



MANUAL DE USUARIO

CFGS Desarrollo de Aplicaciones
Multiplataforma
Informática y Comunicaciones

MiPadel

Tutor individual: Cristina Silvan Pardo

Tutor colectivo: Cristina Silvan pardo

Año: 2025

Fecha de presentación: 11/12/2025

Nombre y Apellidos: Saúl Mantecón de Caso

Email: saulmantecon9vdc@gmail.com

Tabla de contenido

Inicio de sesión.....	3
Registro.....	4
Inicio.....	5
Comunidad.....	6
Perfil.....	7
Estadísticas.....	8
Navegación.....	9

Inicio de sesión.



Es la primera pantalla que ve el usuario, permite acceder a la aplicación introduciendo su correo y la contraseña. Además, pulsando el checkbox de “Mantener sesión iniciada” podrá volver a la aplicación sin tener que meter otra vez sus credenciales.

Dependiendo de si el login es correcto o no, saldrán mensajes en el Snackbar personalizado.

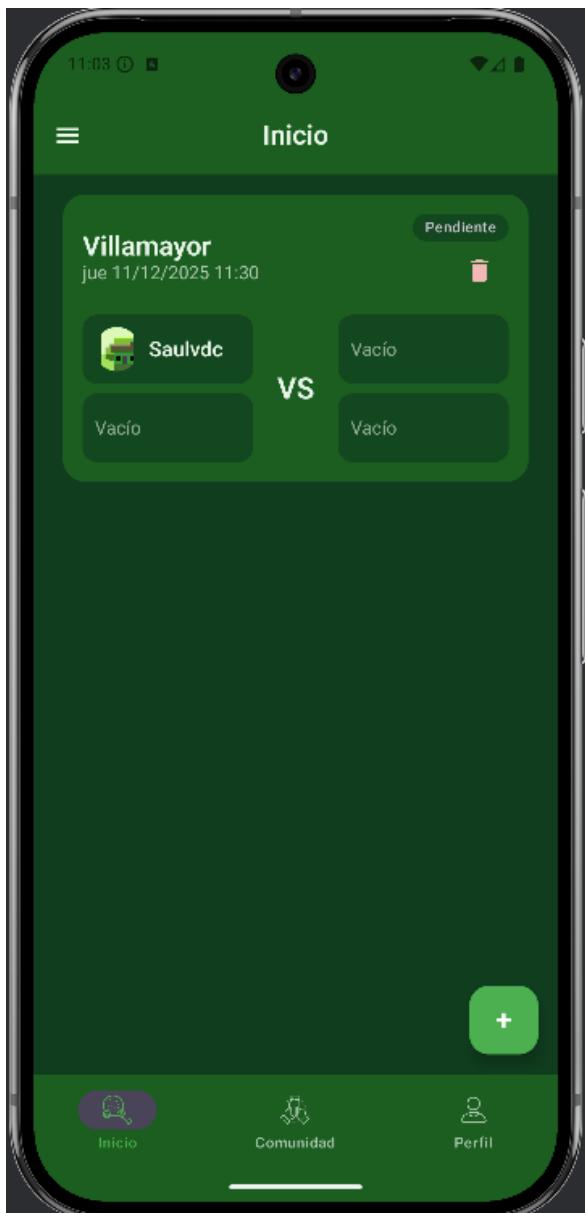
Registro.



Permite crear una cuenta nueva rellenando los textfields que aparecen.

Dependiendo de que los campos estén llenados y no exista ese nombre de usuario podrás crear la cuenta, además aparecen de éxito o error en el snackbar.

Inicio.



Es la pantalla principal tras iniciar sesión. Muestra todos los partidos creados y activos, los jugadores apuntados en ellos y las acciones disponibles.

Para apuntarse al partido el usuario deberá hacer clic en los espacios vacíos y para desapuntarse tendrá que hacer clic en su posición.

Solo el creador del partido puede eliminarlo haciendo clic al ícono de arriba a la derecha del componente.



Para crear un partido el usuario deberá pulsar el Fab button y llenar en el Bottomsheet la ubicación, fecha y hora. Por último dar al botón crear partido.

