

Per utilizzare correttamente l'applicazione bisogna per prima cosa aprirla.

Da Android Studio: caricare il progetto Run2 ed avviare l'emulatore di un dispositivo Android con sdk API 25 o superiore.

Da telefono: installare l'APK su un dispositivo Android con sdk API 25 o superiore ed aprire l'applicazione.

Una volta aperta, l'applicazione visualizzerà il layout di login.

Si potrà scegliere se registrare un nuovo utente o accedere con le credenziali di un utente già registrato.

Una volta riempiti i campi se si cliccherà sul bottone Registrati l'utente verrà registrato a meno che non esista già un utente con lo stesso username. Se invece si cliccherà sul bottone Accedi, utilizzando delle credenziali corrette(ad esempio **progettomp** come username, e **progetto** come password), potrete visualizzare il layout contenente il corpo del progetto Runner in generale. Ci saranno 3 bottoni che portano a diversi servizi che offre l'applicazione.

Nel nostro caso solamente il bottone Prossime Gare sarà cliccabile, siccome il nostro progetto Runner2 riguardava di curare quella parte.

Alla pressione si aprirà un altro layout contenente la lista delle prossime gare disponibili.

Cliccando su una singola gara si avranno più informazioni a riguardo e si potrà decidere se iscriversi o meno.