



TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE
APLICACIONES WEB

Departamento de Informática

PROYECTO

Energy

Manual Técnico

Autor/es: Miguel Folguera Rivera
Curso Académico: 2024/2025

MANUAL DE USUARIO

1. Introducción.....	2
2. Inicio.....	2
3. Registro de Usuario.....	4
4. Inicio de sesión como Usuario (cliente).....	5
5. Inicio de sesión como Entrenador.....	6
6. Inicio de sesión como Gerente.....	7
7. Inicio de sesión como Administrador.....	8
8. Conclusión.....	8

1. Introducción

Para acceder a la aplicación Energy se debe escribir en un navegador la url <http://informatica.iesalbarregas.com:7001/Energy/>

En el Navbar de la aplicación (parte superior derecha), se encontrarán las opciones de Inicio de sesión, si ya está registrado, y Registrarse para los nuevos usuarios.

Hay 4 roles de usuario:

- Administrador: crea los gerentes y modifica salas y deportes. Se proporciona ya creado y se accede con usuario: admin@gmail.com y contraseña a
- Gerente: gestiona a los entrenadores, horarios y usuarios. El acceso creado por defectos es usuario: ge@gmail.com y contraseña ge
- Entrenador: puede consultar horarios y alumnos. Se incluye el entrenador e@gmail.com con contraseña e
- Usuario: es el cliente del gimnasio.

2. Inicio

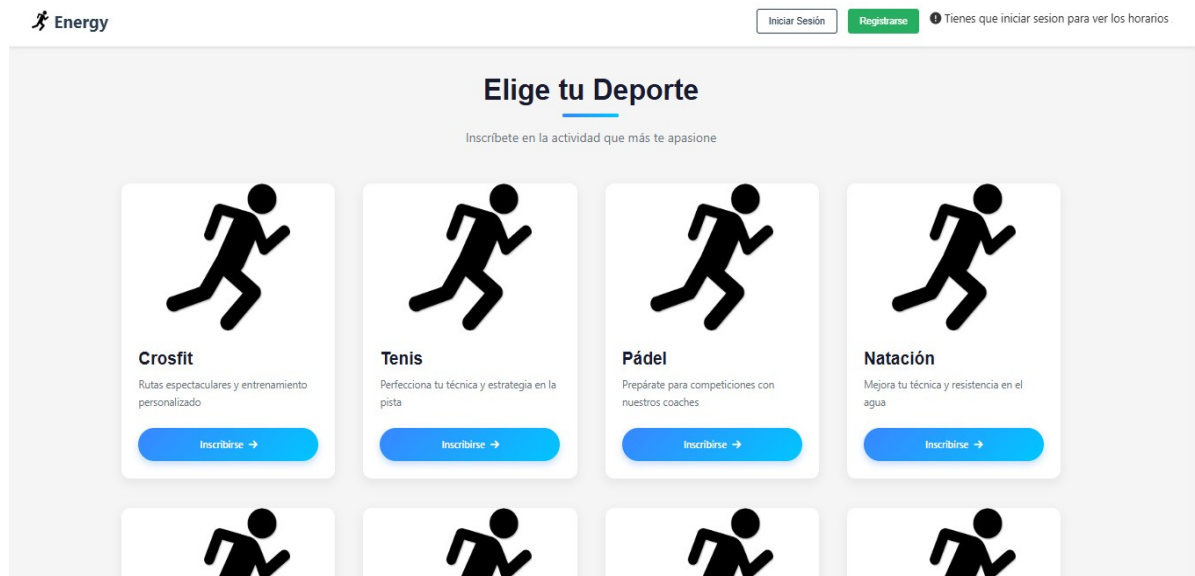
Al escribir la URL aparece la pantalla 1.



- Pantalla 1-

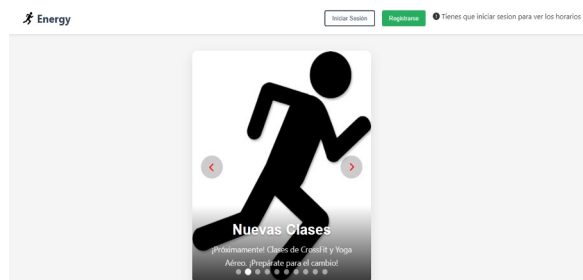
El botón Explorar Deportes muestra los deportes disponibles (pantalla 2) en los que el usuario ya registrado podrá inscribirse a través del botón que aparece en cada deporte. Si intenta inscribirse en un deporte sin estar registrado en la aplicación le

mostrará el mensaje. Los mensajes de aviso se visualizan en la parte superior derecha.

