



MANUAL DE USUARIO

CFGS Desarrollo de Aplicaciones
Multiplataforma
Informática y Comunicaciones



Tutor individual: Rodrigo Iglesias Gorron

Tutor colectivo: Cristina Silvan Pardo

Año: 2024/2025

Fecha de presentación: 23 de mayo 2025

Nombre y Apellidos: Estela de Vega Martín

Email: estela.vegmar@educa.jcyl.es



Índice

INICIO DE LA APLICACIÓN.....	3
Inicio de sesión	3
Crear cuenta.....	4
PÁGINA PRINCIPAL: TIMER.....	8
Seleccionar o crear tipo de cubo.....	9
Seleccionar, crear o eliminar sesión.....	10
Scramble	11
Timer.....	12
PANTALLA HISTORIAL	15
Seleccionar tipo de cubo o sesión	15
Añadir tiempo manualmente	15
Búsqueda de tiempos	15
Opciones avanzadas.....	16
Visualización detalles de un tiempo	16
Compartir tiempos de la sesión.....	17
Eliminación múltiple de tiempos	18
PANTALLA ESTADÍSTICAS	18
NAVEGACIÓN	21
Navegación inferior	21
Navegación con Drawer	21

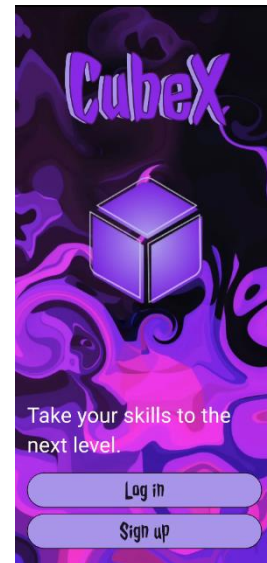
INICIO DE LA APLICACIÓN

Al abrir la aplicación, el usuario accede a la **pantalla de inicio**, desde donde puede comenzar su experiencia con la app. En esta pantalla se ofrecen dos opciones principales:

- **Iniciar sesión**, si ya se ha registrado con una cuenta.
- **Registrarse**, si es la primera vez que accede.

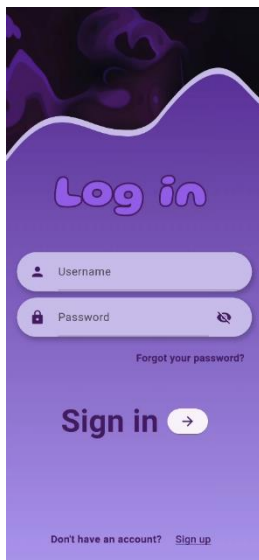
La aplicación está **adaptada al idioma seleccionado del usuario**. Si anteriormente seleccionó un idioma, la interfaz se mostrará automáticamente en ese idioma. En caso contrario, se utilizará el idioma predeterminado (inglés).

Si el usuario ya había iniciado sesión y **no cerró la sesión manualmente**, al abrir la aplicación será **redirigido directamente a la página principal**, conservando su información y sesión activa. En ese caso, no verá la pantalla de inicio.



Inicio de sesión

Al pulsar la opción **Iniciar sesión** en la pantalla de inicio, se mostrará un formulario donde el usuario debe introducir sus credenciales:



•Nombre de usuario

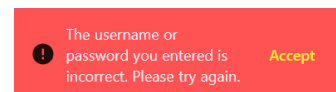
•Contraseña

Ambos campos son obligatorios.



Para facilitar su uso, se ofrece la opción de **mostrar u ocultar la contraseña** mediante un icono o botón junto al campo.

Si el usuario introduce credenciales incorrectas o aún no tiene una cuenta, se mostrará un mensaje informativo.



En este último caso, también se ofrece un enlace directo a la pantalla de **registro** para crear una nueva cuenta.

Si todo salió bien, redirigirá al usuario a la pantalla principal con el timer.

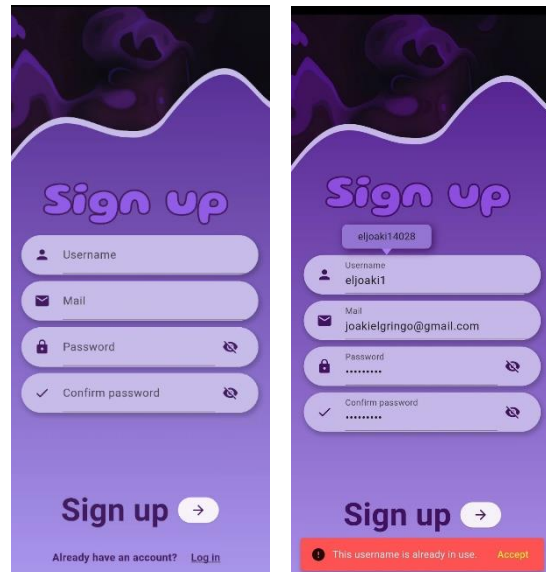
Crear cuenta


Al pulsar la opción de **registrarse**, se mostrará un formulario para que rellene con los datos correctos de nuevo usuario.


Dicho formulario deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- Los campos del formulario son obligatorios.
- La contraseña introducida debe tener 8 caracteres y contener un carácter especial. Además debe coincidir con la confirmación. Para mayor comodidad, se ofrece la opción de mostrar o esconder las contraseñas.
- El nombre o el correo electrónico del usuario no este previamente registrado.

Si ya lo están, se mostrara un mensaje informando al usuario. En el caso del nombre de usuario, se le sugerirá automáticamente otra alternativa de nombre.



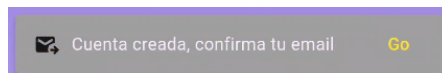
 Account created successfully Accept

 An account with this email already exists. Accept

En la parte inferior del formulario, se incluye un enlace para los usuarios que **ya tienen una cuenta**, que les permite volver fácilmente a la pantalla de inicio de sesión.

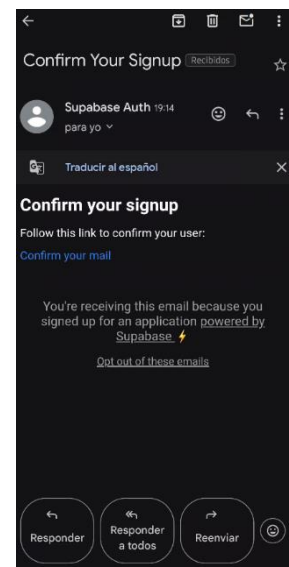
Confirmación del correo electrónico

Una vez completado correctamente el formulario, se enviará un **correo de confirmación** a la dirección proporcionada. Este correo contiene un botón para validar la cuenta.



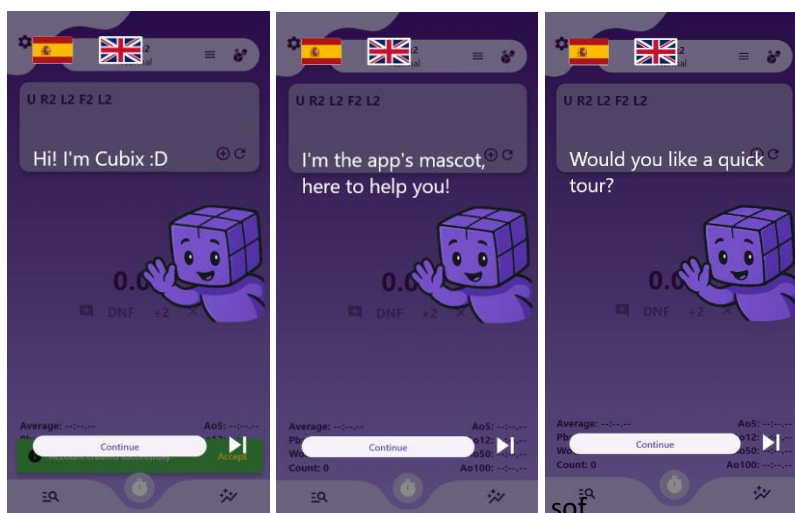
El usuario podrá abrir el mensaje directamente desde la app, con acceso rápido tanto a la aplicación de Gmail como a la versión web.

