## **MAXIMIZANDO EL POTENCIAL ATLÉTICO: CIENCIA DE DATOS Y LACTATO EN EL DEPORTE DE ALTO RENDIMIENTO**

## 

**AUTORES**

## **WILLIAM ENRIQUE MARTINEZ**

## **CRISTIAN STIVEN GUERRERO**

**TRABAJO PARA OBTENER TITULO (TECNOLOGO EN DESARROLLO DE SOFTWARE)**

**Director: ing. Edgar Arturo Bustos Caldas**

## **UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA**

**Facultad de Ingeniería**

## **Programa de Tecnología en Desarrollo de Software Soacha**

**Soacha, abril 2024**

**Tabla de contenido**

[Introducción 5](#_bookmark0)

[Tecnólogas del desarrollo 6](#_bookmark1)

[Sublime text 6](#_bookmark2)

[Laravel 7](#_bookmark5)

[Html 8](#_bookmark8)

[Css 8](#_bookmark9)

[JS 9](#_bookmark10)

[Xampp 9](#_bookmark11)

[PHP 10](#_bookmark14)

[Sql y MySql 11](#_bookmark15)

[Boostrap 12](#_bookmark17)

[Chart.js 12](#_bookmark18)

[Estructura temática 13](#_bookmark19)

[Estructura del proyecto 13](#_bookmark20)

[Root 18](#_bookmark28)

[Dashboard 19](#_bookmark29)

[Dashboard consulta 20](#_bookmark31)

[Lista administradores 21](#_bookmark33)

[Lista Usuarios 22](#_bookmark35)

[Seguimiento 23](#_bookmark37)

[Pdf 24](#_bookmark39)

[Herramienta Diagnostico 25](#_bookmark41)

[Base de datos 28](#_bookmark44)

[Estructura 28](#_bookmark45)

[Administrador 28](#_bookmark48)

[Entidades 29](#_bookmark49)

[Herramienta 30](#_bookmark51)

[Porcentajes 31](#_bookmark53)

[Registro 32](#_bookmark55)

**Tabla de ilustraciones**

[**Ilustración 1** 6](#_bookmark3)

[**Ilustración 2** 7](#_bookmark4)

[**Ilustración 3** 8](#_bookmark6)

[**Ilustración 4** 8](#_bookmark7)

[**Ilustración 5** 9](#_bookmark12)

[**Ilustración 6** 10](#_bookmark13)

[**Ilustración 7** 11](#_bookmark16)

[**Ilustración 8** 13](#_bookmark21)

[**Ilustración 9** 13](#_bookmark22)

[**Ilustración 10** 14](#_bookmark23)

[**Ilustración 11** 15](#_bookmark24)

[**Ilustración 12** 15](#_bookmark25)

[**Ilustración 13** 16](#_bookmark26)

[**Ilustración 14** 17](#_bookmark27)

[**Ilustración 15** 19](#_bookmark30)

[**Ilustración 16** 20](#_bookmark32)

[**Ilustración 17** 21](#_bookmark34)

[**Ilustración 18** 22](#_bookmark36)

[**Ilustración 19** 23](#_bookmark38)

[**Ilustración 20** 24](#_bookmark40)

[**Ilustración 21** 26](#_bookmark42)

# [Ilustración 22 27](#_bookmark43)

# [Ilustración 23 28](#_bookmark46)

# [Ilustración 24 28](#_bookmark47)

# [Ilustración 25 29](#_bookmark50)

# [Ilustración 26 30](#_bookmark52)

# [Ilustración 27 31](#_bookmark54)

# [Ilustración 28 32](#_bookmark56)

# Introducción

En este manual técnico se registrará la información para los encargados del mantenimiento del software como para las personas que deseen información sobre la aplicación con el fin del uso correcto del sistema. Se encuentra información tanto sobre el diseño, código del software como una descripción de sus componentes

# Tecnólogas del desarrollo

Durante el desarrollo del proyecto, se emplearán diversas herramientas que contribuirán a la actualización del software. Por ello, es fundamental conocer qué son, cómo funcionan y de qué manera se aplicarán en el proyecto. Estas herramientas juegan un papel crucial en el desarrollo, ya que serán manipuladas, mostradas y utilizadas de manera efectiva.

# Android Studio

Se ha decidido utilizar Android Studio como el entorno de desarrollo integrado (IDE) para este proyecto. Esta herramienta ofrece una flexibilidad notable para desarrollar aplicaciones móviles en Android, permitiendo trabajar con una amplia gama de bibliotecas y herramientas de desarrollo. Además, Android Studio facilita una gestión organizada de los directorios y archivos del proyecto, lo cual es crucial para mantener un flujo de trabajo eficiente y ordenado. Su capacidad para integrar diversas funcionalidades y su compatibilidad con múltiples lenguajes de programación hacen de Android Studio una opción ideal para llevar a cabo un desarrollo robusto y eficiente.

**Ilustración 1**

**Una captura de pantalla de un celular con texto e imagen

Descripción generada automáticamente con confianza media**

Fuente: Autoría propia.

En la (ilustración 1), es necesario resaltar que la versión utilizada de Android Studio para el desarrollo de la aplicación, con el fin de evitar errores con Gradle durante su mantenimiento, fue la versión: android-studio-2023.3.1.18-windows.

**Ilustración 2**

**Diagrama

Descripción generada automáticamente con confianza baja**

Fuente: Autoría propia.

En la (ilustración 2), Se puede ver, una vez instalada la aplicación de Android Studio, que se utilizó la versión Jellyfish // 2023.3.1. Esta versión específica fue elegida para asegurar la compatibilidad y estabilidad del desarrollo de la aplicación. La instalación completa del entorno de desarrollo en la máquina indica que el software está listo para su uso. Con esta versión, los desarrolladores pueden aprovechar las últimas mejoras y características integradas, garantizando así un flujo de trabajo eficiente y evitando posibles errores con Gradle durante el mantenimiento. Android Studio Jellyfish // 2023.3.1 proporciona una plataforma robusta y confiable para trabajar con diversas herramientas y bibliotecas necesarias en el desarrollo de aplicaciones Android.