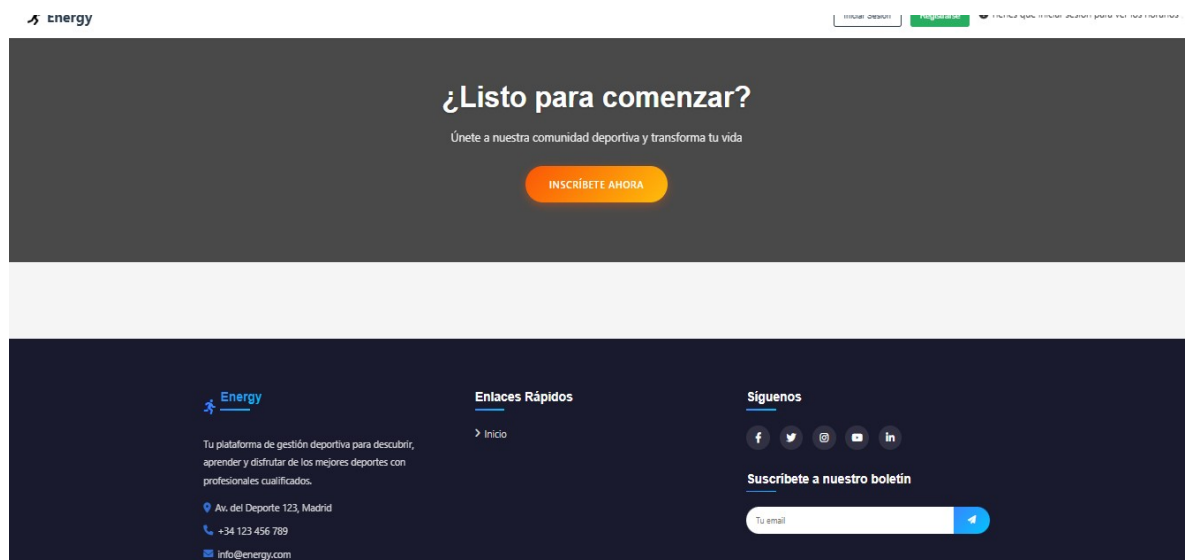


- Pantalla 2-

En la parte superior aparecerán los avisos de ofertas nuevas y noticias



Al final de la pantalla aparece información de contacto del gimnasio, enlaces a las redes sociales, y la posibilidad de suscribirse al boletín para lo cual se solicita el email y se le envía un correo.



3. Registro de Usuario

El proceso de registro se realiza completando los campos que aparecen en la Pantalla 3. Para que el registro sea exitoso, todos los campos deben ser rellenados correctamente. Si algún campo es introducido incorrectamente (por ejemplo, un correo electrónico mal escrito o una contraseña débil), dicho campo se resaltará en rojo indicando un error y se mostrará un mensaje junto a él.

Crear Cuenta

Nombre

Apellidos

Fecha de Nacimiento

dd/mm/aaaa

Correo electrónico

Contraseña

Repetir Contraseña

[Términos y Condiciones](#) y la [Política de Privacidad](#)

CREAR CUENTA

¿Ya tienes cuenta? [Accede aquí](#)

- Pantalla 3 -

Una vez registrado el usuario muestra un mensaje y podrá hacer login en la aplicación iniciando sesión (login).

El usuario debe ingresar su correo electrónico y contraseña en los campos correspondientes. Si el correo electrónico o la contraseña son incorrectos, el sistema mostrará un mensaje de error como "Correo o contraseña incorrectos".

Si las credenciales son correctas, el usuario podrá acceder a su cuenta y ver la interfaz correspondiente a su rol (usuario, entrenador, gerente o administrador).

4. Inicio de sesión como Usuario (cliente)

Si su rol es de usuario (cliente) aparece la pantalla 4.



- Pantalla 4 -

Cuando un cliente inicia sesión por primera vez, su cuenta debe ser activada por un gerente. Esto implica que el gerente debe validar su estado de pago y marcarlo como activo. Hasta que no se realice esta activación, el cliente no podrá inscribirse a ninguna clase, aunque tenga acceso al sistema.

