



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

REGISTRAR ENTRENAMIENTO RUNNING O CYCLING DE MANERA CONTINUA

ACTORES

- Usuario/Deportista.
- Bases de datos local
- Sistema externo para visualización de mapas

REQUISITO

RF_13: Mientras la actividad esté en curso, la aplicación deberá registrar cada segundo (o la frecuencia necesaria según se vea en las pruebas de software) la distancia recorrida, el tiempo transcurrido, las calorías quemadas y calcular la velocidad promedio, grabando los puntos de ubicación de GPS para tal objetivo.

DESCRIPCIÓN

Una vez que el usuario haya presionado el botón de “inicio de actividad” (Running o Cycling), el sistema debe registrar en tiempo real (cada cierta cantidad de segundos o metros según se vea en las pruebas del software) la ruta que sigue el deportista en su entrenamiento y su duración. Así mismo, el sistema de ir calculando la cadencia (pace) actual del deportista. El sistema debe mostrar en pantalla los datos de duración, distancia recorrida, calorías quemadas y cadencia en tiempo real para que el usuario tenga estos datos durante su entrenamiento. Cada vez que un kilómetro es completado, el sistema debe enviar una señal por audio y mostrar en pantalla el tiempo en el que se completo dicho kilómetro y el número de kilómetro.

PRECONDICIONES

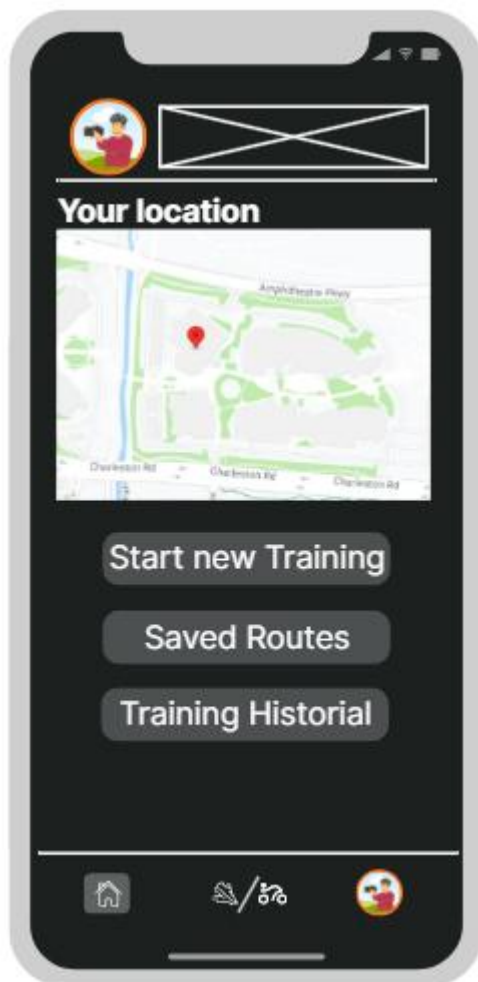
- Haber iniciado sesión
- Haber otorgado permisos de GPS
- Haber activado la señal GPS en el móvil.
- Haber accedido exitosamente a la señal de GPS del dispositivo móvil.
- No se requiere conexión a internet.

FLUJO NORMAL

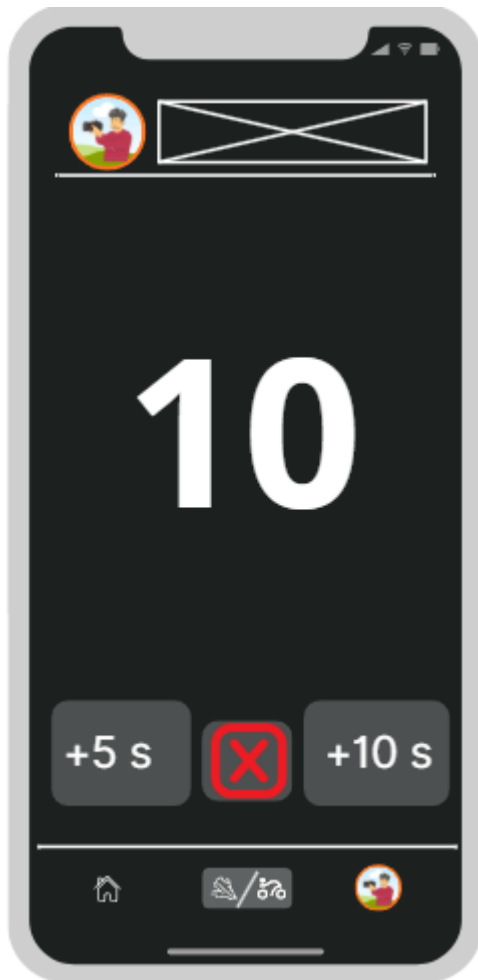
1. El usuario selecciona el tipo de entrenamiento (Running/Cycling) en la pestaña de inicio.
2. El usuario presiona el botón “Start new training” en la pestaña de inicio.
3. La actividad inicia por default después de transcurridos 10 segundos.
4. El usuario puede agregar 5 o 10 segundos más al contador si la actividad no ha iniciado.
5. El contador llega a 0 segundos y la actividad inicia, con lo cual el usuario/deportista recibe la señal por audio de que el registro de su actividad ha empezado y puede empezar su entrenamiento inmediatamente.
6. El sistema empieza a tomar los datos de las coordenadas que el deportista registra con el GPS de su dispositivo e inicia el cronómetro para registrar la duración del entrenamiento.
7. Con estas coordenadas, el sistema calcula la distancia actual recorrida, y en base a esta última y el tiempo cronometrado, las calorías quemadas, el pace y la