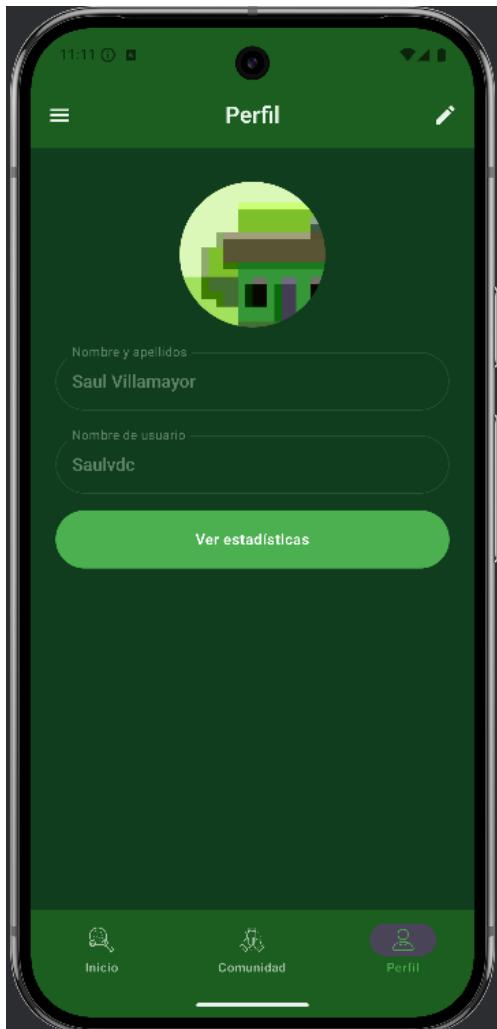
Comunidad.



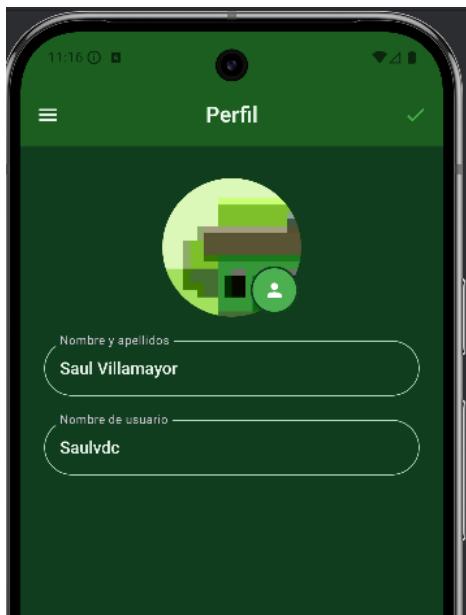
Gestiona amigos y solicitudes de amistad.

Puedes buscar usuarios por su nombre de usuario, enviar solicitudes de amistad, rechazar o aceptar las que te han enviado y eliminar amigos.

Perfil.



Permite ver y editar los datos del usuario. Para ello se deberá pulsar el lápiz que aparece en el navbar, al pulsar se desbloquearán los textfields para poder editarlos y se podrá cambiar la imagen de perfil.



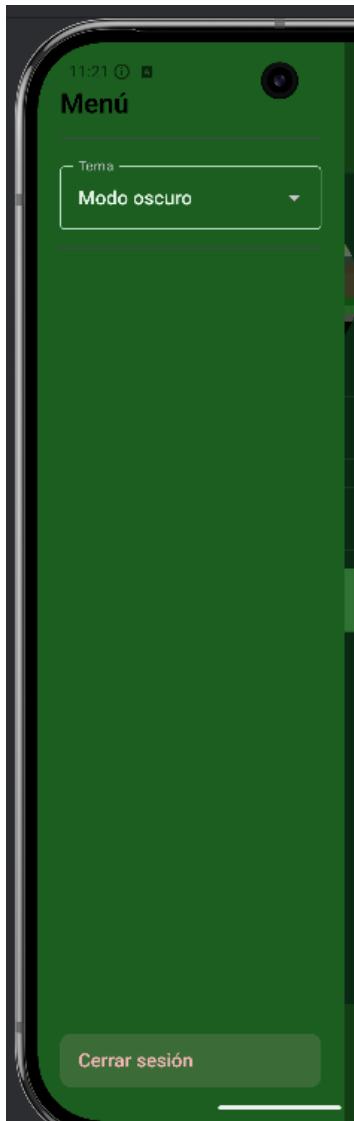
El ícono del lápiz desaparece y aparece un tick para cuando el usuario haya hecho las modificaciones que quiera, pulsar este nuevo ícono y se actualizará el usuario.

Estadísticas.



Muestra el rendimiento del usuario y su historial de partidos finalizados

Navegación.



Para la navegación general he implementado un BottomNavigationBar para desplazarte por las pantallas principales y un drawer para cambiar el tema de la aplicación y cerrar sesión.