



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Universidad Nacional de Colombia - sede Bogotá
Facultad de Ingeniería
Departamento de Sistemas e Industrial
Curso: Ingeniería de Software 1 (2016701)

PAUSAR, REANUDAR Y TERMINAR RASTREO DE UN ENTRENAMIENTO

ACTORES

- Usuario/Deportista.
- Bases de datos local

REQUISITO

RF_17: Mientras se graba un entrenamiento, la aplicación deberá tener la opción de “pausa”. Cuando la actividad esta en pausa, el usuario tiene las dos opciones (botones) de “reanudar” y “finalizar” el entrenamiento, sin alterar en ningún caso la información recopilada hasta el momento.

DESCRIPCIÓN

Cuando el deportista está rastreando una actividad física, tiene la opción de pausarla. Una vez el entrenamiento está en modo “pausa”, el usuario debe decidir reanudarlo o terminarlo. Así se espera que, en ambos casos la información sobre el entrenamiento no se vea alterada y se pueda reanudar o finalizar su lectura según la opción elegida por el deportista.

PRECONDICIONES

- Haber iniciado actividad

FLUJO NORMAL

1. El usuario presiona el único botón disponible en la pestaña que se habilita cuando una actividad es iniciada, el botón de pausa.
2. Emerge una pestaña que muestra los botones de “reanudar” y “terminar” actividad.
3. Presionar el botón “reanudar” envía el flujo al paso 1.
4. Presionar el botón “terminar” finaliza el entrenamiento, lo cual devuelve al usuario a la pestaña/pantalla principal del sistema.
5. El sistema guarda la información del entrenamiento en la base de datos.

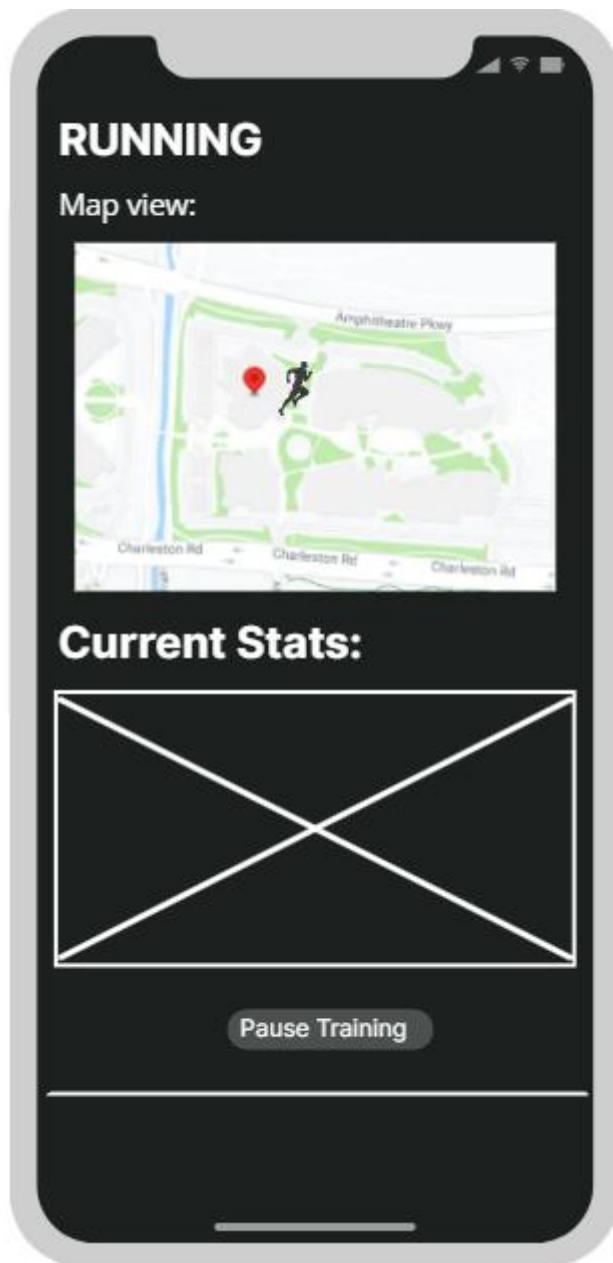
POSTCONDICIONES

Cuando se selecciona el botón “Terminar”