**Ilustración 3**

**Texto

Descripción generada automáticamente**

Fuente: Autoría propia.

En la (ilustración 3) se puede ver que ya se instaló perfectamente la aplicación de Android Studio. Antes de proceder a abrir el proyecto, necesitamos tener otra herramienta a la mano para poder descargar el proyecto y seguir sus cambios. Esta herramienta es fundamental para gestionar el código fuente y colaborar eficientemente con el equipo de desarrollo.

# Git

Para este proyecto, hemos optado por utilizar Git como nuestro sistema de control de versiones. Git proporciona una gran flexibilidad para la gestión colaborativa del código, permitiendo a los desarrolladores trabajar con diversos flujos de trabajo y métodos de desarrollo. Además, Git ayuda a mantener un control organizado de las ramas y las versiones del proyecto, lo que es fundamental para asegurar un flujo de trabajo ordenado y eficiente. Sus múltiples funcionalidades integradas y su compatibilidad con varias plataformas convierten a Git en una herramienta indispensable para un desarrollo sólido y efectivo.

**Ilustración 4**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamente**

Fuente: Autoría propia.

**Ilustración 5**

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Fuente: Autoría propia.

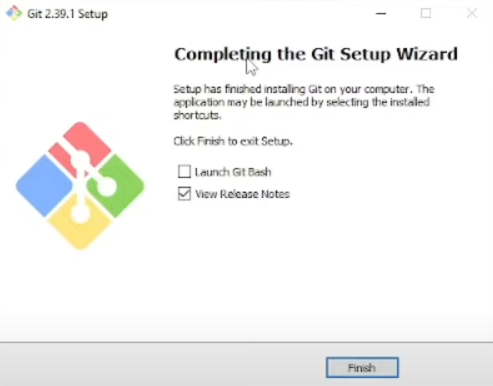
**Ilustración 6**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Fuente: Autoría propia.

**Ilustración 7**



Fuente: Autoría propia.

En la (ilustración 4) se muestra la página de descarga del gestor Git, donde procedemos a hacer clic en "Descargas". En la (ilustración 5) se puede ver la instalación del instalador del gestor y su tamaño de archivo. De la (ilustración 6) a la (ilustración 7) se documenta el proceso de instalación del gestor, destacando cada paso necesario para completar la configuración de Git en el sistema.

# Java

Se utilizó Java como lenguaje principal en el proyecto para desarrollar la lógica y funcionalidad de la aplicación. Java es un lenguaje de programación versátil y robusto que se caracteriza por su portabilidad y capacidad para ejecutarse en múltiples plataformas. Este lenguaje se basa en la programación orientada a objetos, permitiendo la creación de clases y objetos que encapsulan datos y comportamientos. Java es ampliamente utilizado en el desarrollo de aplicaciones empresariales, móviles y web debido a su estabilidad, seguridad y amplia comunidad de desarrolladores.

# Xml

Utilizamos XML (Extensible Markup Language) para definir la estructura y el contenido visual de la interfaz de usuario (UI). XML es un lenguaje de marcado que nos permite organizar y etiquetar datos de manera jerárquica utilizando etiquetas personalizadas. Con XML, podemos describir elementos visuales como botones, campos de texto, imágenes, listas y otros componentes de la interfaz de usuario de manera clara y estructurada. Esto facilita la separación de la estructura y el contenido, mejorando así la legibilidad del código y la facilidad para mantener y actualizar el proyecto en Android Studio.

# Gradle

En el proyecto, se utilizó Gradle como sistema de automatización de compilación y gestión de dependencias. Gradle es una herramienta moderna y eficiente que permite definir de manera declarativa la estructura del proyecto, las tareas de compilación y las dependencias necesarias. Esto facilita la configuración y optimización del proceso de construcción del software de manera reproducible y escalable.

Gradle es ampliamente reconocido por su capacidad para manejar proyectos complejos con múltiples módulos y configuraciones personalizadas. Su integración nativa con Android Studio proporciona una experiencia de desarrollo fluida y eficiente para construir aplicaciones Android robustas y optimizada.

**SQLite en Android Studio**

En el desarrollo del proyecto, se utilizó SQLite como sistema de gestión de bases de datos integrado en la aplicación Android. SQLite es una biblioteca de software que proporciona una base de datos relacional, compatible con SQL, y que está integrada en el sistema operativo Android. Esta elección permite una gestión eficiente y local de los datos, sin la necesidad de una conexión a internet.

# Instalación del software

Para llevar a cabo el desarrollo del software, es fundamental seguir un procedimiento específico para traer el proyecto desde Git hacia la máquina local del sistema. Este proceso implica una serie de pasos organizados que garantizan la correcta obtención y configuración inicial del código fuente desde el repositorio remoto de Git al entorno de desarrollo local.

Para iniciar el proceso de traer un proyecto desde Git hacia la máquina local, el primer paso es posicionarse en la carpeta del sistema donde se desea almacenar y trabajar con el código del proyecto. Este paso es crucial porque determina el directorio principal donde se establecerá la conexión con el repositorio remoto y se descargará el código fuente.

# Clonar el Repositorio desde Git:

**Ilustración 8**

Texto

Descripción generada automáticamente

Fuente: Autoría propia.

**Ilustración 9**

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamenteFuente: Autoría propia.

En la (ilustración 8) y (ilustración 9), se ubica en la carpeta y se accede al repositorio en Git utilizando el comando git clone https://github.com/demondcn/LT. Esto descarga todos los archivos del repositorio remoto a la máquina local

# Acceder a la Carpeta del Proyecto por Android Studio:

**Ilustración 10**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Fuente: Autoría propia.

**Ilustración 11**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Fuente: Autoría propia.

**Ilustración 12**

**Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente**

Fuente: Autoría propia.