Después de confirmar el correo, el usuario será **redirigido automáticamente a la pantalla principal**, donde verá un mensaje indicando que el registro se ha completado con éxito.



Pantalla de bienvenida – Presentación de Cubix

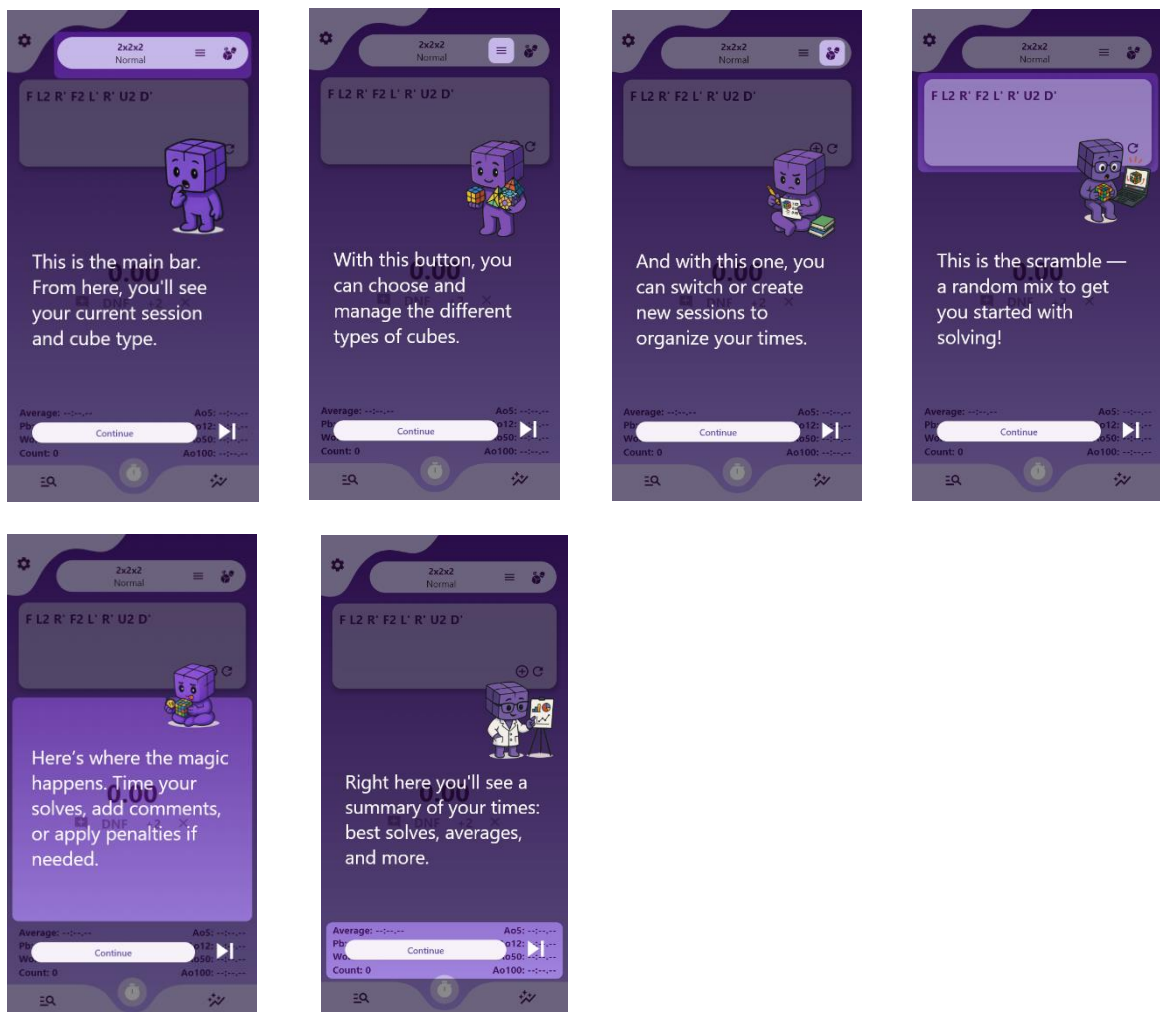
- En esta primera pantalla, el usuario es recibido por **Cubix**, la mascota de la aplicación, quien se presenta y ofrece su ayuda para realizar un recorrido inicial.
- Selección de idioma del tutorial:** Se da la opción de elegir entre **español o inglés**, con el objetivo de mejorar la experiencia de usuario desde el primer momento, adaptándose al idioma del usuario.
- Una vez seleccionado el idioma, Cubix pregunta al usuario si desea realizar el recorrido guiado. Aquí se presentan la opción de continuar con el tour u omitir el tutorial.



Pantalla del cronometro

En esta pantalla, el tutorial explica los distintos componentes de la vista principal de la aplicación:

- ❖ **Barra superior:** El usuario es guiado para identificar la barra principal desde donde puede ver y gestionar tanto el tipo de cubo como la sesión activa.
- ❖ **Gestión de tipos de cubo:** Se señala el botón que permite elegir y personalizar diferentes tipos de cubos.
- ❖ **Gestión de sesiones:** Se señala el botón destinado a cambiar, eliminar o crear nuevas sesiones para organizar los tiempos de forma más clara según las preferencias del usuario.
- ❖ **Scramble:** El tutorial muestra el generador de scrambles adaptados al tipo de cubo seleccionado.
- ❖ **Temporizador:** Se enseña al usuario donde usar el cronómetro para registrar sus tiempos. Además, se indican las opciones para añadir comentarios, aplicar penalizaciones o eliminar tiempos.
- ❖ **Estadísticas rápidas:** Finalmente, se muestra el área donde aparecen estadísticas clave: mejor y peor tiempo, cantidad total de resoluciones, y promedios del total y de 5, 12, 50 y 100 últimos tiempos.

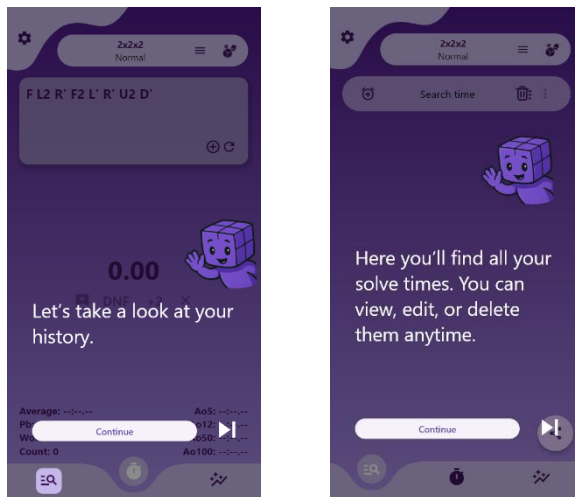


Pantalla del historial

Después de explorar la pantalla principal, el tutorial invita al usuario a dirigirse a la sección de historial, guiándolo mediante el botón correspondiente en la barra de navegación inferior.

