

ANEXO VI: Manual de usuario

Desarrollo de una plataforma o aplicación web para la gestión de un gimnasio

Trabajo fin de grado
Grado en Ingeniería Informática



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

Julio de 2021

Autor

Alberto Martín Peralejo

Tutores

**André Filipe Sales Mendes
Gabriel Villarrubia González
Juan Francisco de Paz Santana**

Índice general

1. Introducción	1
2. Usuario no logueado	2
2.1. Iniciar sesión	2
2.2. Registrarse	3
2.3. Reseteo de contraseña	5
2.4. Header	6
2.5. Sobre nosotros	7
2.6. Ubicación	8
2.7. Matrículas	8
3. Usuario logueado	9
3.1. Gestión de matrícula	9
3.2. Header	12
3.3. Actividades	12
3.4. Datos personales	18
3.5. Gimnasio	20
3.6. Pádel	25
4. Administrador	28
4.1. Gestión de usuarios	28
4.2. Gestión de actividades	32
4.3. Máquinas	35

Índice de figuras

1.1. Logo de la aplicación	1
2.1. Pantalla de inicio de sesión	2
2.2. Pantalla de inicio de sesión tras error	3
2.3. Pantalla de registro	3
2.4. Pantalla de registro tras error	4
2.5. Pantalla de registro tras registro	4
2.6. Pantalla de solicitud de reseteo de contraseña	5
2.7. Email con el enlace	5
2.8. Pantalla de reseteo de contraseña	6
2.9. Email de confirmación	6
2.10. Navegador de usuario no logueado	7
2.11. Pantalla de información	7
2.12. Pantalla de ubicación	8
2.13. Pantalla de información sobre matrículas	8
3.1. Pantalla de perfil	9
3.2. Pantalla de perfil sin pagar	10
3.3. Pantalla de perfil sin pagar tras error	10
3.4. Pantalla de perfil pagando 1	11
3.5. Pantalla de perfil pagando 2	11
3.6. Pantalla de perfil pagando 3	12
3.7. Navegador de usuario logueado	12
3.8. Pantalla de actividades 1	13
3.9. Pantalla de actividades 2	13
3.10. Pantalla de buscar actividad	14
3.11. Pantalla de la actividad Kick Boxing 1	15
3.12. Pantalla de la actividad Zumba apuntarse	15
3.13. Pantalla de la actividad Zumba apuntarse error	15
3.14. Pantalla de la actividad Zumba desapuntarse	16
3.15. Pantalla de la actividad Zumba desapuntarse error	16
3.16. Pantalla de la actividad Kick Boxing 2	17
3.17. Pantalla de la actividad Kick Boxing 3	17
3.18. Pantalla de la actividad Kick Boxing 4	18
3.19. Pantalla de datos personales	19
3.20. Subir imagen 1	20
3.21. Subir imagen 2	20
3.22. Pantalla de gimnasio 1	20
3.23. Pantalla de gimnasio 2	21
3.24. Pantalla de gimnasio 3	21
3.25. Pantalla día gimnasio mal 1	22
3.26. Pantalla día gimnasio mal 2	22
3.27. Pantalla día gimnasio 1	23

3.28. Pantalla día gimnasio 2	23
3.29. Pantalla día gimnasio, reserva mal	24
3.30. Pantalla día gimnasio, reserva bien	24
3.31. Pantalla de cancelar reservas de gimnasio	25
3.32. Pantalla de pádel	26
3.33. Pantalla día pádel 1	26
3.34. Pantalla día pádel 2	27
3.35. Pantalla cancelar reservas pádel	27
4.1. Navegador de administrador	28
4.2. Pantalla de administración	29
4.3. Pantalla de búsqueda de usuario	29
4.4. Pantalla de búsqueda de usuario, búsqueda fallida	30
4.5. Pantalla de administración, eliminar usuario	30
4.6. Pantalla de administración de usuario	31
4.7. Pantalla de registro de actividades	32
4.8. Pantalla de actividades siendo administrador 1	33
4.9. Pantalla de actividades siendo administrador 2	33
4.10. Pantalla de actividad Kick Boxing siendo administrador 1	34
4.11. Pantalla de actividad Kick Boxing siendo administrador 2	34
4.12. Pantalla de actividad Kick Boxing siendo administrador 3	34
4.13. Pantalla de actividad Kick Boxing siendo administrador 4	35
4.14. Pantalla de gimnasio siendo administrador 1	35
4.15. Pantalla de gimnasio siendo administrador 2	36
4.16. Pantalla de gimnasio siendo administrador 3	36

1. Introducción

El presente documento tiene como finalidad explicar la funcionalidad y la forma de interactuar con el sistema.

Procediendo a explicar el funcionamiento de la aplicación vamos a comenzar por el nombre de la misma: **GBApp**.



Figura 1.1: Logo de la aplicación

Debido a la existencia de diferentes roles de usuarios en el sistema, la estructura del documento va a ser la siguiente:

- **Usuario no logueado.**
- **Usuario logueado.**
- **Administrador.**

Cabe destacar que el usuario Administrador puede realizar todas las acciones del Usuario logueado.

2. Usuario no logueado

El usuario no logueado tendrá pocas acciones que realizar, debido a que para acceder a la funcionalidad del sistema se requiere estar registrado en el mismo.

El usuario no logueado podrá:

- **Iniciar sesión.**
- **Registrarse.**
- **Solicitar reseteo de contraseña y resetear contraseña (una vez registrado en el sistema).**
- **Ver información del centro.**
- **Ver ubicación del centro.**
- **Ver matrículas disponibles.**

2.1. Iniciar sesión

Esta es la pantalla inicial de la aplicación. Como se puede observar, esta pantalla muestra un formulario al usuario en el que hay diferentes opciones.

La opción de iniciar sesión se completa rellenando el formulario, para ello hay que introducir el email, la contraseña del usuario y pulsar el botón *Iniciar sesión* o pulsar *Intro* en el ordenador.

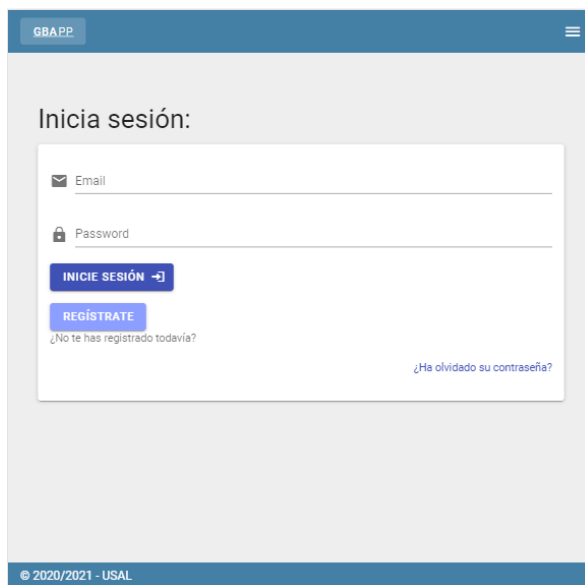


Figura 2.1: Pantalla de inicio de sesión

Si se introducen mal los datos se muestra una alerta de error.

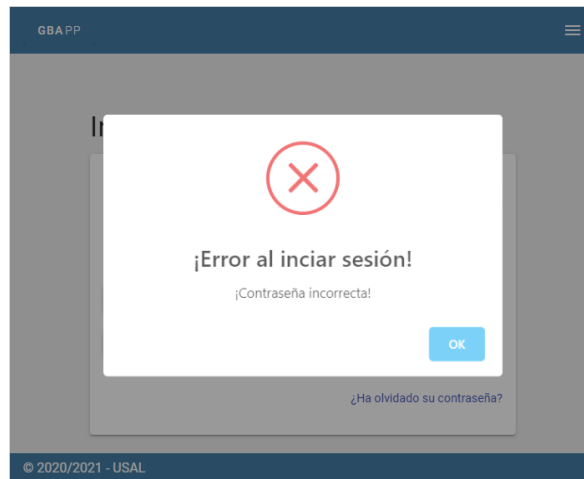


Figura 2.2: Pantalla de inicio de sesión tras error

Cabe destacar que el sistema notifica al usuario cuando falta algún dato por rellenar.

2.2. Registrarse

Si en la pantalla de iniciar sesión hemos pulsado el botón de registrarse nos lleva a la siguiente pantalla.

The image shows the registration screen of the GBAPP application. It features a white form titled 'Tus datos:' (Your data:). The form contains five input fields: 'Nombre' (Name), 'Apellidos' (Surnames), 'Email', 'Password', and another 'Password' field. Below the fields is a blue button labeled 'REGÍSTRATE' with a user icon. The background is a dark blue header with 'GBAPP' and a menu icon, and a dark blue footer with '© 2020/2021 - USAL'.

Figura 2.3: Pantalla de registro

Esta pantalla nos ofrece un formulario de registro. El usuario no logueado deberá rellenar los campos del formulario y pulsar el botón *Regístrate* o pulsar *Intro* en el ordenador para finalizar el registro. Se notificará al usuario cuando las contraseñas no cuadren o cuando el email introducido no sea un email.

