

PAMN

PRÁCTICA 2

Carlos Rodríguez del Toro
Antonio Medina Santana

05/10/2023

Descripción de la Aplicación

La aplicación móvil a diseñar e implementar se presenta como una herramienta fundamentalmente orientada al público ávido de lectura, brindando una solución integral para la gestión de su biblioteca personal. Su característica distintiva es la capacidad de escanear códigos de barras de libros, lo que permite a los usuarios acceder de manera inmediata a información detallada sobre cada título y agregarlos a su colección virtual. Además, la aplicación permitirá a los usuarios organizarlos en secciones personalizadas, como "Futuras Lecturas" o "Leídos". Una funcionalidad social integrada permitirá a los usuarios conectarse con amigos agregados, compartiendo recomendaciones de lecturas. En resumen, esta aplicación móvil busca mejorar la experiencia de los amantes de la lectura al simplificar la gestión de sus libros y fomentar la interacción entre los entusiastas de la literatura.

Inicio

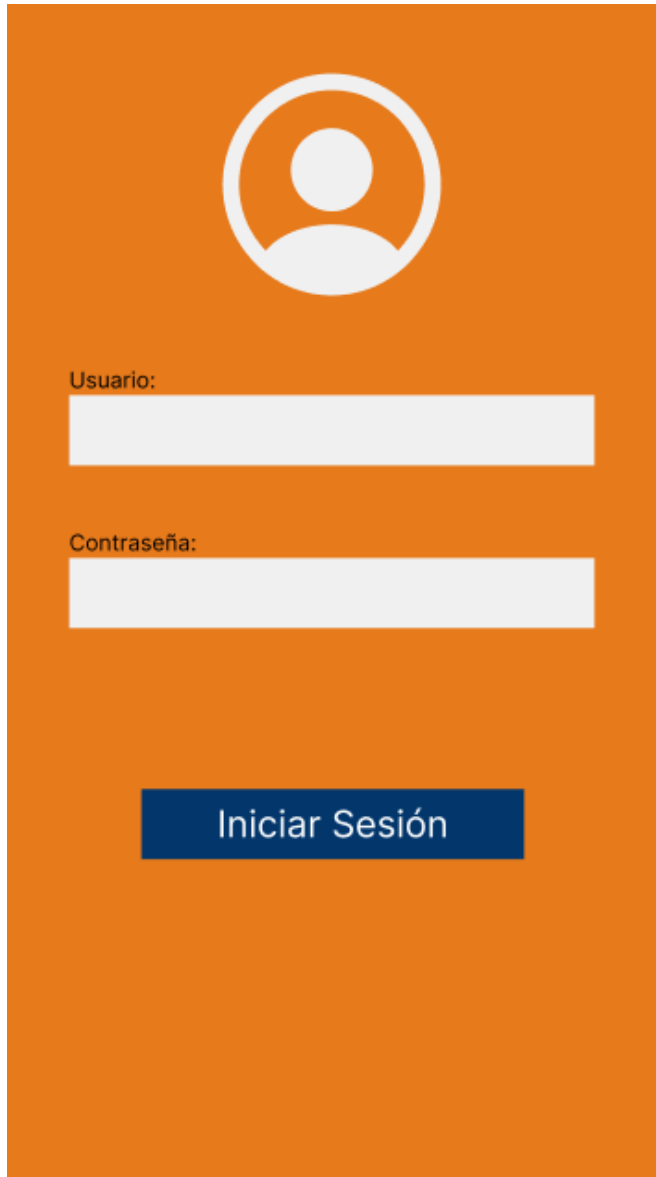


Iniciar Sesión

Registrarse

Esta pantalla será la primera que aparecerá al abrir la aplicación. En ella se encuentran dos botones: 'Iniciar Sesión' y 'Registrarse'. Aquellos usuarios que deseen entrar a una cuenta ya creada, lo podrán hacer a través de 'Iniciar Sesión'. Por su parte, nuevos usuarios o usuarios que deseen crear una cuenta nueva se podrán registrar. No será posible acceder a las funcionalidades de la aplicación sin iniciar sesión.

Iniciar Sesión

A login form on an orange background. At the top center is a white circular icon representing a person. Below it, the label 'Usuario:' is followed by a white rectangular input field. Further down, the label 'Contraseña:' is followed by another white rectangular input field. At the bottom center, there is a dark blue rectangular button with the text 'Iniciar Sesión' in white.

Usuario:

Contraseña:

Iniciar Sesión

Para iniciar sesión, el usuario tan solo deberá identificarse a través del nombre de usuario y la contraseña establecidas al registrarse. Si los datos introducidos son correctos, al presionar en el botón de la parte inferior, el usuario tendrá acceso a las funcionalidades de la app. En caso contrario, se le indicará el error y se mantendrá en la misma pantalla hasta que los datos introducidos sean válidos.

Registrarse

A registration form on an orange background. At the top is a white circular icon representing a person. Below it are four white input fields with labels in Spanish: 'Correo electrónico:', 'Usuario:', 'Contraseña:', and 'Confirmar contraseña:'. At the bottom is a dark blue button with the text 'Registrarse' in white.

