

El funcionamiento básico de la aplicación es bastante simple, el objetivo principal es que el usuario pueda participar en diferentes competiciones, y tenga acceso a los resultados obtenidos en cada competición en la que participe, así como a los resultados obtenidos en cada prueba para poder comprobar la eficiencia del código introducido.

B.1 Pantalla inicial

Una vez hemos accedido a la aplicación nos encontramos con una pantalla inicial con la información básica del sistema. Pulsando en el botón *Ingresar* podemos acceder al sistema, acceder a la pantalla de registro y recuperar nuestra contraseña.

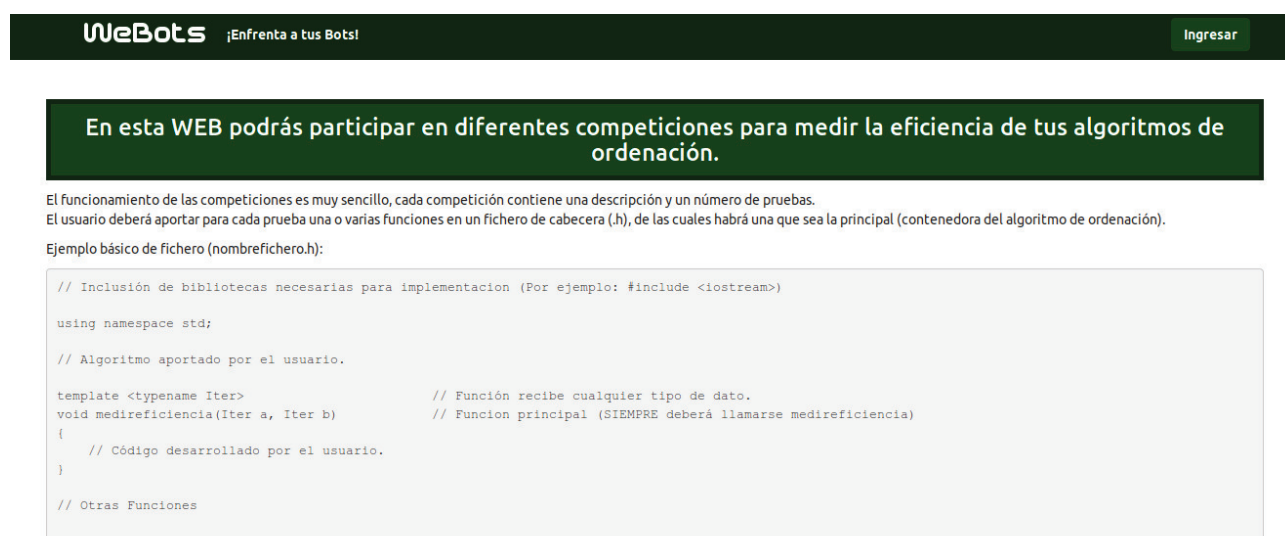


Figura B.1. Manual del usuario. Pantalla inicial

A continuación vamos a ver las diferentes pantallas que aparecen cuando pulsamos el botón *Ingresar*:

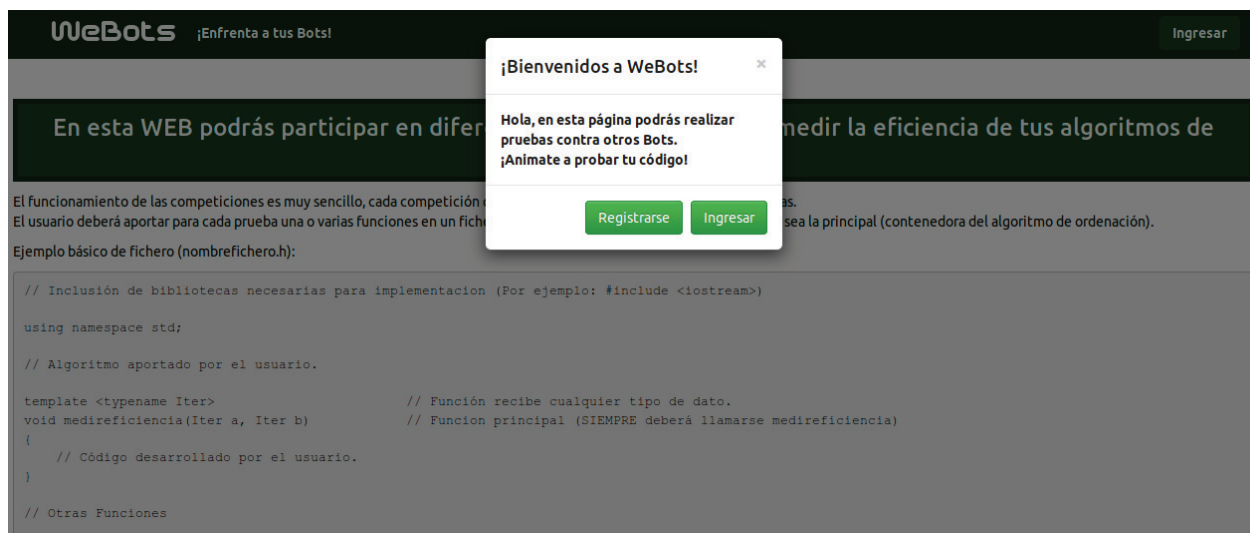


Figura B.2. Manual del usuario. Pantalla Inicial al pulsar Ingresar

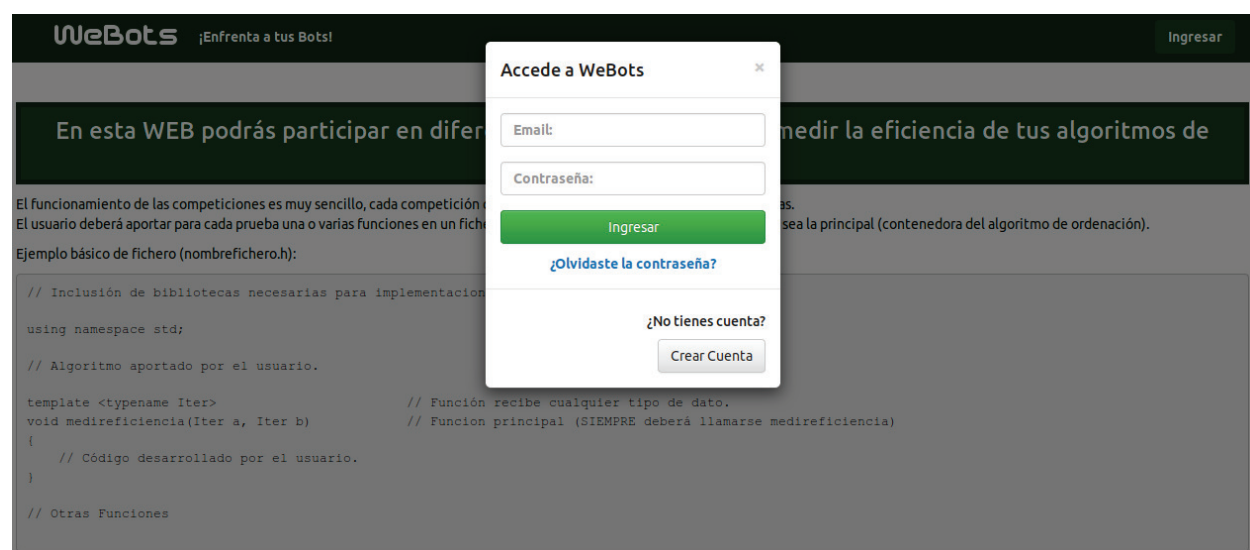


Figura B.3. Manual del usuario. Pantalla Inicial – Ingresar

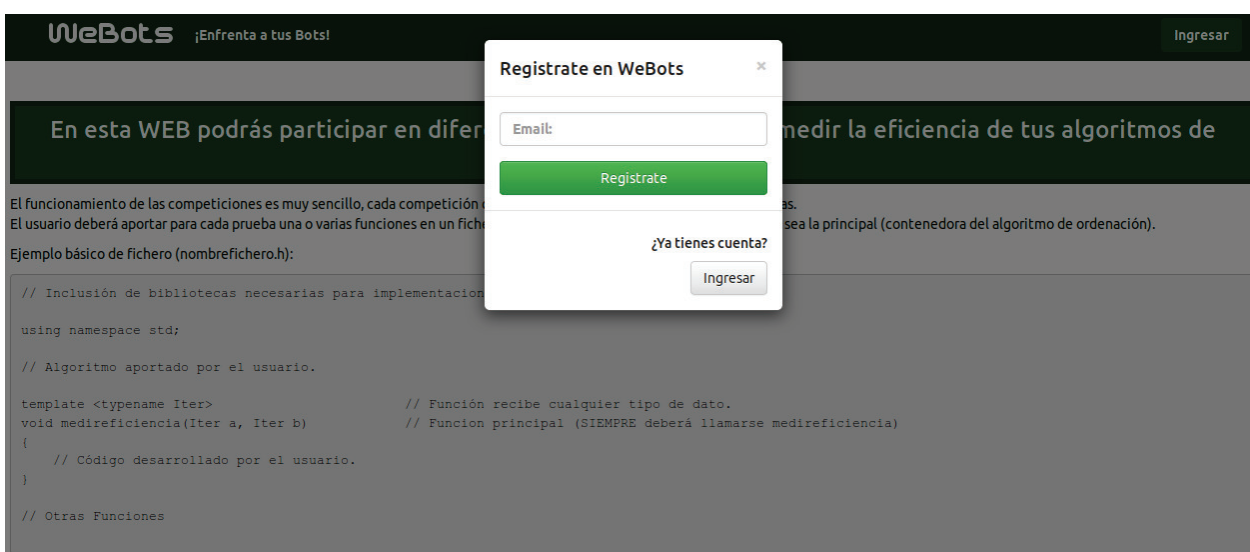


Figura B.4. Manual del usuario. Pantalla Inicial – Regístrate

B.2 Barra de navegación (Usuarios Básicos)