En esta pantalla, se explican las funcionalidades disponibles:

- ✦ El usuario puede visualizar un listado con todos los tiempos registrados en la aplicación.
- ✦ Cada tiempo puede ser seleccionado para ver su detalle, editarlo (por ejemplo, agregar o cambiar penalizaciones), o eliminarlo si lo desea.
- ✦ Esta sección permite llevar un control detallado de todas las resoluciones realizadas, organizadas según el usuario prefiera.

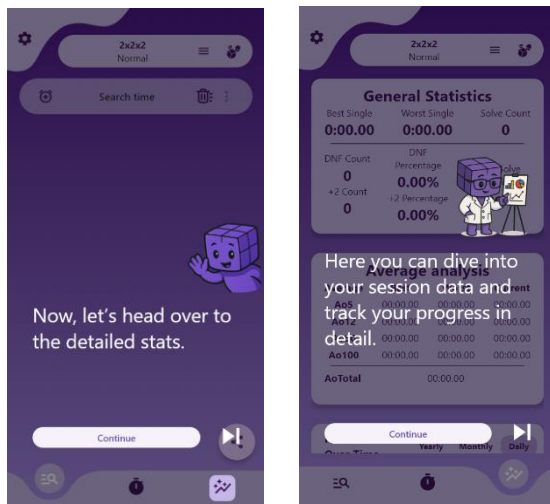


Pantalla de las estadísticas

Tras revisar el historial, el tutorial guía al usuario hacia la sección de estadísticas utilizando el botón correspondiente en la barra de navegación inferior.

En esta pantalla se destacan las herramientas disponibles para el análisis del rendimiento:

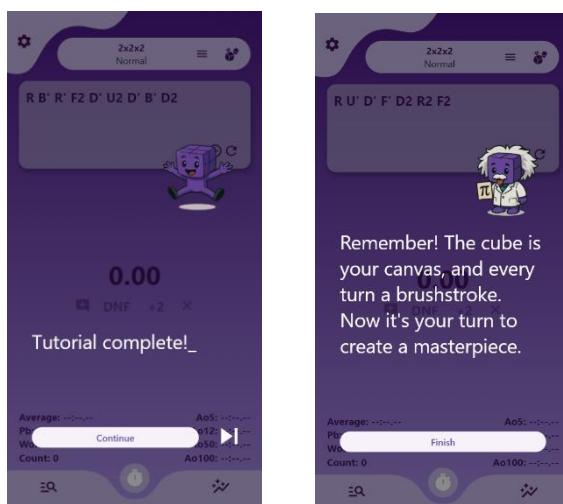
- ✦ Se presentan estadísticas generales como el mejor y peor tiempo, cantidad de tiempos registrados y medias calculadas.
- ✦ El usuario puede consultar un análisis detallado de los promedios (media de 5, 12, 50, 100 y total).
- ✦ Además, se incluye una gráfica que representa visualmente los tiempos a lo largo del año, mes y día, lo que permite seguir la evolución del rendimiento en diferentes períodos de tiempo.



Final del tutorial por la aplicación

Después de explorar las principales funcionalidades de la aplicación, el recorrido concluye regresando a la pantalla principal del temporizador. En esta última etapa:

- Se informa al usuario de que el tutorial ha finalizado correctamente.
- Cubix, la mascota de la aplicación, se despide con una frase motivacional:
“¡Recuerda! El cubo es tu lienzo, y cada giro una pincelada. Ahora es tu turno de crear tu obra.”
- Finalmente, el usuario puede pulsar el botón de **Finalizar** para empezar a utilizar la aplicación por su cuenta.



PÁGINA PRINCIPAL: TIMER

Una vez accede a la aplicación, el usuario llega a la **pantalla principal**, donde puede cronometrar sus tiempos de resolución para diferentes tipos de cubos.

Esta funcionalidad se organiza por **sesiones**, que permiten al usuario guardar y revisar sus tiempos para cada tipo de cubo de forma independiente.

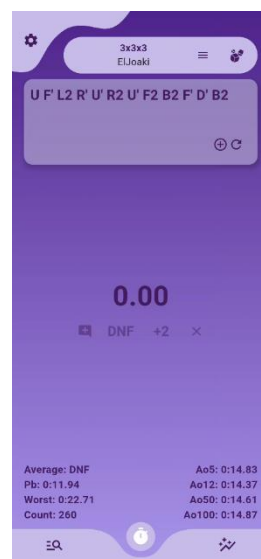
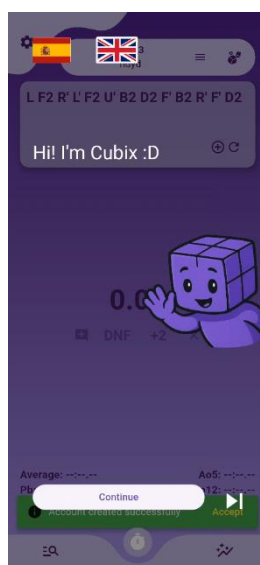
Primera vez en la aplicación

Cuando un usuario accede por primera vez tras registrarse, se muestra un **tutorial guiado por la mascota de la aplicación, Cubix**, explicado en el Anexo IV, que explica paso a paso los componentes que conforman las pantallas principales. Este tutorial puede ser completado o saltado.


Se aplica una **configuración inicial predeterminada**, en la que se crea automáticamente el tipo de cubo **3x3x3** con una sesión asociada. Esto permite al usuario comenzar a cronometrar sin necesidad de configurar nada manualmente.

Usuarios que ya han iniciado sesión anteriormente

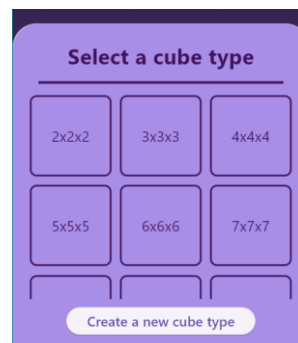
Si el usuario ya se ha registrado e inicia sesión, la aplicación cargará automáticamente el **primer tipo de cubo en la lista**, con su primera correspondiente sesión.



Seleccionar o crear tipo de cubo

En la pantalla principal, el usuario puede cambiar el tipo de cubo activo en cualquier momento. Para ello, debe pulsar el icono  situado en la parte superior derecha de la pantalla.

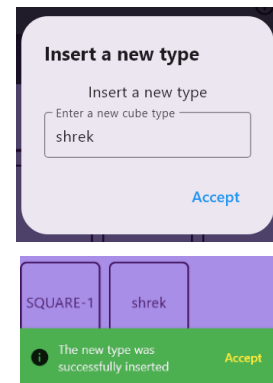
Al hacerlo, se despliega un menu con todos los tipos de cubo que el usuario posee. Desde ahí, se puede seleccionar cualquiera de ellos para empezar a cronometrar en su sesion correspondiente.



Crear un nuevo tipo de cubo

Además, desde este mismo menú, el usuario tiene la opción de **crear un nuevo tipo de cubo**. Para ello, deberá pulsar en “crear nuevo tipo de cubo” y rellenar un breve formulario indicando el nombre del nuevo cubo y confirmar.

Una vez creado, el nuevo tipo de cubo aparecerá automáticamente en la lista y se le asignará una **sesión por defecto**, lista para ser utilizada.



