

Manual de usuario: Awakener

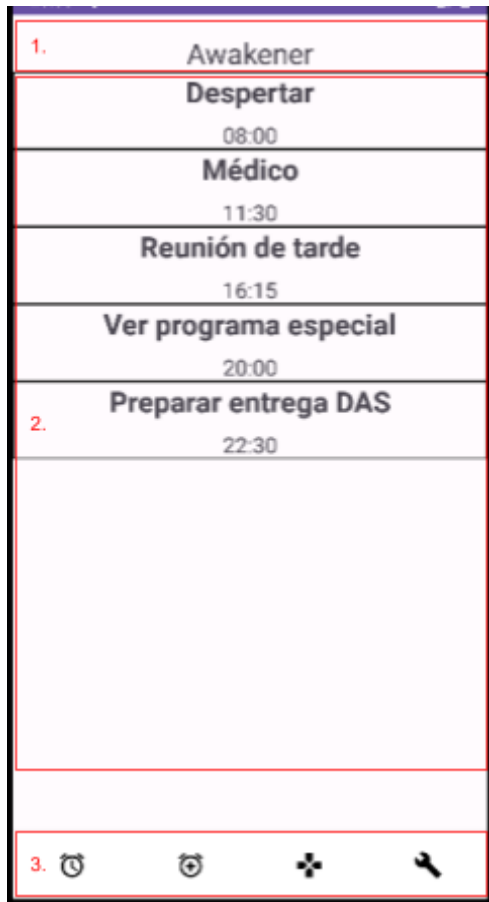
Hecho por: Galder García

Índice

Índice.....	1
Elementos de la interfaz.....	2
Menú principal.....	2
Barra de navegación.....	2
Menú añadir alarma.....	3
Menú actividades.....	3
Menú configuración.....	4
Menú alarma.....	4
Menú prueba.....	5
Funciones.....	6
Añadir nueva alarma.....	6
Eliminar alarma.....	7
Juego: “Adivina el número”.....	7

Elementos de la interfaz

Menú principal

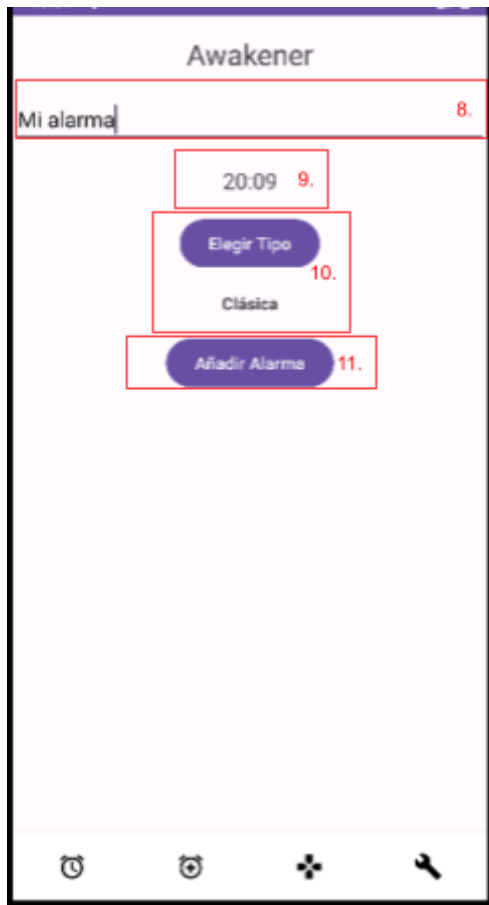


1. Título de la aplicación
2. Lista de alarmas
3. Barra de navegación
4. Botón "Home"
5. Botón "Añadir alarma"
6. Botón "Actividades"
7. Botón "Configuración"