En la (ilustración 10), verificamos que la carpeta LT haya sido descargada correctamente. En la (ilustración 11), hacemos clic en el botón "Open" en Android Studio e navegamos hasta la carpeta LT. Dentro de ella, buscamos la ruta: \LT\proyecto de grado LT\Software\ Lactato\_Udec. La (ilustración 12) muestra detalladamente cómo se lleva a cabo este proceso.

# Compilar:

# Ilustración 13

# Texto Descripción generada automáticamente

Fuente: Autoría propia.

En la (ilustración 13), verificamos que haya sido completado correctamente la compilación del gradle. En la (ilustración 13),Podemos ver que se ve todo el proyecto dentro de la carpeta app.

# Estructura Del Proyecto

Para el desarrollo del software, se identificó una estructura que se generó a partir de diversas carpetas creadas por el framework. Estas desempeñan un papel crucial en la

organización de las funcionalidades y la estructura del sistema.

**Ilustración 14**

**Texto

Descripción generada automáticamente**

Fuente: Autoría propia.

En la (ilustración 14) se puede visualizar la estructura del proyecto. A continuación, detallaremos cada una de sus partes de manera específica.

# Directorio app

Este es el directorio principal del módulo de la aplicación. Contiene todos los archivos y recursos necesarios para construir tu aplicación.

# Subdirectorio manifests

**AndroidManifest.xml:** Este archivo es fundamental para cualquier aplicación Android. Define la estructura básica y los componentes de la aplicación, como actividades, servicios, receptores de difusión, y proveedores de contenido. También especifica los permisos necesarios y otras características de la aplicación.

**Subdirectorio java**

Este directorio contiene el código fuente Java de la aplicación.

* **com.example.lactato\_udec**: Este es el paquete principal de la aplicación. Contiene las siguientes clases y actividades:
  + **DatabaseHelper**: Clase para la gestión de la base de datos SQLite.
  + **definir\_datos\_deentrada\_activity**: Actividad relacionada con la definición de datos de entrada del deportista.
  + **LoginActivity2**: Actividad para el inicio de sesión del deportista.
  + **prueba\_de\_bandasinfin\_activity**: Actividad relacionada con una prueba específica de bandas sin fin.
  + **prueba\_de\_canotaje\_activity**: Actividad relacionada con la prueba de canotaje.
  + **prueba\_de\_carrera\_de\_pista\_activity**: Actividad relacionada con la prueba de carrera de pista.
  + **prueba\_de\_ciclismo\_activity**: Actividad relacionada con la prueba de ciclismo.
  + **prueba\_de\_ciclo\_activity**: Actividad relacionada con la prueba de ciclo.
  + **prueba\_de\_natacion\_activity**: Actividad relacionada con la prueba de natación.
  + **prueba\_de\_subacuatica\_activity**: Actividad relacionada con la prueba subacuática.
  + **seccion\_iniciada\_student\_mode\_activity**: Actividad para la sección iniciada en modo estudiante.
  + **SignupActivity**: Actividad de registro de nuevos usuarios.
* **com.example.lactato\_udec (androidTest)**: Este paquete contiene pruebas instrumentadas, es decir, pruebas que se ejecutan en un dispositivo Android real o emulador.
* **com.example.lactato\_udec (test)**: Este paquete contiene pruebas unitarias, es decir, pruebas que se ejecutan en la JVM local.

**Subdirectorio Res**

Este directorio contiene todos los recursos de la aplicación, como imágenes, diseños de UI, cadenas de texto, etc.

* **drawable**: Carpeta para recursos gráficos como imágenes.
* **layout**: Carpeta para archivos de diseño XML que describen las interfaces de usuario.
* **mipmap**: Carpeta para iconos de la aplicación en diferentes resoluciones.
* **values**: Carpeta para recursos de valores como cadenas de texto, estilos y temas.
* **xml**: Carpeta para otros archivos XML que no encajan en las otras categorías (como configuraciones adicionales).

