

Anexo 5 - Manual de Usuario

El amigo invisible en móviles conectados

Ingeniería Técnica en Informática de Sistemas



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

Junio 2014

Autor

Quintín Sanabria Sánchez

Tutora

Ángeles M^a. Moreno Montero

<i>Núm.</i>	<i>Fecha</i>	<i>Descripción</i>	<i>Autor</i>
0	01-04-2014	Versión 1.0	Quintín Sanabria Sánchez

TABLA DE CONTENIDOS

Lista de figuras.....	5
1. Introducción.....	7
2. Documentación de instalación y configuración.....	8
2.1 Requisitos.....	8
2.2 Instalación.....	8
3. Manual de usuario.....	9
3.1 Pantalla Principal.....	9
3.2 Pantalla Ayuda.....	10
3.3 Pantalla Nuevo Evento.....	11
3.4 Selección de Grupo.....	13
3.5 Grupo.....	15
3.6 Participante.....	16
3.7 Exclusiones.....	17
3.8 Generar Sorteo.....	18

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Pantalla Principal.....	9
Figura 2. Pantalla Ayuda.....	10
Figura 3. Pantalla Nuevo Evento.....	11
Figura 4. Diálogo Recuperar Evento.....	12
Figura 5. Pantalla Selección Grupo.....	13
Figura 6. Diálogo Crear Grupo.....	14
Figura 7. Pantalla Grupo.....	15
Figura 8. Pantalla Participante.....	16
Figura 9. Pantalla Exclusiones.....	17
Figura 10. Ayuda Exclusiones.....	18
Figura 11. Pantalla Generar Sorteo.....	19
Figura 12. Selección Envío.....	20

1. INTRODUCCIÓN

En este anexo se recogen todos los tutoriales, manuales y guías de usuario que sean necesarios para el correcto manejo del proyecto. Se va a presentar la explicación de los diferentes pasos de los que consta la aplicación.

2. DOCUMENTACIÓN DE INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN

Se presentan los requisitos para que la aplicación funcione y la forma para instalarla.

2.1 REQUISITOS

- Smartphone o tableta con sistema operativo Android.
- Versión de Android 2.2 o superior.
- Conexión a Internet.

2.2 INSTALACIÓN

La aplicación será subida en breve a Play Store, desde donde el usuario podrá descargarla e instalarla.

3. MANUAL DE USUARIO

Mostraremos una guía a través de la aplicación para explicar su funcionamiento para el uso de cara al usuario.

3.1 PANTALLA PRINCIPAL

Será la pantalla que aparezca cuando seleccionemos el icono de la aplicación en el teléfono. Aparecerán tres botones:



Figura 1. Pantalla Principal

-Nuevo Grupo: Nos llevará a la creación de un nuevo evento para realizar el flujo de la aplicación.

-Ayuda: Presentará la pantalla de ayuda de la aplicación.

-Salir: Preguntará al usuario si desea abandonar la aplicación y finalizará esta si así lo requiere.

3.2 PANTALLA AYUDA

Se mostrará al hacer clic en el botón ayuda en la pantalla principal y mostrará una breve descripción de la aplicación.

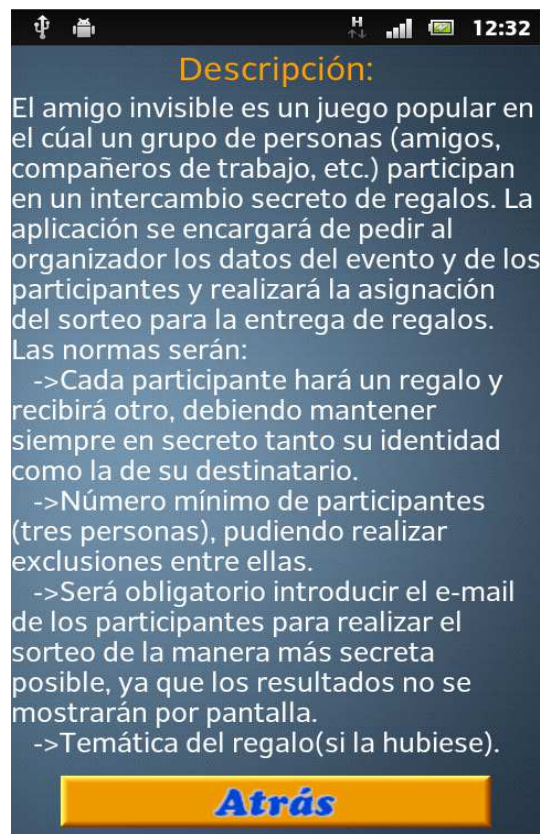


Figura 2. Pantalla Ayuda

3.3 NUEVO EVENTO

Si el usuario pincha en "Nuevo Grupo" le llevará a la parte de la aplicación donde empezarán los pasos para la realización de un evento.