Una vez activo y con el pago validado, el cliente podrá:

- Visualizar los horarios disponibles.
- Inscribirse a clases según disponibilidad.

En el Navbar, parte superior centrados, aparecen los botones:

- Inicio: permite volver a la pantalla inicial.
- Horarios: Se mostrarán todos los horarios de actividades disponibles en la aplicación. El usuario podrá ver los horarios de todos los deportes y clases creadas por los entrenadores.
- Incripciones: El usuario podrá ver todas las inscripciones realizadas a las actividades deportivas. Además, hay una opción para cancelar inscripciones. Sin embargo, el número máximo de inscripciones que un usuario puede realizar es de 15.
- Entrenadores: El usuario podrá ver una lista de todos los entrenadores disponibles.

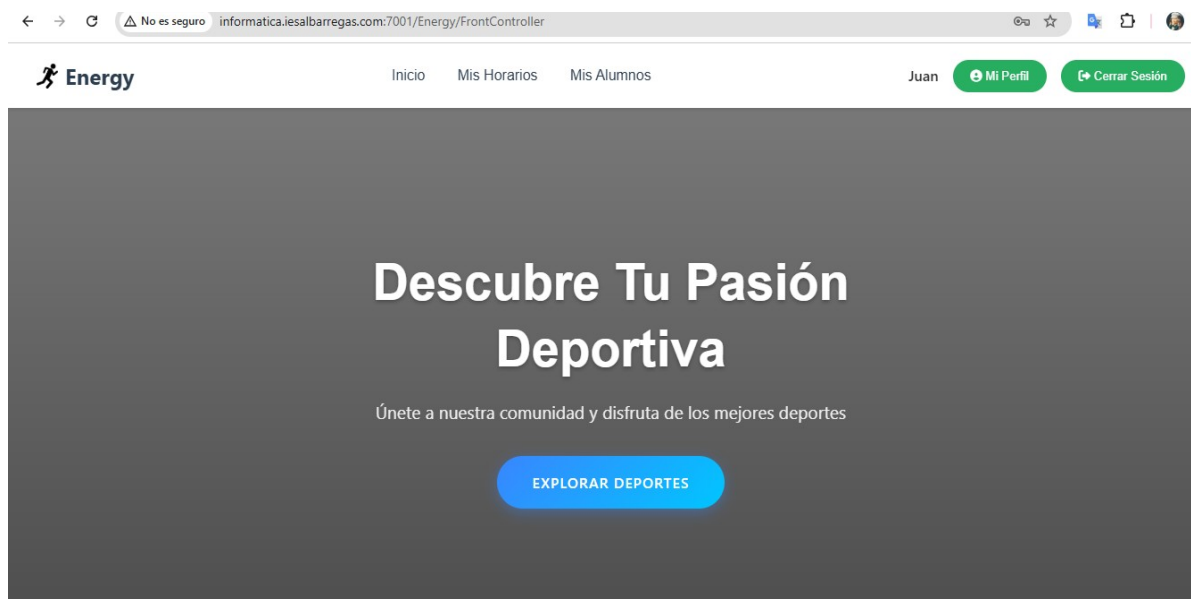
Además, tendrá un botón para consultar los horarios de cada entrenador. Si el usuario selecciona un entrenador, se mostrarán todos los horarios de clases de ese entrenador.

- Deportes: El usuario podrá ver todos los deportes disponibles. Para cada deporte, habrá un botón de Inscribirse, siempre y cuando el usuario haya iniciado sesión correctamente.

En la parte derecha el usuario podrá modificar sus datos pulsando en el botón Mi perfil y Cerrar la sesión.

5. Inicio de sesión como Entrenador

Cuando un entrenador inicia sesión en la aplicación, el Navbar se actualizará para ofrecer solo las opciones relevantes para su rol. En este caso, las opciones serán más limitadas, ya que el entrenador solo necesita ver su propio horario y las clases correspondientes.