**Directorio Gradle Scripts**

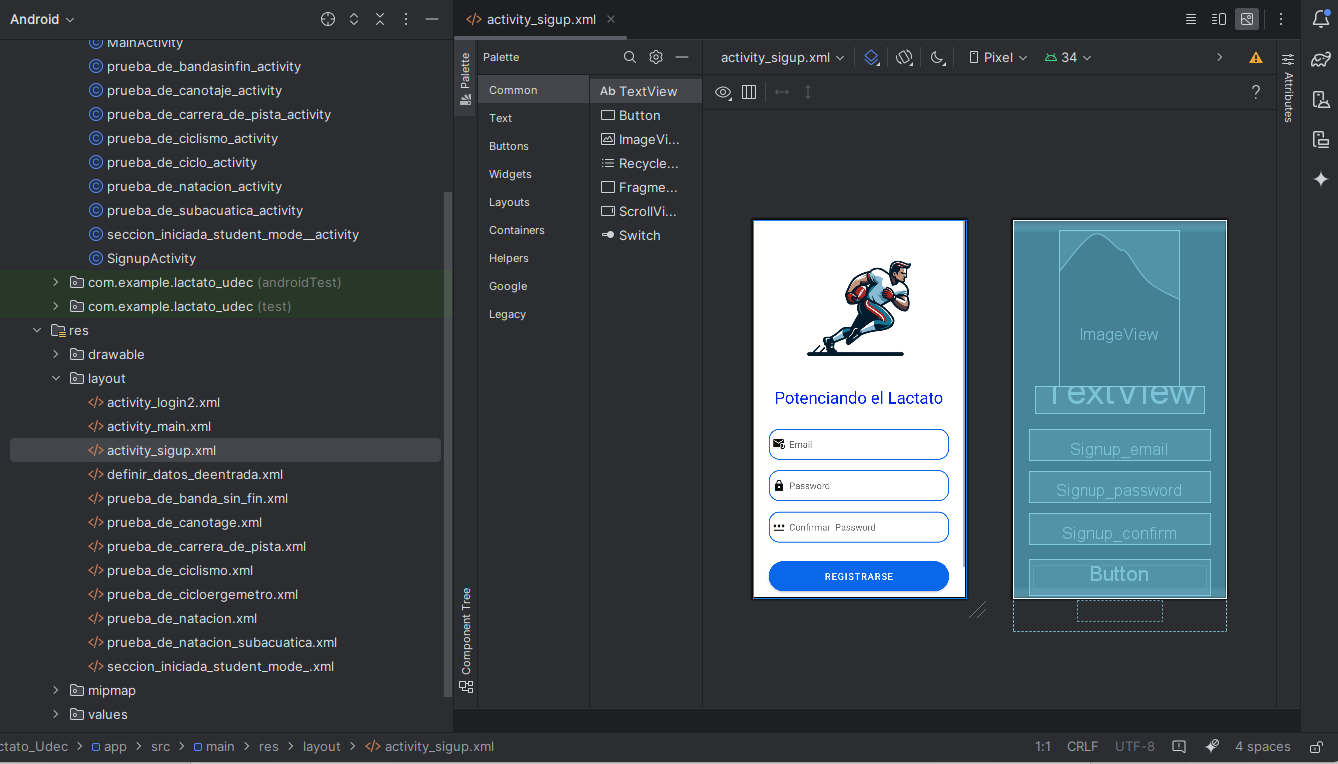
Este directorio contiene los scripts y archivos de configuración de Gradle, que es la herramienta de automatización de compilación utilizada por Android Studio.

**Subdirectorio layout**

Este subdirectorio contiene los archivos de diseño en formato XML que definen la interfaz de usuario (UI) de las actividades y fragmentos en la aplicación.

* **activity\_login2.xml**: Archivo de diseño para la actividad de inicio de sesión.
* **activity\_signup.xml**: Archivo de diseño para la actividad de registro de nuevos usuarios. Aquí se define la interfaz con campos para el email, la contraseña, la confirmación de la contraseña y un botón de registro, como se muestra en la ilustración.
* **definir\_datos\_deentrada.xml**: Archivo de diseño para la actividad de definición de datos de entrada.
* **prueba\_de\_banda\_sin\_fin.xml**: Archivo de diseño para la actividad de prueba de banda sin fin.
* **prueba\_de\_canotaje.xml**: Archivo de diseño para la actividad de prueba de canotaje.
* **prueba\_de\_carrera\_de\_pista.xml**: Archivo de diseño para la actividad de prueba de carrera de pista.
* **prueba\_de\_ciclismo.xml**: Archivo de diseño para la actividad de prueba de ciclismo.
* **prueba\_de\_ciclogeremetro.xml**: Archivo de diseño para la actividad de prueba de ciclogeremetro.
* **prueba\_de\_natacion.xml**: Archivo de diseño para la actividad de prueba de natación.
* **prueba\_de\_natacion\_subacuatica.xml**: Archivo de diseño para la actividad de prueba de natación subacuática.
* **seccion\_iniciada\_student\_mode.xml**: Archivo de diseño para la actividad de la sección iniciada en modo estudiante.

**Ilustración 15**



Fuente: Autoría propia.

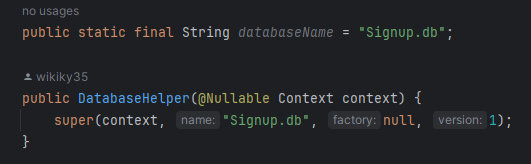
Como se puede ver en la (ilustración 15) Estos archivos definen la disposición de los elementos visuales en cada actividad, como botones, campos de texto, imágenes, etc. En la interfaz de diseño de Android Studio, se pueden ver y editar visualmente estos elementos para construir la UI de la aplicación.

# Explicación de Funcionalidad de clases y Actividades

**DatabaseHelper.java**

La clase DatabaseHelper facilita la gestión de una base de datos SQLite para almacenar y recuperar información de usuarios y sus datos relacionados en la aplicación. Cada método está diseñado para manejar operaciones específicas sobre las tablas allusers y userdata

**Ilustración 16**



Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 16) se pueden visualizar los constructores y atributos. La base de datos se llamará "Signup.db" y el constructor DatabaseHelper(Context context) la inicializa con el nombre "Signup.db" y la versión 1.

**Métodos Sobrescritos**

**Ilustración 17**

**Texto

Descripción generada automáticamente**

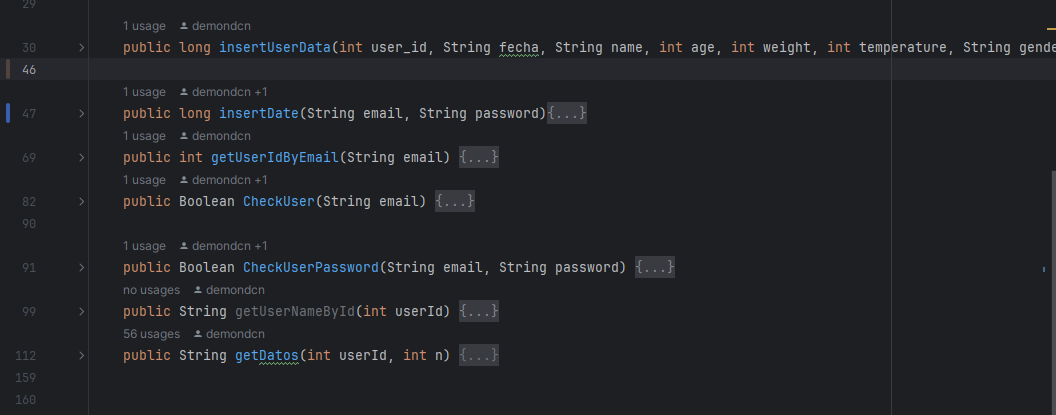
Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 17) se pueden visualizar los métodos sobrescritos, los cuales son:

* **onCreate(SQLiteDatabase MyDB):** Crea dos tablas, allusers y userdata, al inicializar la base de datos.
* **onUpgrade(SQLiteDatabase MyDB, int oldVersion, int newVersion):** Elimina las tablas existentes y las vuelve a crear en caso de una actualización de la base de datos.