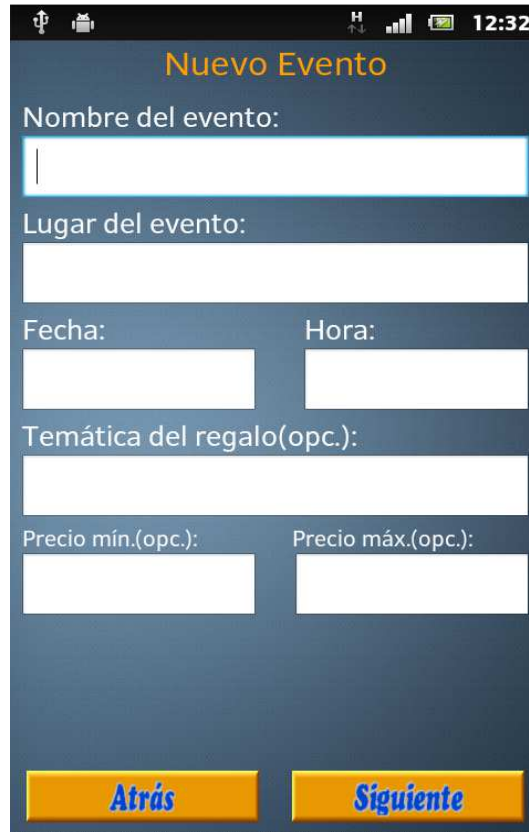


Figura 3. Pantalla Nuevo Evento

Aquí se mostrarán una serie de recuadros que deberán ser rellenados para la información del evento que queramos realizar. El usuario tendrá opciones obligatorias(las cuales si queremos avanzar sin rellenarlas nos aparecerá una notificación indicando que debe ser introducida) tales como nombre del evento, lugar del evento, fecha y hora. También habrá otra serie de datos opcionales para el usuario como la temática del regalo o el rango de precios. Una vez relleno los campos el usuario pulsará "Siguiete" para continuar al siguiente paso del flujo de la aplicación o "Atrás" si desea volver a la pantalla inicial.

Se debe subrayar que si el usuario ya ha utilizado la aplicación anteriormente y ha introducido un evento que no ha finalizado totalmente, es decir, realizando el sorteo, cuando hagamos clic para crear un nuevo grupo aparecerá un cuadro de diálogo para seleccionar si se desea recuperar los datos de ese evento introducido pero no finalizado:

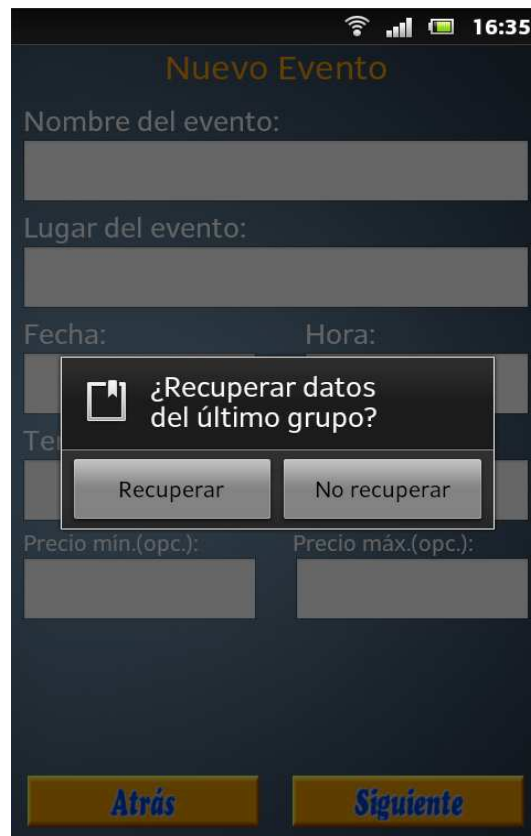


Figura 4. Diálogo Recuperar Evento

3.4 SELECCIÓN DE GRUPO

Pantalla que continúa hacia el siguiente paso de la aplicación. En este apartado podremos crear el grupo de participantes para el cual realizaremos el evento, seleccionar un grupo almacenado con anterioridad, modificarlo o eliminarlo.



