

# Gym Streak

Manual de usuario



# Índice

- 1. Introducción**
- 2. Requisitos mínimos**
  - 2.1 Hardware**
  - 2.2 Sistema operativo**
  - 2.3 Programas adicionales y configuración adicional**
- 3. Cómo instalar la aplicación**
  - 3.1 Descargar apk**
  - 3.2 Instalación**
- 4. Cómo ejecutar la aplicación**
- 5. Interfaz de la aplicación**
  - 5.1 Pantalla de inicio**
  - 5.2 Pantalla de gestión de entrenamientos**
  - 5.3 Pantalla de entrenamiento**
  - 5.4 Pantalla de créditos**
- 6. Errores más comunes / FAQs**
- 7. Enlaces de interés**

# 1. Introducción

El objeto de esta aplicación es satisfacer las necesidades de todos los usuarios que quieran llevar a cabo un seguimiento de su rutina de entrenamientos. Permitirá al usuario crear y eliminar entrenamientos y ejercicios dentro de estos entrenamientos.

De igual manera podrá llevar un seguimiento de los días que haya realizado ejercicios.

## 2. Requisitos mínimos

### 2.1 Hardware

Para ejecutar la aplicación se necesita bien de un dispositivo móvil, tableta o cualquier dispositivo compatible con Android.

Se debe disponer al menos 21 MB de espacio libre en dicho dispositivo para su posible instalación.

### 2.2 Sistema operativo

La aplicación está generada por “**apk**” lo cual significa que sólo se podrá ejecutar en dispositivos con Android instalado.

De igual manera sería posible la futura generación de una versión para iOS.

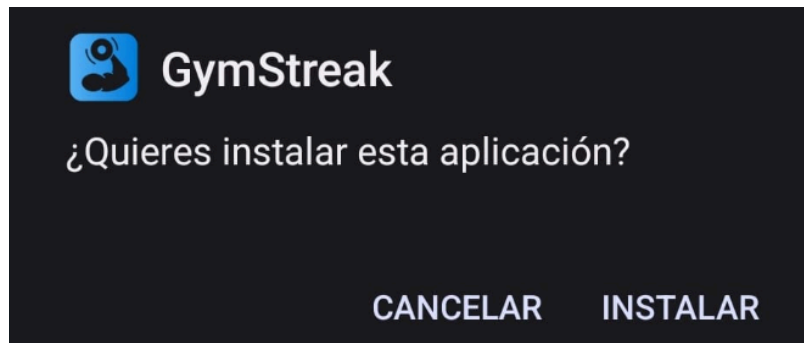
### 2.3 Programas necesarios y configuración adicional

Para la instalación de esta aplicación no es necesario tener instalado ni configurado ningún otro elemento que no se haya mencionado anteriormente.

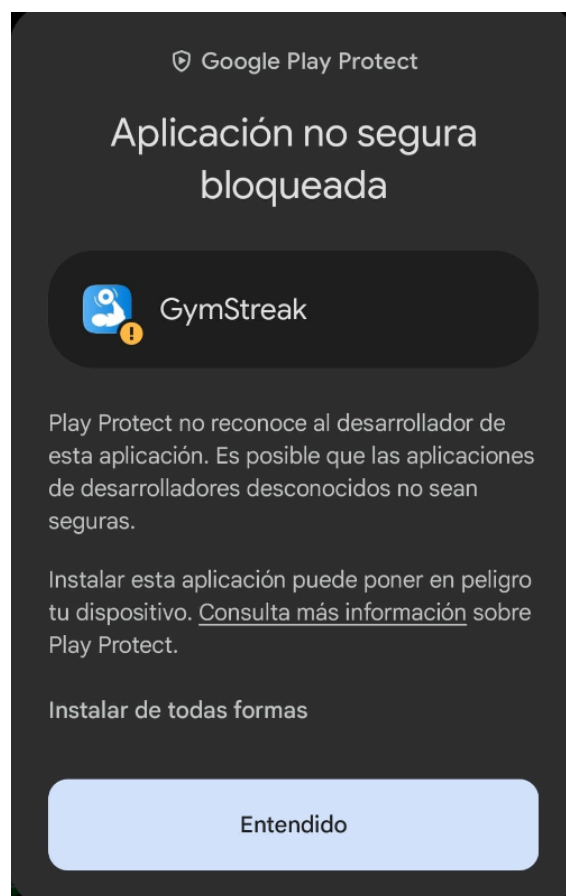
## 3. Instalación

### 3.1 Descargar y abrir archivo apk

Abrir y descargar el archivo **“Gym Streak.apk”**. Este archivo se puede encontrar en el repositorio <https://github.com/danielgalo/flutter-proyfin> en la carpeta **apk**. Presionar en **INSTALAR**.