**Métodos Personalizados**

**Ilustración 18**



Fuente: Autoría propia.

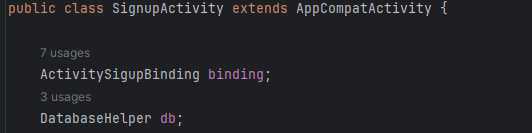
En la (Ilustración 18) se pueden visualizar los métodos creados para la clase DatabaseHelper, los cuales se explican a continuación:

* **insertUserData:** Inserta datos del usuario en la tabla userdata.
* **insertDate:** Inserta un nuevo usuario en la tabla allusers y retorna el ID del nuevo usuario.
* **getUserIdByEmail:** Retorna el ID de un usuario basado en su correo electrónico.
* **CheckUser:** Verifica si un usuario con un correo electrónico específico existe en la base de datos.
* **CheckUserPassword:** Verifica si un usuario con un correo electrónico y contraseña específicos existe en la base de datos.
* **getUserNameById:** Obtiene el nombre de usuario basado en su ID.
* **getDatos:** Obtiene un dato específico del usuario basado en su ID y un índice que determina qué campo se desea obtener.

**SignupActivity.java**

La clase SignupActivity gestiona el registro de nuevos usuarios en la aplicación. Se asegura de que los campos requeridos estén completos, valida la coincidencia de contraseñas, verifica la existencia del correo electrónico en la base de datos, inserta los datos del usuario y redirige al usuario a la pantalla de inicio de sesión en caso de éxito. Además, proporciona una forma fácil de redirigir a los usuarios existentes a la pantalla de inicio de sesión.

**Ilustración 19**



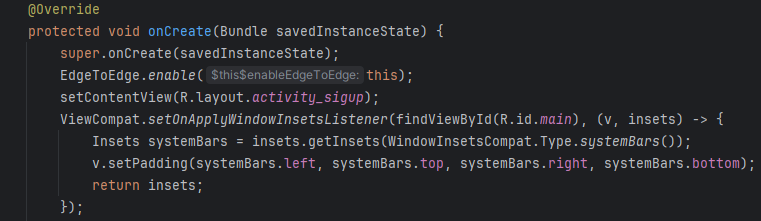
Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 19) se pueden visualizar los constructores y atributos:

* **binding**: Variable para manejar el enlace de vistas (View Binding) para la actividad de registro.
* **db**: Instancia de DatabaseHelper para interactuar con la base de datos.

**Métodos Sobrescritos**

**Ilustración 20**

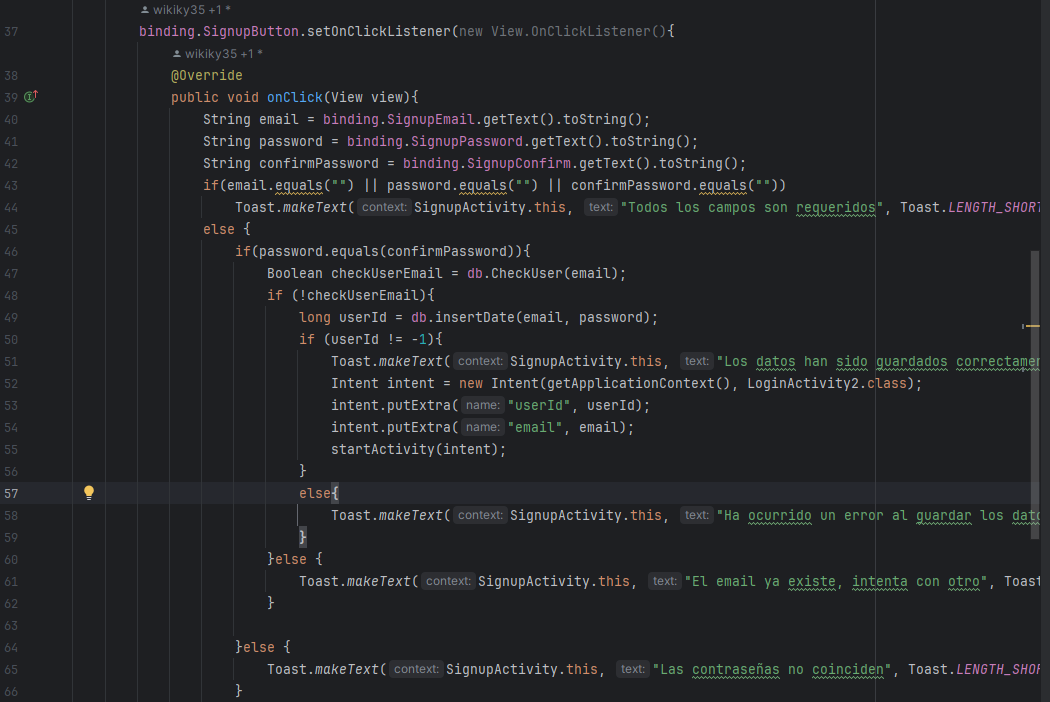
****

Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 20) se puede visualizar el método sobrescrito onCreate(Bundle savedInstanceState), el cual inicializa la interfaz de usuario y configura los escuchadores de eventos para los elementos de la vista.