velocidad final de cada kilómetro recorrido.
POSTCONDICIONES <ul style="list-style-type: none">• Enviar notificación al usuario acerca del registro exitoso de su entrenamiento• Registro de actividad en “Historial de entrenamientos”• Aumento de distancia recorrida en Running o Cycling (según sea el caso) durante el mes y desde su registro en el sistema.• Aumento de calorías quemadas durante el día y desde su registro en el sistema. Este no diferencia entre tipos de entrenamiento.
NOTAS NA

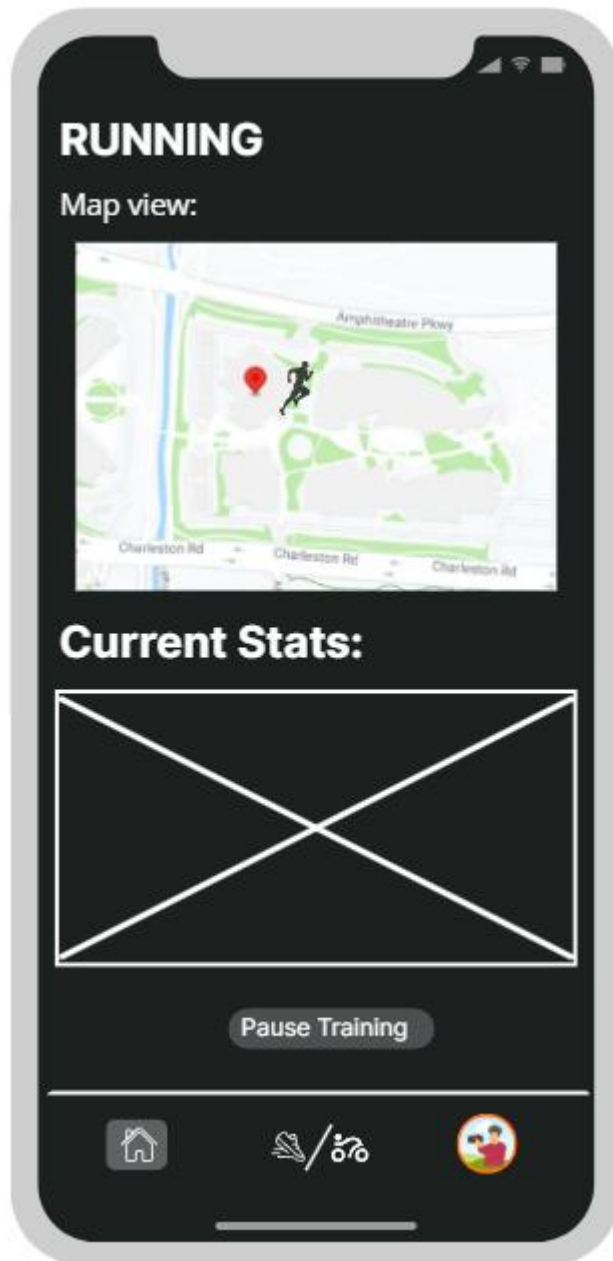
MOCKUP



Pantalla principal donde encuentra botón para iniciar el entrenamiento u se ha seleccionado el modo Running o Cycling.



Pantalla de preparación al entrenamiento. Se visualiza cuenta regresiva y aparecen la opciones de aumentar esta cuenta o cancelar el entrenamiento.



Pantalla que muestra en tiempo real el entrenamiento con las estadísticas actuales del deportista.