Esto es algo que pasará en todos los formularios del sistema, cuando haya un dato mal introducido o no esperado, el sistema notificará al usuario.

A destacar que los usuarios se distinguen por su email, lo que significa que no puede haber dos usuarios registrados en el sistema con el mismo email. Si esto se produjera durante el registro el usuario recibiría la siguiente alerta.



Figura 2.4: Pantalla de registro tras error

Si se han introducido correctamente todos los datos el usuario recibiría la siguiente alerta.

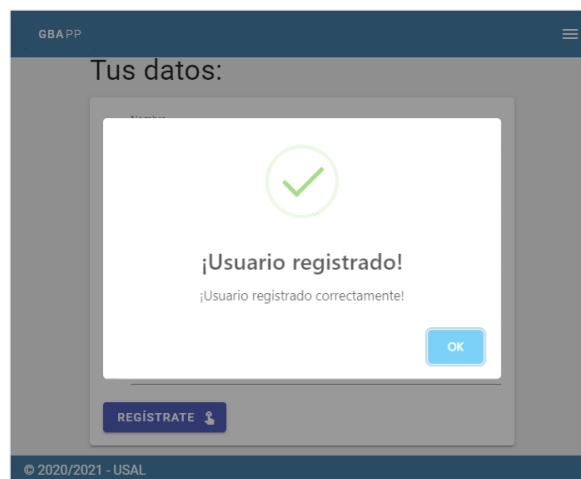


Figura 2.5: Pantalla de registro tras registro

2.3. Reseteo de contraseña

Si en la pantalla de inicio se pulsa sobre la opción de *¿Ha olvidado su contraseña?*, el sistema nos redirige a la siguiente pantalla.

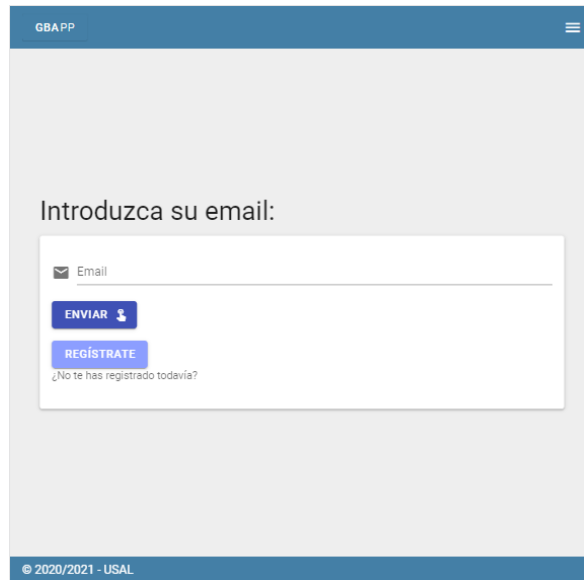
The screenshot shows a mobile application interface for GBAPP. At the top, there's a blue header with the text 'GBAPP' and a hamburger menu icon. The main content area has a light gray background. A white card in the center contains the text 'Introduzca su email:'. Below this is an input field with a placeholder 'Email'. Under the input field are two buttons: a blue 'ENVIAR' button with a right-pointing arrow, and a purple 'REGÍSTRATE' button. Below the buttons is a small text link: '¿No te has registrado todavía?'. At the bottom of the screen, there's a blue footer bar with the text '© 2020/2021 - USAL'.

Figura 2.6: Pantalla de solicitud de reseteo de contraseña

Aquí nos encontramos con diferentes opciones, se puede volver a la pantalla de registro si no se ha realizado el mismo o se puede rellenar el formulario que presenta esta pantalla. Una vez relleno, si se pulsa el botón enviar, el sistema comprobará que el email introducido está registrado en el sistema, si no lo está mostrará una alerta al usuario y si no, enviará un email con un enlace.

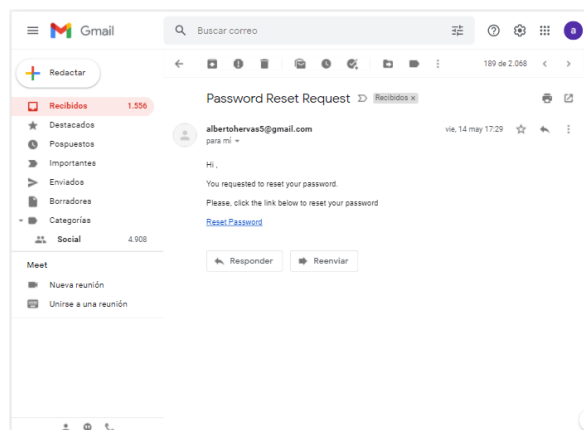


Figura 2.7: Email con el enlace

Este email contendrá un enlace a la siguiente pantalla de la aplicación.

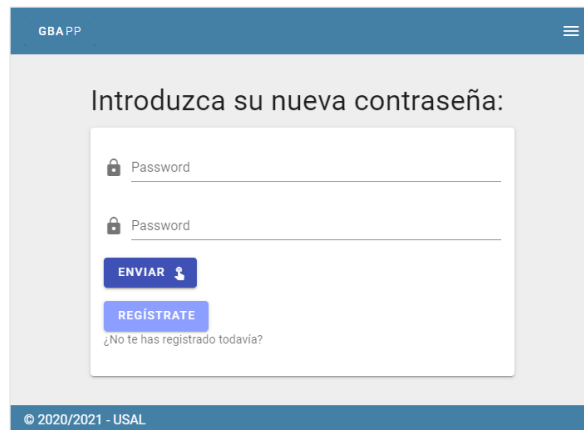


Figura 2.8: Pantalla de reseteo de contraseña

En esta pantalla el usuario debe introducir su nueva contraseña, si estas no coinciden se notificará al usuario.

Una vez introducidas correctamente y pulsado el botón enviar se completará el reseteo de contraseña y el usuario recibirá el siguiente email.

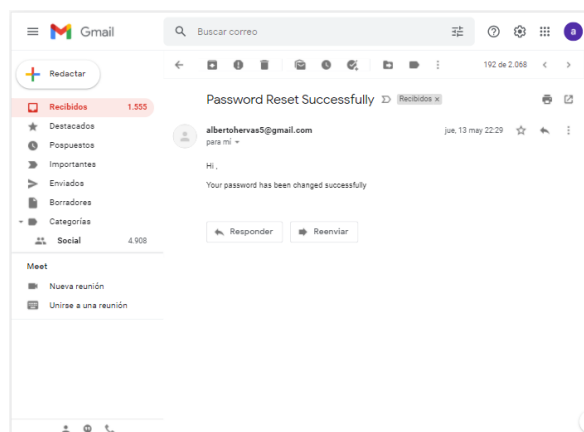


Figura 2.9: Email de confirmación

2.4. Header

Como se ha podido observar en todas las pantallas, estas tienen un Header y un Footer. El Header tiene dos botones, el de la izquierda donde pone *GBApp*, y el de la derecha. El primero redirige a la pantalla de inicio de sesión mientras que el segundo despliega el siguiente navegador.

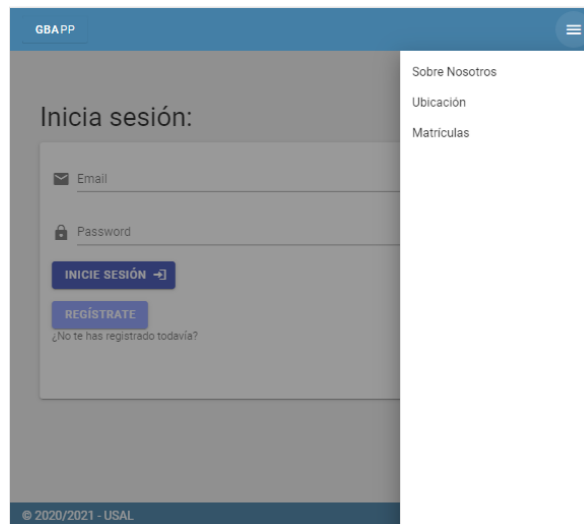


Figura 2.10: Navegador de usuario no logueado

En este navegador se muestran tres opciones, cada una de ellas lleva a una pantalla diferente.

2.5. Sobre nosotros

Esta pantalla muestra información sobre el gimnasio.



Figura 2.11: Pantalla de información

2.6. Ubicación

Esta pantalla muestra la ubicación del gimnasio en Google Maps.

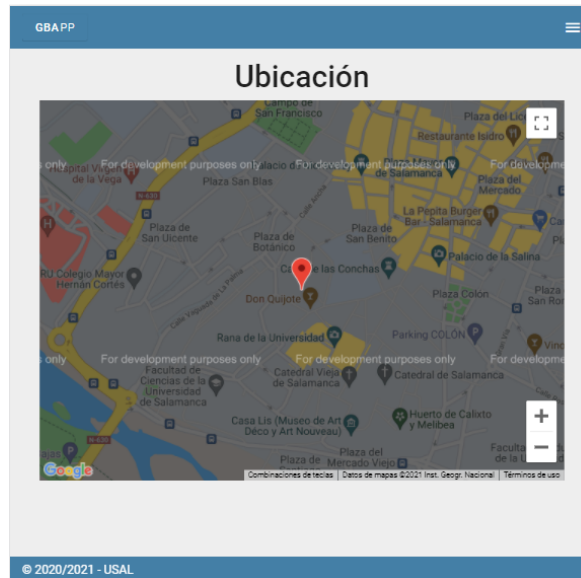


Figura 2.12: Pantalla de ubicación

2.7. Matrículas

Esta pantalla lista las matrículas disponibles.