Barra de navegación

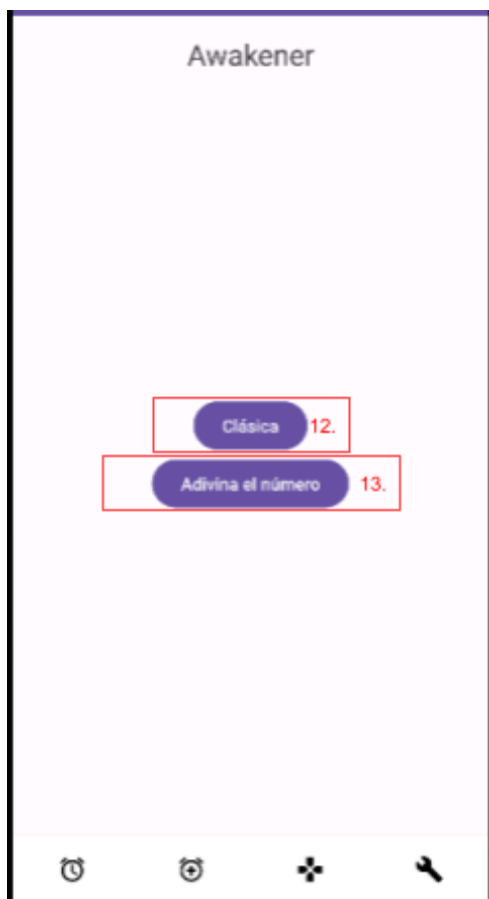


Menú añadir alarma



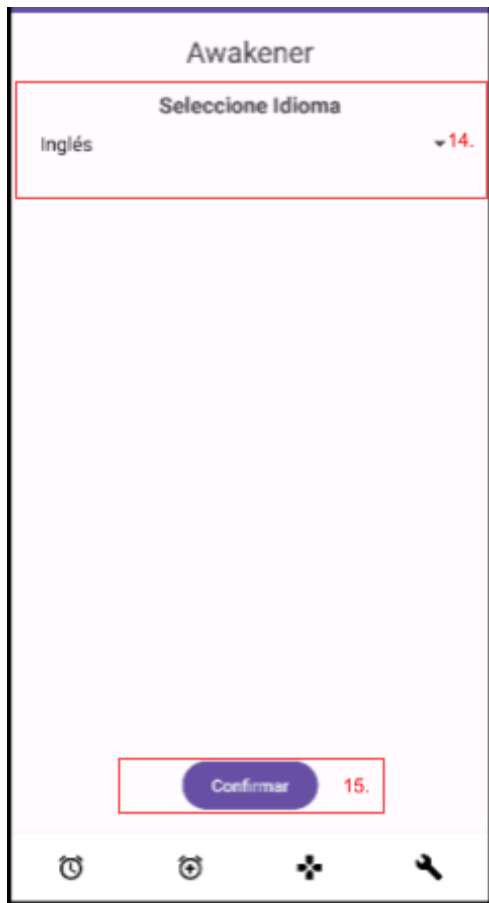
- 8. Campo para el nombre de la alarma
- 9. Hora de la alarma
- 10. Selección de tipo de alarma
- 11. Botón para añadir nueva alarma

Menú actividades



- 12. Botón para lanzar la actividad “Alarma clásica” en modo de prueba
- 13. Botón para lanzar la actividad “Adivina el número” en modo de prueba

