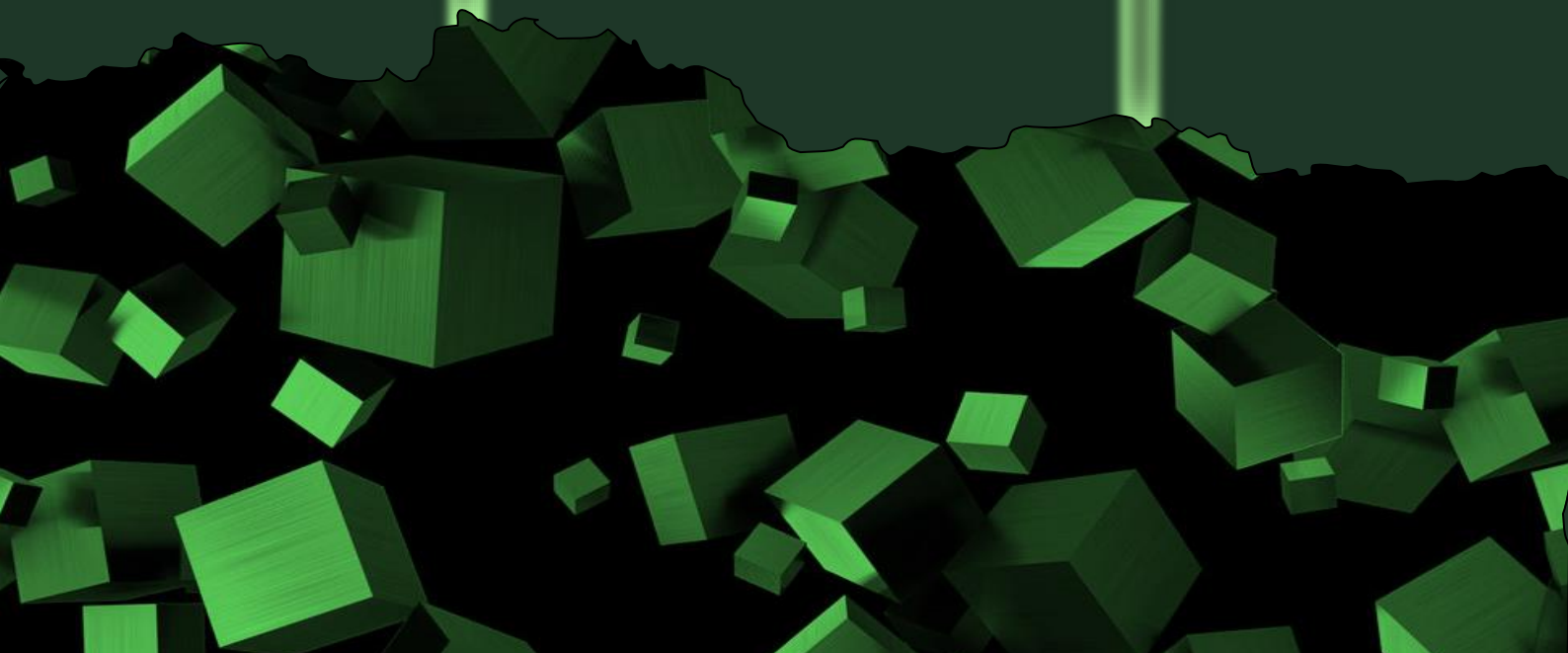




CUBE-X

MANUAL DE USUARIO: CUBE_X

REALIZADO POR: ESTELA DE VEGA





ÍNDICE

CUBE_X	3
INTRODUCCIÓN	4
TERMINOLOGÍA ESPECÍFICA:	4
APLICACIÓN	5
INICIO DE LA APLICACIÓN	5
EMPIECE DE LA APLICACIÓN	5
REGISTRACIÓN DEL USUARIO	6
• INICIAR SESIÓN	6
• CREAR UNA CUENTA	7
PÁGINA PRINCIPAL	7
COMPETICIÓN	10
SESIONES	11
CAMPEONATO	13
SETTINGS	16
PROFILE	16
COMMUNITY	21



CUBE_X

¡BIENVENIDO A CUBE_X!

CUBE_X es una aplicación diseñada para cronometrar tus tiempos de los diferentes tipos de cubos, organizar competiciones uno versus uno y participar en campeonatos tanto con tus amigos como en torneos internacionales.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES:

- 🟩 **Cronómetro Preciso:** Registra tus tiempos con exactitud para una amplia variedad de cubos.
- 🟩 **Competencias Uno Contra Uno:** Desafía a tus amigos en duelos uno contra uno.
- 🟩 **Participación en Campeonatos:** Únete a campeonatos locales e internacionales directamente desde la app. Compite con los mejores cubistas del mundo y sigue tu progreso en tiempo real.
- 🟩 **Estadísticas Avanzadas:** Analiza tus tiempos y mejoras con estadísticas detalladas. Consulta tu promedio de cinco (average of five), mejor tiempo individual y otros indicadores clave de rendimiento.
- 🟩 **Tablas de Clasificación en Vivo:** Consulta las tablas de clasificación para ver cómo te comparas con otros usuarios de CUBE_X. Sube en el ranking y alcanza la cima.

¡DISFRUTA DE LA APP!

Esperamos que disfrutes de todas las funcionalidades que CUBE_X tiene para ofrecer. ¡Diviértete y sigue cubeando!