Cuando el usuario ya se encuentra identificado en la aplicación, la barra superior se actualiza para acceder a las distintas funcionalidades de la aplicación. El botón situado en el logo de la aplicación nos llevará a la pantalla inicial, seguidamente se encuentran los botones *Competiciones*, que nos lleva a la pantalla de la competiciones disponibles, y *Puntuaciones*, que nos muestra las puntuaciones de las competiciones existentes en el sistema.

Para finalizar tenemos un botón con el nombre del usuario que permite al usuario *Editar Usuario*, *Cerrar Sesión*, así como mostrar los datos de las competiciones en las que ha participado mediante el botón *Mis Competiciones*, y los datos de las puntuaciones obtenidas en los ficheros utilizados mediante el botón *Mis Puntuaciones*.



Figura B.5. Manual del usuario. Barra de navegación (Usuarios Básicos)



Figura B.6. Manual del usuario. Barra de navegación (Usuarios Básicos) – Botón usuario

B.3 Barra de navegación (Usuario Administrador)

Cuando el usuario ya se encuentra identificado en la aplicación, la barra superior se actualiza para acceder a las distintas funcionalidades de la aplicación. El botón situado en el logo de la aplicación nos llevará a la pantalla inicial, seguidamente se encuentran los botones *Crear Competición*, que nos envía a una pantalla de registro de nueva competición, y *Administrar Competición*, que nos muestra las competiciones existentes en el sistema y nos permite modificarlas.

Para finalizar tenemos un botón con el nombre del usuario que permite al usuario *Editar Usuario* y *Cerrar Sesión*.



Figura B.7. Manual del usuario. Barra de navegación (Usuario Administrador)

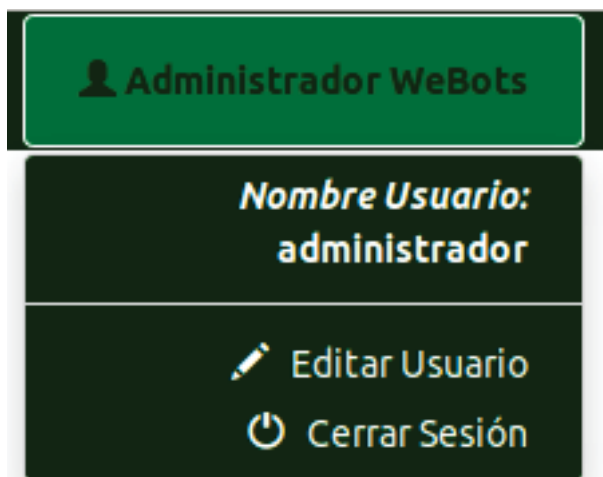


Figura B.8. Manual del usuario. Barra de navegación (Usuario Administrador) – Botón administrador

B.4 Pantalla Competiciones

Una vez que el usuario pulsa en la pantalla principal el botón Competiciones aparece una nueva pantalla, en ella aparecen las competiciones existentes en el sistema a fecha del día actual. En esta pantalla el usuario podrá introducir su código pulsando en el botón examinar y seleccionándolo desde su ordenador para participar en las competiciones que desee siempre y cuando no haya participado antes en ella, y la competición se encuentre disponible por fecha.



Figura B.9. Manual del usuario. Pantalla Competiciones

B.5 Pantalla Puntuaciones

Al pulsar el botón Puntuaciones, aparecerá una nueva pantalla en la que aparecerán las competiciones registradas en el sistema con las puntuaciones obtenidas por los usuarios que han participado en ellas. La fila que corresponde al usuario identificado en el sistema aparece en verde para facilitar su búsqueda.

