

# **Anexo VI: Manual de Usuario**

## *Aplicación de alimentación basada en el cálculo calórico*

**Trabajo de Fin de Grado**  
**INGENIERÍA INFORMÁTICA**



**VNiVERSiDAD**  
**De SALAMANCA**

**Julio de 2022**

**Autor:**

Antonio Jesús Carrasco Orantos

---

**Tutores:**

André Filipe Sales Mendes

Gabriel Villarubia González

Juan Francisco de Paz Santana

---

## **Tabla de contenido**

1. Introducción.....	3
2. Manual de la aplicación.....	3
2.1 Pantalla de inicio.....	3
2.2 Añadir deporte .....	7
2.3 Slide Menu.....	9
2.4 Usuario .....	11
2.5 Progreso .....	12
2.6 Registro .....	14
2.7 Recetas.....	15
2.8 Menú semanal .....	20
2.9 Ajustes .....	22
2.10 Ayuda.....	23

## **Índice de figuras**

Figura 1. Pantalla de Login .....	4
Figura 2. Credenciales de Google.....	5
Figura 3. Pantalla de inicio.....	6
Figura 4. Añadir Deporte .....	8
Figura 5. Slide Menu .....	10
Figura 6. Usuario.....	11
Figura 7. Progreso .....	13
Figura 8. Registro.....	14
Figura 9. Recetas.....	15
Figura 10. Visualizar recetas.....	16
Figura 11. Detalle recetas .....	17
Figura 12. Introducir receta .....	18
Figura 13. Menú semanal.....	20
Figura 14. Configuración recetas diarias.....	21
Figura 15. Ajustes .....	22
Figura 16. Ayuda.....	23

## **1. Introducción**

En este documento vamos a llevar a cabo una explicación funcional de la aplicación y como debe interaccionar el usuario con la misma. Vamos a proceder a explicar desde, como acceder a la aplicación, como trata el sistema los datos, como introducir recetas, deportes y demás funcionalidades del sistema desarrollado.

Este mismo documento se encontrará en la aplicación para que el usuario tenga acceso al mismo y pueda consultarlo a demanda.

## **2. Manual de la aplicación**

En este apartado procedemos a explicar todas las funcionalidades de la aplicación desde el acceso a sus funcionalidades internas.

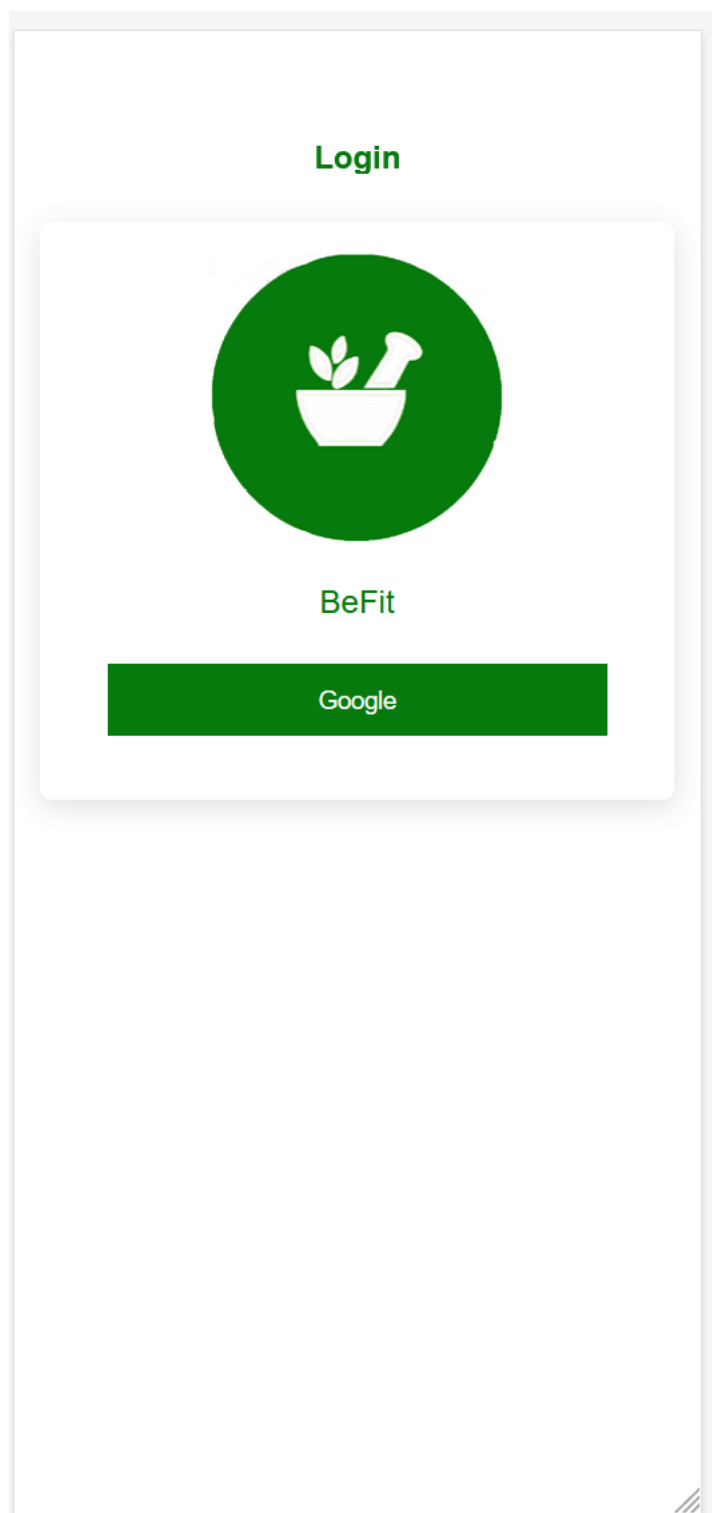
### **2.1 Pantalla de inicio**

Esta será la primera pantalla que el usuario visualice una vez que abra la aplicación en su dispositivo. La imagen se muestra en la siguiente página.