The image shows two parts of the application. The top part is a modal form titled "Insert a new type". It contains a label "Insert a new type", a text input field with the placeholder "Enter a new cube type" and the value "shrek", and an "Accept" button. The bottom part shows a list of cube types with two items: "SQUARE-1" and "shrek". Below the list is a green notification bar that says "The new type was successfully inserted" with an "Accept" button.

Eliminar un tipo de cubo


Desde el menú de selección de tipos de cubo, el usuario puede **eliminar un tipo de cubo** manteniendo pulsado sobre el cubo que desea borrar.

Antes de completar la acción, se mostrará un mensaje de confirmación para evitar eliminaciones accidentales.

Si se confirma, el tipo de cubo seleccionado será eliminado junto con **todas las sesiones y los tiempos asociados** a él.

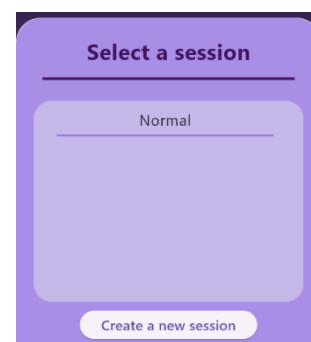
Si solo hay un tipo de cubo en la lista, no será posible eliminarlo ya que siempre habrá un tipo de cubo y una sesión activa como mínimo.

Seleccionar, crear o eliminar sesión

Junto al menú de tipos de cubo, el usuario encontrará el **icono**  **de gestión de sesiones**. Este permite acceder a una lista con todas las sesiones disponibles para el **tipo de cubo actualmente seleccionado**.

Seleccionar sesión

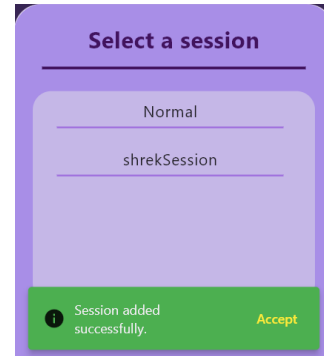
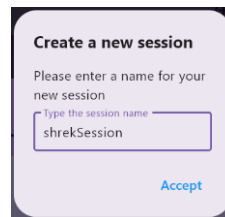
El usuario puede cambiar de sesión pulsando sobre cualquiera de las disponibles en la lista. Cada sesión almacena sus propios tiempos, asociados al tipo de cubo activo.



The image shows a modal form titled "Select a session". It contains a text input field with the value "Normal". Below the input field is a button labeled "Create a new session".

Crear una nueva sesión

Desde el mismo menú, se puede crear una nueva sesión. Para ello, el usuario debe pulsar el botón de “crear nueva sesión”, introducir un nombre de la sesión y confirmar. La nueva sesión se añadirá automáticamente a la lista.

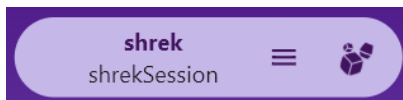


Eliminar una sesión

Para eliminar una sesión, el usuario debe mantener pulsado sobre la sesión que desea borrar. Antes de eliminar, se mostrará un mensaje de confirmación. Si se acepta, la sesión se eliminará junto con todos los tiempos asociados.

Si solo hay una sesión disponible, no se podrá eliminar, ya que se requiere que haya siempre al menos una sesión activa por cada tipo de cubo.

Después de estos pasos, se mostrará que tipo de cubo y sesión es el actual:



Scramble

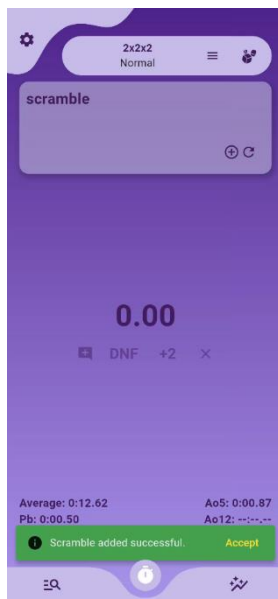
Justo debajo del selector de tipo de cubo y de sesión, se encuentra la sección de **scramble**.

Se trata de una **secuencia de movimientos generada automáticamente** que el usuario puede aplicar a su cubo antes de iniciar el cronómetro, con el objetivo de mezclarlo de forma aleatoria.


Funcionamiento automático

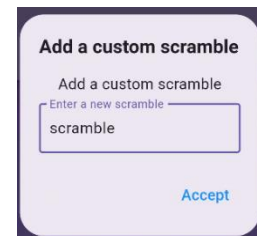
Cada vez que el usuario entra en la pantalla del timer o termina de registrar un tiempo, **se genera automáticamente un nuevo scramble**, correspondiente al tipo de cubo actualmente seleccionado.

La aplicación incluye scrambles específicos para distintos tipos de cubo, como **2x2**, **3x3**, **Megaminx**, **Pyraminx**, **Skewb** y **Square-1**, adaptando los movimientos según el cubo activo.



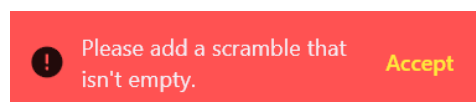
Scramble personalizado

El usuario también puede introducir manualmente un **scramble personalizado**. Para ello, debe pulsar el botón  y rellenar el formulario con la secuencia de movimientos deseada.



Al confirmar, el nuevo scramble se establecerá automáticamente como el actual. Si el campo de scramble está vacío al confirmar, se mostrará un mensaje de error y no se aplicará ningún cambio.

Además, el usuario también tendrá la opción de generar otro scramble pulsando el icono de recarga.





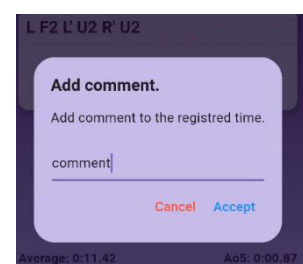
Timer

En el centro de la pantalla se encuentra el **cronómetro**, que se muestra inicialmente con el valor '**0.00**'. Este componente permite al usuario registrar sus tiempos de resolución de forma precisa y sencilla.


Funcionalidades adicionales:

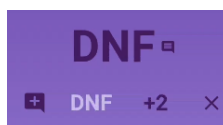
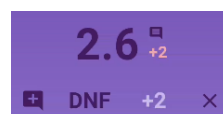
Debajo del tiempo cronometrado, aparecen **botones de opciones** que permiten personalizar o gestionar la resolución. Estas opciones estarán **deshabilitadas hasta que el usuario registre un tiempo**. Una vez realizado una resolución, se habilitan las siguientes acciones:



-   **Añadir comentarios:** Permite escribir un comentario al tiempo realizado. Al añadir un comentario, en el tiempo aparecerá un icono para indicar que el tiempo realizado lleva un comentario:





- 
DNF +2 **Añadir penalizaciones:** Se añade la penalización de Did Not Finish o la penalización que suma dos segundos al tiempo realizado. Solo se puede elegir una de las dos penalizaciones. Cuando se indica la penalización se muestra en el tiempo. Además, si el tiempo posee un comentario, aparecerán los dos iconos indicándolo:

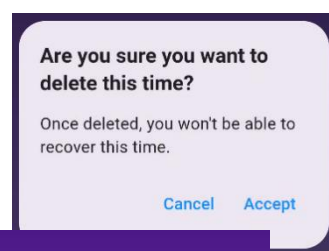
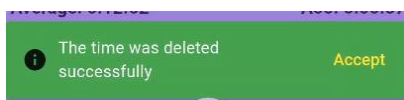


- 
 **Eliminar tiempo:** Se elimina el tiempo realizado mostrando un mensaje de éxito.