**Manejo del Botón de Registro**

**Ilustración 21**



Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 21) se puede visualizar el código del botón de registro, cuyas funciones son las siguientes:

* **Recopilación de Datos**: Recoge el correo electrónico, la contraseña y la confirmación de contraseña ingresados por el usuario.
* **Validación de Campos Vacíos**: Verifica que ninguno de los campos esté vacío.
* **Validación de Contraseñas**: Comprueba que la contraseña y la confirmación de contraseña coincidan.
* **Verificación de Existencia de Usuario**: Usa db.CheckUser(email) para verificar si el correo electrónico ya está registrado.
* **Inserción de Datos**: Si el correo electrónico no existe, inserta los datos del usuario en la base de datos usando db.insertDate(email, password).
* **Navegación a Login**: Si la inserción es exitosa, muestra un mensaje de éxito y redirige al usuario a la actividad de inicio de sesión (LoginActivity2), pasando el ID de usuario y el correo electrónico como extras en el Intent.

**Redirección a la Pantalla de Login**

**Ilustración 22**

Texto

Descripción generada automáticamente

Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 22) se puede visualizar el código del botón de redirección a la pantalla de inicio de sesión, en el cual binding.loginRedirectText.setOnClickListener configura un escuchador de clics para redirigir al usuario a la pantalla de inicio de sesión (LoginActivity2) cuando se hace clic en el texto correspondiente.

**LoginActivity2.java**

La clase LoginActivity2 gestiona el inicio de sesión de los usuarios en la aplicación. Se asegura de que los campos requeridos estén completos, verifica las credenciales del usuario, obtiene el ID del usuario, lo guarda en SharedPreferences y redirige al usuario a la actividad principal en caso de éxito. Además, proporciona una forma fácil de redirigir a los usuarios a la pantalla de registro si aún no tienen una cuenta.

**Ilustración 23**

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 23) se pueden visualizar los constructores y atributos:

* **binding**: Variable para manejar el enlace de vistas (View Binding) para la actividad de registro.
* **databaseHelper**: Instancia de DatabaseHelper para interactuar con la base de datos.

**Métodos Sobrescritos**

**Ilustración 24**

**Texto

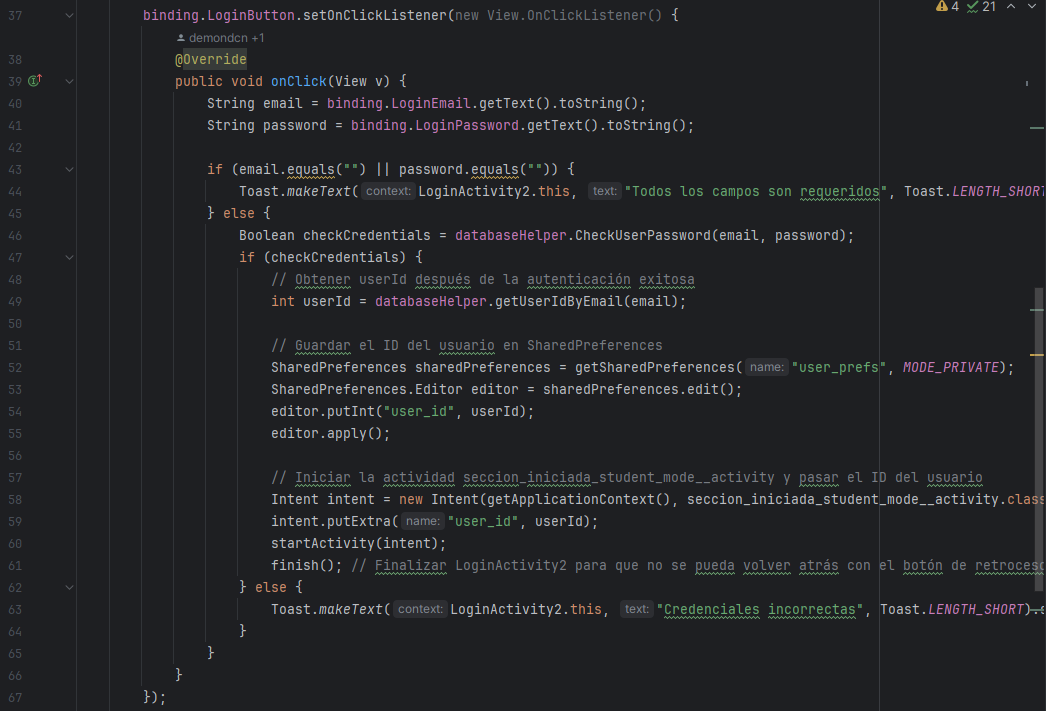
Descripción generada automáticamente**

Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 24) se puede visualizar el método sobrescrito onCreate(Bundle savedInstanceState), el cual inicializa la interfaz de usuario y configura los escuchadores de eventos para los elementos de la vista.

**Manejo del Botón de Inicio de Sesión**

**Ilustración 25**



Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 25) se puede visualizar el código del botón de Inicio de Seccion, cuyas funciones son las siguientes:

* **Recopilación de Datos**: Recoge el correo electrónico y la contraseña ingresados por el usuario.
* **Validación de Campos Vacíos**: Verifica que ninguno de los campos esté vacío.
* **Verificación de Credenciales**: Usa databaseHelper.CheckUserPassword(email, password) para verificar si las credenciales son correctas.
* **Obtención del ID de Usuario**: Si las credenciales son correctas, obtiene el ID del usuario usando databaseHelper.getUserIdByEmail(email).
* **Guardado en SharedPreferences**: Guarda el ID del usuario en SharedPreferences para persistencia.
* **Navegación a la Actividad Principal**: Inicia la actividad seccion\_iniciada\_student\_mode\_\_activity pasando el ID del usuario como extra en el Intent y finaliza LoginActivity2.