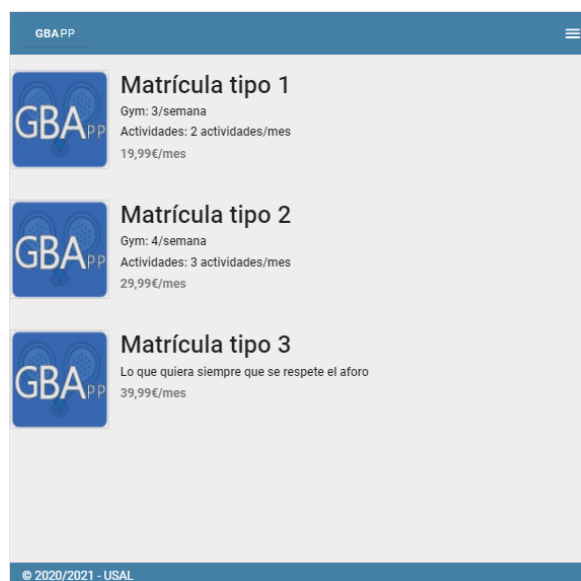


Figura 2.13: Pantalla de información sobre matrículas

3. Usuario logueado

El usuario logueado podrá:

- Gestionar su matrícula.
- Apuntarse a diferentes actividades acorde a su matrícula y dar opinión sobre ellas.
- Gestionar sus datos.
- Gestionar sus reservas de gimnasio y pádel.

3.1. Gestión de matrícula

Una vez logueado, el usuario accederá en la siguiente pantalla.

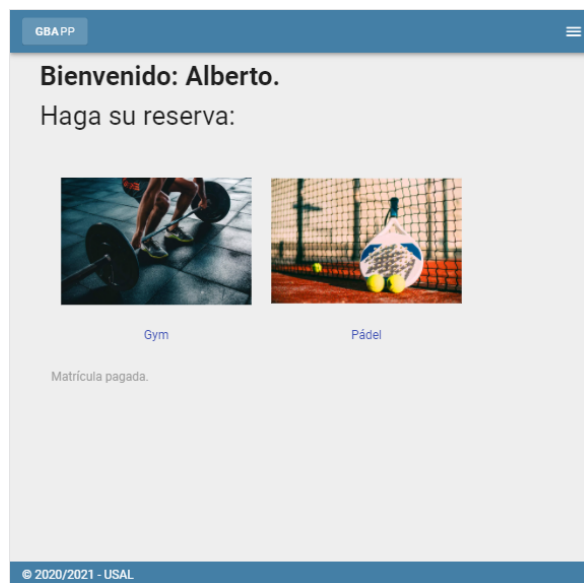


Figura 3.1: Pantalla de perfil

Esta pantalla se compone de dos botones para el acceso a las pantallas de gimnasio y pádel.

En este caso el usuario ya ha seleccionado y pagado su matrícula sin embargo no es el caso cuando se inicia sesión por primera vez.

Cuando se loguea por primera vez aparece lo siguiente debajo de los botones para acceder al gimnasio.

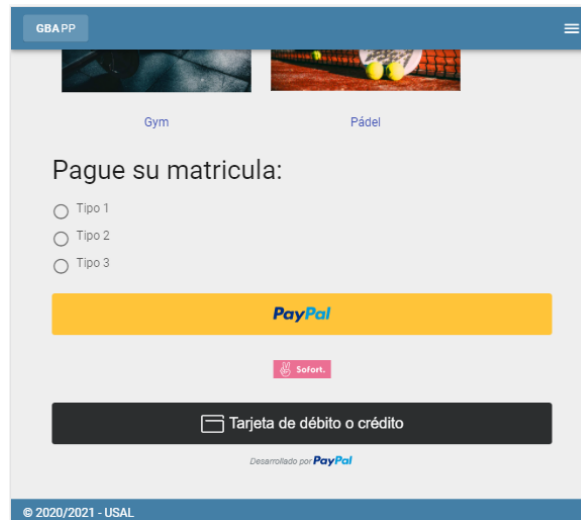


Figura 3.2: Pantalla de perfil sin pagar

Para completar el pago hay que seleccionar el tipo que matrícula y pulsar la opción de pago, si no se selecciona el tipo de matrícula, el sistema muestra una alerta al usuario.

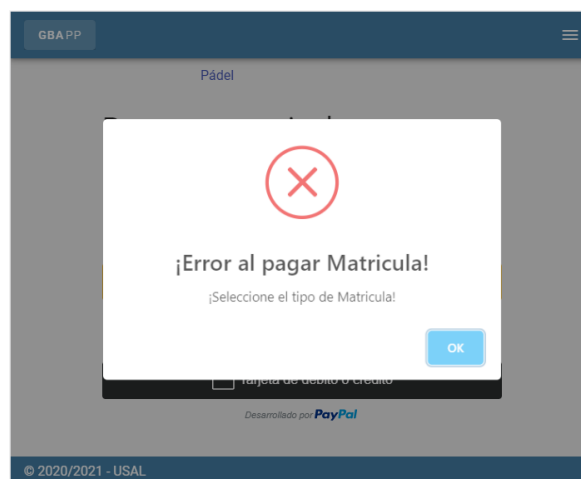




Figura 3.3: Pantalla de perfil sin pagar tras error

Una vez seleccionado el tipo de matrícula, se selecciona el método de pago, que redirige al API de PayPal. Una vez allí hay que rellenar con los datos de pago del usuario y completar el pago.

Cuando se complete este proceso se muestra una alerta al usuario de que se ha pagado la matrícula.

Este proceso hay que realizarlo cada mes dado que el sistema actualiza las matrículas cada día 1 de mes automáticamente.

Se muestra un ejemplo del proceso con una de las opciones de pago:



39,99 EUR

Confirmar datos del envío

Rellenar información automáticamente

País/región

España

Nombre

Apellidos

Tipo de teléfono

Móvil

Número de teléfono

+34

Línea de dirección 1

Línea de dirección 2

Código postal

Ciudad

Estado

Su información

Correo electrónico

Continuar

[Cancelar y volver a la página del vendedor](#)

Figura 3.4: Pantalla de perfil pagando 1



39,99 EUR

Revisar los datos y continuar con la compra

Enviar a

Alberto Martín
calle Los Deportes, Nº2, 10700 HERVÁS, CÁCERES
+34 630 26 20 32

Cambiar >

Pagar con



Declaras conocer los **condiciones** del servicio que PayPal presta al vendedor y aceptas la **Declaración de privacidad**. No se requiere una cuenta PayPal.

Continuar

Cancelar y volver a la página del vendedor

Información legal Privacidad

©1999-2021 

Español

Figura 3.5: Pantalla de perfil pagando 2

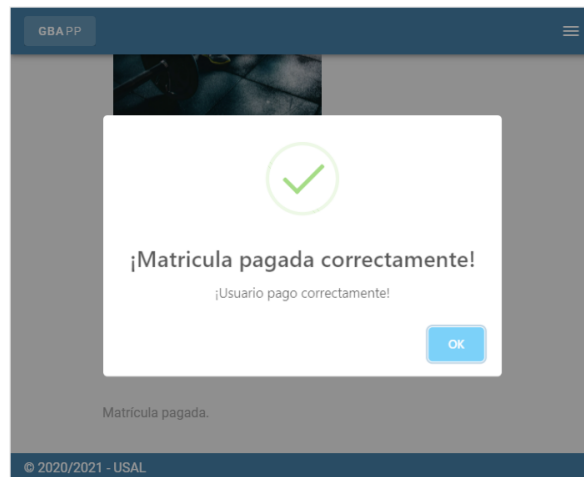


Figura 3.6: Pantalla de perfil pagando 3

3.2. Header

Cuando un usuario se loguea se puede observar que también hay un *Header* y un *Footer*. En este caso el los botones del Header redigen a la pantalla de perfil (el de la izquierda) y muestran un navegador diferente (botón de la derecha).

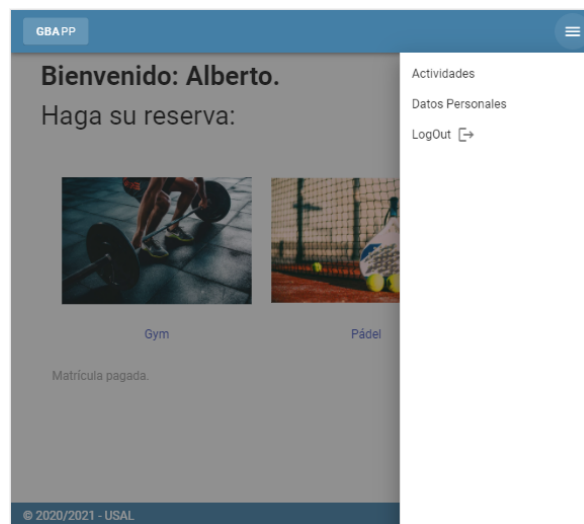


Figura 3.7: Navegador de usuario logueado

Si se pulsa la opción de LogOut se volvería a la pantalla de inicio de sesión.