## Anexo VI: Manual de Usuario

*Aplicación de alimentación basada en el cálculo calórico*

*Figura 1. Pantalla de Login*



## Anexo VI: Manual de Usuario

Aplicación de alimentación basada en el cálculo calórico

Hemos implementado un Login con cuenta de Google ya que le da mayor seguridad a nuestra aplicación gracias a la gestión de contraseñas y cuentas de Google. Una vez seleccionemos el botón de Google, nos mandará a la pantalla para que podamos introducir nuestras credenciales de nuestra cuenta de Google.

Figura 2. Credenciales de Google

Inicia sesión: Cuentas de Google - Mozilla Firefox (Navegació...

https://accounts.google.com/o/oauth2/auth/identifier?resp

Iniciar sesión con Google

# Iniciar sesión

Ir a [befit-4b2b0.firebaseio.com](https://befit-4b2b0.firebaseio.com)

[¿Has olvidado tu correo electrónico?](#)

Para continuar, Google compartirá tu nombre, tu dirección de correo electrónico, tu preferencia de idioma y tu foto de perfil con befit-4b2b0.firebaseio.com.

[Crear cuenta](#) [Siguiente](#)

Español (España) ▼ Ayuda Privacidad Términos

## Anexo VI: Manual de Usuario

Aplicación de alimentación basada en el cálculo calórico

Una vez que hayamos introducido correctamente nuestro usuario y contraseña, la aplicación nos redirigirá a la pantalla principal de la aplicación.

Figura 3. Pantalla de inicio.



En esta pantalla podremos visualizar un resumen de nuestras estadísticas del día actual.

- **Objetivo de calorías finales:** Este valor nos va a mostrar el objetivo calórico que estima oportuno la aplicación en función de nuestro objetivo de subir o bajar de peso.
- **Calorías actuales:** Este valor será el resultado de las calorías ingeridas en forma de alimento menos el número de calorías gastadas practicando deporte.
- **Calorías gastadas:** Son la cantidad de calorías que la aplicación calcula que has consumido en función del deporte y el tiempo que se haya practicado el mismo.
- **Calorías consumidas:** Este valor es la suma de todas las calorías que hemos consumido en el día de hoy.

Desde esta pantalla principal, y desde el resto de las pantallas de la aplicación, podremos acceder a un *slide menu* donde nos encontraremos las páginas principales de la aplicación.

## **2.2 Añadir deporte**

Si el usuario selecciona en la pantalla de inicio el botón de añadir deporte, este le llevará a una pantalla donde podrá introducir el deporte practicado y la intensidad del mismo para que el sistema calcule de manera aproximada la cantidad de calorías gastadas por él.

*Figura 4. Añadir Deporte*

**Añadir deporte**

Tiempo(minutos)  
120

Intensidad  
Select One ▼

Deporte

- ☒ Fútbol
- ☐ Baloncesto
- ☐ Natación
- ☐ Tenis
- ☐ Boxeo
- ☐ Ciclismo de montaña
- ☐ Judo
- ☐ Running
- ☐ Padel

