

Gym Streak

Manual técnico



Índice

- 1. Introducción**
- 2. Análisis del problema**
 - 2.1 Problemática
 - 2.2 Clientes potenciales
 - 2.3 Análisis DAFO
 - 2.4 Monetización y beneficios
- 3. Diseño de la solución**
 - 3.1 Tecnologías elegidas
 - 3.2 Arquitectura
 - 3.3 Diagrama de clases
 - 3.4 Diagrama E/R
- 4. Documentación de la solución**
- 5. 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. Análisis del problema

2.1 Problemática

La problemática a resolver por esta aplicación es la gestión y el seguimiento de la rutina de entrenamiento de un usuario en particular.

2.2 Clientes potenciales

Cómo clientes potenciales, podrá ser cualquier persona interesada en llevar un seguimiento o tener un control de su rutina de entrenamientos.

2.3 Análisis DAFO

<i>Debilidades</i>	<i>Fortalezas</i>
<ul style="list-style-type: none">• Posibles faltas de optimización• Posibles fallas de sistemas de seguridad	<ul style="list-style-type: none">• Simplicidad• Sencillez• No es complicada de mantener• Ejecutable en prácticamente cualquier dispositivo android
<i>Amenazas</i>	<i>Oportunidades</i>
<ul style="list-style-type: none">• Otros desarrolladores que puedan hacer o hayan hecho aplicaciones similares	<ul style="list-style-type: none">• Ampliar funcionalidadesOptimizar la aplicación para alcanzar un público más grande

2.4 Monetización

Ahora mismo no hay manera de monetizar la aplicación, sin embargo a futuro se podrá añadir publicidad, funcionalidades de pago o publicarse en la PlayStore por dinero

3. Diseño de la solución

3.1 Tecnologías elegidas

La aplicación está desarrollada en **Dart 3.1.5** y **Flutter 3.13.9**. Para la capa de persistencias se usa una base de datos local **Hive**.

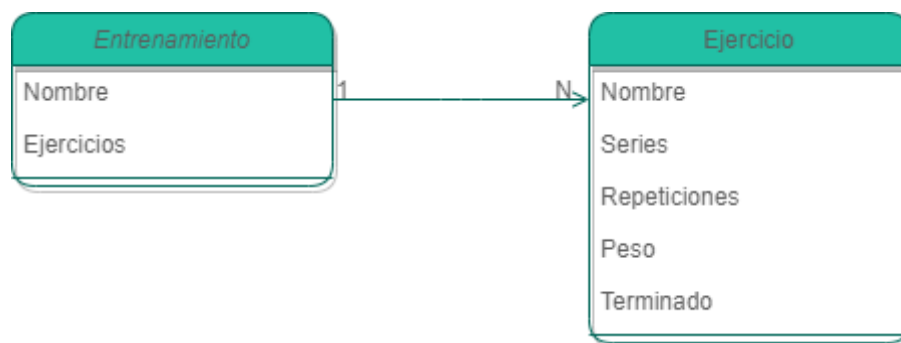
La aplicación ha sido desarrollada en el editor de código **Visual Studio Code**.

3.2 Arquitectura

La arquitectura **MVVM** (Modelo-Vista-Modelo de Vista) se ha elegido para el desarrollo de la aplicación para gestionar las entidades **"Entrenamiento"** y **"Ejercicio"**. Dicha arquitectura brinda una base sólida para el desarrollo de una aplicación robusta y fácil de mantener a lo largo del tiempo

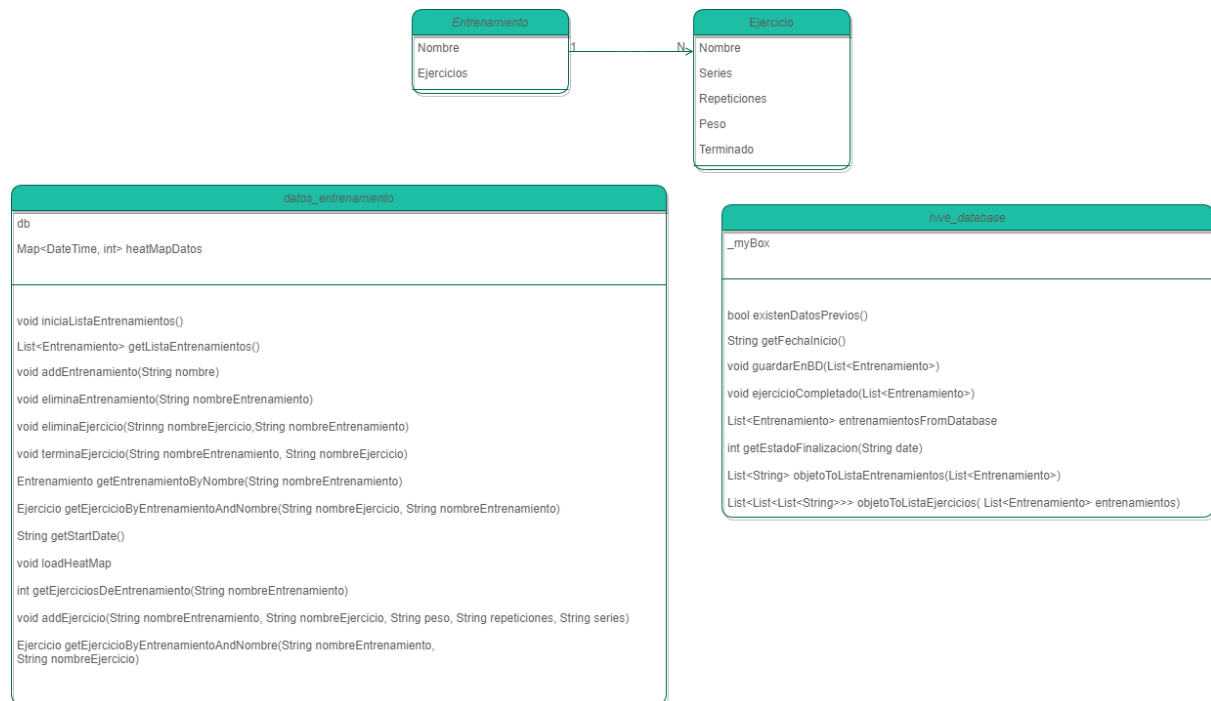
3.3 Diagrama E/R

En el siguiente diagrama, se representan las dos principales entidades o clases que tienen una relación relevante con el fin de entender el propósito de la aplicación.



3.4 Diagrama de clases

En el siguiente diagrama se representarán las clases más importantes en lo que a funcionalidad se refiere



4. Documentación de la solución

- Repositorio en GitHub del código: <https://github.com/danielgalo/flutter-proyfin>
- Correos de contacto:
dgalovega@gmail.com
a_daniel.galo.vega@iespablocicasso.es

5. Enlaces de interés

- **Hive Database:** <https://pub.dev/packages/hive>
- **HeatMap Calendar:** https://pub.dev/packages/flutter_heatmap_calendar
- **FlatIcons:** <https://www.flaticon.es/>