3.3. Actividades

Si se pulsa la opción de actividades en el navegador se accede a la siguiente pantalla.



Figura 3.8: Pantalla de actividades 1

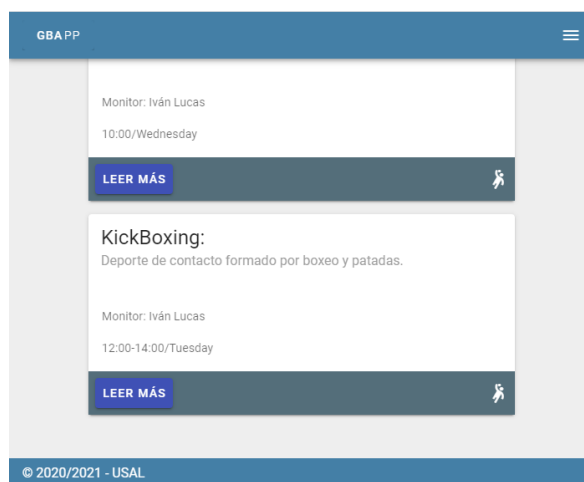


Figura 3.9: Pantalla de actividades 2

Esta pantalla muestra una lista de todas las actividades registradas en el sistema con una pequeña descripción de cada una.

Como se puede observar en la parte de arriba hay un buscador. Para usar este buscador basta con introducir el nombre o descripción de la actividad a buscar y pulsar *Intro* en el ordenador o la lupa.

Al realizar esto nos lleva a la siguiente pantalla.



Figura 3.10: Pantalla de buscar actividad

Si se pulsa sobre el botón de *Leer más* de la actividad nos lleva a la pantalla específica de la actividad.

En esta parte de la pantalla de la actividad se muestra una descripción completa de la misma además de dos botones.

El botón de apuntarse sirve para apuntarse a la actividad, cuando se pulsa muestra una alerta de confirmación de que el usuario se ha apuntado a la actividad o una alerta de que ha ocurrido un error e indicando el error.

Lo mismo ocurre para el botón de desapuntar.



Figura 3.11: Pantalla de la actividad Kick Boxing 1

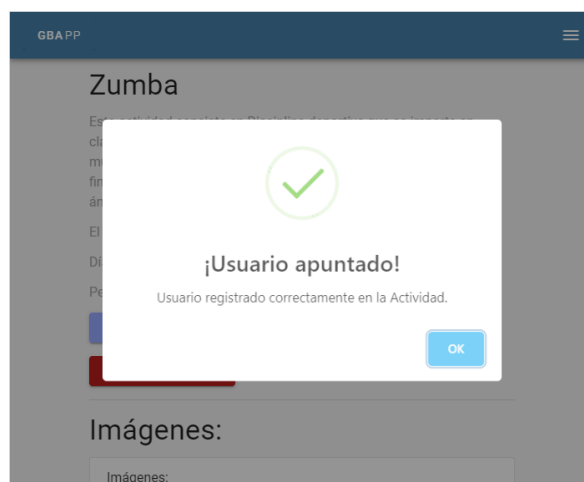


Figura 3.12: Pantalla de la actividad Zumba apuntarse

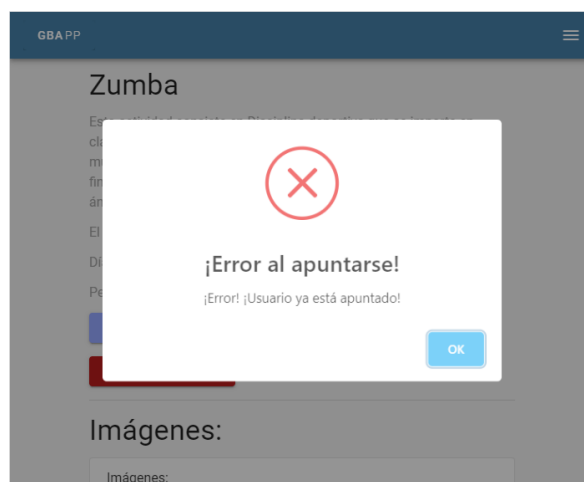


Figura 3.13: Pantalla de la actividad Zumba apuntarse error

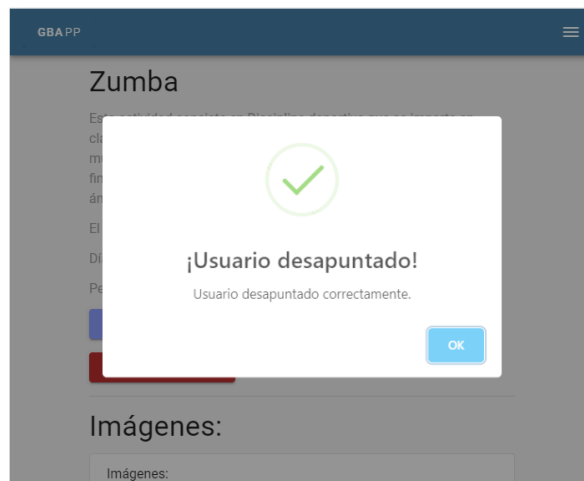


Figura 3.14: Pantalla de la actividad Zumba desapuntarse

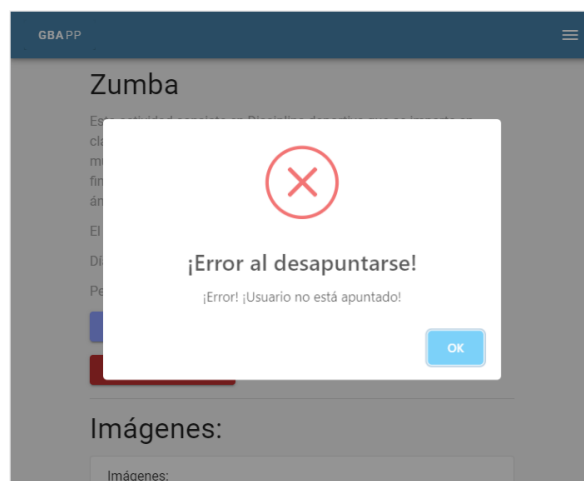


Figura 3.15: Pantalla de la actividad Zumba desapuntarse error

En esta parte de la pantalla de la actividad se muestra un *Scroller* con las imágenes específicas de esta actividad.

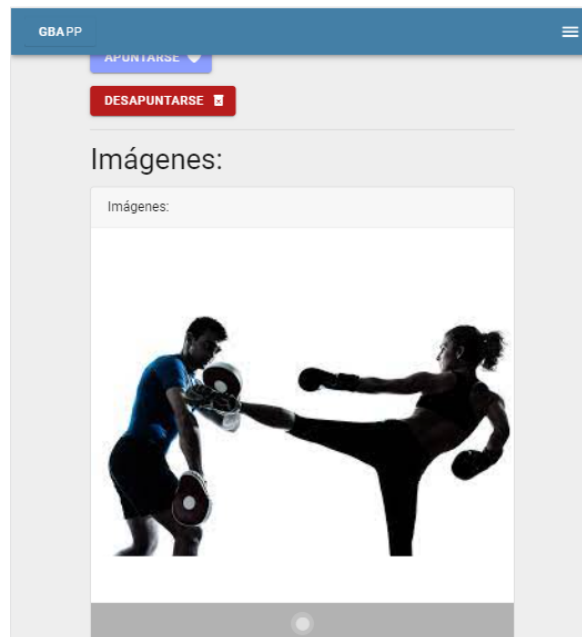


Figura 3.16: Pantalla de la actividad Kick Boxing 2

En esta parte de la pantalla de la actividad se muestra una lista de reseñas dadas por los usuarios del gimnasio. La reseña muestra el autor de la misma, la opinión dada y dos pequeños botones para dar like o dislike a la misma que a su vez tienen un contador de los usuarios que han realizado dicha acción.

Si el propio usuario es el que ha escrito la reseña o se trata de un usuario administrador aparecerá un botón para borrar la reseña.

Por último aparece un pequeño formulario para escribir una reseña de la actividad.

