ILUSTRACIÓN 9: EJEMPLO #4 - PALABRAS



ILUSTRACIÓN 10: EJEMPLO #5 - PALABRAS



## Modo Letras

Al igual que en el modo letras, la aplicación le muestra al usuario el trazo a seguir, sin embargo este modo es solo para letras y palabras.

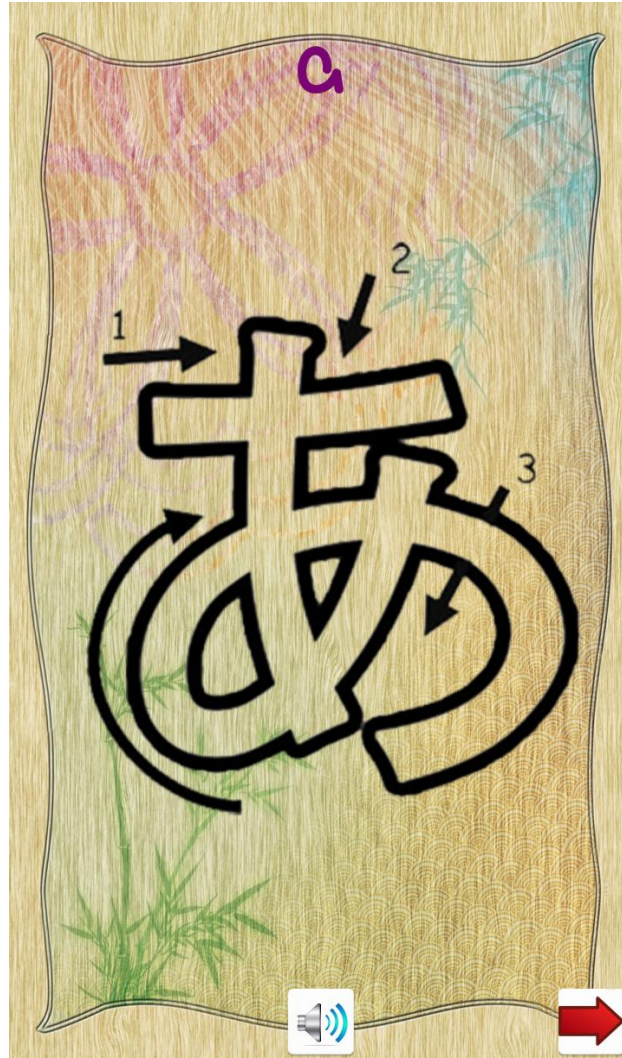


ILUSTRACIÓN 11: EJEMPLO #1 - LETRAS



ILUSTRACIÓN 12: EJEMPLO #2 - LETRAS



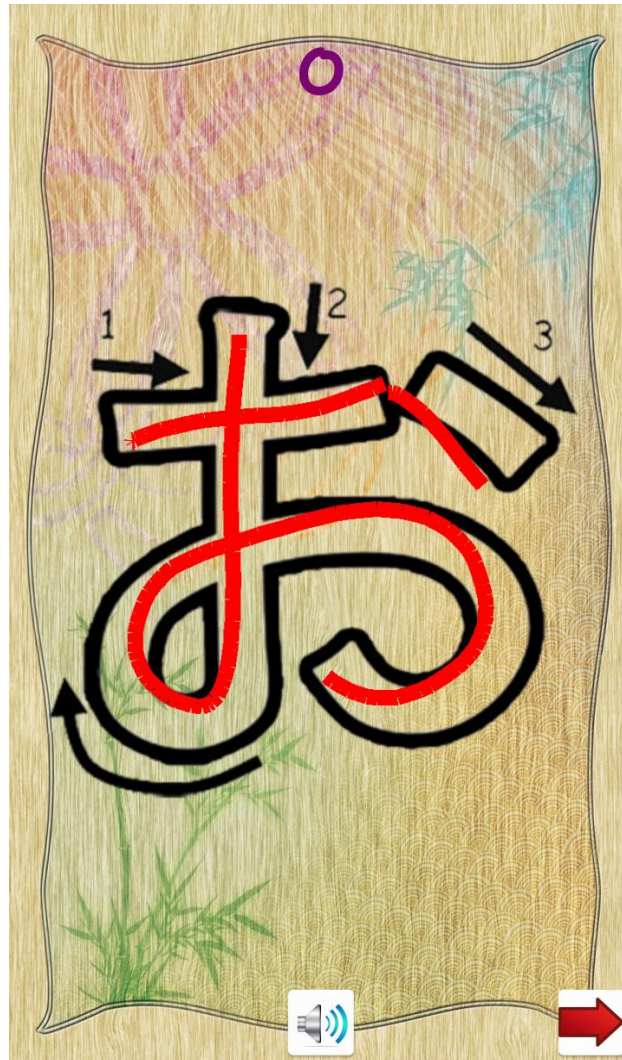


ILUSTRACIÓN 13: EJEMPLO #3 - LETRAS