**AÑADIR**



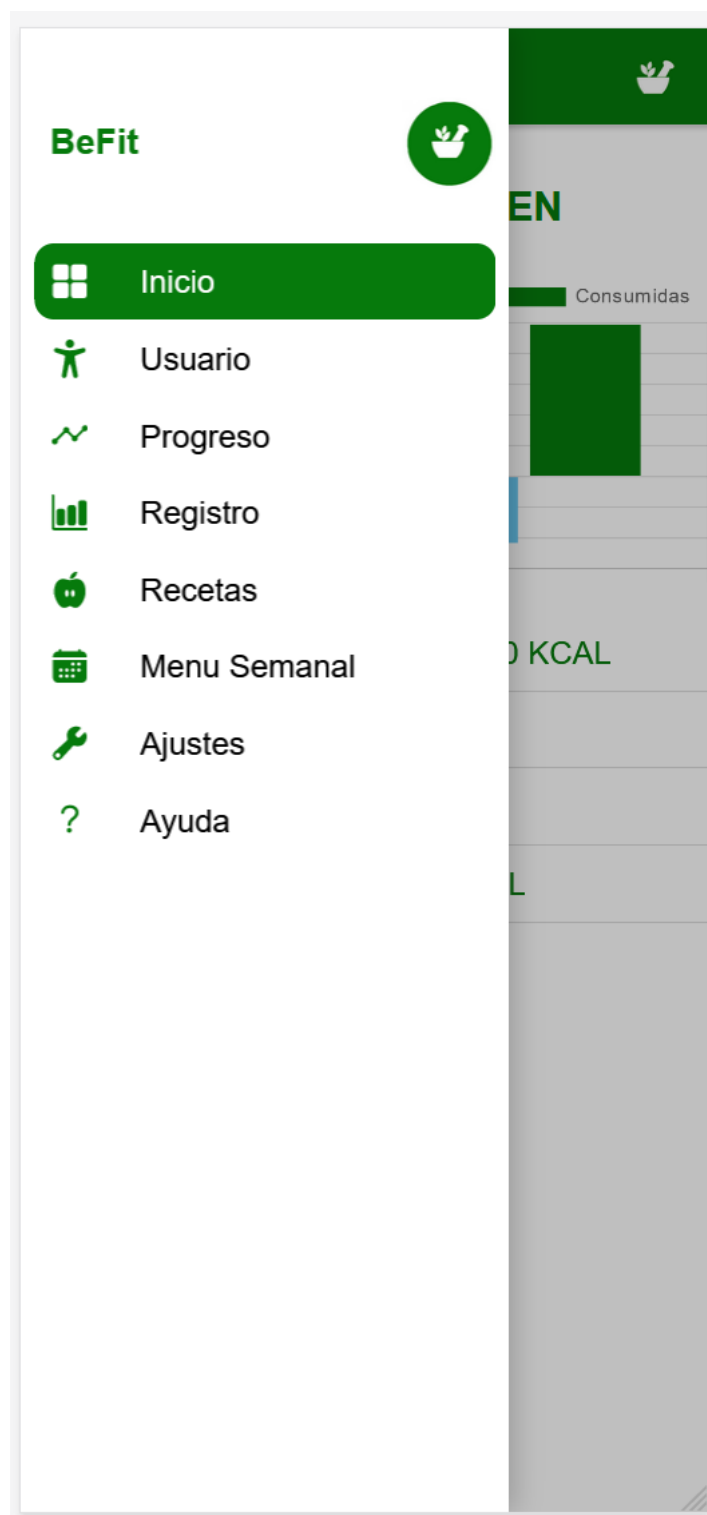
## **2.3 Slide Menu**

- **Inicio:** Explicada anteriormente, nos muestra un resumen estadístico de las calorías del usuario.
- **Usuario:** Nos muestra los datos del usuario.
- **Progreso:** Esta pestaña va a mostrarnos el progreso de pérdida o ganancia de peso del usuario.
- **Registro:** Esta pantalla nos va a mostrar un resumen semanal de las estadísticas calóricas del usuario.
- **Recetas:** En este apartado de la aplicación el usuario podrá visualizar las recetas de la aplicación y podrá añadir tanto recetas públicas como recetas privadas del mismo.
- **Menú Semanal:** Este apartado nos va a mostrar un listado semanal donde podremos añadir diariamente nuestras calorías consumidas en función de las recetas que seleccionemos.
- **Ajustes:** Esta pantalla mostrará el botón de LogOut para salir de la aplicación.
- **Ayuda:** Esta pestaña mostrará un teléfono y correo de contacto y también nos dará la opción de descargar la guía de usuario.

## Anexo VI: Manual de Usuario

Aplicación de alimentación basada en el cálculo calórico

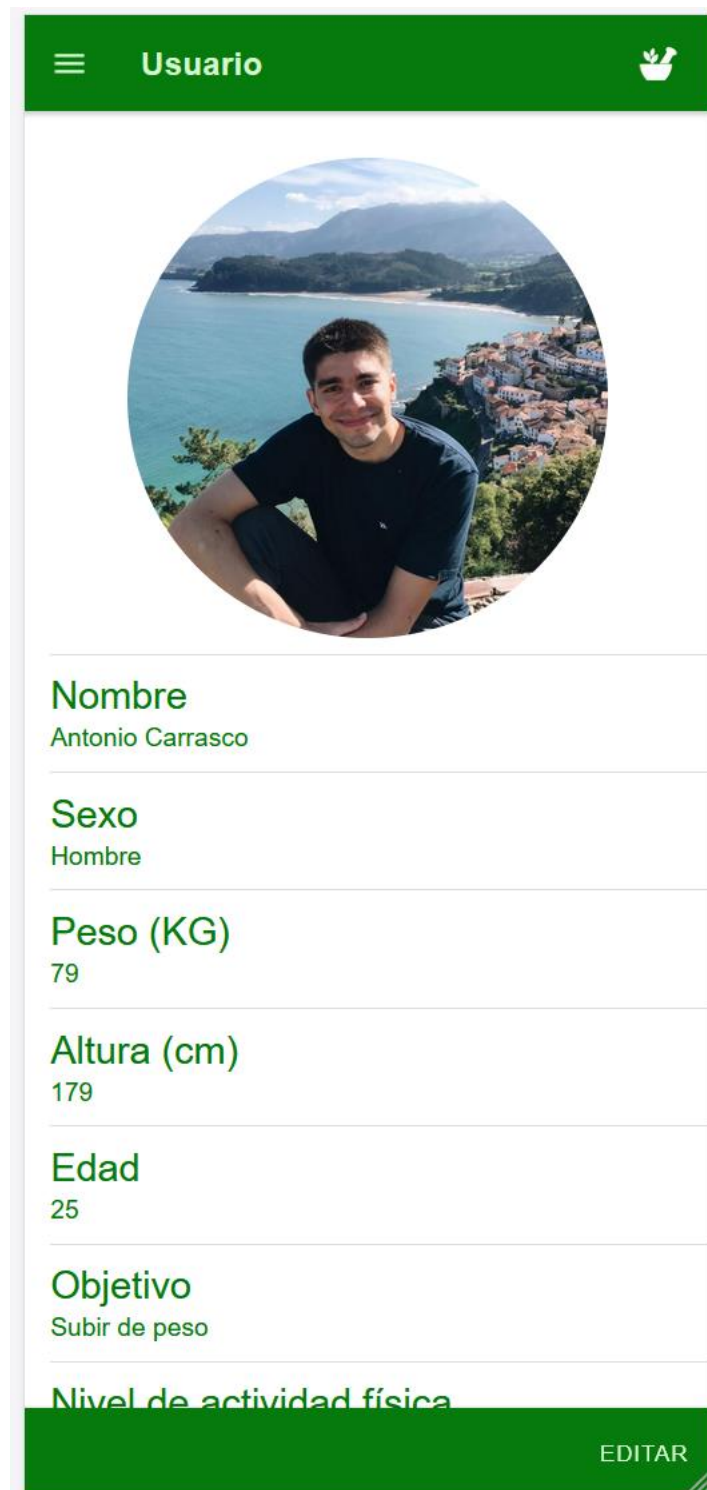
Figura 5. Slide Menu



## 2.4 Usuario

En esta pestaña nos encontraremos los datos del usuario. Si es la primera vez que entramos a la aplicación y nos acabamos de registrar, nos redirigirá directamente a esta pestaña para completar nuestros datos personales.