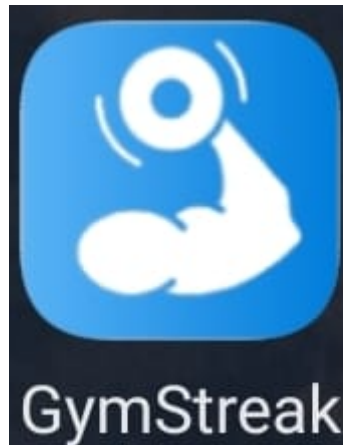
Es bastante probable que salga un aviso como este, para proceder con la instalación presionar en **Más detalles** y seguidamente en **Instalar de todas maneras**.



Una vez presionado **Instalar de todas formas** solo quedará esperar para poder ejecutar la aplicación.

## 4. Cómo ejecutar la aplicación

Para ejecutar la aplicación únicamente debemos de buscar en las aplicaciones instaladas en nuestro dispositivo, el nombre de la aplicación “**GymStreak**” o si aparece el acceso directo en el menú principal también se podrá abrir desde el mismo.

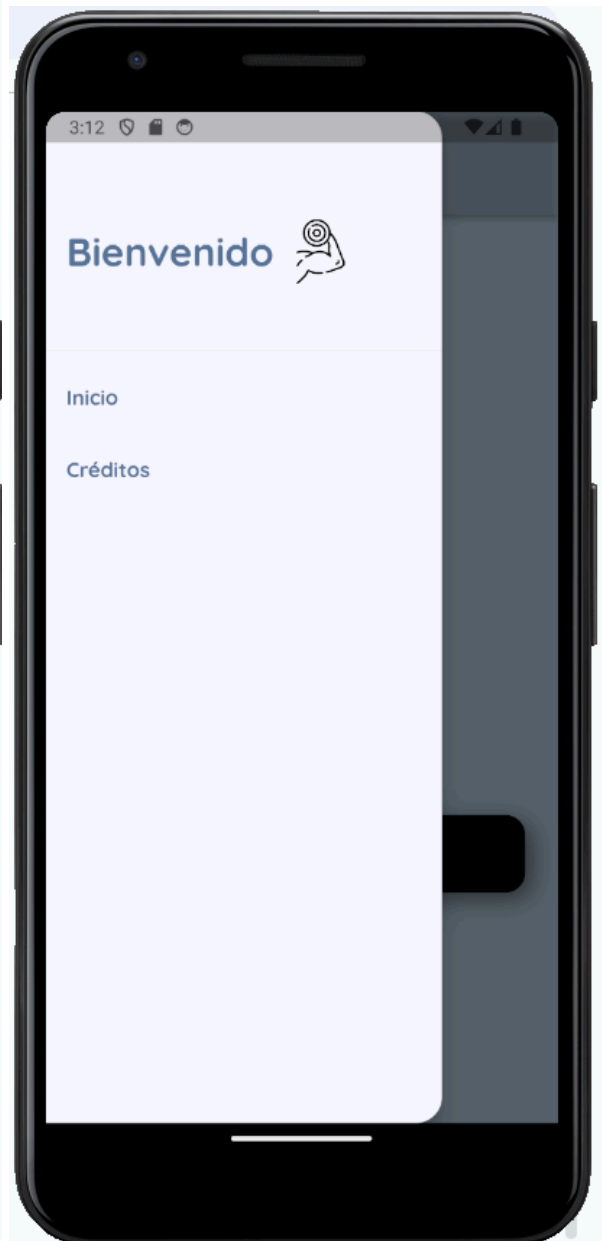
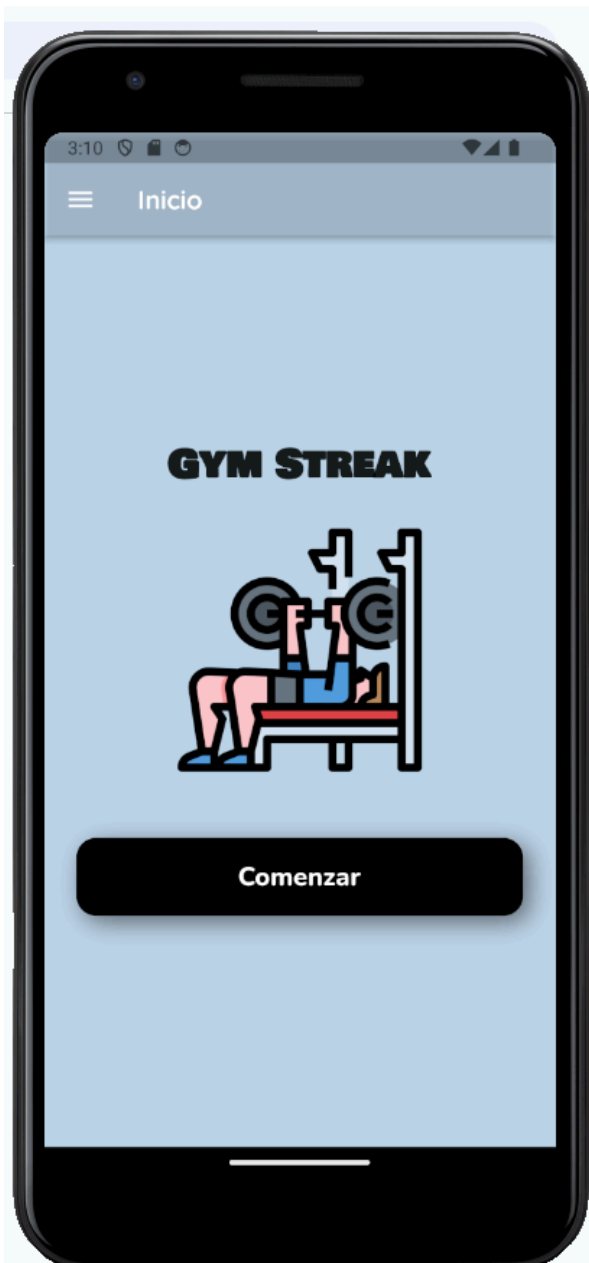