Tiempo de inspección



La aplicación ofrece la opción de activar un **tiempo de inspección previo a la resolución**, tal como se hace en competiciones oficiales de speedcubing.

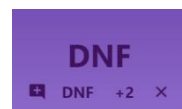
Cuando el tiempo de inspección está activado, el usuario deberá **tocar el cronómetro** para acceder a la pantalla de inspección. Para iniciar la cuenta atrás, se debe **mantener pulsado** el cronómetro: comenzará automáticamente la cuenta regresiva.



Penalizaciones (no implementadas aún)

Aunque no está disponible en la versión actual, se prevé que en futuras ampliaciones se apliquen penalizaciones automáticas según el tiempo de inspección:

-  Si el usuario **supera el tiempo máximo en uno o dos segundos**, se añadirá una penalización de **+2 segundos** al tiempo de resolución.
-  Si el usuario **supera los segundos establecidos más los dos segundos**, el tiempo será marcado como **DNF (Did Not Finish)** y se redirigirá automáticamente al cronómetro con ese resultado asignado.

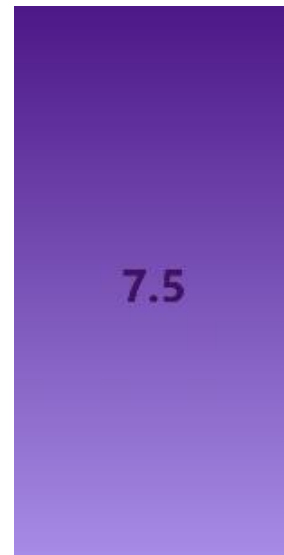


Tiempo de resolución

Una vez finaliza el tiempo de inspección (si está activado), el usuario puede **iniciar la resolución del cubo**. Al **dejar de mantener pulsado** en la pantalla de inspección, el cronómetro comenzará a correr automáticamente, mostrando el tiempo transcurrido en segundos y décimas de segundo.

Cuando el usuario termina de resolver el cubo, debe **dar un toque en la pantalla** para detener el cronómetro. Inmediatamente, se redirigirá a la **pantalla principal del timer**, donde se mostrará el **tiempo final de resolución** obtenido.

El cronómetro tiene un **límite de tiempo de 59 minutos y 59.9 segundos**. Si se alcanza este valor sin que el usuario detenga el cronómetro manualmente, se detendrá automáticamente.



Estadísticas

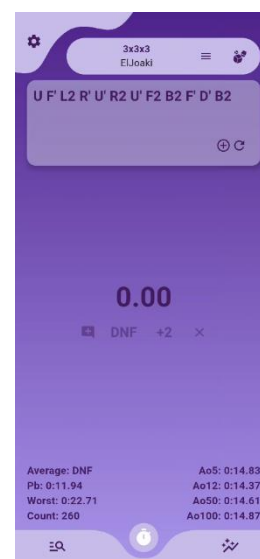
Ubicada en la parte inferior de la pantalla del timer, se encuentra una sección de **estadísticas** relacionadas con los tiempos registrados durante la sesión actual.

En esta sección se muestra el mejor y peor tiempo, la cantidad total de tiempos guardados en la sesión, y distintas medias. Estas incluyen la media total de todos los tiempos de la sesión, así como las medias de x tiempos más recientes registrados en la fecha actual.

Respecto a los **DNF (Did Not Finish)**, tienen un trato aparte dentro del sistema de estadísticas. Los tiempos marcados como DNF no se tienen en cuenta para calcular el mejor o peor tiempo ni se incluyen en la media total (suele declararse como el peor tiempo).

Además, para las medias de x tiempos más recientes, si entre los últimos x tiempos hay uno o más DNF, estos se omiten y se buscan tiempos anteriores válidos para completar el conjunto de x tiempos necesarios. Sin embargo, si hay dos o todos los últimos x tiempos son DNF, entonces la media se muestra como **DNF** también.

Si no hay x tiempos suficientes para la media de x tiempos, se mostrara '--:--.--'.



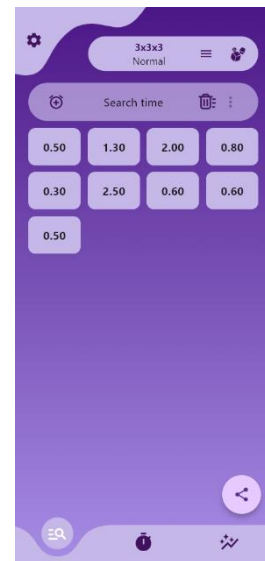
PANTALLA HISTORIAL

La pantalla de **historial** permite al usuario visualizar todos los tiempos registrados en cada sesión de un tipo de cubo.

Seleccionar tipo de cubo o sesión

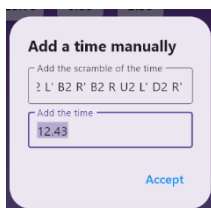
El sistema de gestión de tipos de cubos y sesiones es la misma que la pantalla del **timer**, por lo que el usuario podrá navegar entre los diferentes tipos de cubos y sesiones para ir visualizando el histórico de los tiempos de cada sesión elegida.

En la parte superior de la pantalla se encuentra la barra con los menús desplegables que permite al usuario navegar entre los distintos tipos de cubos (2x2, 3x3, Skewb, etc.) y sesiones, al igual que en la pantalla del temporizador. Al seleccionar una opción, se mostrará el listado correspondiente de tiempos registrados para esa sesión.



Añadir tiempo manualmente

Para registrar un nuevo tiempo de forma manual, el usuario puede pulsar el botón ubicado a la izquierda de la barra de búsqueda. Se abrirá un formulario donde deberá introducir el **scramble** utilizado y el **tiempo de resolución**.

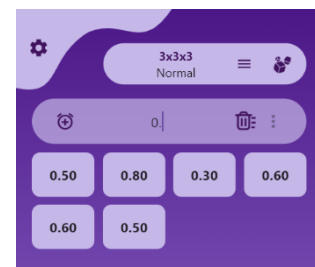


Una vez completado, al pulsar el botón de aceptar, el tiempo se añadirá automáticamente a la sesión actual y será visible en la lista. Esta funcionalidad es útil para registrar resultados obtenidos fuera de la aplicación o tiempos anteriores.




Búsqueda de tiempos

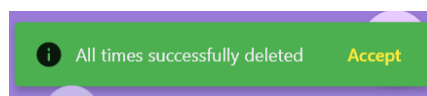
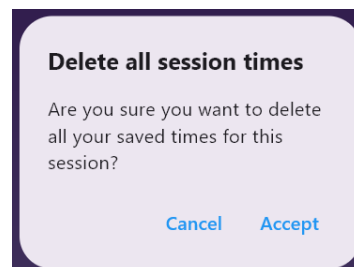
Junto al botón para añadir tiempos, existe una barra de búsqueda que permite filtrar los tiempos de la sesión actual. Al pulsar sobre ella, se activa un campo de texto con el mensaje "**Buscar por tiempo o comentario**". A medida que el usuario escribe, la lista de tiempos se actualiza en tiempo real mostrando solo aquellos que coincidan con el texto introducido, ya sea en el valor del tiempo o en algún comentario añadido.