CONÓCENOS

Si deseas conocer más sobre nuestro proyecto o contribuir con ideas, visita nuestro repositorio en GitHub. Agradecemos tu participación y apoyo para hacer de CUBE_X una mejor aplicación.



estelaV9

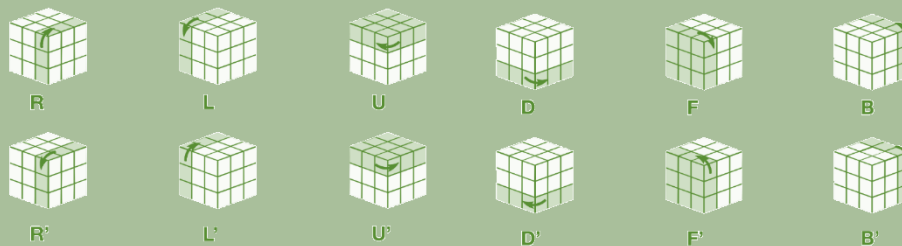


INTRODUCCIÓN

TERMINOLOGÍA ESPECÍFICA:

Dentro del mundo de los cubos, existe una terminología específica para describir las técnicas, movimientos y estrategias utilizadas en la resolución del cubo. A continuación, se describen algunos de los términos más comunes:

- ❖ **Algoritmo:** una secuencia de movimientos que tiene un propósito específico, como resolver una cara o permutar piezas. Ejemplo: (R U R' U').
- ❖ **Movimientos básicos:** Los movimientos se denotan mediante letras que representan las caras del cubo, a esto se le llama notación para los cubos de Rubik. Cada letra hace referencia a una capa y está en inglés.



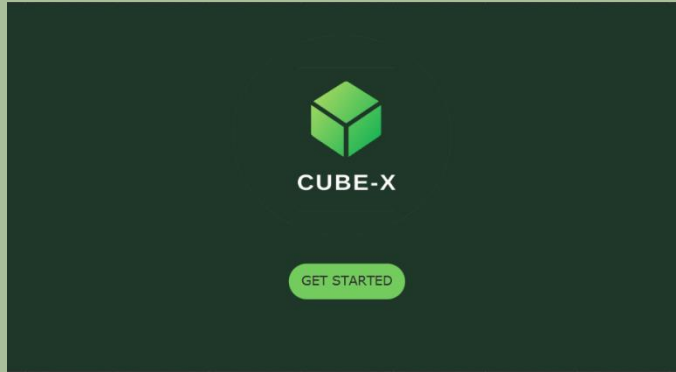
Esta notación se llama notación Singmaster, es el sistema de notación más utilizado para describir movimientos en el cubo. Incluye letras y apóstrofes para indicar el sentido del giro. A esta notación también se le añade un doble movimiento de esa capa.

- ❖ **PB (Personal Record):** El mejor tiempo que ha hecho un cubero con un tipo de cubo. Un pb puede ser de single (su mejor resolución individual) o de media.
- ❖ **DNF (Did Not Finish):** Penalización por haber superado el tiempo de inspección de 15 segundos o que no se ha terminado de resolver correctamente el cubo después de parar el cronómetro.
- ❖ **Ao5, Ao12... (Average of ...):** Una media de x números de resoluciones se calcula usando cinco resoluciones consecutivas. De ellas se quitan el mejor y el peor tiempo y se calcula la media con los otros 3 restantes.



APLICACIÓN

INICIO DE LA APLICACIÓN



La página de inicio de CUBE-X muestra el logo de la aplicación y un botón llamado "**GET STARTED**". Cuando se pulsa el botón, se llevará a la página donde se podrá elegir como registrarse: como usuario normal o como usuario demo.

EMPIECE DE LA APLICACIÓN



Esta página muestra cómo se va a registrar el usuario:

Como un usuario normal donde podrá:

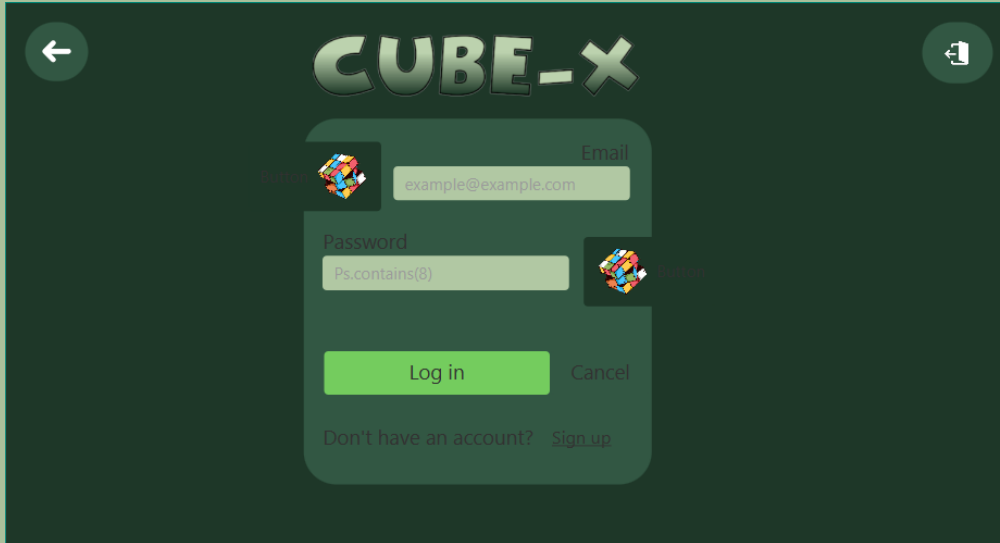
- 🟢 **Iniciar Sesión:** Para usuarios con una cuenta existente.
- 🟢 **Crear Cuenta:** Para nuevos usuarios que deseen registrarse.