*Figura 6. Usuario.*



<b>Nombre</b>	Antonio Carrasco
<b>Sexo</b>	Hombre
<b>Peso (KG)</b>	79
<b>Altura (cm)</b>	179
<b>Edad</b>	25
<b>Objetivo</b>	Subir de peso
<b>Nivel de actividad física</b>	

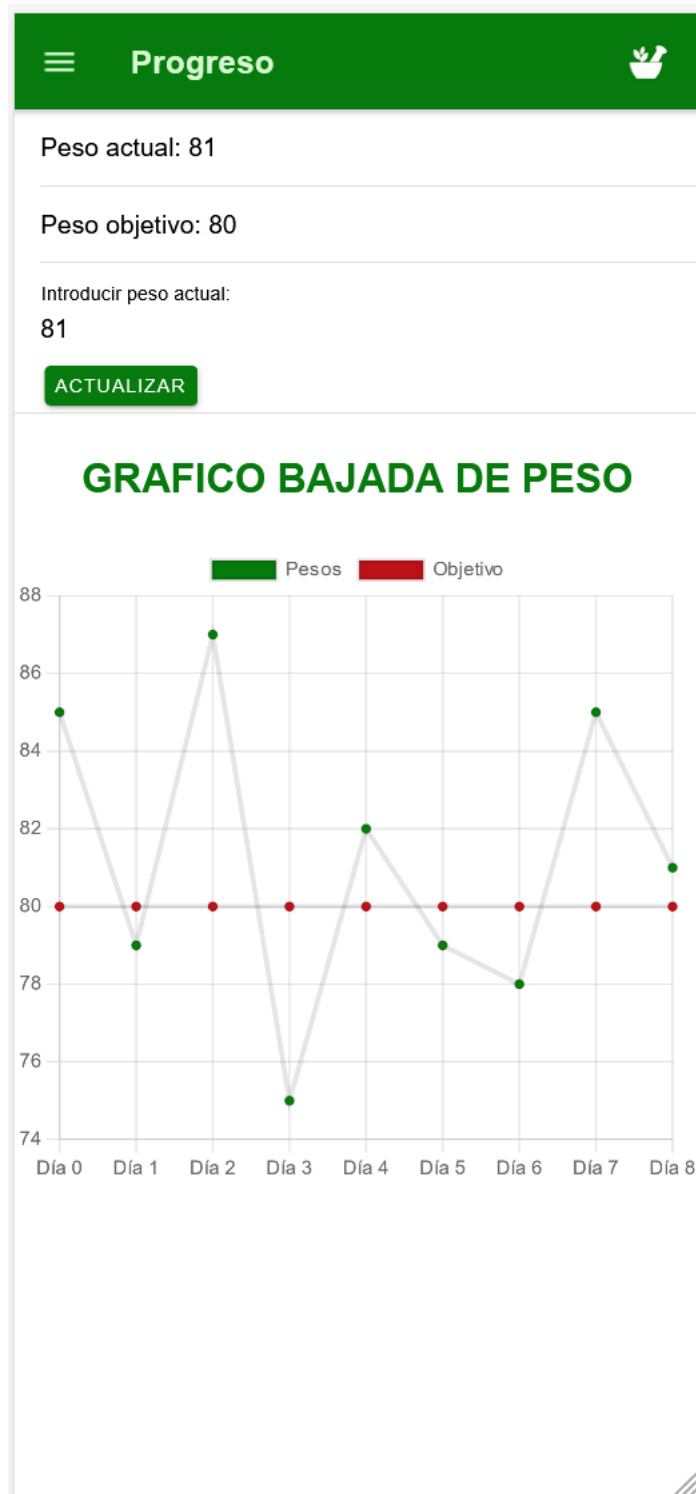
EDITAR

En la misma pestaña nos encontraremos el botón de editar que nos permitirá acceder a un modo edición para los datos personales del usuario.

## **2.5 Progreso**

Esta pestaña nos va a mostrar el avance a lo largo de los días del peso que haya introducido el usuario a través de la misma pantalla. La imagen se muestra en la página siguiente.