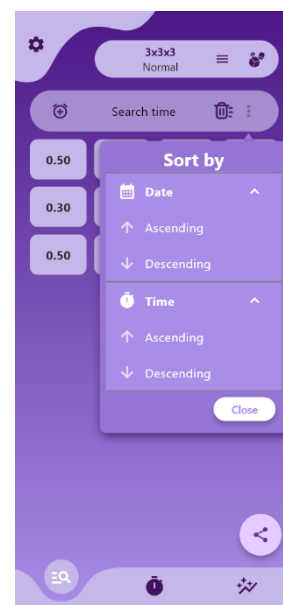
Opciones avanzadas

A la derecha del buscador se encuentran dos botones:

-  **Eliminar todos los tiempos de la sesión actual:** Representado por un icono de papelera, permite borrar de forma inmediata todos los tiempos de la sesión actual. Aparecerá una alerta de confirmación y al confirmar se eliminarán los tiempos.



-  **Menú de filtros adicionales (icono de tres puntos verticales):** Al pulsarlo, se despliega un cuadro de diálogo donde el usuario puede aplicar distintos filtros para ordenar la lista:
 - Por **fecha** (más reciente o antiguo)
 - Por **tiempo** (de menor a mayor o de mayor a menor)
 - Botón de **Cerrar** para salir del diálogo




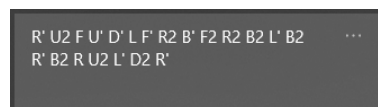
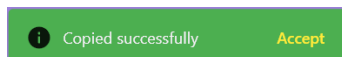
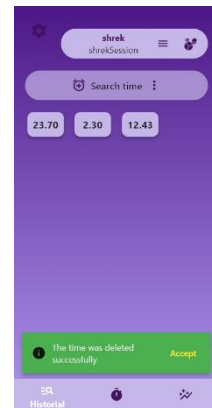
Visualización detalles de un tiempo

El usuario podrá ver detalles pulsando sobre un tiempo en concreto de la sesión actual. De esta forma, se visualizarán los detalles, con las opciones de **borrar** o **copiar** el scramble que se utilizó para realizar ese tiempo.



Para **borrar el tiempo**, es tan sencillo como pulsar el botón de la papelera ubicado en la esquina superior derecha y ya se eliminaría el tiempo. Se cierra el menú con los detalles y se actualiza la lista de tiempos.

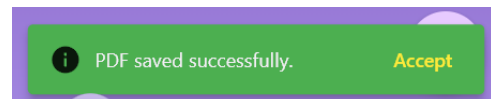
Para **copiar el scramble**, el usuario deberá pulsar el botón de copy  ubicado al lado del scramble. Se mostrará un mensaje de éxito y se podrá visualizar en el portapapeles.



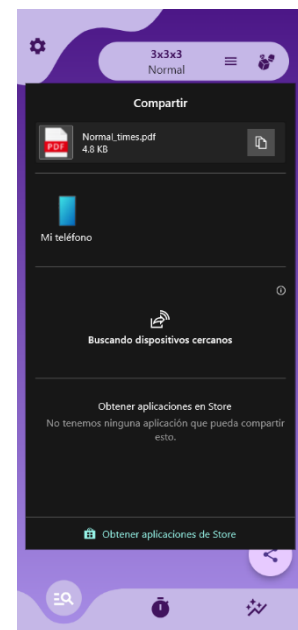
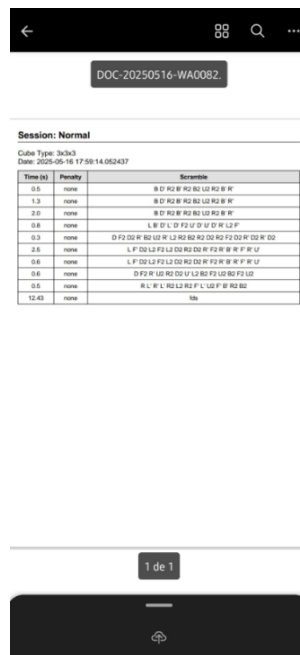
Compartir tiempos de la sesión

En la esquina inferior derecha, hay un botón flotante con el icono de **compartir**. Al pulsarlo, se abre una ventana con dos opciones:

- ❖ **Descargar en formato PDF:** Se genera un archivo PDF con todos los tiempos de la sesión actual. Con su mensaje de confirmación al descargar el PDF.
- ❖ **Compartir PDF:** Permite enviar ese PDF a través de otras aplicaciones, por ejemplo, en Android aplicaciones como correo, WhatsApp, Google Drive, etc.



En este archivo PDF contendrá el nombre de la sesión con el tipo de cubo, el día creado y una tabla diferenciando el tiempo de resolución, la penalización y el scramble.



Eliminación múltiple de tiempos

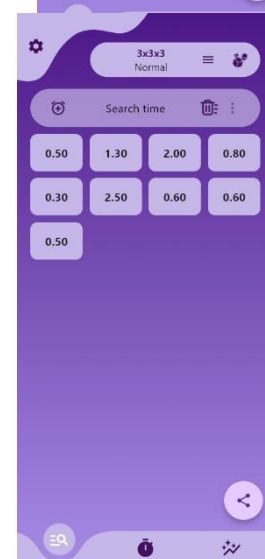
Si el usuario **mantiene pulsado** sobre un tiempo, este se selecciona y se marca con un fondo rojo. A partir de ahí, se pueden seguir seleccionando varios tiempos. En la parte inferior aparecerá un botón de **eliminar**, acompañado del número de elementos seleccionados, por ejemplo: **Eliminar (3)**

PANTALLA ESTADISTICAS

La pantalla de estadísticas ofrece al usuario una visión detallada y analítica del rendimiento obtenido en cada sesión de resolución de cubos de Rubik, viendo así un seguimiento visual del progreso a lo largo del tiempo.

Selección de tipo de cubo y sesión

En la parte superior de la pantalla se mantiene la barra principal que permite seleccionar el **tipo de cubo** y la **sesión específica** de la que se desean consultar las estadísticas.



Distintos tipos de estadísticas

1. Estadísticas Generales

En este primer bloque se muestran los datos más relevantes de forma resumida, enfocados a proporcionar una visión rápida del rendimiento del usuario en la sesión seleccionada:

- 📊 **Mejor tiempo personal** (PB – Personal Best)
- 📊 **Peor tiempo registrado.**
- 📊 **Cantidad total de resoluciones.**
- 📊 **Número de penalizaciones** (DNF (Did Not Finish) o +2 segundos).
- 📊 **Porcentaje de DNF y +2** sobre el total.
- 📊 **Tiempo total de uso de la aplicación.**

2. Análisis de Promedios (Average Analysis)

A continuación, se presenta una **tabla de análisis de medias (averages)**. Esta sección ofrece un análisis de las medias de esa sesión:

- 📊 **Ao5** (Media de 5)
- 📊 **Ao12** (Media de 12)
- 📊 **Ao50** (Media de 50)
- 📊 **Ao100** (Media de 10)
- 📊 **AoTotal** (media de todos los tiempos de la sesión)

Para cada uno de estos valores, se muestran tres métricas:

- 📊 **Mejor media**
- 📊 **Peor media**
- 📊 **Media actual**

Estas medias se calculan quitando el mejor y peor tiempo y haciendo la media de los x números que queden.

3. Gráfico de evolución de tiempos

En la parte inferior de la pantalla, se incluye una **gráfica interactiva** que representa visualmente la evolución de los tiempos a lo largo del tiempo. Esta gráfica puede visualizarse a tres escalas temporales: anual, mensual y diaria.