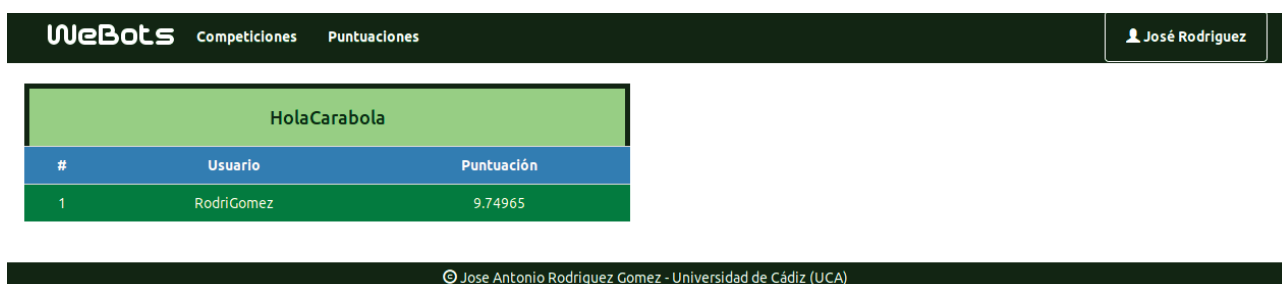


Figura B.10. Manual del usuario. Pantalla Puntuaciones

B.6 Pantalla Mis Competiciones

Al pulsar el botón Mis Competiciones, aparecerá una nueva pantalla en la que aparecerán las competiciones en las que ha participado el usuario con las puntuaciones obtenidas en cada una de ellas.

WeBots

Competiciones

Puntuaciones

 José Rodríguez

Mis Competiciones

Nombre Competicion	Puntuación
HolaCarabola	9.74965

© Jose Antonio Rodríguez Gomez - Universidad de Cádiz (UCA)

Figura B.11. Manual del usuario. Pantalla Mis Competiciones


B.7 Pantalla Mis Puntuaciones

Al pulsar el botón Mis Puntuaciones, aparecerá una nueva pantalla en la que aparecerán las puntuaciones obtenidas para cada fichero que hemos introducido, organizados por las competencias en las que los hayamos usado.

WeBots

Competiciones

Puntuaciones

 José Rodríguez

HolaCarabola

Prueba	Fichero	Puntuación
1	seleccion.h	9.74965

© Jose Antonio Rodríguez Gomez - Universidad de Cádiz (UCA)

Figura B.12. Manual del usuario. Pantalla Mis Puntuaciones

B.8 Pantalla Crear Competición

Al pulsar el botón Crear Competiciones, aparecerá una nueva pantalla en la que aparecerá un formulario con los campos necesarios a introducir por el usuario para registrar una nueva competición. Una vez se haya rellenado la información, el usuario validará la competición pulsando en el botón Crear Competición, si el proceso se realiza correctamente el sistema devolverá un mensaje de éxito.

WeBots

Crear Competición

Administrar Competición

Administrador WeBots

Crear Competición

Nombre Competición: Debe ser único. Formado por una sola palabra (no debe contener espacios). Longitud máxima: 15 caracteres.

Descripción: Longitud máxima: 200 caracteres.

Fecha: Formato (dd/mm/aaaa). Ejemplo: 19/07/2017

Nombre Competición:

Número Pruebas:

1

Fecha Inicio:

13/09/2017

Fecha Fin:

13/09/2017

Descripción:

Crear Competición

Resetear

© Jose Antonio Rodríguez Gomez - Universidad de Cádiz (UCA)

Figura B.13. Manual del usuario. Pantalla Crear Competición

B.9 Pantalla Administrar Competición

Al pulsar el botón Administrar Competición, aparecerá una nueva pantalla en la que aparecerá una lista desplegable con las competiciones existentes en el sistema, el usuario deberá escoger la que quiera modificar y pulsar en el botón *Modificar*, una vez pulsado este botón se bloqueará la lista desplegable hasta que el usuario deje de modificar esa competición (para finalizar la modificación deberá pulsar de nuevo en el botón *Modificar*). El usuario podrá modificar la información que le permita el sistema dependiendo de las condiciones en la que se encuentre la competición, tras realizar las modificaciones pertinentes el usuario deberá pulsar el botón *Guardar Cambios* para modificar la información. También sería posible realizar la eliminación de la competición si el usuario lo deseara mediante el botón *Eliminar*.

115

WeBots

Crear Competición

Administrar Competición

Administrador WeBots

Competiciones:

EjemploCompeti

Modificar

Administrar Competiciones

Nombre Competición: Debe ser único. Formado por una sola palabra (no debe contener espacios). Longitud máxima: 15 caracteres.

Descripción: Longitud máxima: 200 caracteres.

Fecha: Formato (dd/mm/aaaa). *Ejemplo: 19/07/2017*

Aviso: Dejar vacíos los campos que no se quieran modificar.

EjemploCompeti - Competición COMENZADA, sólo se permite modificar Fecha Fin y Descripción.

Nombre Competición:

EjemploCompeti

Número Pruebas:

2

Fecha Inicio:

13/09/2017

Fecha Fin:

15/09/2017

Descripción:

Ejemplo de competición que dura dos días.

Guardar Cambios

Eliminar

© Jose Antonio Rodriguez Gomez - Universidad de Cádiz (UCA)

Figura B.14. Manual del usuario. Pantalla Administrar Competiciones