Figura 7. Progreso

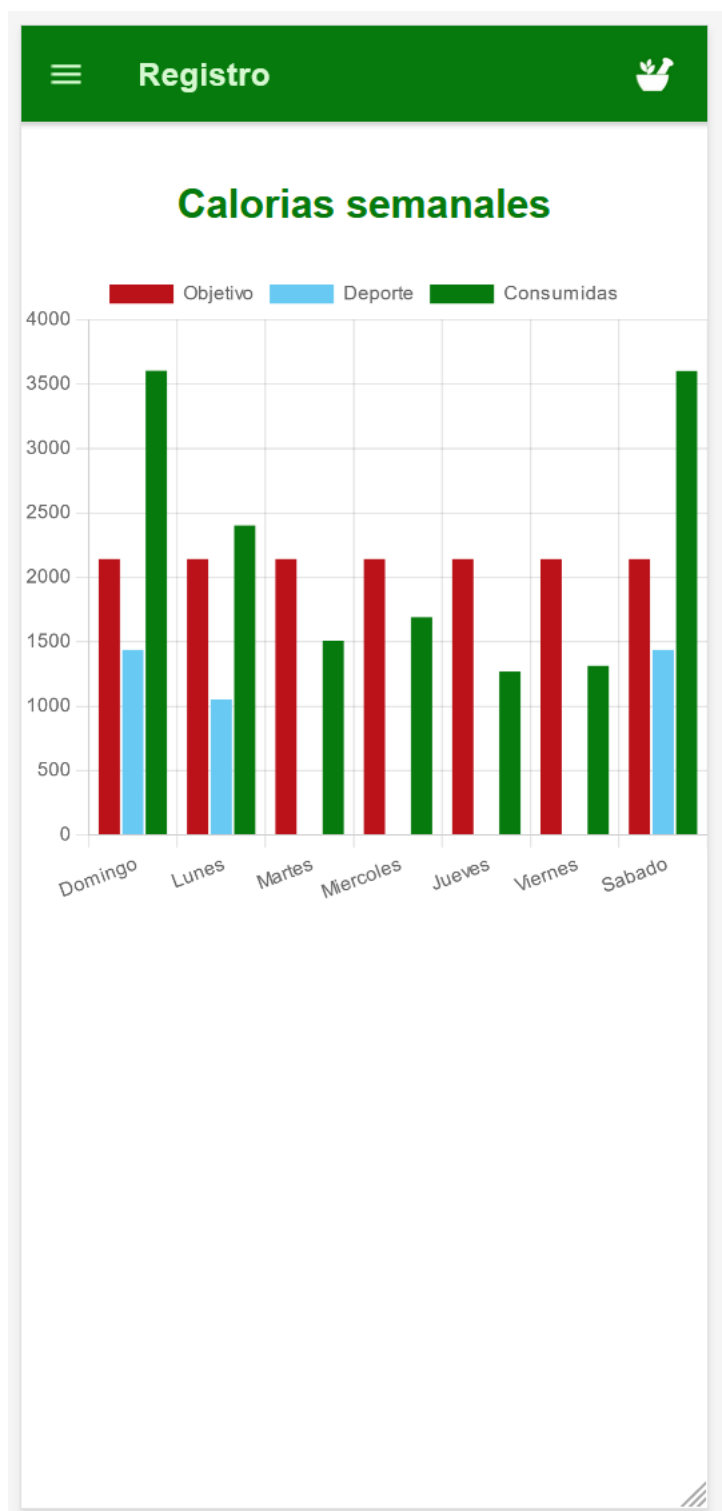


Introduciremos el peso actual y lo añadiremos a la base de datos del sistema con el botón *Actualizar*.

## 2.6 Registro

En este apartado podremos visualizar el resumen semanal del usuario. Las calorías objetivas, las calorías ingeridas y las calorías gastadas.

*Figura 8. Registro*



## 2.7 Recetas

En esta pantalla vamos a poder seleccionar entre recetas públicas, recetas privadas y recetas BeFit.

*Figura 9. Recetas*

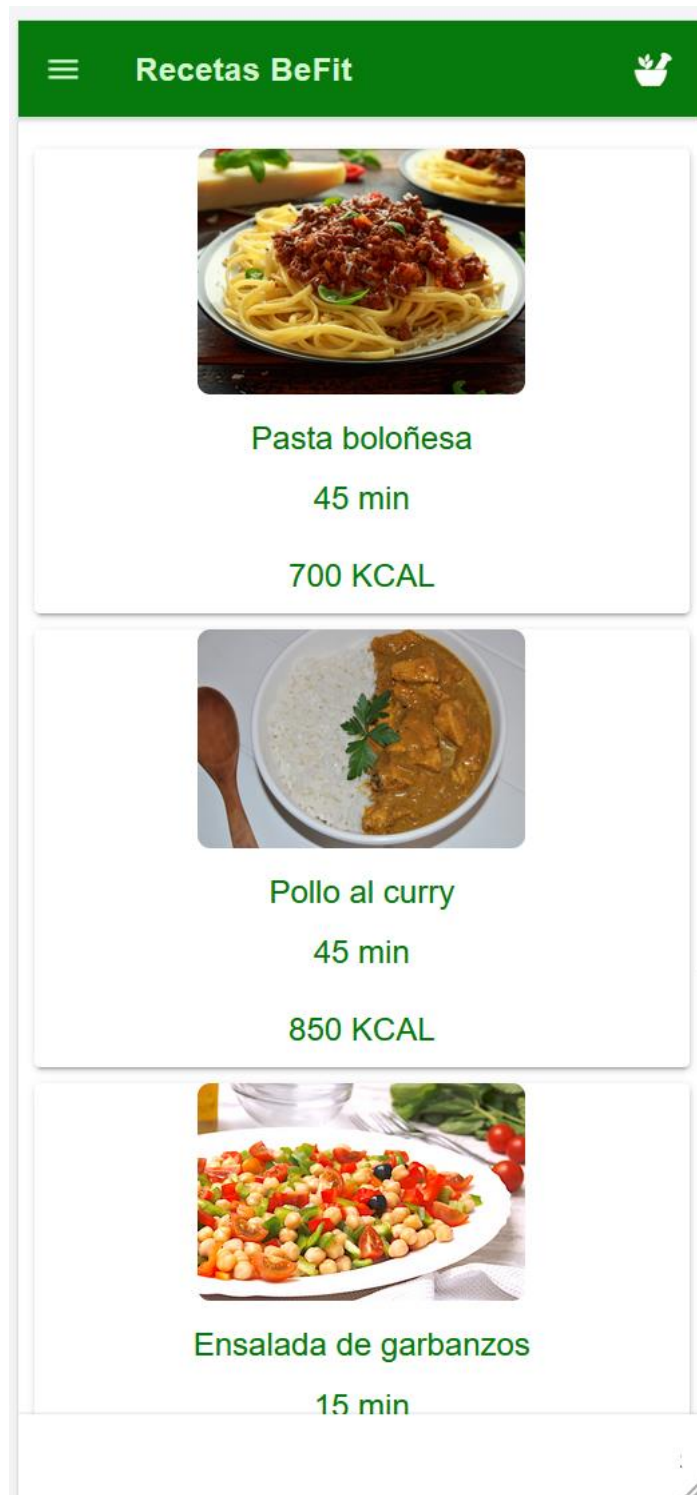


## Anexo VI: Manual de Usuario

*Aplicación de alimentación basada en el cálculo calórico*

Tanto si seleccionamos recetas de usuario como recetas públicas, la aplicación nos va a llevar a una pantalla donde deberemos seleccionar si deseamos visualizar o añadir recetas. Si seleccionamos recetas BeFit simplemente nos dejará visualizar las mismas.