Como un usuario demo para aquellos que prefieren explorar la aplicación sin registrarse.



REGISTRACIÓN DEL USUARIO

INICIAR SESIÓN



Para iniciar sesión en la aplicación, el usuario deberá introducir su correo electrónico y su contraseña en los campos correspondientes. Es importante que la contraseña cumpla con los siguientes requisitos: debe tener al menos 8 caracteres, incluir al menos una letra mayúscula, una letra minúscula y un carácter especial (como !, @, #, \$).

Una vez que el usuario haya introducido sus datos y le dé a "**Log in**", si las credenciales son correctas, será redirigido a la página principal de la aplicación, si no, mostrar un mensaje de "**Invalid login**".

Si el usuario no tiene una cuenta, podrá crear una nueva haciendo click en el botón "**Sign up**". Esto le llevará a la página de registro donde podrás ingresar tus datos para crear una nueva cuenta.

Además, hay opciones adicionales para la navegación. Si desea volver a la página anterior, deberá hacer click en el **botón con una flechita** ubicado en la esquina superior izquierda. Si desea salir de la aplicación, deberá hacer click en el **botón con una puerta** ubicado en la esquina superior derecha.



CREAR UNA CUENTA

Para crear una cuenta, el usuario deberá introducir un nombre que no esté registrado, para así no tener dos usuarios con el mismo nombre, su correo electrónico y su contraseña en los campos correspondientes. Es importante que la contraseña cumpla con los requisitos como en el log in.

Cuando rellene todos los campos, el usuario deberá pulsar el botón "Sign up" y se le creará la cuenta. Si ya posee una cuenta, tendrá la opción de pulsar el botón "Log in" que le llevará a la vista para iniciar sesión. Además, posee las mismas opciones adicionales para la navegación del log in.

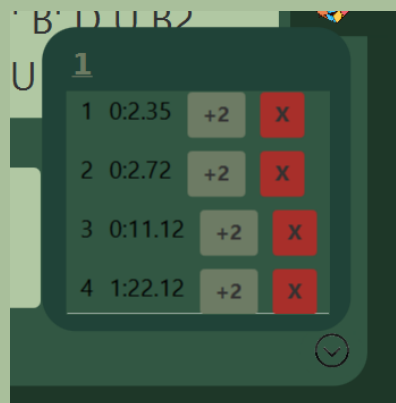
PÁGINA PRINCIPAL



En la página principal aparecerá automáticamente un panel con un scramble ya generado, un cronometro preparado y dos botones para empezar o parar el cronometro. No se podrá parar el cronometro sin antes haber empezado, al igual que no se podrá pulsar de nuevo el botón "**START**" sin antes haber parado el cronometro.

Cuando el usuario quiera empezar a cronometrar el tiempo, primero deberá poner en uso la sesión en la que quiera meter los tiempos, deberá ir al apartado "**sessions**" y pulsar el botón "**USE**" para usar esa sesión. Una vez hecho eso, el usuario pulsará el botón "**START**" y empezará el cronometro, cuando se pulse el botón "**STOP**" se parará el tiempo y se volverá a generar un scramble nuevo.

Además, habrá un desplegable ubicado abajo a la derecha donde, cuando se pulse, le desplegará los tiempos que ha hecho en esa sesión. Dispondrá de dos botones (aun no funcionales, esperar a la actualización 4.01.02) para añadir un +2 o eliminar el tiempo.



En el caso de entrar a la aplicación como user demo, no se le visualizarán los tiempos ya que no se guardarán. Se le verá un mensaje en el desplegable de que tiene las funciones limitadas.

En esta página, también se encontrarán botones adicionales que aparecerán en las demás paginas de opciones.



Aparecerá un desplegable de opciones ubicado en la esquina superior izquierda, donde se visualizará las vistas de:

- "**TIMER**".
- "**SESSIONS**".
- "**COMPETITION**".
- "**CHAMPIONSHIP**".
- Y, además, un botón de "**CLOSE**" que cerrará esa ventana emergente.

En caso de user demo, no se le visualizará el apartado "**CHAMPIONSHIP**".



En otro botón adicional aparecerá la foto del perfil del usuario, en caso de que este no haya elegido ninguna foto aparecerá una foto predeterminada.

Al pulsar este botón, aparecerá una ventana emergente con los datos del usuario, mostrando su nombre, cuando se unió, su foto con su nivel (el cuál se calcula en base a cuantos tiempos haya hecho, donde 1 nivel equivale a 4 tiempos), un botón de "**EDIT**" que te llevará al apartado de ajustes en la opción "**PROFILE**" y por último un mensaje adicional si el usuario es miembro, le aparecerá el logo de la aplicación y un texto con "**PRO**". Si el usuario no es miembro, este mensaje no le aparecerá.



En caso de que sea user demo, le aparecerá una ventanita con el botón "**REGISTRER**".