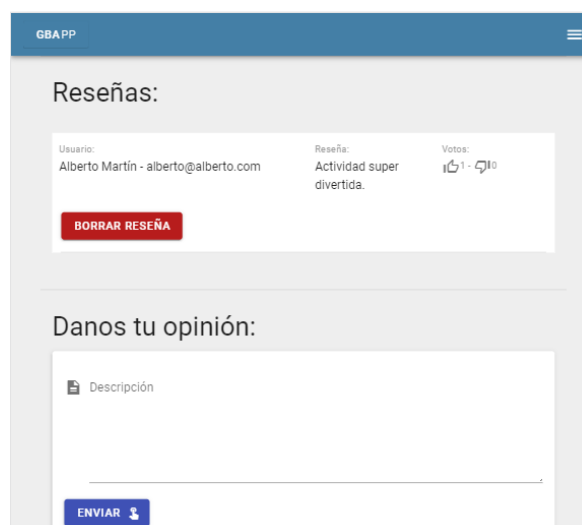


Figura 3.17: Pantalla de la actividad Kick Boxing 3

En la última parte de la pantalla de la actividad aparecen diversos botones que sirven para compartir en diferentes redes sociales la actividad que se está realizando.



Figura 3.18: Pantalla de la actividad Kick Boxing 4

3.4. Datos personales

Esta pantalla se compone de dos partes.

La primera se trata de un formulario en el que se muestran el peso, altura e IMC del usuario. Dicho formulario se puede editar, para ir viendo los progresos logrados.

Para editar el documento basta con editar los campos de peso y altura. Si se introduce datos erróneos como letras o símbolos el sistema notifica al usuario. Una vez editado y pulsado el botón *Enviar* el sistema actualiza los datos personales.

La segunda parte de esta pantalla esta compuesta por las imágenes que sube el usuario a la aplicación. Esta parte está pensada para que el usuario suba imágenes de su físico y así vea sus progresos.

Está compuesta por un *Scroller* que muestra todas las imágenes que el usuario ha subido a la aplicación.

El usuario puede borrar la imagen pulsando el botón de *Borrar imagen*.

GBAPP

Actualiza tus datos:

Peso: 81

Peso

81

Altura: 181

Altura

181

IMC: 0.44751381215469616

ENVIAR


Elegir archivos

Ningún archivo seleccionado

UPLOAD

Imágenes:

BORRAR IMAGEN



© 2020/2021 - USAL

Figura 3.19: Pantalla de datos personales

Para subir una o varias imágenes el usuario deberá pulsar *Elegir archivos*. Una vez pulsado se desplegará una carpeta para seleccionar los archivos a subir.

Cuando se hayan seleccionado se pulsa el botón *Upload*, que previamente estaba bloqueado al no haber seleccionado ninguna imagen.

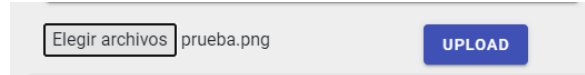


Figura 3.20: Subir imagen 1

Tras pulsar el botón se muestra una barra de progreso, que una vez llegue al 100 % indicará que la imagen se ha subido correctamente.

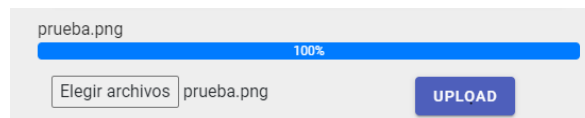


Figura 3.21: Subir imagen 2

3.5. Gimnasio

Si en la pantalla de perfil se pulsa el botón de *Gimnasio* se accede a la siguiente pantalla.

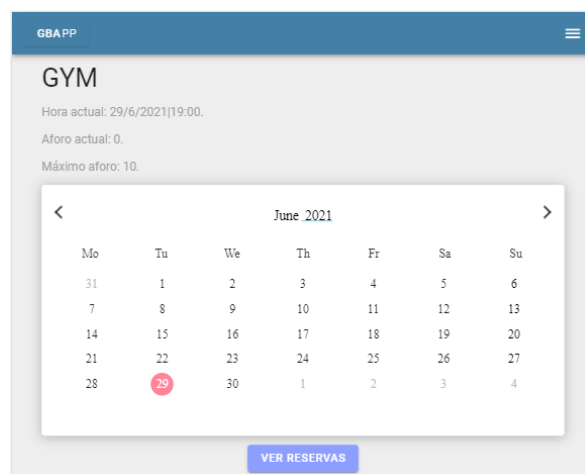


Figura 3.22: Pantalla de gimnasio 1

En la primera parte de la pantalla como se puede observar en la figura 3.18 anterior se muestra la información actual del gimnasio, así como un calendario. Esta información se actualiza cada hora.

El día con sombreado rosa indica el día actual. Si se pulsa sobre un día en el gimnasio se accede a la pantalla de ese día en concreto en el gimnasio.

Si se pulsa el botón *Ver reservas* se accede a la pantalla donde se listan las reservas realizadas por el usuario.

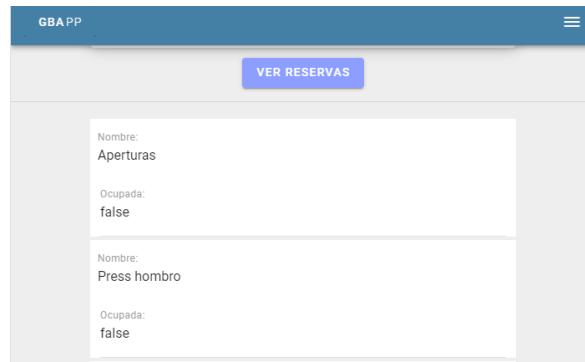


Figura 3.23: Pantalla de gimnasio 2

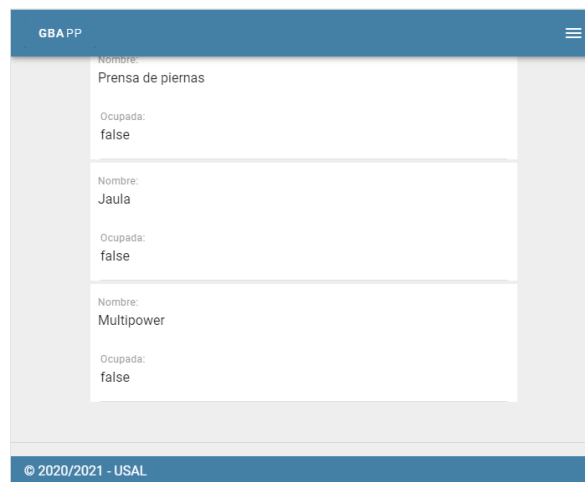


Figura 3.24: Pantalla de gimnasio 3

En la segunda parte de la pantalla que abarca las figuras 3.19 y 3.20 se puede observar una lista con las máquinas registradas en el gimnasio por los administradores.

Si en la pantalla del gimnasio se pulsa en el calendario sobre un día que no pertenece al mes actual o que ya ha pasado se muestra la siguiente pantalla.



Figura 3.25: Pantalla día gimnasio mal 1

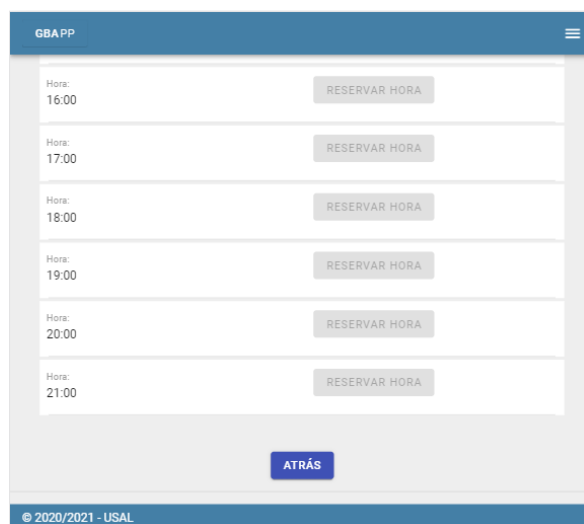


Figura 3.26: Pantalla día gimnasio mal 2

Como se puede observar los botones para concretar una reserva están bloqueados dado que no se puede reservar ese día.

Si se pulsa el botón *Atrás* se vuelve a la pantalla del gimnasio.

Si se pulsa sobre un día correcto en el calendario de la pantalla del gimnasio se muestra la siguiente pantalla.



Figura 3.27: Pantalla día gimnasio 1

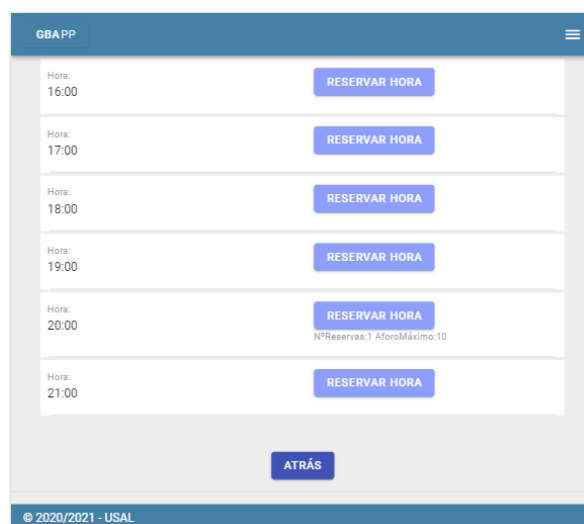


Figura 3.28: Pantalla día gimnasio 2

En esta pantalla se muestran las reservas registradas en el sistemas y el número de usuarios que hay cada hora. Si en una reserva se llega al aforo máximo el botón para reservar se bloquea para no permitir más reservas.