Figura 5. Pantalla Selección Grupo

Aparecerá una lista con los grupos introducidos hasta el momento(en esta figura no aparece ninguno), en los cuales pinchando nos dará la opción de seleccionarlo para el desarrollo de la aplicación, apareciendo el nombre de este en el recuadro donde aparece "Grupo Seleccionado", modificar ese grupo(modificar o añadir más participantes), o eliminar directamente el grupo completo.

Si deseamos volver a la pantalla del evento pulsaremos "Atrás", si queremos avanzar(siempre que haya un grupo seleccionado, sino la aplicación nos mostrará un error y no dejará avanzar), pulsaremos "Siguiente".

Si como en este caso no hay ningún grupo creado, o queremos crear otro distinto a los que ya hay seleccionaremos "Crear Grupo". En ese momento nos aparecerá un cuadro de diálogo para la introducción del nombre de ese grupo(no podremos introducir un nombre repetido de grupo, ya que dará error):

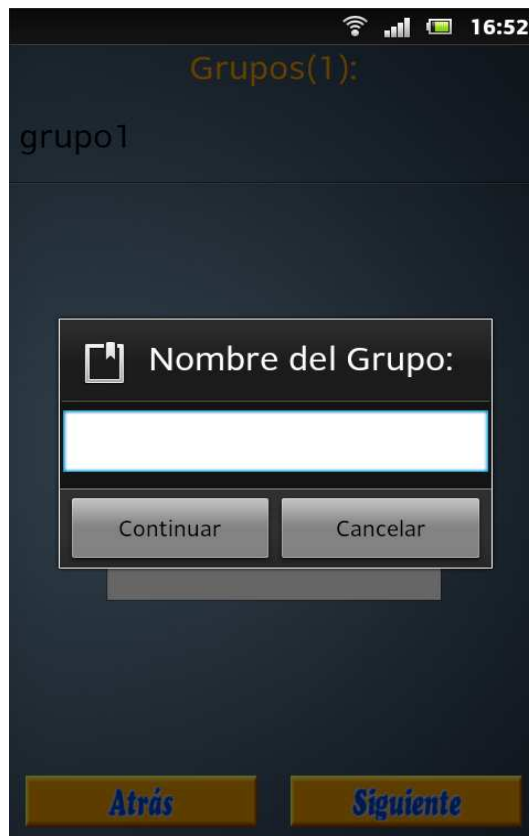


Figura 6. Diálogo Crear Grupo

Cuando hayamos introducido un nombre válido de grupo pulsaremos "Continuar" para ir a la creación de este. Si pinchamos en "Cancelar" no se realizará ninguna acción.

3.5 GRUPO

Introduciremos los participantes que formarán el grupo(mínimo 3 participantes), podremos eliminar participantes ya introducidos o modificarlos.

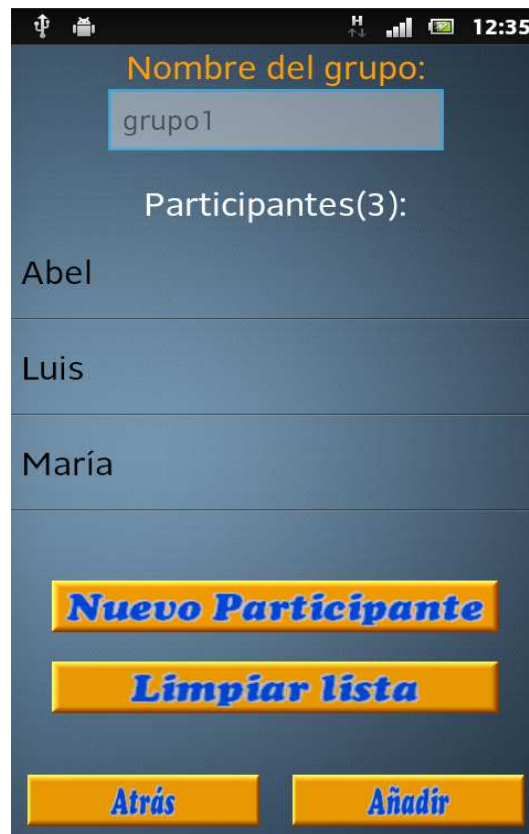


Figura 7. Pantalla Grupo

Nos mostrará arriba el nombre del grupo en el que estamos y la lista de los participantes que vayamos introduciendo. Si hacemos clic en alguno tendremos la opción de eliminarlo del grupo o modificar alguno de sus datos.