Opciones en el Navbar del Entrenador:

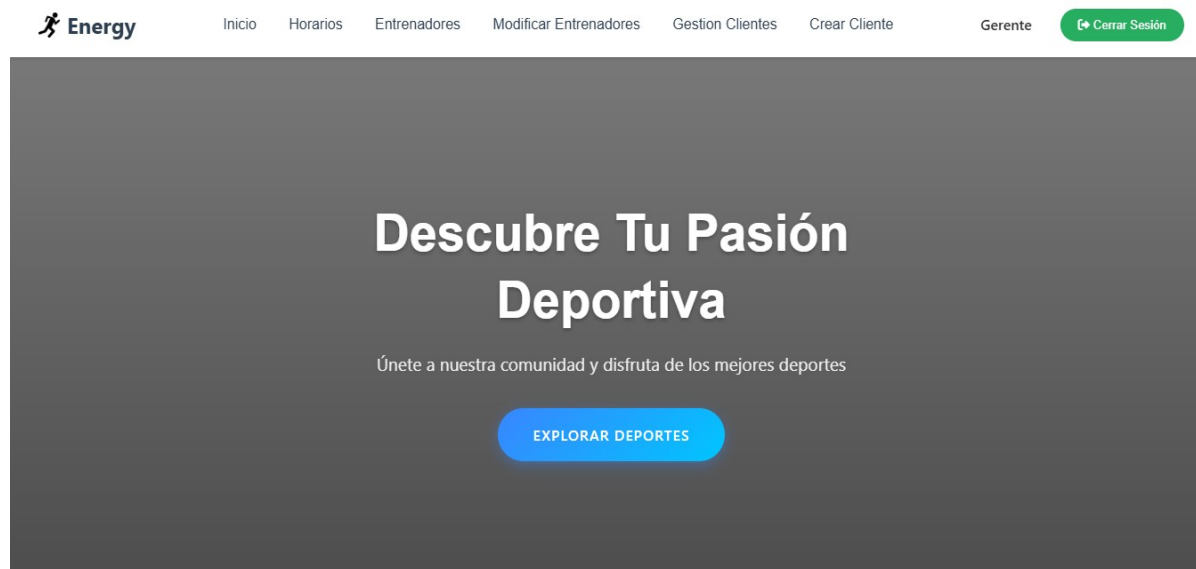
- Mis horarios: El entrenador podrá ver todos los horarios de las clases que imparte, lo que le permitirá gestionar y organizar su agenda.

ID	Deporte	Día	Hora	Plazas Ofertadas	Plazas Ocupadas	Alumnos Inscritos
1	Atletismo	Lunes	09:00:00	20	2	Ver Alumnos (2)
2	Natación	Lunes	08:00:00	20	1	Ver Alumnos (1)
3	Crofit	Lunes	11:00:00	20	1	Ver Alumnos (1)
4	Crofit	Lunes	14:00:00	20	0	Ver Alumnos (0)
5	Crofit	Lunes	13:00:00	20	0	Ver Alumnos (0)
8	Tenis	Martes	10:00:00	1	1	Ver Alumnos (1)
9	Pádel	Martes	11:30:00	3	2	Ver Alumnos (2)
11	Baloncesto	Miércoles	15:00:00	5	1	Ver Alumnos (1)
14	Crofit	Viernes	08:00:00	3	0	Ver Alumnos (0)

Mis alumnos: El entrenador podrá ver una lista de las clases que tiene asignadas, pero no podrá inscribirse en deportes ni gestionar las inscripciones de los usuarios.

El entrenador solo tendrá acceso a su propio horario y las clases que está impartiendo. No tendrá acceso a la información de los usuarios ni a las inscripciones realizadas en los deportes.

6. Inicio de sesión como Gerente



El Gerente es una figura clave en la administración operativa del centro deportivo. Este rol tiene permisos avanzados para gestionar tanto los recursos humanos como las actividades programadas. A continuación, se detallan sus funciones:

Gestión de Entrenadores.

- Puede crear perfiles de entrenadores, asignándoles los datos necesarios para que puedan ser vinculados a clases.

-Tiene la facultad de editar o actualizar información de los entrenadores existentes.

- Puede dar de baja a un entrenador si ya no presta servicios en el centro. Sin embargo, si el entrenador aún tiene clases activas programadas, no se le podrá dar de baja hasta que dichas clases sean reasignadas o eliminadas.

- Cuando un entrenador está dado de baja, no podrá ser asignado a nuevas clases ni aparecerá como opción disponible al crear horarios.

Gestión de Horarios y Clases.

Desde el apartado de "Horarios", el gerente puede:

- Crear nuevos horarios de clases mediante un botón específico para este propósito.