## 5. Interfaz de la aplicación

### 5.1 Pantalla de Inicio

Esta pantalla es la que se abrirá primero al ejecutar la aplicación. Contiene un navegador para moverse entre esta misma pantalla y la de créditos.

Se podrá acceder a la pantalla de **Gestión de Entrenamientos** pulsando en el botón negro **Comenzar**.



## 5.2 Pantalla de Gestión de entrenamientos.

Accesible a través de la pantalla de inicio. Contendrá información de los entrenamientos y su seguimiento.

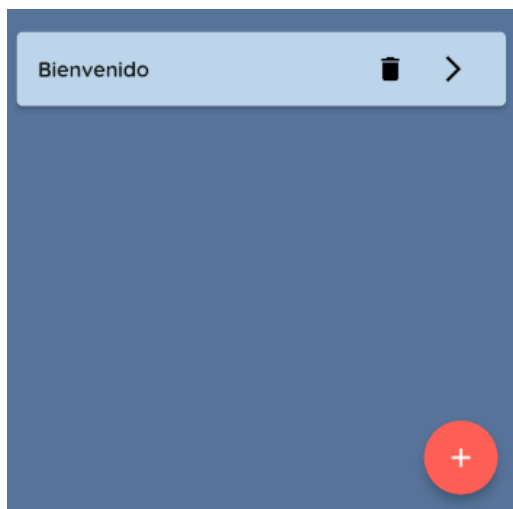


En esta pantalla se ha de destacar:

Feb	
Sun	18
Mon	19
Tue	20
Wed	21
Thu	22
Fri	23
Sat	24

- **Mapa / calendario:** es el elemento situado en la parte superior izquierda de la pantalla y representa el seguimiento de nuestros entrenamientos. Los días en los que no hayamos realizado un entrenamiento aparecerán en rojo, al haber terminado un día habiendo marcado como hecho al menos uno, se pondrá en verde dicho día.

Cada columna representa una semana, este mapa o calendario irá aumentando de tamaño a medida que pasen las estas hasta llegar al mes.



- **Entrenamientos guardados:** en esta sección de la pantalla podremos encontrar todos los entrenamientos que tengamos guardados.

Se podrá acceder a la información de dichos entrenamientos pulsando en la flecha que apunta a la derecha.

El icono de la basura tiene como propósito eliminar el entrenamiento. Sólo se recomienda eliminar el entrenamiento en caso de haberlo introducido por error o al día siguiente de haberlo terminado, en caso contrario, se perderá el progreso.

El botón rojo con el símbolo de añadir, servirá para crear un entrenamiento, abrirá esta ventana. Se debe de introducir obligatoriamente el nombre del entrenamiento para su creación.