Si un usuario intenta reservar una hora que ya ha pasado el sistema le muestra una alerta.

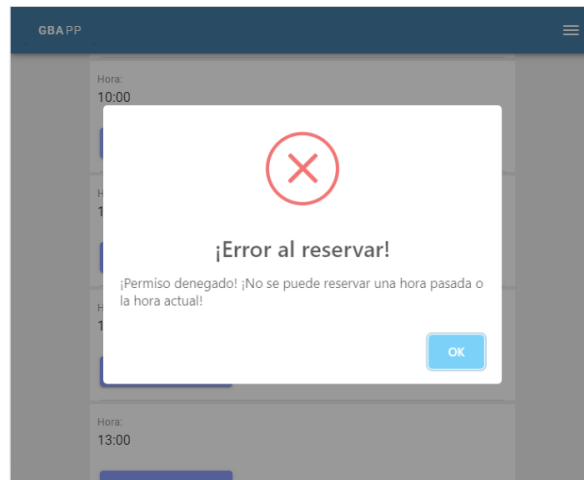


Figura 3.29: Pantalla día gimnasio, reserva mal

Finalmente cuando un usuario reserva una hora correctamente el sistema le muestra una alerta. Dependiendo de la matrícula un usuario tendrá un número de reservas semanales establecido que se reinicia cada domingo.

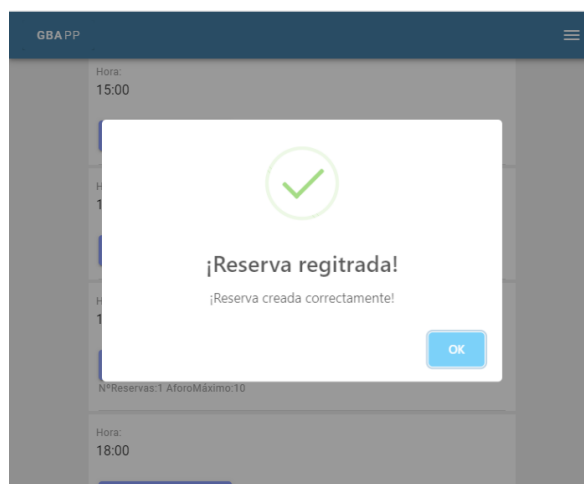


Figura 3.30: Pantalla día gimnasio, reserva bien

Si estando en la pantalla de gimnasio el usuario pulsa sobre el botón *Ver reservas* se muestra la siguiente pantalla.

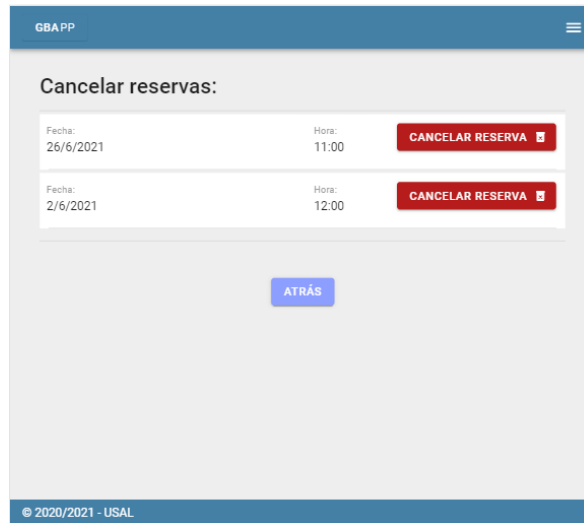


Figura 3.31: Pantalla de cancelar reservas de gimnasio

Esta pantalla muestra una lista de reservas pendientes del usuario. Si no hay reservas se muestra una lista vacía.

El sistema elimina aquellas reservas que sean de fechas anteriores a la actual cada día.

Si un usuario intenta cancelar una reserva de una fecha u hora posterior a la actual el sistema alerta al usuario y la cancelación no se lleva a cabo.

Si un usuario cancela una reserva el sistema le muestra una alerta de confirmación.

3.6. Pádel

Si en la pantalla de perfil se pulsa el botón de *Pádel* se accede a la siguiente pantalla.

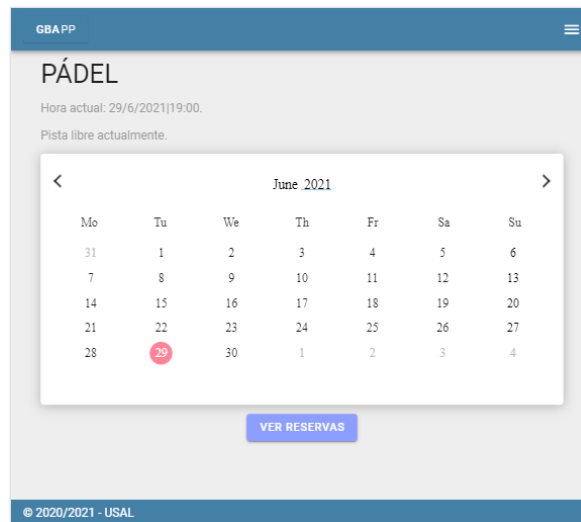


Figura 3.32: Pantalla de pádel

Esta pantalla muestra la información actual sobre el pádel. Esta información se actualiza cada hora.

Las pantallas de pádel y gimnasio son bastante similares.

Si se pulsa sobre un día en el calendario se accede a la siguiente pantalla.

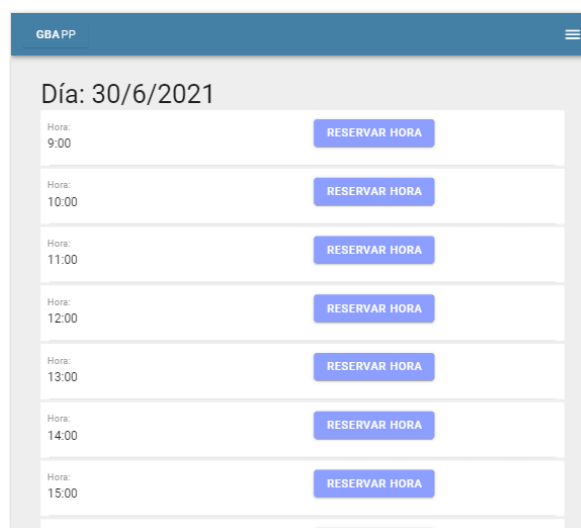


Figura 3.33: Pantalla día pádel 1

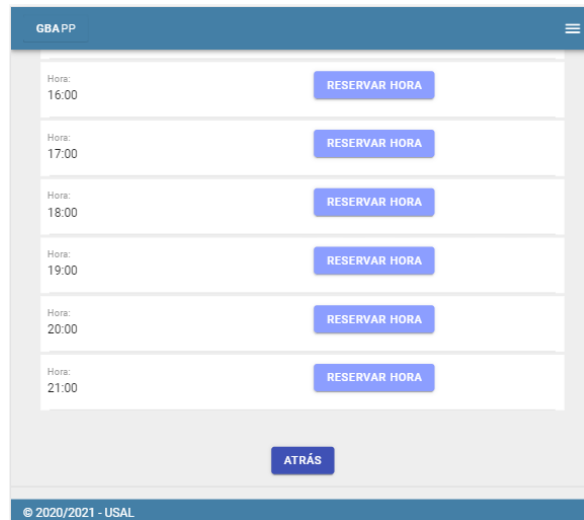


Figura 3.34: Pantalla día pádel 2

Si un usuario pulsa reservar hora y ocurre algún error el sistema mostrará una alerta con dicho error, si no mostrará una alerta de confirmación.

Si un usuario pulsa el botón atrás se dirigirá a la pantalla de pádel.

Si en la pantalla de pádel pulsa el botón *Ver reservas* se accederá a la siguiente pantalla. En este caso no hay ninguna reserva realizada.

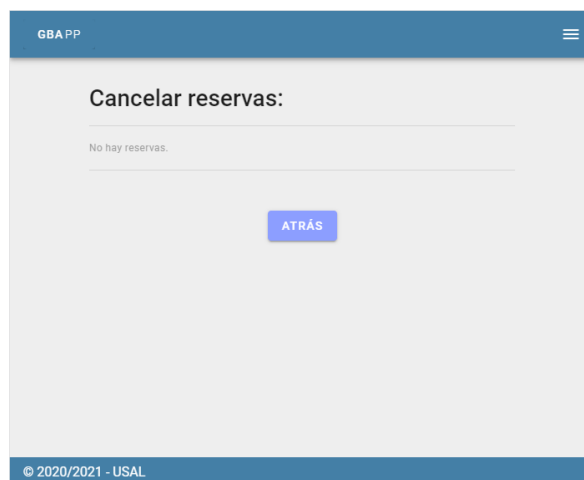


Figura 3.35: Pantalla cancelar reservas pádel

4. Administrador

El usuario administrador podrá realizar todas las acciones que realiza el usuario logueado además de encargarse de la gestión del centro.

El administrador se encargará de:

- Gestión de usuarios.
- Gestión de actividades.
- Máquinas.