**Redirección a la Pantalla de Registro**

**Ilustración 26**

Texto

Descripción generada automáticamente

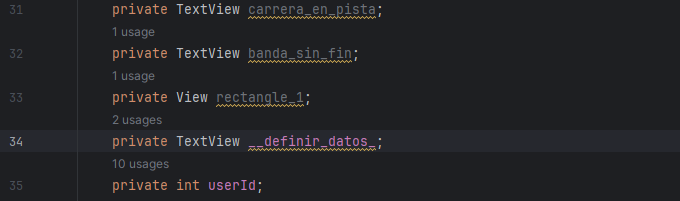
Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 26) se puede visualizar el código del botón de redirección a la pantalla de inicio de sesión, en el cual binding.SignUpRedirectText.setOnClickListener configura un escuchador de clics para redirigir al usuario a la pantalla de registro (SignupActivity) cuando se hace clic en el texto correspondiente.

**seccion\_iniciada\_student\_mode\_\_activity.java**

La clase seccion\_iniciada\_student\_mode\_\_activity gestiona la interfaz donde los estudiantes pueden seleccionar diferentes pruebas para realizar y definir sus datos. Esta clase recibe el ID del usuario mediante un Intent, inicializa las vistas correspondientes y configura los escuchadores de eventos para los elementos interactivos.

**Ilustración 27**



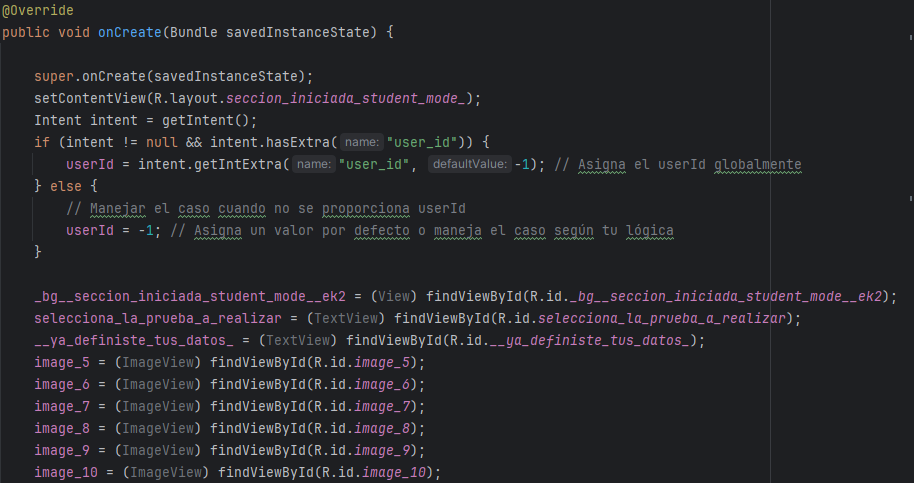
Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 27) se pueden visualizar los constructores y atributos:

* **userId**: Variable que almacena el ID del usuario recibido desde el Intent.
* **Vistas (TextViews, ImageViews, y Views)**: Variables que representan los elementos de la interfaz definidos en el archivo XML correspondiente.

**Métodos Sobrescritos**

**Ilustración 28**

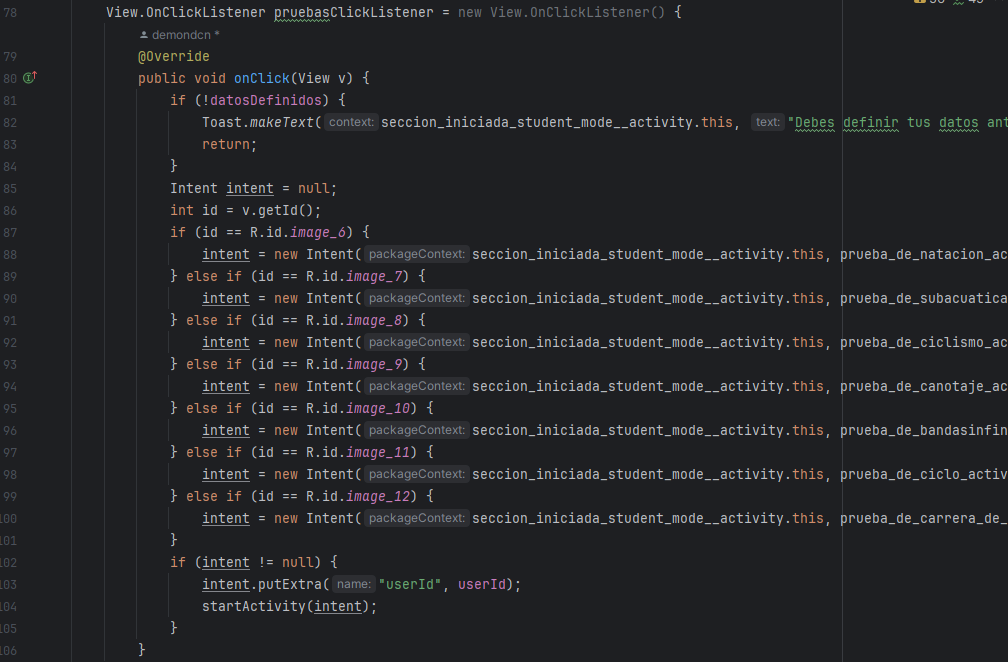
****

Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 28) se puede visualizar el método sobrescrito onCreate(Bundle savedInstanceState), el cual inicializa la interfaz de usuario y configura los escuchadores de eventos para los elementos de la vista.

**Configuración de Listeners para Botones**

**Ilustración 29**



Fuente: Autoría propia.

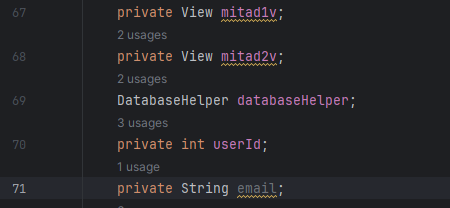
En la (Ilustración 29) se puede visualizar la configuración de los escuchadores de eventos para los botones de la interfaz. Estos escuchadores gestionan la navegación a diferentes actividades dependiendo de la selección del usuario.