Se ofrecen varias opciones de visualización para adaptarse a las preferencias del usuario:

- 📦 **Orientación de la gráfica:** Horizontal o vertical
- 📦 **Mostrar u ocultar valores numéricos** sobre los puntos del gráfico
- 📦 **Hay dos tipos de líneas:**
 - **Línea continua:** Representa todos los tiempos registrados.
 - **Línea discontinua:** Muestra los mejores tiempos alcanzados a lo largo del periodo seleccionado, ayudando a visualizar las mejoras progresivas.
- 📦 **Interacción:** Al tocar cualquier punto de la gráfica, se muestra un pequeño mensaje con la información del tiempo registrado y fecha de registro.

Si **no existen tiempos** registrados en la sesión seleccionada, se muestra un mensaje informativo *"Todavía no has registrado ningún tiempo en esta sesión."*. Si **existen datos**, se genera automáticamente la gráfica correspondiente con la configuración establecida por el usuario.

NAVEGACIÓN

La aplicación ofrece dos formas principales de navegación para facilitar el acceso a sus diversas funciones:

Navegación inferior

En la parte inferior de la pantalla se encuentra una **barra de navegación** que permite cambiar entre las diferentes secciones principales de la aplicación: **Temporizador, Historial y Estadísticas**.

Al pulsar sobre cualquiera de estas opciones, se realiza el cambio de pantalla correspondiente y se actualiza visualmente la barra de navegación: la opción seleccionada se resalta con un color blanco y se distingue del resto mediante un círculo que la rodea, mientras que las opciones no activas permanecen con un color morado oscuro.

Además de la navegación por botones, también se puede deslizar lateralmente (a la izquierda o a la derecha) sobre la pantalla para cambiar de una sección a otra.



Navegación con Drawer

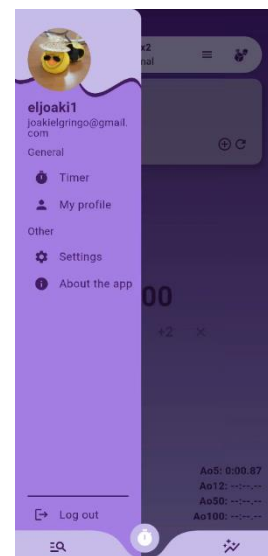
Para acceder a más opciones, la aplicación cuenta con un **Drawer** (menú lateral) que se activa al pulsar el icono de **Ajustes** ubicado en la esquina superior de la pantalla.

Este menú desplegable proporcionará datos del usuario como su foto de perfil, nombre y correo electrónico y dará acceso a una variedad de opciones y pantallas adicionales. Entre ellas están:

General

 *Timer*

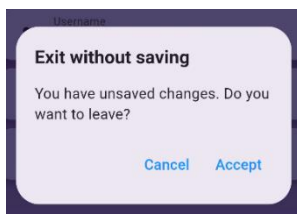
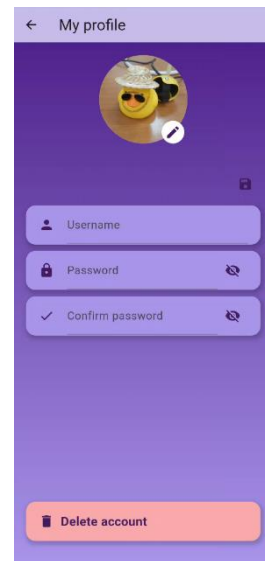
Redirige al usuario a la pantalla principal del temporizador.



Mi perfil

Lleva al usuario a la pantalla de gestión del perfil. Desde aquí se pueden realizar distintas acciones relacionadas con su cuenta:

- **Actualizar la foto de perfil**
- **Cambiar el nombre de usuario**
- **Modificar la contraseña** (se requiere introducir la contraseña antigua y la nueva dos veces para confirmación)
- **Realizar múltiples cambios a la vez** (nombre, contraseña y/o imagen)

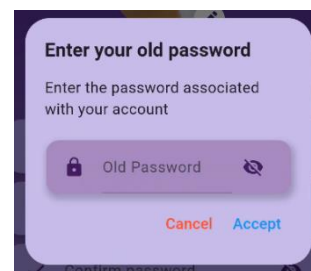


Al modificar cualquier campo, si el usuario intenta salir sin guardar, se mostrará una **alerta de confirmación** indicando que hay cambios sin guardar.

Al guardar los cambios, se solicitará la **contraseña actual** para verificar la identidad del usuario.

Para la selección de imagen:

- En **dispositivos de escritorio** se abrirá el explorador de archivos.
- En **dispositivos móviles** se abrirá la galería del sistema.



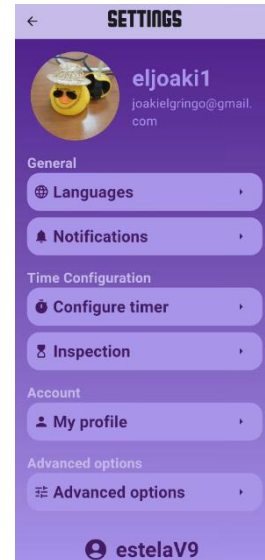
Además, desde esta pantalla se puede **eliminar la cuenta** del usuario. Esta opción se encuentra al final de la pantalla y requiere una confirmación antes de realizarse.

Otras opciones

Ajustes

Permite al usuario modificar diversas configuraciones de la aplicación:

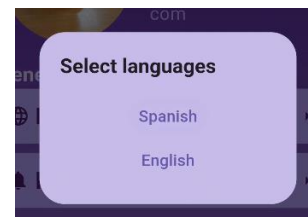
- Cambiar el **idioma de la aplicación**.
- Acceder nuevamente a la pantalla de “Mi perfil”.
- Activar o configurar **notificaciones**.
- Personalizar opciones relacionadas con el **timer** y la **inspección**.
- Acceder a configuraciones **avanzadas**.
- Redirigir nuevamente al perfil de GitHub del propietario.



Se muestra en más detalle las diferentes opciones:

- Idioma

Al pulsar esta opción, se mostrará una **alerta** con los dos idiomas disponibles: **español** e **inglés**. Al seleccionar uno de ellos, toda la interfaz de la aplicación se actualizará automáticamente al idioma escogido.

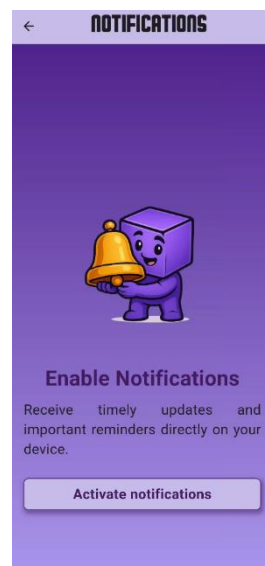
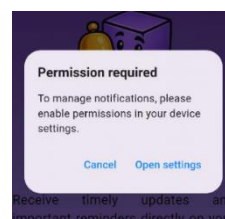


- Notificaciones

En este apartado, el usuario puede gestionar las notificaciones que desea recibir de la aplicación. Estas notificaciones están diseñadas mantener informado al usuario.