Correo electrónico:

Usuario:

Contraseña:

Confirmar contraseña:

Registrarse

Al seleccionar la opción de registrarse en la pantalla de inicio, se mostrará esta pantalla en la que el usuario deberá proporcionar los datos requeridos por la aplicación para crear una cuenta. Deberá introducir un correo electrónico, nombre de usuario y la contraseña por dos veces. La contraseña se pedirá dos veces para validar y asegurar que se ha introducido correctamente. El botón de registrarse creará una cuenta con los datos proporcionados si son válidos y dará acceso al usuario a las funcionalidades de la app.

Menú Principal



Este menú será lo primero visible al iniciar sesión. A partir de aquí, la aplicación tendrá un *header* con el logo de la aplicación y un *footer* con diferentes opciones. La primera opción del *footer* (símbolo de una casa) cargará esta página principal. La segunda (símbolo de la lupa), abrirá la cámara para que el usuario escanee el código de barras del libro que desee. Por último, el símbolo del perfil llevará al usuario a un menú que se analizará posteriormente. Dentro del *main* de la pantalla, el botón biblioteca, futuras lecturas y leídos redirigirán a la pantalla correspondiente (las tres con el *template* 'Lista de Libros').

Lista de Libros



Este *template* se cargará para los tres botones del *main* del menú principal. Cambiará el título en la parte superior dependiendo de en qué categoría estamos. Aquí, se cargarán y se mostrarán todos los libros que hay añadidos para cada sección. En biblioteca, aparecerán todos los libros escaneados. Futuras lecturas servirá como una categoría de 'Favoritos' en los que el usuario podrá marcar los libros escaneados que le interesen particularmente (por ejemplo, para leerlo en el futuro). Finalmente, esta pantalla servirá también para 'Leídos' ya que se mostrarán todos los libros que el usuario haya marcado como leídos. Al presionar sobre cada libro que aparece, se abrirá una pantalla con su información detallada.

Libro



Al presionar el botón de un libro en la pantalla 'Lista de Libros', se abrirá este *template* con los datos escaneados de cada libro. Se podrá ver una imagen del libro, el título, su autor y una descripción basada en la información proporcionada por el código de barras. En la parte inferior (bajo la descripción) aparecen cuatro botones: añadir a 'Futuras Lecturas', añadir a 'Leídos', mostrar su disponibilidad en tienda y compartir con otro usuario respectivamente.

Compartir



Al presionar el botón de compartir en la pantalla de información de un libro, se abrirá este *template*. En él, se mostrará nuevamente la imagen y el título del libro para que el usuario tenga visible y no tenga miedo a equivocarse de qué libro está compartiendo. También, habrá un menú desplegable en el que aparecerán todos los usuarios agregados como amigo por el usuario. Una vez seleccionado el amigo, el botón compartir añadirá el libro a la biblioteca de ese amigo.

Menú



Este menú se desplegará al presionar sobre el icono de la esquina inferior derecha en el *footer*. En él aparecerán tres botones: 'Perfil', 'Amigos' y 'Cerrar Sesión'. El perfil redirigirá a la pantalla que dará la opción de modificar los datos relacionados con el registro. 'Amigos' llevará a la pantalla en la que podrá gestionar la parte social de la aplicación. Por último, 'Cerrar sesión', cerrará la sesión de la cuenta que está actualmente en uso y redirigirá al usuario a la pantalla 'Inicio' en la que podrá elegir entre iniciar sesión o registrar una nueva cuenta.

Perfil



The image shows a mobile application interface for profile management. It features a dark blue background with an orange header and footer. The header contains a white icon of an open book. The footer contains three white icons: a house, a magnifying glass, and a person. The main content area has two text input fields labeled 'Usuario:' and 'Contraseña:'. Below these fields is a green button with the text 'Guardar'.

Usuario:

Contraseña:

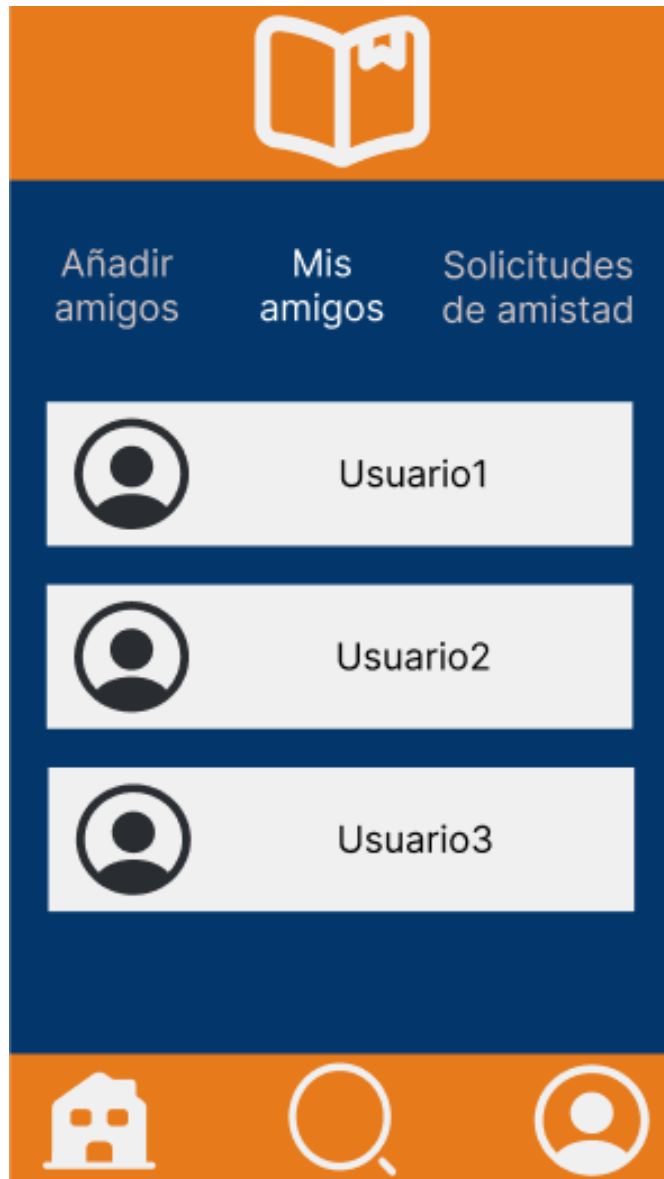
Guardar

El usuario podrá modificar su nombre de usuario y su contraseña de manera permanente en esta pantalla. Deberá introducir los nuevos datos y presionar el botón verde 'Guardar' para que ocurra la modificación. En futuros inicios de sesión, el usuario deberá introducir la nueva información que ha proporcionado.

Añadir Amigos



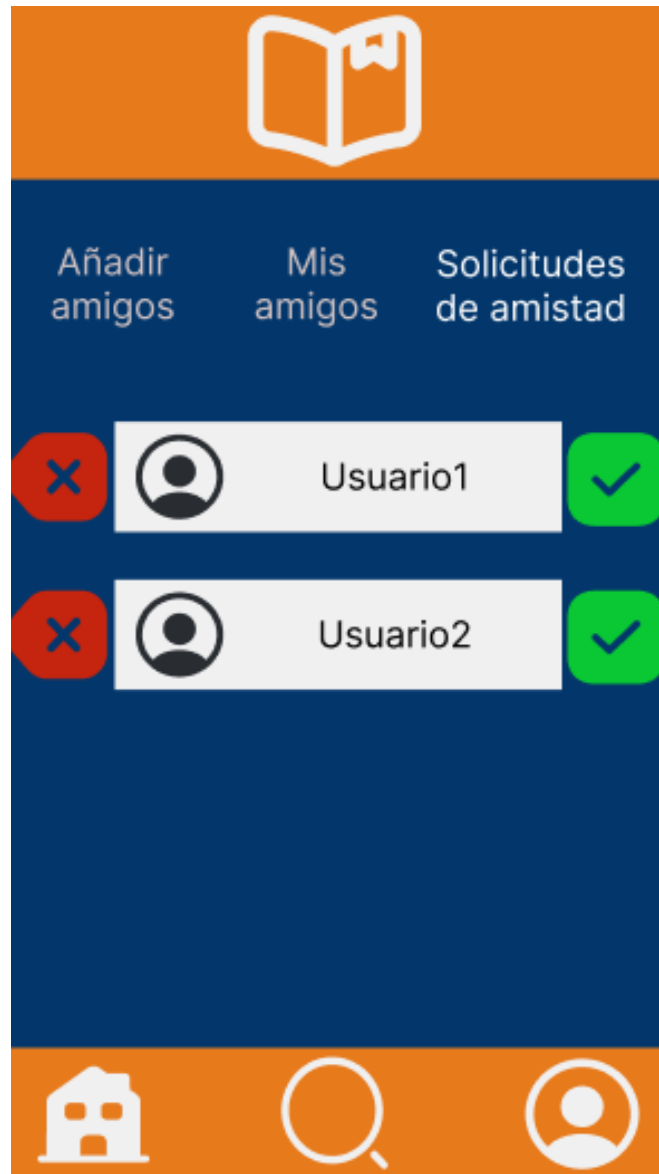
El botón 'Amigos' conducirá a esta pantalla en la que hay tres submenús: 'Añadir Amigos', 'Mis Amigos' y 'Solicitudes de Amistad'. En 'Añadir Amigos', el usuario podrá introducir en el buscador el nombre de un usuario. En caso de existir, se mostrará debajo del buscador el perfil de ese usuario y le podrá enviar una solicitud de amistad haciendo uso del botón naranja de la parte inferior.



Mis Amigos

En 'Mis Amigos', se mostrará uno a uno todos los usuarios que han sido añadidos como amigos por este usuario.

Solicitudes de Amistad



En 'Solicitudes de Amistad', aparecerán todos los usuarios que desde su cuenta han enviado una solicitud de amistad a este usuario. Para cada solicitud, el usuario podrá aceptarla con el botón verde y, por tanto, añadirle a 'Mis Amigos' o rechazarla mediante el botón rojo a la izquierda.