Tendremos también la opción "Limpiar Lista" que nos pedirá confirmación para el borrado de todos los participantes del grupo de una vez, "Atrás" para volver a la selección de grupos(previo borrado de todos los datos introducidos del grupo en el que estábamos) y "Añadir" para incluir permanentemente el grupo y los participantes al almacenamiento. Para la creación de un grupo el número de participantes debe ser 3 o más, ya que entonces no permitirá añadir el grupo.

Si pulsamos sobre la opción "Nuevo Participante" nos llevará a la pantalla para introducir los datos del participante que queremos añadir al grupo.

3.6 PARTICIPANTE

Mostrará la pantalla donde se introducirán los datos de un nuevo participante.



Figura 8. Pantalla Participante

Deberá recoger los datos tales como el nombre del participante (no puede repetirse el mismo nombre de participante en el mismo grupo), el e-mail (estos dos primeros datos obligatorios de incluir) y el teléfono (opcional, por si queremos envío a través de SMS).

El botón "Desde Agenda..." abrirá la agenda de contactos del teléfono y permitirá el añadir un participante de forma directa.

Cuando rellenemos los datos correctamente, pulsaremos "Agregar" si se desea añadir el participante al grupo. Si se pulsa "Atrás" volveremos a la pantalla del grupo y no realizará ningún cambio.

3.7 EXCLUSIONES

Si ya hemos realizado la creación de algún grupo correctamente, lo hemos seleccionado como señalamos anteriormente y hemos pulsado "Siguierte" en la pantalla de selección de grupos, avanzaremos a la pantalla de exclusiones:



Figura 9. Pantalla Exclusiones

Aquí se podrán realizar exclusiones entre los participantes del grupos si el usuario lo requiriera por cualquier circunstancia. Si pinchamos en el icono de información en la parte superior se nos mostrará una pequeña ayuda de esta parte:

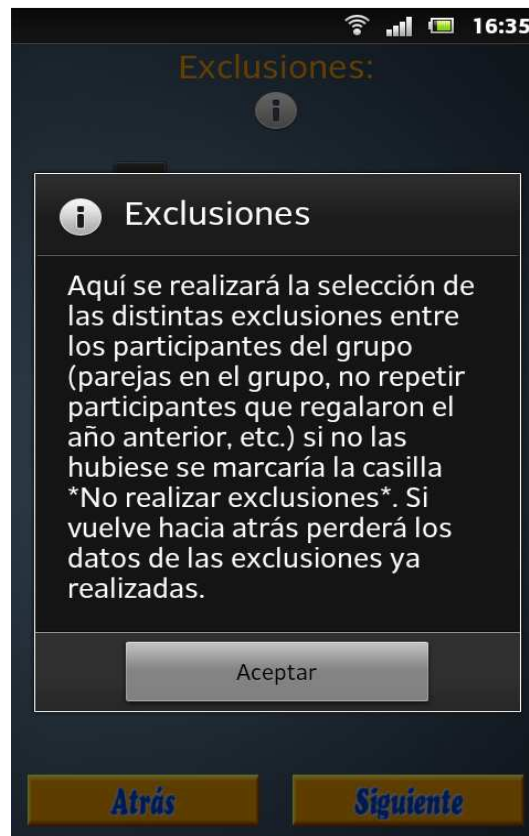


Figura 10. Ayuda Exclusiones

Si no se desea ninguna exclusión se dejará marcada la casilla por defecto (como en la figura 9). Si se desearan algunas exclusiones se marcaría la casilla "Realizar Exclusiones" y se activarían los elementos de abajo. Para realizar alguna exclusión solo deberemos seleccionar en la lista desplegable de arriba el participante que no puede regalar y abajo en la otra lista a quien no podría regalar. Si quisiéramos que no se regalaran en ningún sentido, es decir, que ni el de arriba pueda regalar al participante de abajo y viceversa, marcaremos la casilla "Ambos Sentidos" para ahorrarnos el tener que hacer el trabajo dos veces. Una vez seleccionada la exclusión se pulsará el botón "Añadir" para añadir la exclusión a la lista.