Activación de permisos

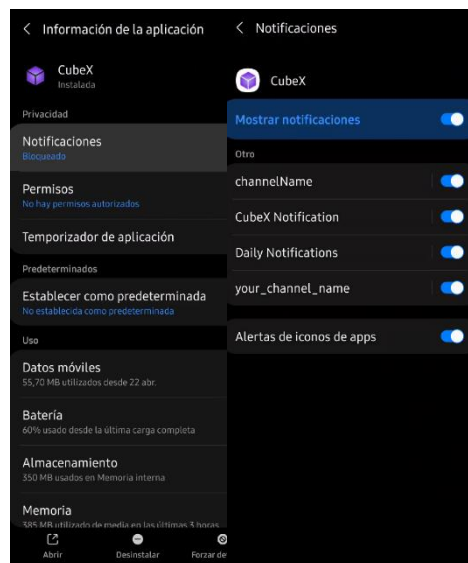
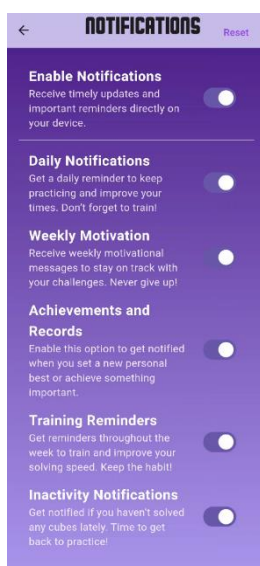
Al iniciar la aplicación por primera vez, algunos dispositivos mostrarán una alerta solicitando permiso para enviar notificaciones. Si el usuario deniega este permiso (o no aparece la alerta automáticamente), las notificaciones permanecerán desactivadas.



Cuando el usuario accede a esta sección y pulsa el botón para activar las notificaciones, se mostrará una **alerta de permisos requeridos**, con una opción para **redirigir a los ajustes del sistema**.

Allí deberá seleccionar la aplicación manualmente y **habilitar el permiso de notificaciones**.

Hasta que no se concedan estos permisos, no será posible activar las notificaciones desde la app.

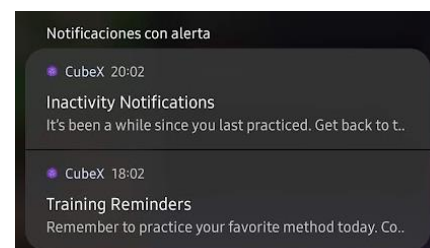
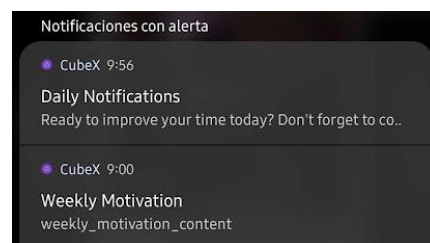


Una vez habilitadas correctamente, la aplicación enviará una **notificación de prueba con mensaje de éxito** y mostrará un mensaje dentro de la interfaz confirmando que las notificaciones han sido activadas satisfactoriamente.

Tipos de notificación disponibles

Una vez activadas, el usuario puede seleccionar individualmente qué tipo de notificaciones desea recibir:

- **Notificaciones diarias:** Se envían todos los días a las **9:00 a.m.**
- **Motivación semanal:** Mensaje motivacional enviado cada **lunes a las 9:00 a.m.**
- **Notificación de nuevo récord.**
- **Recordatorios para entrenar:** Se envían a las **6:00 p.m.**
- **Notificaciones de inactividad:** Se envían a las **8:00 p.m.**



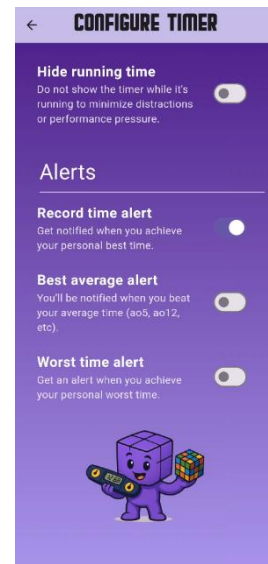
Botón de reinicio rápido

En la parte superior derecha de esta pantalla hay un **botón de reset** que restablece a una configuración por defecto, **activando únicamente** las **notificaciones diarias**, **notificaciones de nuevo récord** y las **notificaciones de inactividad**

- Configuración del cronometro

En esta sección, el usuario puede personalizar el comportamiento del temporizador:

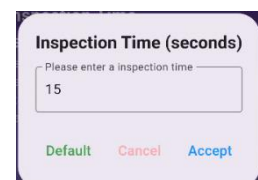
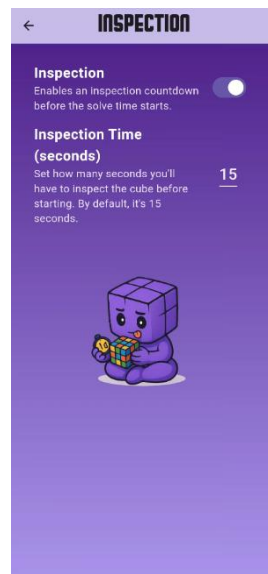
- **Mostrar/Ocultar el tiempo de resolución:**
Permite desactivar la visualización del tiempo durante la resolución, con el objetivo de **minimizar distracciones**.
- **Alertas de rendimiento:**
Notificar cuando ha batido su record personal, peor tiempo y mejor media, el cual no se ha implementado correctamente.



- Configuración de la inspección

Permite gestionar los ajustes de la inspección previa a la resolución:

- **Habilitar/Deshabilitar la inspección:**
Si está **deshabilitada**, no se mostrará el tiempo de inspección antes de iniciar la resolución.
- **Personalización de segundos:**
Si la inspección está **habilitada**, se habilita un campo para definir el tiempo deseado para la inspección (por defecto 15 segundos). Este campo incluye las siguientes **validaciones**:
 - No puede estar vacío.
 - Solo se permiten **valores numéricos**.
 - El valor debe ser **menor o igual a 59** segundos.

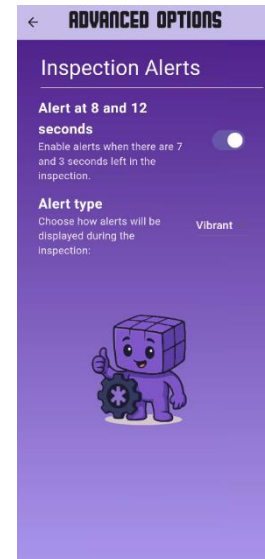


Si la inspección está desactivada, esta opción se encuentra bloqueada.

- Opciones avanzadas

En esta sección se encuentran ajustes específicos para las **alertas durante la inspección**:



- **Activar/Desactivar alertas de inspección:**
Permite activar notificaciones al alcanzar los **8 y 12 segundos** de la cuenta regresiva de inspección.
- **Tipo de alerta (disponible solo si está activado):**
 - **Vibración**
 - **Sonido** (emitido según el idioma actual de la aplicación)
 - **Ambos** (vibración + sonido)

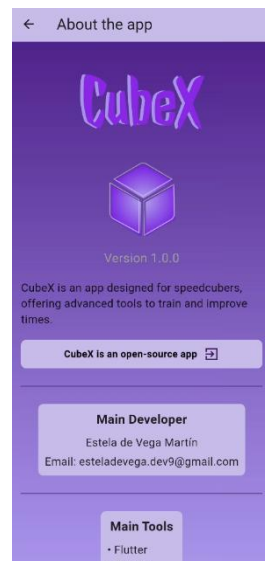


Si la opción de alertas está desactivada, no será posible seleccionar el tipo de alerta.

📦 Sobre la aplicación

Cuando el usuario pulsa esta opción, le redirigirá a la pantalla con información general sobre la aplicación. Desde esta pantalla:

- Se puede pulsar el icono  para ver el código fuente del proyecto
- O ir abajo de la pantalla y pulsar el nombre de usuario de GitHub  **estelaV9** donde se le redirigirá al perfil de GitHub del desarrollador.



📦 Cerrar sesión

Finaliza la sesión del usuario y redirige a la pantalla de inicio de sesión.