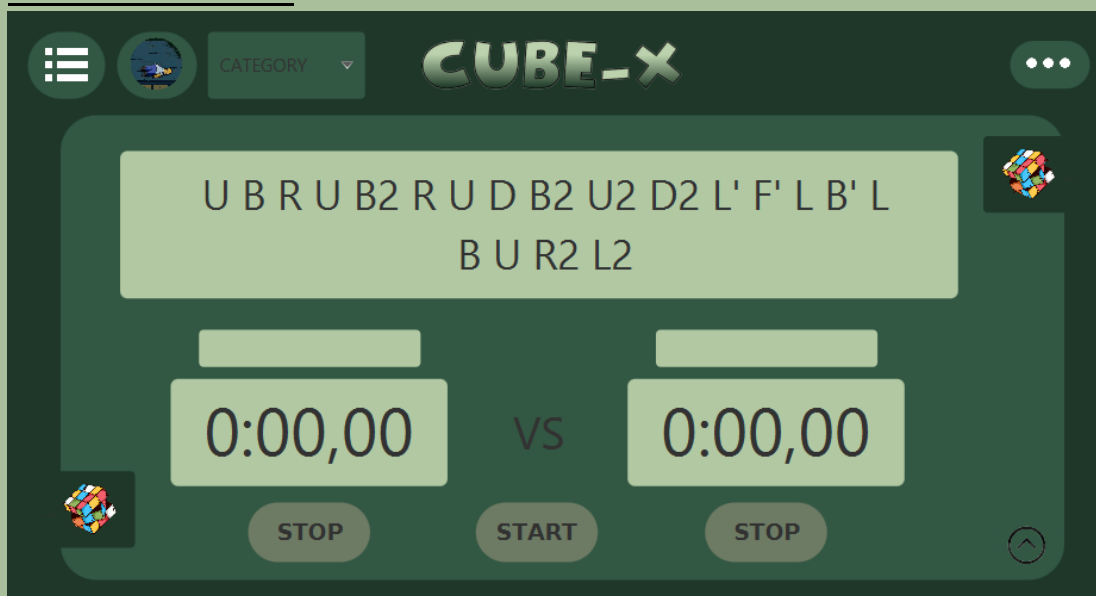
En el otro lado de la esquina aparecerá una ventana con los ajustes. Se visualizarán las opciones

- "**SETTINGS**".
- "**SIGN OUT**" donde el usuario cerrará la sesión y le llevará a la página para que elija la forma en la que quiere volver a entrar en la aplicación.
- "**CLOSE**" para cerrar esa ventana emergente.
- "**EXIT**" para abandonar la aplicación.





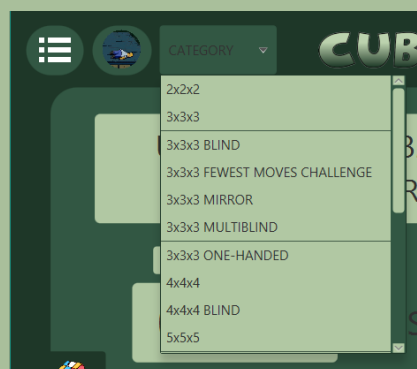
COMPETICIÓN

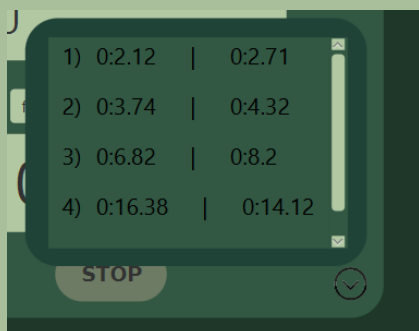


En la página "**COMPETITION**" aparecerá automáticamente, además de los botones adicionales, un panel con un scramble ya generado, dos cronómetros preparados y tres botones para empezar o parar el cronometro. Al igual que en la página principal, no se podrá parar el cronometro sin antes haber empezado, además de que no se podrá pulsar de nuevo el botón "**START**" sin antes haber parado los cronometros.

Cuando los usuarios quieran empezar a cronometrar los tiempos, primero deberá elegir la categoría en la que quieren cronometrar el tiempo y los nombres de los cuberos que van a competir.

Una vez hecho eso, el usuario pulsará el botón "**START**" y empezará los cronómetros a la vez, cuando se pulse el botón "**STOP**" se parará el tiempo del usuario que pulsado ese botón. Cuando los dos usuarios paren el cronometro se volverá a generar un scramble nuevo.





Además, habrá un desplegable ubicado abajo a la derecha donde, cuando se pulse, le desplegará los tiempos que ha hecho en las competiciones.

En el caso de entrar a la aplicación como user demo, al igual que en la página principal, no se le visualizarán los tiempos ya que no se guardarán. Se le verá un mensaje en el desplegable de que tiene las funciones limitadas.

SESIONES



En la página de sesiones, además de los botones adicionales, en el apartado de la izquierda se le cargarán las sesiones que ha creado, también, aparecerá un botón “+” para añadir una sesión, donde se abrirá una ventana para que rellene los campos para crear una sesión. Ver imagen 4.1.

Y, por último, aparecerá un panel para cuando pulse una categoría le muestre los tiempos que ha hecho de esa categoría en las sesiones. Este panel no aparecerá si entra a la aplicación como user demo.

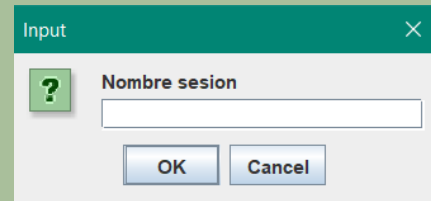
En los botones que aparecen cuando cargan las sesiones son :

- El nombre de la sesión.
- La categoría de los tiempos.