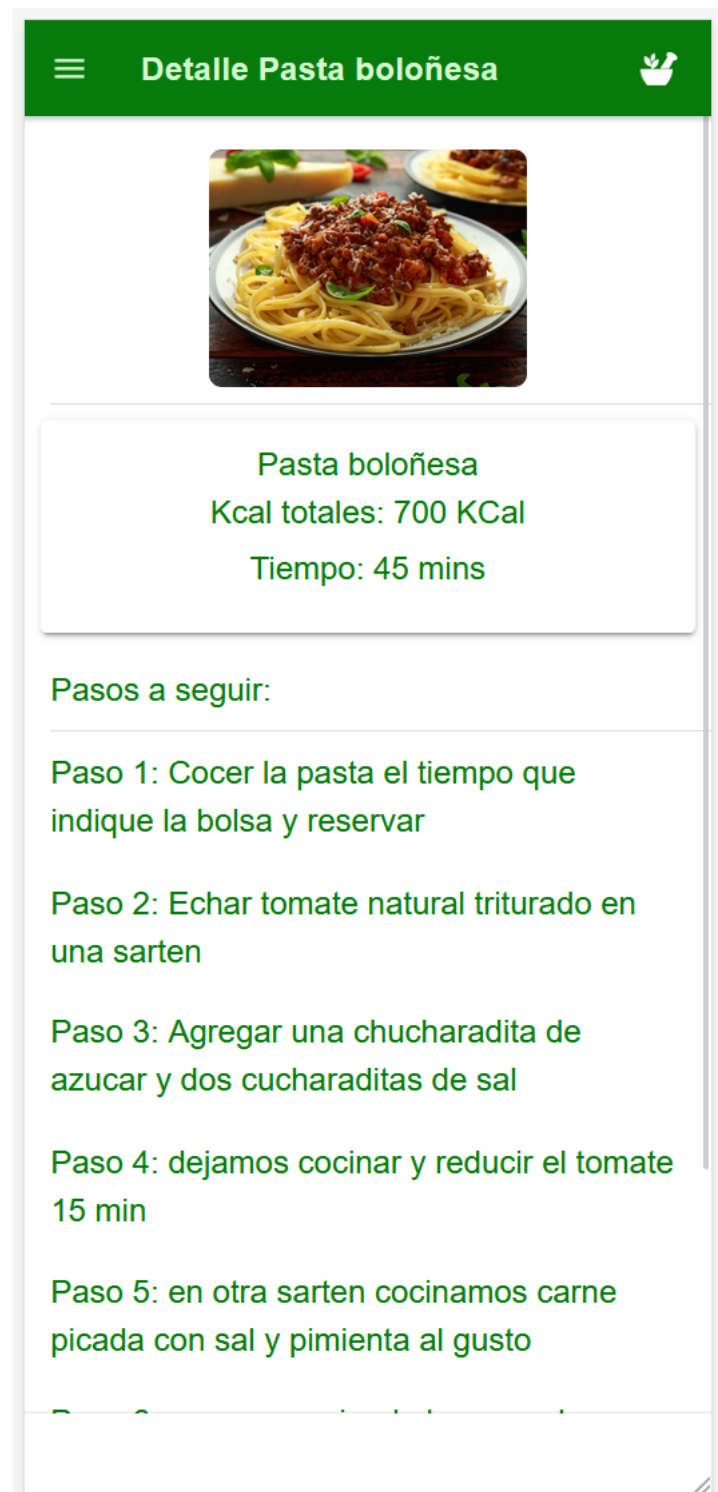
*Figura 10. Visualizar recetas*





La pantalla de visualizar recetas será igual para cualquiera de las tres opciones disponibles, cambiará la receta que visualicemos. Una vez que seleccionemos la receta que nos apetezca visualizar, la aplicación nos mandará a una página que nos mostrará el detalle de la misma.

*Figura 11. Detalle recetas*



## Anexo VI: Manual de Usuario

*Aplicación de alimentación basada en el cálculo calórico*

Si, por el contrario, seleccionamos introducir receta, ya sea pública o privada, la aplicación nos llevará a una pantalla donde podremos introducir los datos necesarios para dar de alta una receta en el sistema.