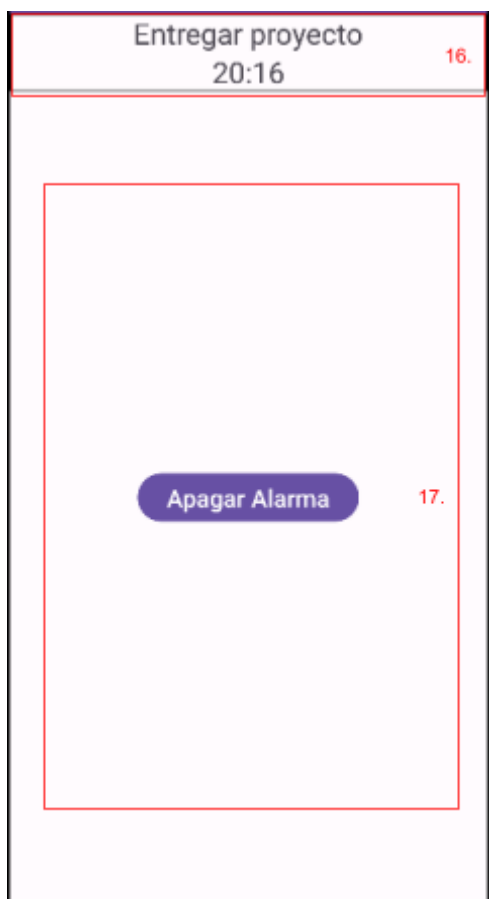
Menú configuración



14. Selector de idioma

15. Botón para confirmar configuración

Menú alarma



16. Información de la alarma

17. Control de la alarma

Menú prueba

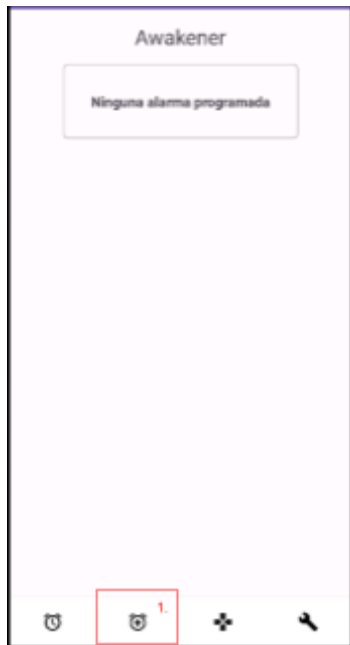
18. Botón de retroceso

19. Información de la prueba

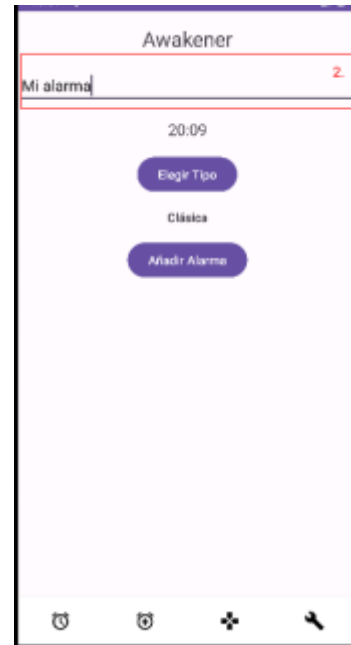
20. Control de la prueba

Funciones

Añadir nueva alarma



1. Pulsar sobre el botón “añadir alarma



2. Introducir el nombre de la alarma



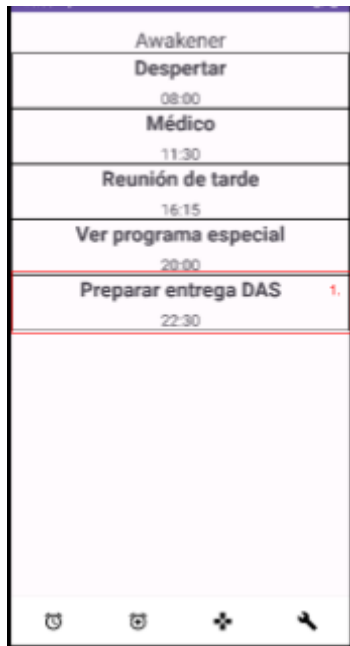
3. Seleccionar la hora deseada



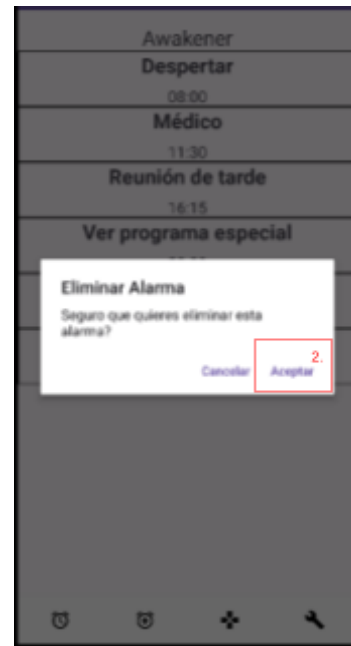
4. Elegir el tipo de alarma

5. Pulsar “Añadir Alarma”

Eliminar alarma



1. Mantener pulsada la alarma



2. Pulsar "Aceptar"

Juego: "Adivina el número"

Reglas del juego:

- El usuario debe adivinar un número del 0 al 999.
- Tras cada intento se mostrará un mensaje indicando si el número a adivinar es mayor o menor que el introducido.
- Se dispone de tantos intentos como se necesiten.
- El juego termina cuando el usuario consigue adivinar el número.