- Un botón "**DETAILS**" que mostrará un panel con las estadísticas de esa sesión, mostrando el mejor tiempo, el peor, la media y los tiempos totales que hay en esa sesión. Ver imagen 4.2.

Así como un botón para editar el nombre de la sesión, donde aparecerá una ventanita para que el usuario introduzca el nuevo nombre de la sesión.



Input dialog box titled "Input" with a close button (X). It contains a text input field labeled "Nombre sesion" and two buttons: "OK" and "Cancel".

- Un apartado para el método que quiere el usuario para introducir los tiempos.
 - o "**AUTO**": se introducen automáticamente los tiempos.
 - o "**MANUAL**": se introducirán automáticamente los tiempos. Aparecerá un panel con el nombre de la sesión, el scramble, un apartado para introducir los tiempos y, por último, un botón "**CLOSE**" para cerrar ese panel. Ver imagen 4.3.
- Un botón "**USE**" para poner en uso esa sesión.
- Un botón "**DELETE**" para eliminar esa sesión.



IMAGEN ESTADÍSTICAS TIEMPO 4.2.



IMAGEN INSERTAR MANUALMENTE 4.3.

Un usuario normal solo podrá crear 15 sesiones, en comparación con un usuario miembro que dispondrá de todas las funcionalidades sin restricciones y podrá crear infinitas sesiones. Al contrario que con el usuario demo, el cual solo podrá crear una sesión, pero no podrá insertar tiempos.

CAMPEONATO

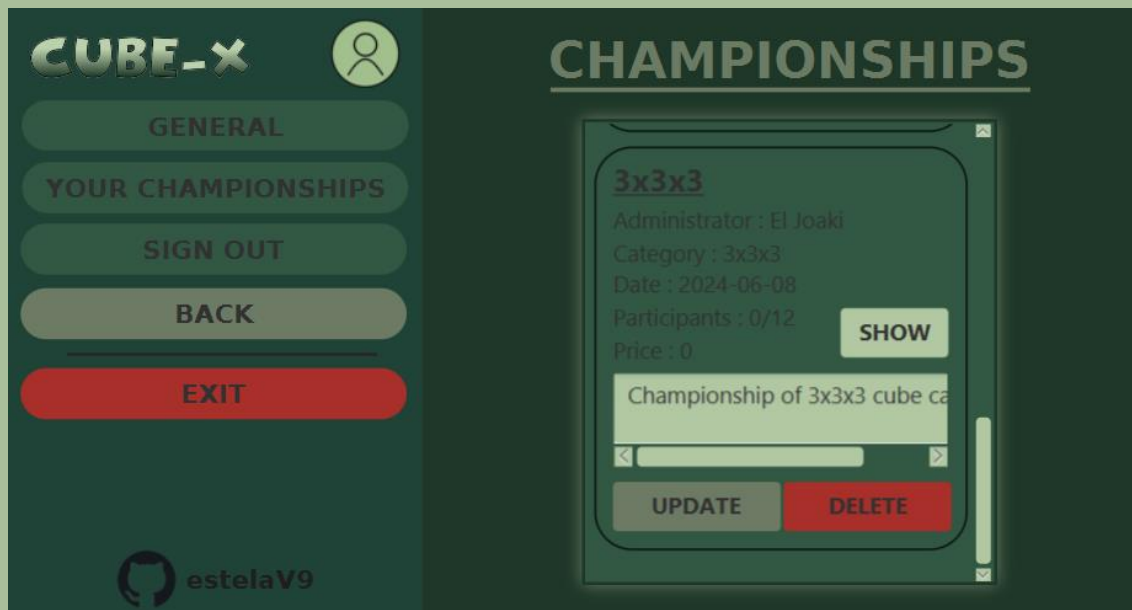
En esta ventana se vera dos partes, una parte con un menu y las vistas de ese menú.

En el menu, se visualizará

- **"GENERAL"**: con todas las sesiones que hay. Si es usuario pro, le aparecerán competiciones exclusivas y, además, las normales. Si es el administrador, entonces le aparecerán los botones para actualizar su nombre y borrar ese campeonato, si no aparecerá un botón de insertar tiempos y otro de unirse. Además de un botón de **"SHOW"** donde se verá los usuarios que están en ese campeonato, si no es administrador, le saldrá un botón de **"LEAVE"** para abandonar el campeonato y un botón de **"CLOSE"** para cerrar esa ventana emergente.
- **"YOUR CHAMPIONSHIP"**: En este apartado se podrá crear un nuevo campeonato. Si es usuario pro, tendrá la opción de meter un precio a esa competición, si no lo es, no le aparecerá este apartado. Si el precio es 0 entonces se podrán unir también los usuarios normales.



- "SIGN OUT"
- "BACK"
- "EXIT"



Cuando pulsa el usuario al boton "INSERT" le ira al apartado de "YOUR CHAMPIONSHIP" donde le saldrá una ventana para insertar los tiempos, con un panel de scramble, la categoría y un contador de los tiempos que ha hecho, no podrá hacer más de cinco tiempos por cata categoría.