Esta lista estará disponible para ser visualizada pulsando en el botón "Ver". Ahí podremos eliminar las exclusiones que ya hayamos realizado (pinchando en ellas) y comprobarlas.

Después de esto, si pulsamos "Siguiente" avanzaremos a la realización del sorteo. Si pulsamos "Atrás" volveremos a la pantalla de selección de grupos pero previo borrado de exclusiones ya realizadas.

3.8 GENERAR SORTEO

Permitirá la realización del sorteo, presentará los datos del evento y del grupo asociado para su comprobación y dará la opción de enviar los datos del sorteo mediante SMS.



The screenshot shows a mobile application interface for generating a lottery. The screen has a dark blue background with yellow text. At the top, there is a status bar with icons for signal, battery, and time (12:35). The main content area is titled 'Descripción del evento:' in yellow. Below this, the event name 'Fallas' is displayed in white. The location 'Se celebrará en: Valencia' is shown in yellow. The date and time 'El día: 13/11/2013 A las: 17:53' are displayed in yellow. The theme 'Temática: A elección de los participantes' is shown in white. The prize value 'Valor regalo: Sin definir' is shown in yellow. The participants list 'Participantes(3):' is shown in yellow, followed by the names 'Abel', 'Luis', and 'María' in white. At the bottom, there are two yellow buttons with blue text: 'Modificar Datos' and 'Generar Sorteo'.

Figura 11. Pantalla Generar Sorteo

Con la presentación de los datos del evento y el grupo y su correcta comprobación tendremos dos opciones, "Modificar Datos", pincharemos aquí si al ver los datos contienen algún fallo o si nos falta cualquier información o participante, llevándonos a la pantalla de exclusiones y

desde ahí interactuar de nuevo con las diferentes pantallas de la aplicación. La otra opción es el botón "Generar Sorteo" con el cual se realizará la asignación entre los participantes (tomando en cuenta exclusiones si las hubiere). Al pinchar en el segundo nos mostrará un cuadro de diálogo para seleccionar si se requiere que a los participantes que tengan teléfono asociado se les envíe un SMS con el sorteo:

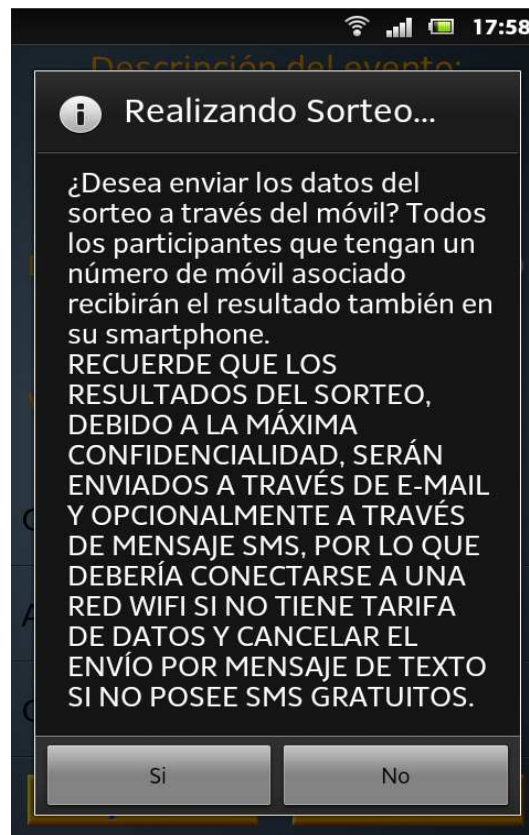


Figura 12. Selección Envío

Si se selecciona "Sí" los datos se enviarán a través de e-mail y el sorteo a través de SMS, si la opción seleccionada es "No", los datos solo serán enviados a través de e-mail.

Una vez realizado el sorteo, el sistema borrará los datos del evento que fueron almacenados en la pantalla nuevo evento.