A screenshot of a form titled 'Crear un entrenamiento' (Create a workout). The title is in bold black text at the top. Below it is a blue icon of a person running, followed by the word 'Entrenamiento' in blue text. A horizontal line separates this header from the input area. Below the line, the text 'Pecho, cardio, piernas...' is displayed in a light gray font. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Guardar' (Save) and 'Cancelar' (Cancel), both in black text.

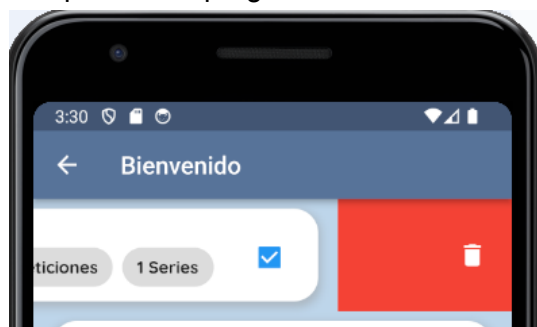


### 5.3 Pantalla de entrenamiento

En esta pantalla es posible tanto la visualización como la creación de un ejercicio perteneciente a dicho entrenamiento. Se podrá marcar como hecho.



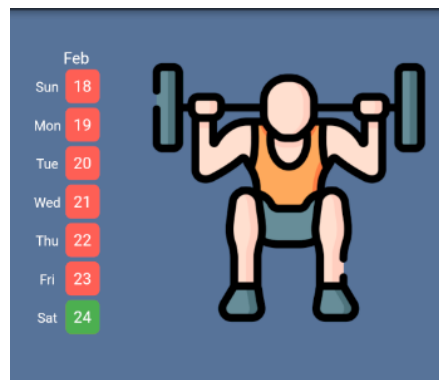
Cada cajón blanco representa un ejercicio creado con toda su información. Dispone de un checkbox para marcar dicho ejercicio como hecho. Deslizando el cajón de un ejercicio a la derecha se podrá eliminar. Asegúrese de eliminar dicho ejercicio en caso de haberlo introducido por error, si no se perderá el progreso.



Pulsando en el botón rojo con el símbolo de añadir, se abrirá una ventana para poder crear un ejercicio. Es necesario rellenar todos los campos del formulario para ello. Se puede cancelar la creación del ejercicio pulsando en **Cancelar**, para crearlo se debe de pulsar en **Guardar**

Formulario para añadir un ejercicio. El título es "Añade un ejercicio". Hay cuatro campos de entrada: "Ejercicio" (con el texto "Press banca, remo..."), "Peso", "Repeticiones" y "Series". En la parte inferior hay dos botones: "Guardar" y "Cancelar".

Una vez guardado un ejercicio y marcado como hecho, volviendo a la pantalla de **Gestión de entrenamientos** podremos comprobar que en el calendario o mapa, aparece el mismo día de color verde



Para salir de esta pantalla se debe de pulsar el botón de la flecha situado en la esquina superior izquierda.

## 5.4 Pantalla de créditos

En esta pantalla se encuentran los créditos de la aplicación, junto a información de contacto del desarrollador. Es accesible mediante el navegador de la pantalla principal (posee del mismo).



## 6. Errores más comunes FAQs

### Error durante la instalación

Al ser una aplicación de un autor no registrado es posible que salten avisos de seguridad a la hora de instalar la aplicación. Es recomendable que para la instalación, se desactiven de manera temporal las opciones del dispositivo que impiden que se instalen este tipo de aplicaciones.

Como es explicado en el apartado de instalación, muchas veces es posible ignorar los avisos dándole a botones parecidos al de la imagen en dicho apartado.

### No aparece un entrenamiento ejercicio guardado

Es posible que si se añade un ejercicio o un entrenamiento y rápidamente salimos de la ventana o pantalla en cuestión, no se quede reflejado dicho entrenamiento o ejercicio añadido.

Es recomendable esperar un poco debido a la posibilidad de que el dispositivo o la base de datos no le haya dado tiempo de cargar la información introducida. Suele pasar sobre todo las primeras veces ejecutando la aplicación.

## 7. Enlaces de interés

- Repositorio en GitHub del código: <https://github.com/danielgalo/flutter-proyfin>
- Correos de contacto:  
[dgalovega@gmail.com](mailto:dgalovega@gmail.com)  
[a\\_daniel.galo.vega@iespablocicasso.es](mailto:a_daniel.galo.vega@iespablocicasso.es)