Figura 12. Introducir receta

**Crear Recetas del usuario**

**Foto**  
Examinar... No se ha selecc...ingún archi

**Nombre**

**Kg/Cal**

**Tiempo**

**Descripción**

AGREGAR

**Paso 1**  
Examinar... No se ha selecc...  
BORRAR

**Paso 2**  
Examinar... No se ha selecc...  
BORRAR

AÑADIR

## **Anexo VI: Manual de Usuario**

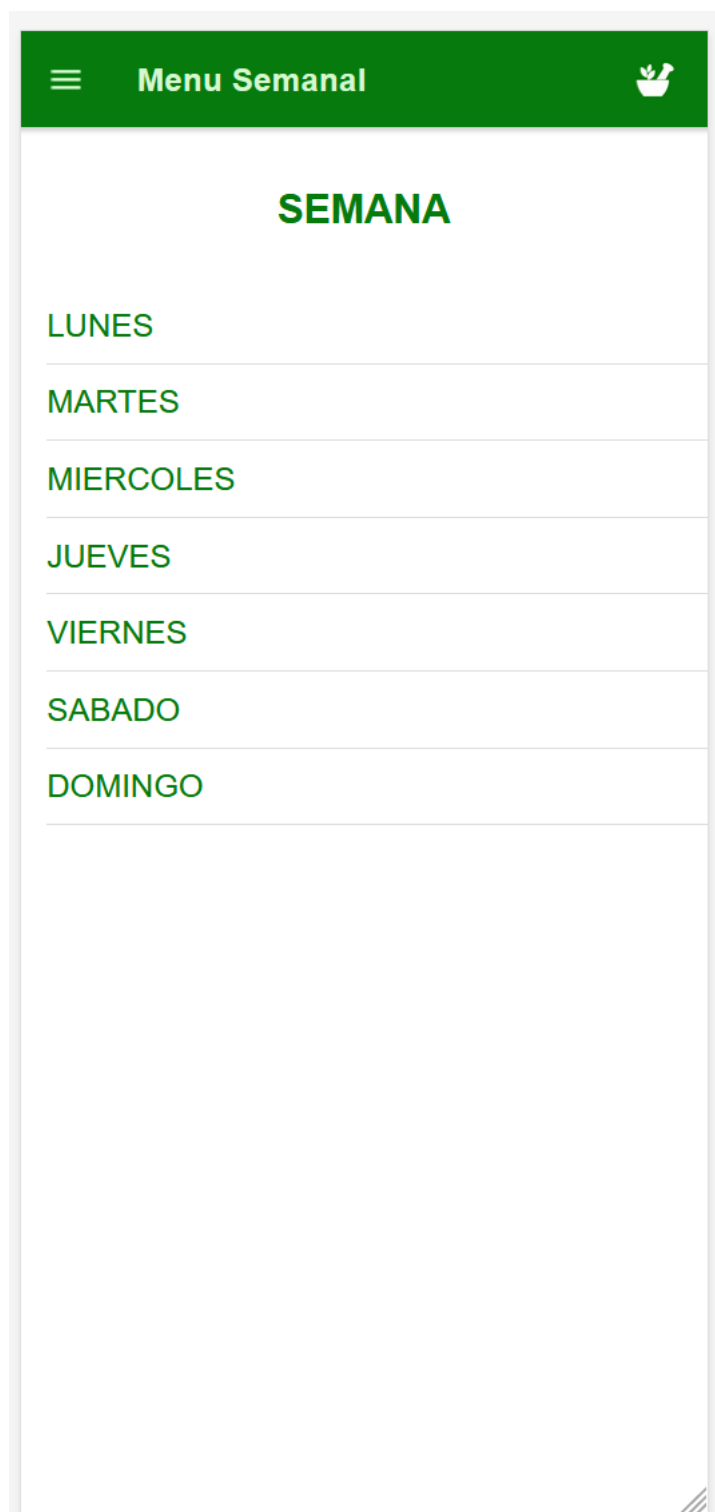
*Aplicación de alimentación basada en el cálculo calórico*

En esta pantalla podremos introducir la foto de la receta seleccionando el botón de *Examinar* que tenemos en el apartado de la foto. Introduciremos el resto de datos de manera intuitiva y una vez que hayamos introducido los valores sencillos podremos agregar pasos pulsando el botón *Agregar*. Cada vez que pulsemos el botón nos agregará un nuevo paso a la receta que podremos rellenar con una descripción y una foto del mismo paso. Podremos eliminar un paso en el caso de que lo añadamos de manera equivocada con el botón *Borrar* y una vez finalicemos toda la receta, podremos darla de alta en el sistema seleccionando el botón *Añadir*.

## 2.8 Menú semanal

Esta pestaña nos llevará a un listado con los días de la semana.