CHAMPIONSHIPS

CATEGORY 1/5
2x2x2

L D' U B2 U2 R2 U B L R' L2 D L' B2 L D2
B F D2 B

1:23,33

INSERT TIME CLOSE

CREATE NEW CHAMPIONSHIP

En la parte de **"YOUR CHAMPIONSHIP"** aparecerá un boton de crear un nuevo campeonato

CHAMPIONSHIPS

NEW CHAMPIONSHIP

Championship's name: 3x3x3 Type of cube: 3x3x3 CATEGORY

Date of championship: 8/6/2024

Number of participants: 12

Championship of 3x3x3 cube category

CREATE CANCEL

CREATE NEW CHAMPIONSHIP

NEW CHAMPIONSHIP

Championship's name: Type of cube: CATEGORY CATEGORY

Date of championship:

Number of participants:

Price:

Description of your championship:

CREATE CANCEL

CREATE NEW CHAMPIONSHIP

Tambien, aparecerá un panel con dos combobox, uno que tendrá los nombres de todos los campeonatos y, una vez elegido, pondrá las categorías que hay en ese campeonato. Una vez elegido, saltara un popup del ganador de esa categoría y competición, cuando se pulsé "aceptar" saldrán los tiempos y el nombre que han hecho en esa competición.

CHAMPIONSHIPS

FSAFDSFDA

2x2x2

1) 1:22.12 b

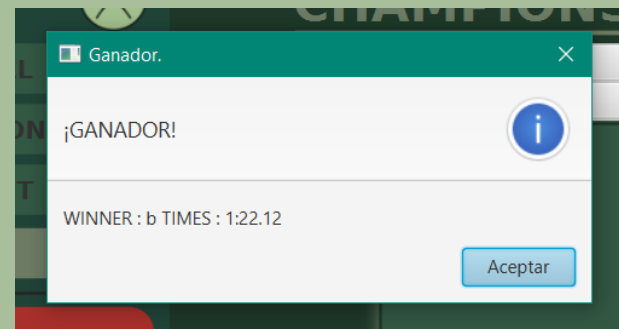
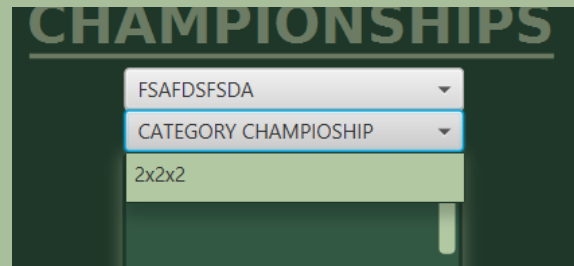
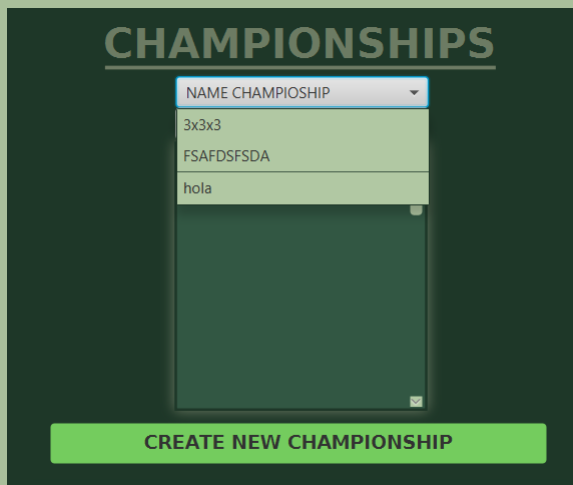
2) 1:22.12 b

3) 1:22.12 b

4) 1:22.12 b

5) 1:22.12 b

CREATE NEW CHAMPIONSHIP



SETTINGS

En la vista de ajustes aparecerá un menú de las opciones de esa vista:

- **"PROFILE"**: relacionada con las modificaciones del usuario.
- **"COMMUNITY"**: para ver los tiempos de los usuarios de la aplicación y filtrar usuarios.
- **"USER MANUAL"**: donde se llevará al link del manual de usuario se visualizará este mismo manual.
- **"SIGN OUT"**: para cerrar sesión.
- **"BACK"**: donde volverá a la página principal.
- **"EXIT"**: para cerrar la aplicación.
- Arriba del todo se visualizará la imagen del perfil de ese usuario, el cual cuando le pulsar ira al apartado **"PROFILE"**.

PROFILE

PERSONAL INFO

En este apartado, se podrá modificar el nombre, el mail y el rol que tiene ese usuario, además de poder elegir una imagen. Los apartados tendrán las mismas restricciones que en el apartado de "SIGN UP".

Cuando el usuario pulsa el rol member y se quiera convertir en miembro, le llevará al apartado "PRO" para que primero se convierta en pro. Una vez puesto los datos pulsara el botón "UPDATE INFO".



Para cambiar la foto de perfil, pulsará el botón con un lápiz y le saldrá una ventana emergente para que elija una foto. Ver imagen 5.1. En esta ventana cuando pulse el botón “LOAD IMAGEN” se le abrirá el explorador de archivos para que elija una imagen “png”, “jpg” o “jpeg”. Ver imagen 5.2.

Cuando elija la imagen se cerrará el explorador de archivos y en esa misma ventana le aparecerá la imagen que ha elegido. Ver imagen 5.3.

Para actualizar la foto, cuando elija la foto pulsará el botón “**UPDATE IMG**”. Ver imagen 5.4.

