



Universidad politécnica de durango.

Ingeniería en software.

Diseños faltantes.

Materia:

Programación móvil.

Unidad 2.

Alumnos:

Jared Alejandro Márquez Torres

Manuel de Jesús Ramírez Morales

Grado y grupo: 8 "B".

15/02/2023

Uso de la Pantalla.

Título:	Pantalla principal
Propósito:	Servirá como menú principal, contendrá los botones de las secciones principales.
Reglas de Negocio:	El usuario escogerá entre las opciones presentadas, si usara la configuración predeterminada o configurará a su gusto.
Menú al que pertenece:	Pertenece al menú principal, se llega al automáticamente entrando en la aplicación.

Descripción de datos de la Pantalla.

Núm.	Nombre.	Tipo.	Long.	Entrada/Salida.	Consideraciones.	Atribuciones adicionales.
1.	Botón predeterminado.	Alfabético.	String 14 letras.	Entrada.	El usuario lo usara para usar la configuración predeterminada de la aplicación.	Botón opcional, direccionador de pantalla.
2.	Botón personalizar.	Alfabético.	String 12 letras.	Entrada.	El usuario lo usara para personalizar la aplicación.	Botón opcional, direccionador de pantalla.



Uso de la Pantalla.

Título:	Pantalla predeterminada.
Propósito:	Pantalla que contiene la funcionalidad principal, servirá para mostrar el cronometro.
Reglas de Negocio:	El usuario podrá visualizar la configuración del cronometro predeterminada.
Menú al que pertenece:	Posicionándonos en la pantalla principal, damos click en el botón predeterminado lo que nos enviara a la pantalla predeterminada.

Descripción de datos de la Pantalla.

Núm.	Nombre.	Tipo.	Long.	Entrada/Salida.	Consideraciones.	Atribuciones adicionales.
1.	Botón volver.	Alfabético/Botón.	String 6 letras.	Entrada.	El usuario lo usara para retroceder una pantalla.	Botón opcional, direccionador de pantalla.
2.	Texto rounds	Alfabético.	String 6 letras.	Informativo.	El usuario lo usara para identificar el campo.	Ilustración importante.
3	Contador rounds.	Numérico.	Int. 2 campos.	Salida.	El usuario lo usara para identificar el número de round.	Campo informativo.
4.	Texto duración	Alfabético.	String 8 letras.	Informativo.	El usuario lo usara para identificar el campo.	Ilustración importante.
5.	Contador duración.	Alfanumérico.	Int/String 5 campos.	Salida.	El usuario lo usara para identificar la duración del round.	Campo informativo.
6.	Texto descanso	Alfabético.	String 8 letras.	Informativo.	El usuario lo usara para identificar el campo.	Ilustración importante.
7.	Contador descanso.	Alfanumérico.	Int/String 5 campos.	Salida.	El usuario lo usara para identificar la duración del descanso.	Campo informativo.
8.	Botón Inicio.	Alfabético/Botón.	String 6 letras.	Entrada.	El usuario lo usara para iniciar el contador.	Botón direccionador de pantalla.
9.	Botón Pausar	Alfabético/Botón.	String 6 letras	Entrada.	El usuario lo usara para detener el contador.	El botón se mostrará solo cuando se haya iniciado el cronometro.



Uso de la Pantalla.

Título:	Pantalla personalizada.
Propósito:	Servirá como entrada al mecanismo del control personalizado del cronometro.
Reglas de Negocio:	El usuario podrá personalizar su entrenamiento basándose en la configuración de los rounds por separado.
Menú al que pertenece:	Posicionándonos en la pantalla principal, damos click en el botón personalizar lo que nos enviara a la pantalla personalizada.

Descripción de datos de la Pantalla.

Núm.	Nombre.	Tipo.	Long.	Entrada/Salida.	Consideraciones.	Atribuciones adicionales.
1.	Botón volver.	Alfabético/Botón.	String 6 letras.	Entrada.	El usuario lo usara para retroceder una pantalla.	Botón opcional, direccionador de pantalla.
2.	Texto entrenamiento	Alfabético.	String 13 letras.	Informativo.	El usuario lo usara para identificar el campo.	Ilustración importante.
3.	Botón Editar.	Alfabético/Botón.	String 6 letras.	Entrada.	El usuario lo usara para editar el entrenamiento.	Botón direccionador de pantalla.
4.	Botón Iniciar.	Alfabético/Botón.	String 7 letras.	Entrada.	El usuario lo usara para iniciar el entrenamiento.	Botón direccionador de pantalla.
5.	Botón Mas.	Alfabético/Botón.	String 1 simbolo.	Entrada.	El usuario lo usara para agregar un nuevo entrenamiento.	Botón direccionador.



Uso de la Pantalla.

Título:	Pantalla control rounds.
Propósito:	Servirá como panel de control para personalizar los rounds.
Reglas de Negocio:	El usuario podrá agregar y personalizar sus rounds.
Menú al que pertenece:	Posicionándonos en la pantalla principal, damos click en el botón personalizar lo que nos enviara a la pantalla personalizada, ahora daremos click en editar algún entrenamiento lo que nos posicionara en la pantalla control rounds.

Descripción de datos de la Pantalla.

Núm.	Nombre.	Tipo.	Long.	Entrada/Salida.	Consideraciones.	Atribuciones adicionales.
1.	Botón volver.	Alfabético/Botón.	String 6 letras.	Entrada.	El usuario lo usara para retroceder una pantalla.	Botón opcional, direccionador de pantalla.
2.	Texto Round	Alfabético.	String 6 letras.	Informativo.	El usuario lo usara para identificar el campo.	Ilustración importante.
3.	Botón Editar.	Alfabético/Botón.	String 6 letras.	Entrada.	El usuario lo usara para editar el round.	Botón direccionador de pantalla.
4.	Botón Mas.	Alfabético/Botón.	String 1 simbolo.	Entrada.	El usuario lo usara para agregar un nuevo round.	Botón direccionador.
5.	Botón guardar.	Alfabético/Botón.	String 7 simbolo.	Entrada.	El usuario lo usara para guardar el entrenamiento.	Botón direccionador.



Uso de la Pantalla.

Título:	Pantalla guardar entrenamiento.
Propósito:	Servirá como entrada a guardar el entrenamiento.
Reglas de Negocio:	El usuario podrá guardar su entrenamiento.
Menú al que pertenece:	Posicionándonos en la pantalla principal, damos click en el botón personalizar lo que nos enviara a la pantalla personalizada, ahora daremos click en editar algún entrenamiento lo que nos posicionara en la pantalla control rounds, una vez terminada la configuración el usuario dará click en Guardar lo que lo llevara a guardar entrenamiento.

Descripción de datos de la Pantalla.

Núm.	Nombre.	Tipo.	Long.	Entrada/Salida.	Consideraciones.	Atribuciones adicionales.
1.	Texto Nombrar entrenamiento.	Alfabético.	String 20 letras.	Informativo.	El usuario lo usara para identificar el campo.	Ilustración importante.
2.	Campo a editar.	Alfabético.	String 20 letras.	Entrada.	El usuario lo usara para guardar el nombre de su entrenamiento.	Botón creador de registro.
3.	Botón aceptar.	Alfabético/Botón.	String 7 simbolo.	Entrada.	El usuario lo usara para aceptar guardar el nombre de su entrenamiento.	Botón direccionador.