*Figura 13. Menú semanal*

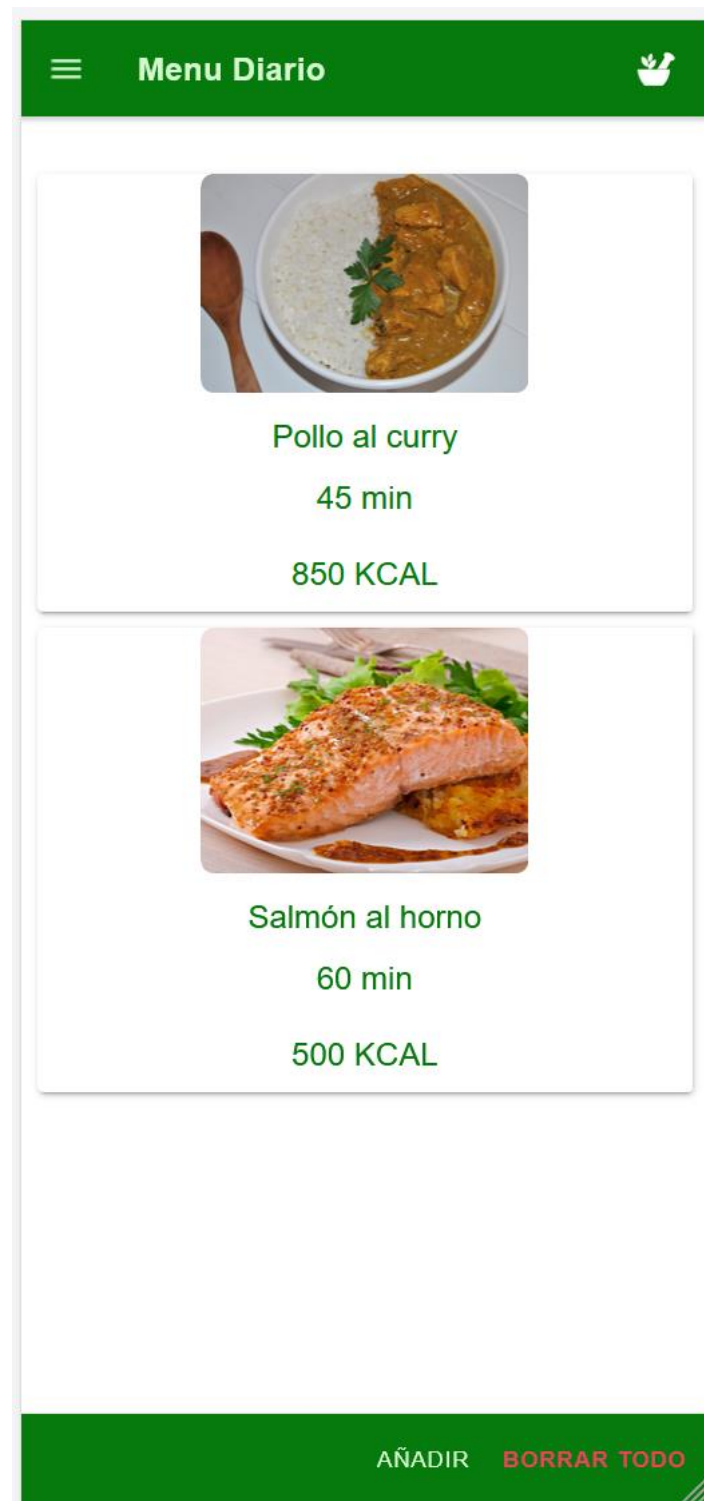


## Anexo VI: Manual de Usuario

*Aplicación de alimentación basada en el cálculo calórico*

Una vez que seleccionemos el día de la semana nos llevará a una pantalla donde visualizaremos la configuración de recetas de ese día de la semana.

*Figura 14. Configuración recetas diarias*



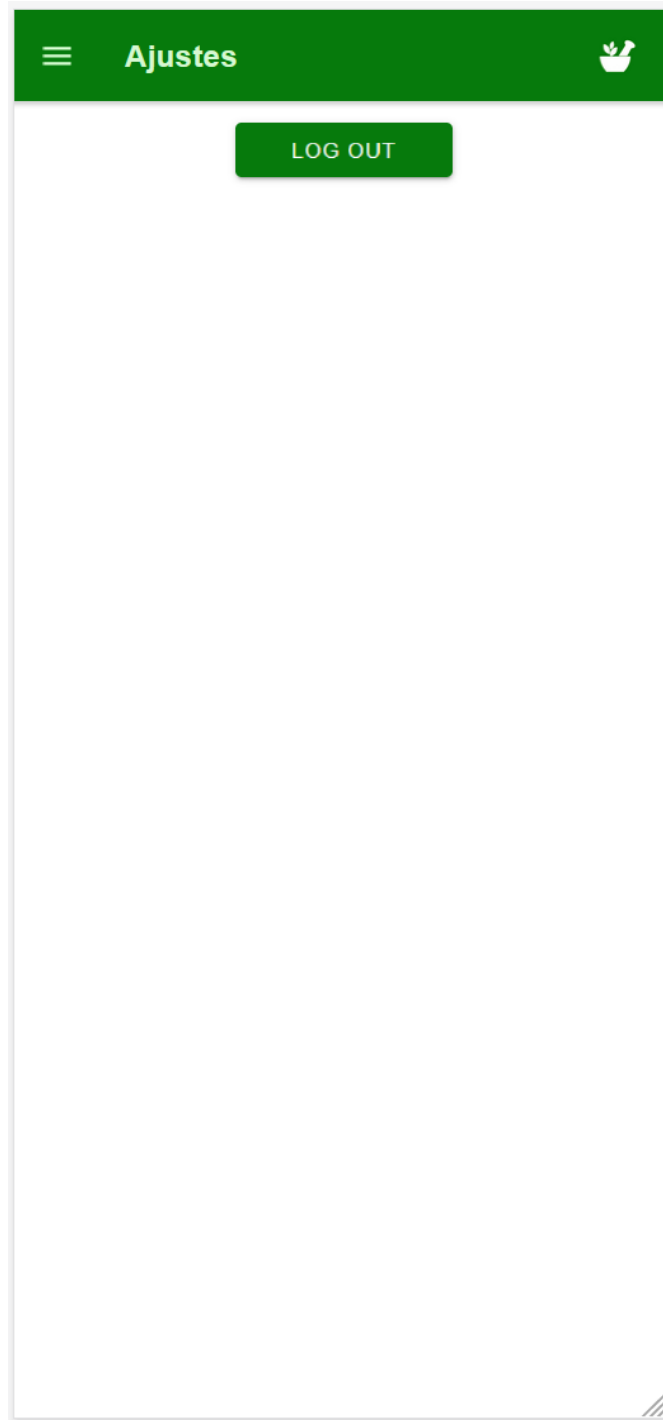
El botón de *Añadir* nos llevará a un listado de todas las recetas de la aplicación, tanto públicas, BeFit, como privadas, y nos permitirá añadirlas a nuestra

configuración diaria. El botón de *Borrar* nos eliminará la configuración diaria que muestre en pantalla para reiniciar el día.

## **2.9 Ajustes**

En esta pantalla vamos a tener el botón que nos permitirá cerrar sesión de la aplicación.

*Figura 15. Ajustes*



## 2.10 Ayuda

En esta pantalla vamos a mostrar la manera de contactar con nosotros por si el usuario necesitase ayuda y la propia guía de usuario para que el usuario entienda la funcionalidad de las pantallas.

*Figura 16. Ayuda*