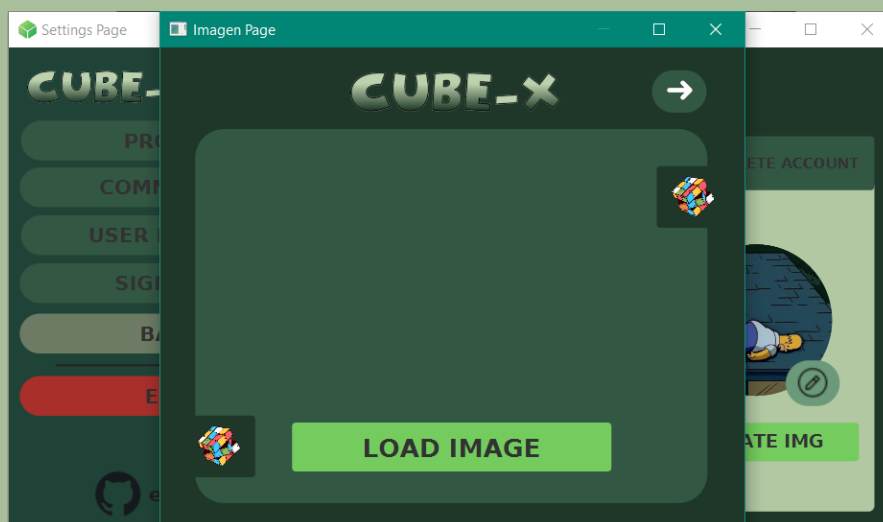


IMAGEN PARA CARGAR UNA IMAGEN 5.1.

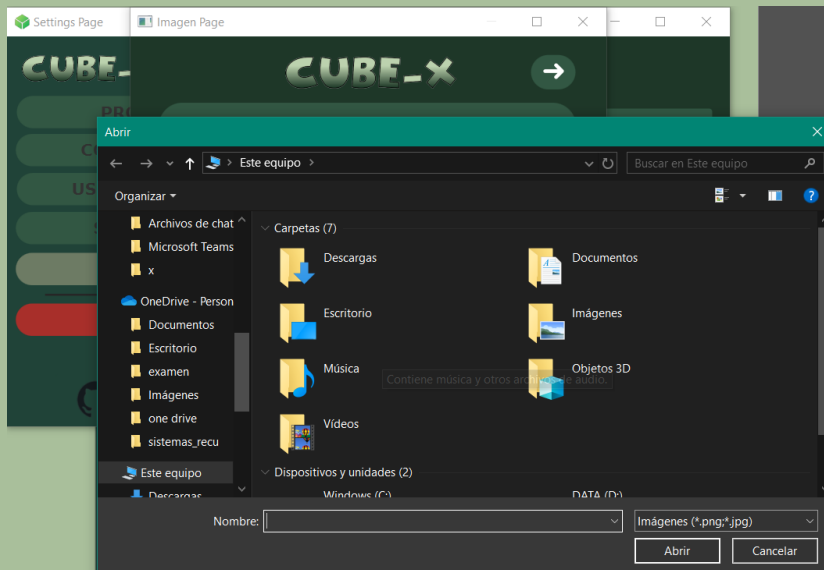


IMAGEN ABRIR EXPLORADOR DE ARCHIVOS 5.2.

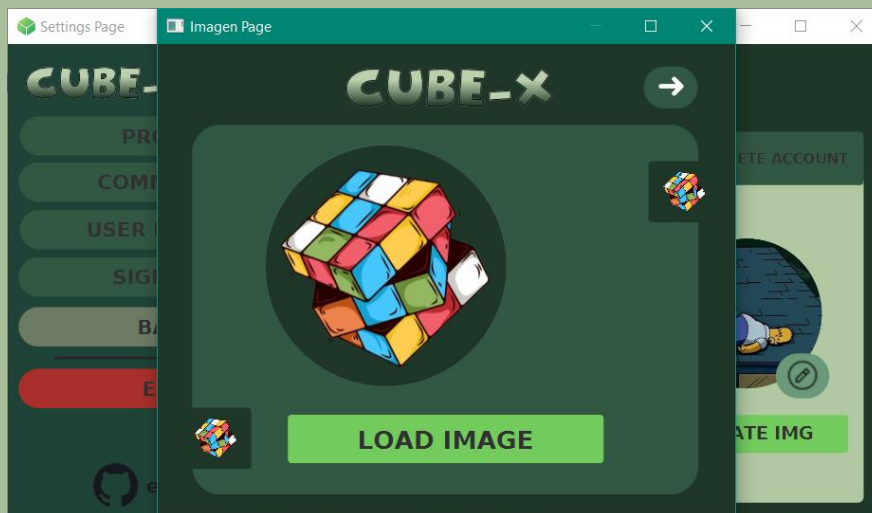


IMAGEN CARGAR IMAGEN 5.3.

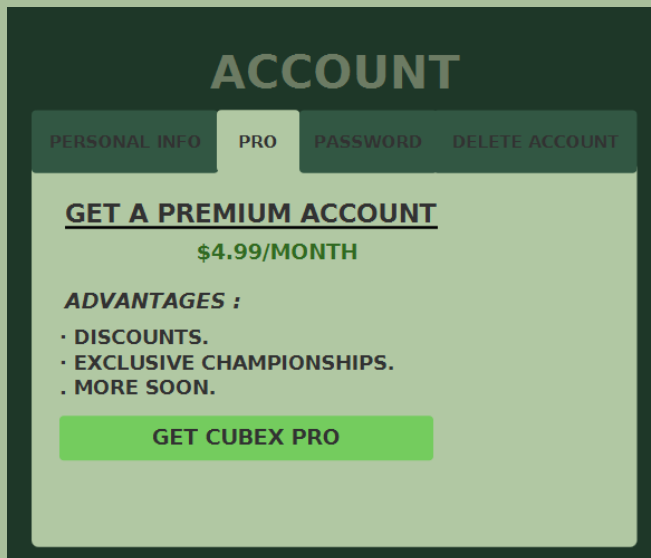


IMAGEN ACTUALIZAR FOTO 5.4.