4.1. Gestión de usuarios

Cuando un administrador inicia sesión su pantalla de perfil es igual a la de un usuario logueado normal. Sin embargo su *Header* es diferente.

El navegador de un administrador cuenta con una opción más, la opción de *Administración*.

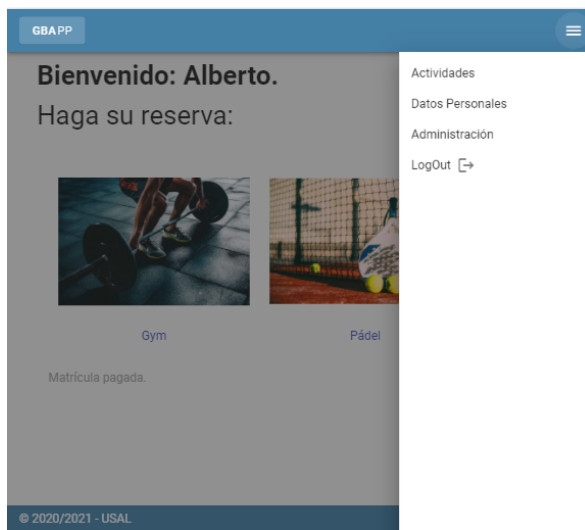


Figura 4.1: Navegador de administrador

Si se pulsa sobre administración se muestra la siguiente pantalla.

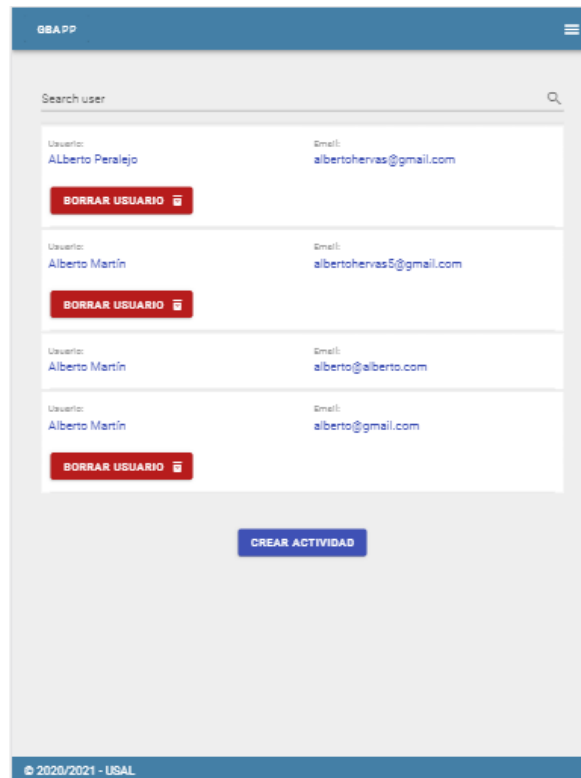


Figura 4.2: Pantalla de administración

Esta pantalla cuenta con un buscador de usuarios, una lista de los usuarios registrados en el sistema y un botón para registrar actividades.

Para buscar un usuario basta con introducir su nombre o email en el buscador y pulsar *Intro* en el teclado o pulsar en la lupa. Esto nos redirigirá a la pantalla de búsqueda.

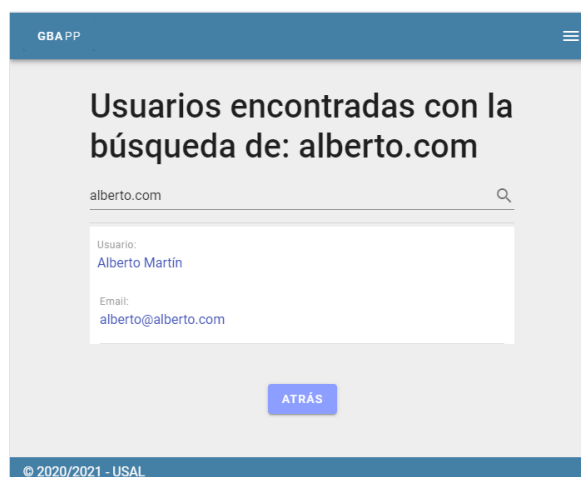


Figura 4.3: Pantalla de búsqueda de usuario

Como se observa, en esta pantalla se muestra una lista de todos los usuarios que coincidían con la búsqueda.

Si no hay ningún usuario se notifica al usuario. Como sucede en el buscador de actividades.

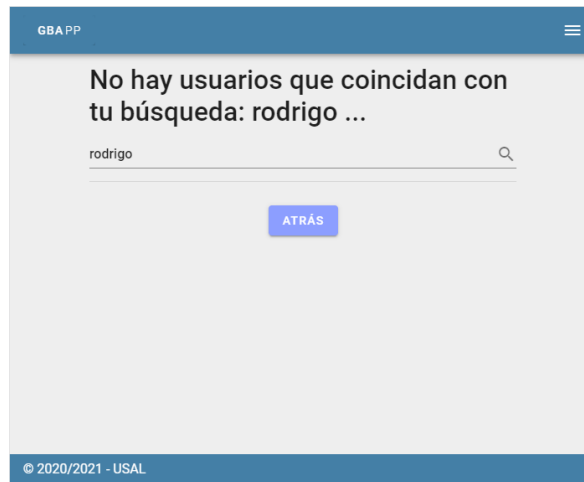


Figura 4.4: Pantalla de búsqueda de usuario, búsqueda fallida

En pulsa el botón *Borrar usuario* en cualquier elemento de la lista de usuarios aparecerá un cuadro de diálogo para confirmar la eliminación.

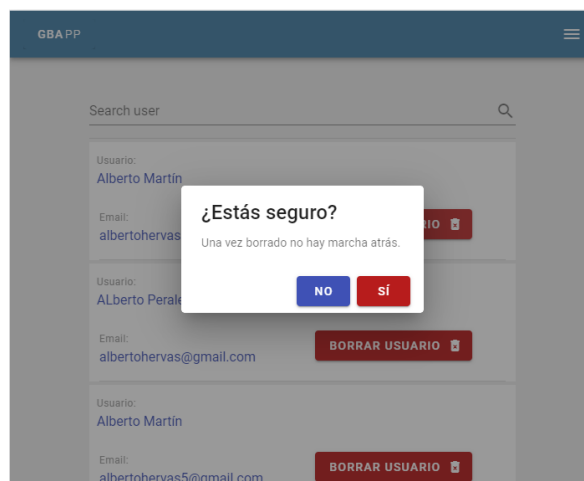


Figura 4.5: Pantalla de administración, eliminar usuario

Si se pulsa *No* la eliminación se cancela, si se pulsa *Sí* se elimina el usuario a no ser que este sea administrador.

Si se pulsa sobre el nombre o el email de un usuario nos lleva a la siguiente pantalla.

GBAPP

Usuario: Alberto Martín
Email: alberto@alberto.com
Matricula pagada. Tipo: 3

Reservas pendientes de gym:

Fecha: 26/6/2021	Hora: 11:00	CANCELAR RESERVA
Fecha: 2/6/2021	Hora: 12:00	CANCELAR RESERVA

Reservas pendientes de pádel:

Fecha: 26/6/2021	Hora: 13:00	CANCELAR RESERVA
------------------	-------------	------------------

HACER ADMINISTRADOR ★

ATRÁS

© 2020/2021 - USAL

Figura 4.6: Pantalla de administración de usuario

En esta pantalla se pueden ver los datos del usuario, su matrícula y sus reservas de gimnasio y pádel.

Se pueden cancelar sus reservas del mismo modo que en los apartados vistos anteriormente.

Si se pulsa el botón *Hacer administrador* se le añadirá a dicho usuario el rol de administrador. Si el usuario ya es administrador se mostrará una alerta al usuario.

4.2. Gestión de actividades

Si en la pantalla de administración se pulsa el botón de *Crear actividad* se muestra la siguiente pantalla.



The screenshot shows a mobile application interface for GBAPP. The title bar is blue with 'GBAPP' on the left and a menu icon on the right. Below the title bar, the heading 'Formulario de registro de actividad:' is displayed. The form itself is a white box with several input fields, each preceded by a small icon: a person icon for 'Nombre', a document icon for 'Descripción', a calendar icon for 'Horario', a calendar icon for 'Días (format: Monday, Tuesday, ..., Sunday)', a shield icon for 'Monitor', and a group of people icon for 'Aforo máximo'. At the bottom of the form are two buttons: a blue 'CREAR' button with a person icon and a light blue 'ATRÁS' button. The footer of the application is a blue bar with the text '© 2020/2021 - USAL'.

Figura 4.7: Pantalla de registro de actividades

En esta pantalla se muestra un formulario que hay que rellenar para registrar una actividad, si hay algún dato erróneo el sistema se lo comunica al administrador.

Tras rellenar el formulario y pulsar el botón *Crear* el sistema comprueba que la actividad ya esté creada (nombre repetido), si lo está el sistema muestra una alerta al administrador.

Si se pulsa el botón *Atrás* se vuelve a la pantalla de inicio.