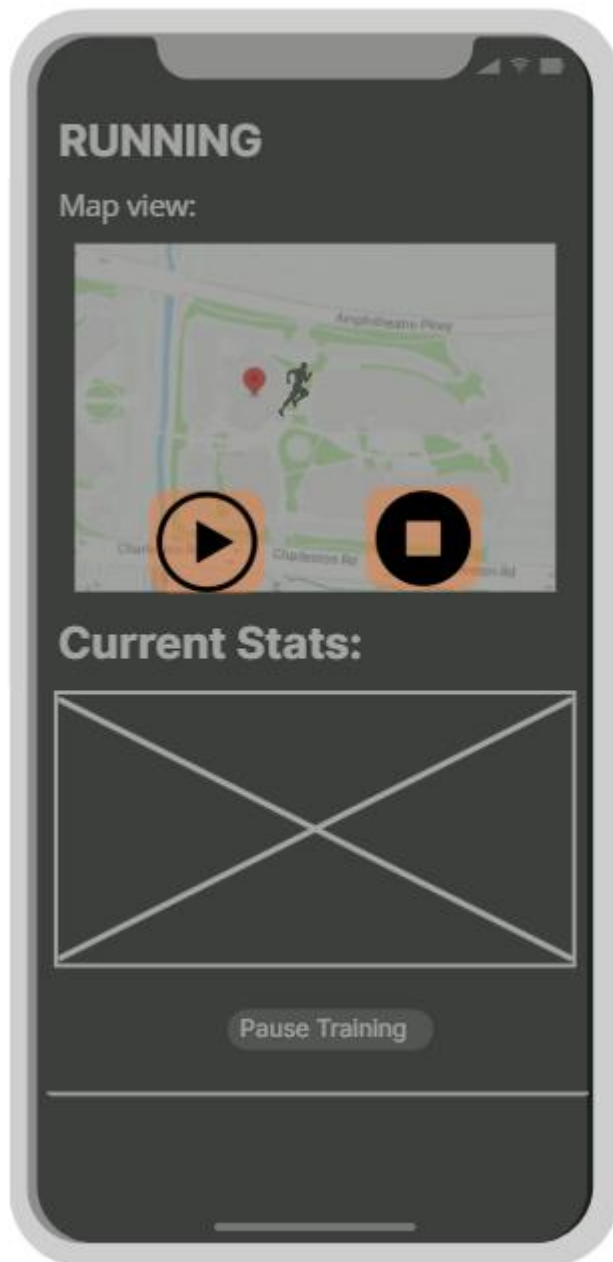
- Enviar notificación al usuario acerca del registro exitoso de su entrenamiento
- El entrenamiento que acaba de finalizar queda disponible para su visualización en el “Historial de entrenamientos”.

NOTAS

MOCKUP



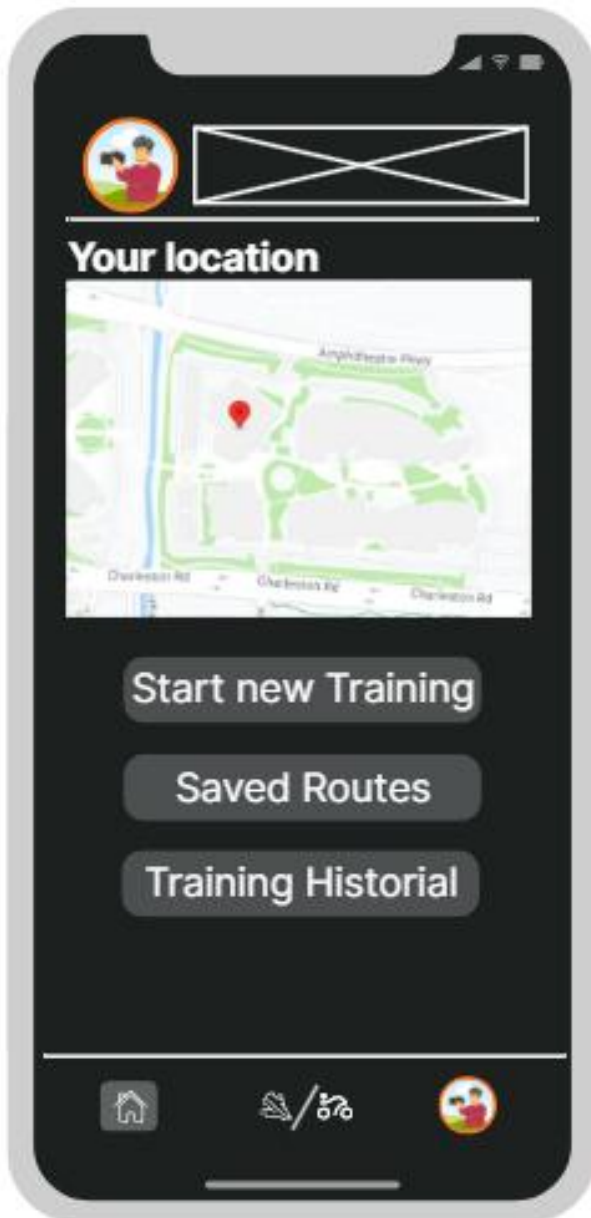
Pantalla de entrenamiento activo donde el único botón disponible es el de pausar el entrenamiento.



Pantalla donde el usuario debe decidir si reanuda o finaliza la actividad.



El usuario a decidido finalizar el entrenamiento, y por tanto debe llenar los datos para guardarlo.



Vuelve a pantalla principal.