PRO

En este apartado, aparecerá las ventajas de hacerte pro de la aplicación y un botón “GET CUBEX PRO” donde le saldrá una ventana emergente para que introduzca la tarjeta de crédito.



En la tarjeta hay estas comprobaciones:

- “**CARD NUMBER**” que tiene que ser todo números, mínimo dieciséis números, y que sea un numero valido, comprobado por el algoritmo Luhn.
- “**FULL NAME**” donde tenga
- “**MM/YY**” donde sea dos números con una '/' y seguidos de otros dos números.
- “**CVC**” donde tiene que ser igual que las comprobaciones que el numero de la tarjeta, pero con 3 números solo.
- “**START MY CUBEX PRO**” donde si están todos los datos bien se actualizará el usuario a miembro.





PASSWORD

En este apartado se modifica la contraseña del usuario, donde se introducirá la nueva contraseña, con las mismas comprobaciones que en el “**REGISTRER**”. Una vez tenga los campos válidos, el usuario deberá pulsar el botón “**UPDATE PASSWORD**” se le modificará la contraseña.

The screenshot shows a web interface with a top navigation bar containing four tabs: 'PERSONAL INFO', 'PRO', 'PASSWORD', and 'DELETE ACCOUNT'. The 'PASSWORD' tab is currently selected. Below the tabs, the section is titled 'NEW PASSWORD'. It contains two input fields: the first is labeled 'PASSWORD' with a placeholder 'New password.', and the second is labeled 'CONFIRM PASSWORD' with a placeholder 'Confirm password.'. Below these fields is a large blue button labeled 'UPDATE PASSWORD'.

DELETE ACCOUNT

Cuando pulse el botón “**DELETE**” le aparecerá una advertencia de que borrará todos sus datos, si le da a “**ACEPTAR**” le borrara la cuenta.

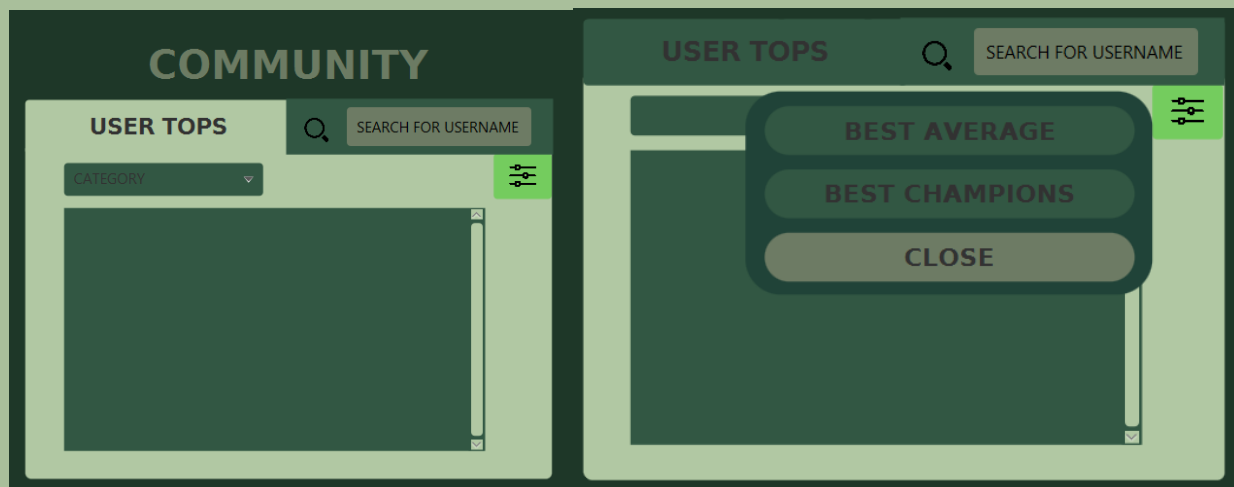
The screenshot shows a confirmation dialog box. At the top, it has the same navigation tabs as the previous form, with 'DELETE ACCOUNT' now selected. The dialog features a red warning triangle icon followed by the text 'Account Deletion Confirmation' in red. Below this, it asks 'Are you sure you want to permanently delete your account?' and states 'This action cannot be undone and all associated data will be lost.' At the bottom center is a red button labeled 'DELETE'.



COMMUNITY

En esta vista, aparecerá un panel, un desplegable de la categoría que desea saber los tiempos y un botón de "FILTER" donde aparecerá una ventana emergente con la opción que quiera saber el usuario de esa categoría. Aparecerá:

- "**BEST AVERAGE**": para visualizar las mejores medias de un tipo de cubo.
- "**BEST CHAMPIONS**": donde se visualizará los ganadores de campeonatos con esa categoría.
- "**CLOSE**": para cerrar la ventana emergente.



Aparecerá también un buscador de usuarios, cuando introduzca un usuario y pulsar el botón de la lupa, le aparecerá, si existe, el nombre del usuario con su nivel y su rol. Al contrario que, si no le aparece, que mostrar un mensaje de que no existe ese usuario