* ***definir\_datos***: Redirige a la actividad definir\_datos\_deentrada\_activity.
* **image\_6**: Redirige a la actividad prueba\_de\_natacion\_activity.
* **image\_7**: Redirige a la actividad prueba\_de\_subacuatica\_activity.
* **image\_8**: Redirige a la actividad prueba\_de\_ciclismo\_activity.
* **image\_9**: Redirige a la actividad prueba\_de\_canotaje\_activity.
* **image\_10**: Redirige a la actividad prueba\_de\_bandasinfin\_activity.
* **image\_11**: Redirige a la actividad prueba\_de\_ciclo\_activity.
* **image\_12**: Redirige a la actividad prueba\_de\_carrera\_de\_pista\_activity.

**definir\_datos\_deentrada\_activity.java**

La clase definir\_datos\_deentrada\_activity maneja la interfaz donde los usuarios pueden ingresar sus datos personales y seleccionar opciones relacionadas con su género, etapa de entrenamiento y deporte o evento. Esta clase recibe el ID del usuario mediante un Intent, inicializa las vistas correspondientes y configura los escuchadores de eventos para los elementos interactivos.

**Ilustración 30**



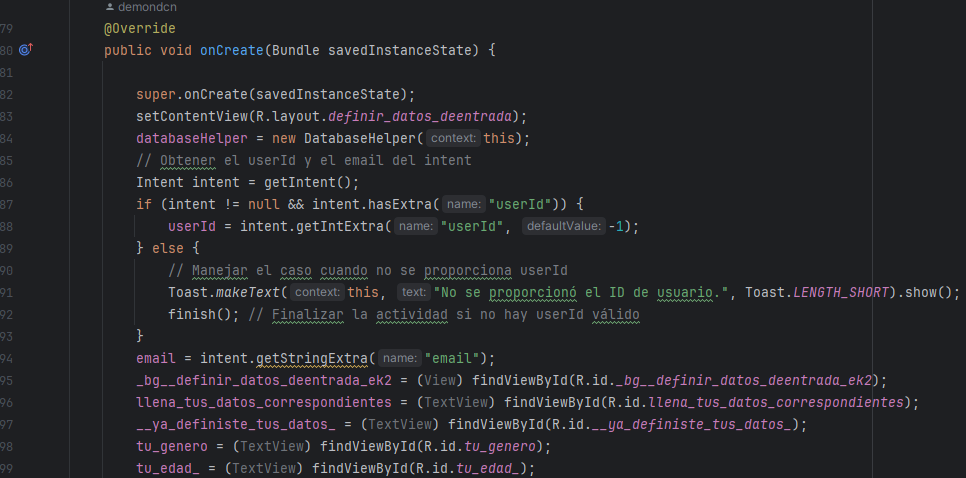
Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 30) se pueden visualizar los constructores y atributos:

* **userId:** Variable que almacena el ID del usuario recibido desde el Intent.
* **email:** Variable que almacena el correo electrónico del usuario.
* **DatabaseHelper databaseHelper:** Objeto que maneja la conexión con la base de datos.
* **EditText, TextView, ImageView, View:** Variables que representan los elementos de la interfaz definidos en el archivo XML correspondiente..

**Métodos Sobrescritos**

**Ilustración 31**

****

Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 31) se puede visualizar el método sobrescrito onCreate(Bundle savedInstanceState), el cual inicializa la interfaz de usuario y configura los escuchadores de eventos para los elementos de la vista.

**Configuración de Listeners para Botones**

**Ilustración 32**



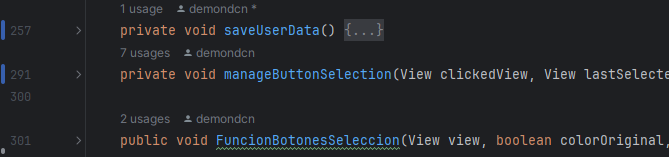
Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 32) se puede visualizar la configuración de los escuchadores de eventos para los botones de la interfaz. Estos escuchadores gestionan la selección de género, etapa de entrenamiento y deporte o evento dependiendo de la selección del usuario.

* **mitad1v:** Listener para la selección del género masculino. Cambia la imagen y actualiza las variables de estado seleccionHombre y seleccionMujer.
* **mitad2v**: Listener para la selección del género femenino. Cambia la imagen y actualiza las variables de estado seleccionHombre y seleccionMujer.
* **rectangle\_1\_ek5, rectangle\_1\_ek1, rectangle\_1\_ek9:** Listeners para seleccionar la etapa de entrenamiento (preparación, precompetencia, competencia). Llaman al método manageButtonSelection para gestionar la selección de botones.
* **rectangle\_1\_ek8, rectangle\_1\_ek2, rectangle\_1\_ek3, rectangle\_1\_ek4:** Listeners para seleccionar el deporte o evento (resistencia, pelotas, combate, velocidad/fuerza rápida/anaeróbico). Llaman al método manageButtonSelection para gestionar la selección de botones.
* **guardar:** Listener que llama al método saveUserData para guardar los datos ingresados por el usuario en la base de datos

**Métodos Personalizados**

**Ilustración 33**



Fuente: Autoría propia.

En la (Ilustración 33) se pueden visualizar los siguientes métodos:

* **Método saveUserData:** Obtiene la fecha actual y los datos ingresados por el usuario. Verifica que todos los campos estén completos. Guarda los datos en la base de datos usando el objeto databaseHelper. Muestra un mensaje de confirmación y finaliza la actividad si los datos se guardan correctamente.
* **Método manageButtonSelection:** Gestiona la selección y deselección de botones, cambiando su apariencia según el estado actual.
* **Método FuncionBotonesSeleccion:** Cambia el fondo del botón según el estado de selección.