- Editar los horarios existentes, permitiendo modificaciones en la sala, el entrenador asignado, la hora, o el deporte.

- Eliminar horarios, siempre que no estén activos o vinculados a usuarios inscritos.

- Gestión de Clientes, puede crear, editar y activar o desactivar.

- Validación de Pagos. Una función esencial del gerente es verificar si un cliente ha realizado el pago correspondiente a su membresía o inscripción. Solo después de que el gerente marque al cliente como "pagado", este podrá:

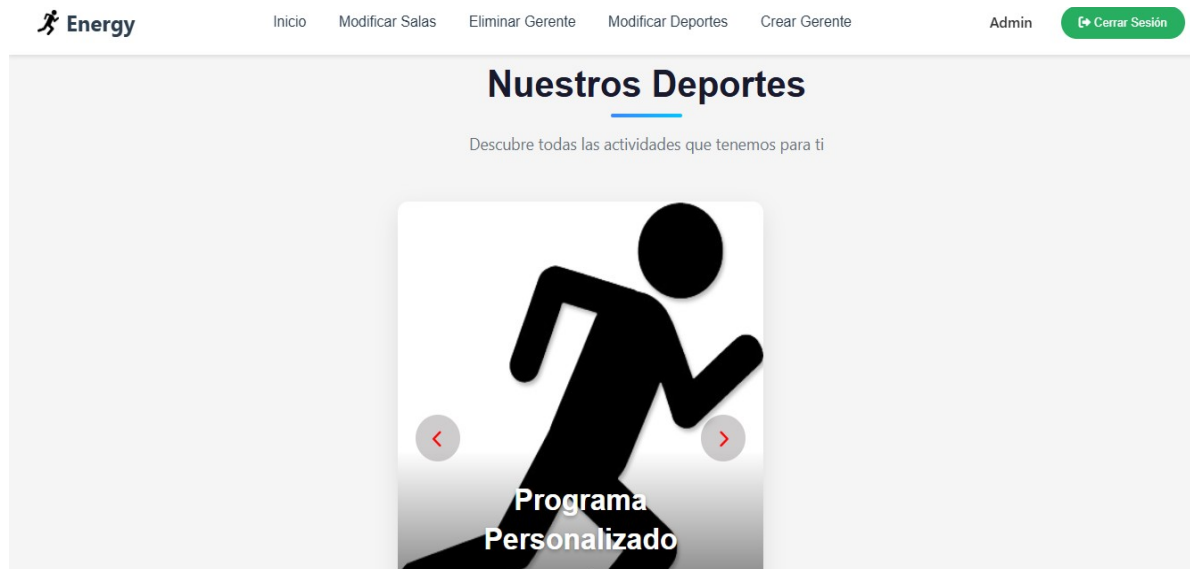
- Acceder al sistema de inscripción a clases.

- Visualizar los horarios disponibles y reservar su lugar en las sesiones.

Si el cliente no ha sido validado como pagado, no podrá inscribirse a ninguna clase, aunque tenga acceso al sistema.

7. Inicio de sesión como Administrador

El Administrador tiene un rol superior de configuración y mantenimiento del sistema general de la aplicación. No gestiona usuarios o clases directamente, pero se encarga de crear y mantener los elementos fundamentales del entorno del sistema.



Gestión de Deportes.

- Puede crear nuevos deportes, que estarán disponibles para ser seleccionados al crear clases o horarios.
- Tiene acceso para editar los nombres o descripciones de los deportes existentes.
- Puede eliminar deportes, siempre que no estén en uso en clases activas.

Gestión de Salas.

- Puede crear nuevas salas (espacios físicos donde se imparten las clases). Tiene la capacidad de editar salas existentes, modificando capacidad, nombre o disponibilidad.
- Puede eliminar salas, siempre que no estén asociadas a horarios activos.

Gestión de Gerentes

- Creación de nuevos usuarios con rol de Gerente.
- Eliminar gerentes existentes, siempre que su eliminación no afecte datos o clases activas.

8. Conclusión

Este sistema tiene como objetivo simplificar la gestión de inscripciones en actividades deportivas, proporcionando una interfaz clara tanto para usuarios como para entrenadores. La correcta implementación de las funcionalidades del registro, login y visualización de opciones según el tipo de usuario asegurará una experiencia fluida y organizada.