En la pantalla de actividades, cuando se listan las mismas, al administrador le aparece un botón para borrar cualquier actividad.

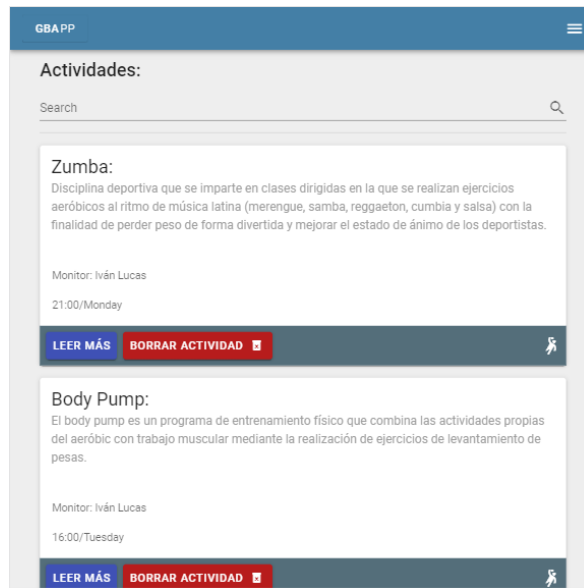


Figura 4.8: Pantalla de actividades siendo administrador 1

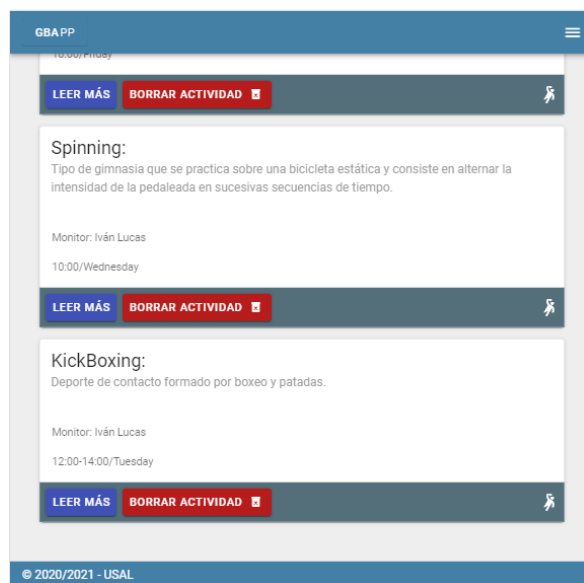


Figura 4.9: Pantalla de actividades siendo administrador 2

Si el administrador pulsa el botón de borrar actividad aparecerá un cuadro de diálogo tal como cuando se borra un usuario.

En la pantalla específica de una actividad un administrador tendrá la opción de subir y borrar imágenes tal como se explica en *Datos personales* y como se puede observar todo lo demás es igual que para un usuario logueado.

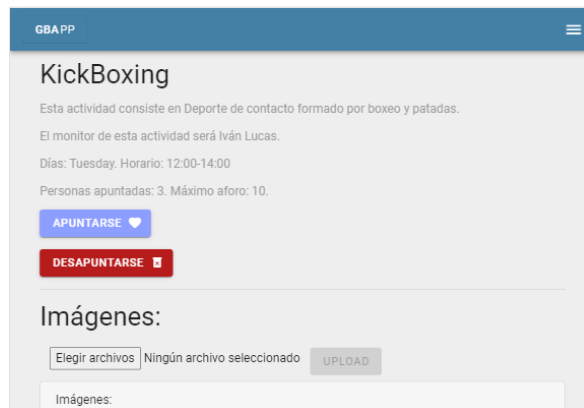


Figura 4.10: Pantalla de actividad Kick Boxing siendo administrador 1

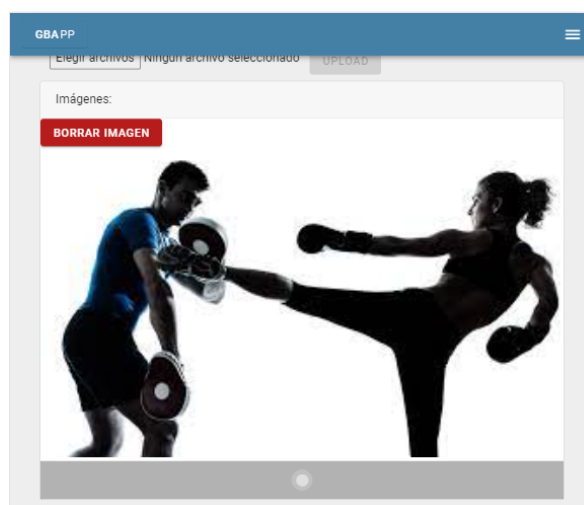


Figura 4.11: Pantalla de actividad Kick Boxing siendo administrador 2

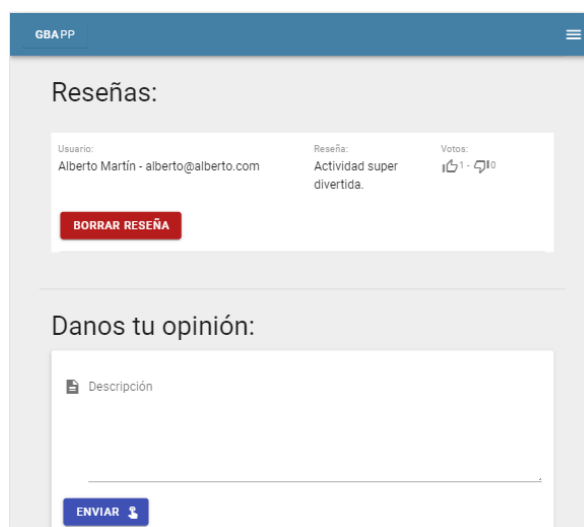


Figura 4.12: Pantalla de actividad Kick Boxing siendo administrador 3



Figura 4.13: Pantalla de actividad Kick Boxing siendo administrador 4

4.3. Máquinas

Por último, un administrador podrá eliminar y registrar máquinas del sistema en el apartado del gimnasio.

Para borrar bastará con pulsar el botón de borrar y para registrar rellenar el formulario con el nombre de la máquina.

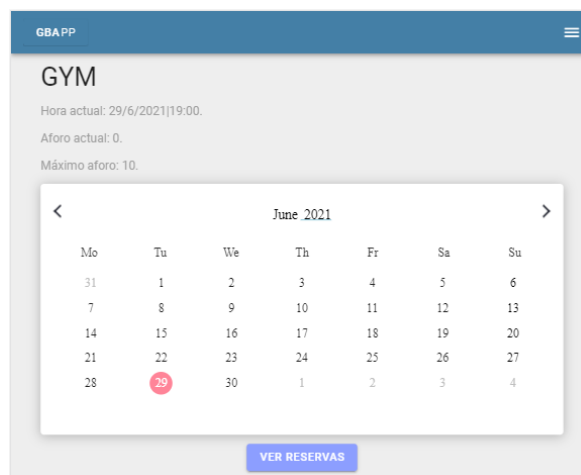


Figura 4.14: Pantalla de gimnasio siendo administrador 1

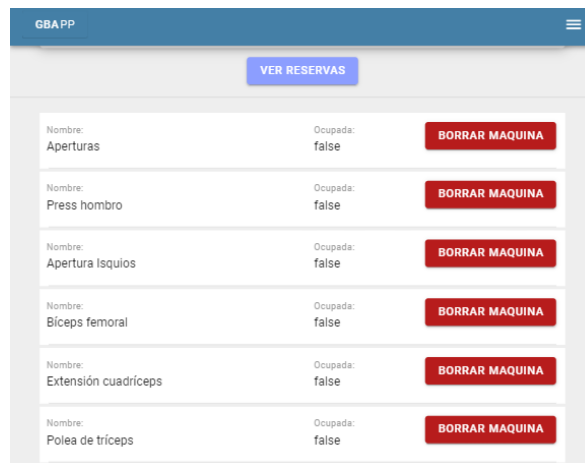


Figura 4.15: Pantalla de gimnasio siendo administrador 2

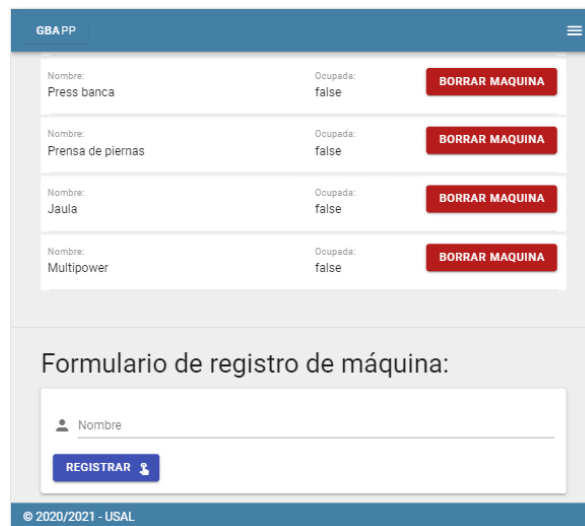


Figura 4.16: Pantalla de gimnasio siendo administrador 3