



# 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.

11:00

MiPádel

### Registro

Nombre de usuario

SaulDAM

Nombre y apellidos

Saul Mantecón

Correo electrónico

saulvdc@gmail.com

Contraseña

.....

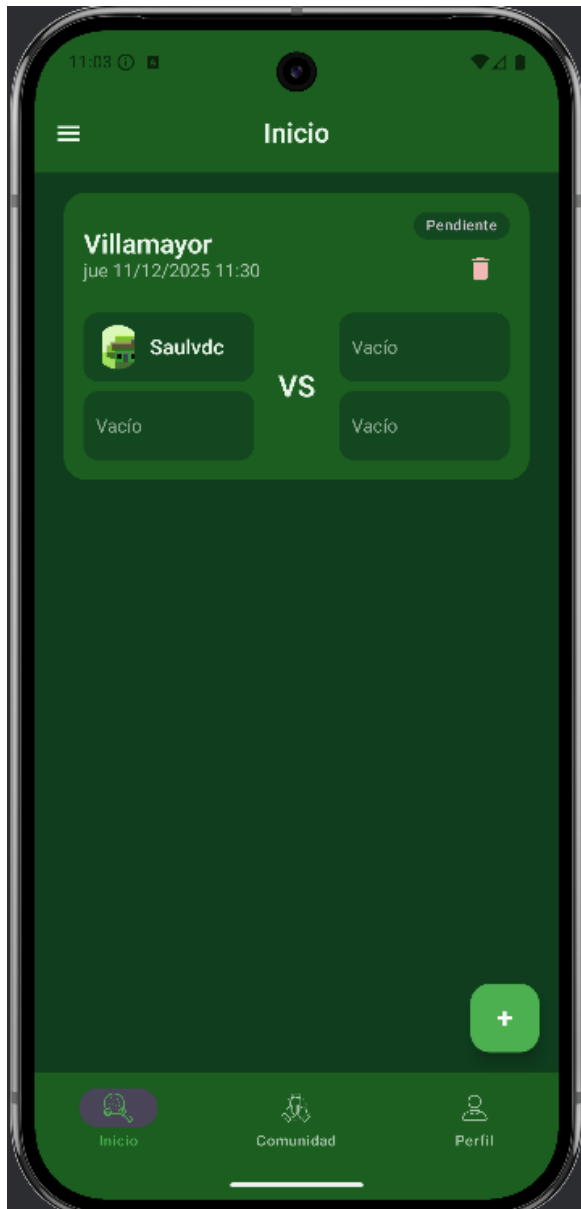
Registrarse

¿Ya tienes cuenta? Inicia sesión

Permite crear una cuenta nueva rellenando los textfields que aparecen.

Dependiendo de que los campos estén rellenos 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.

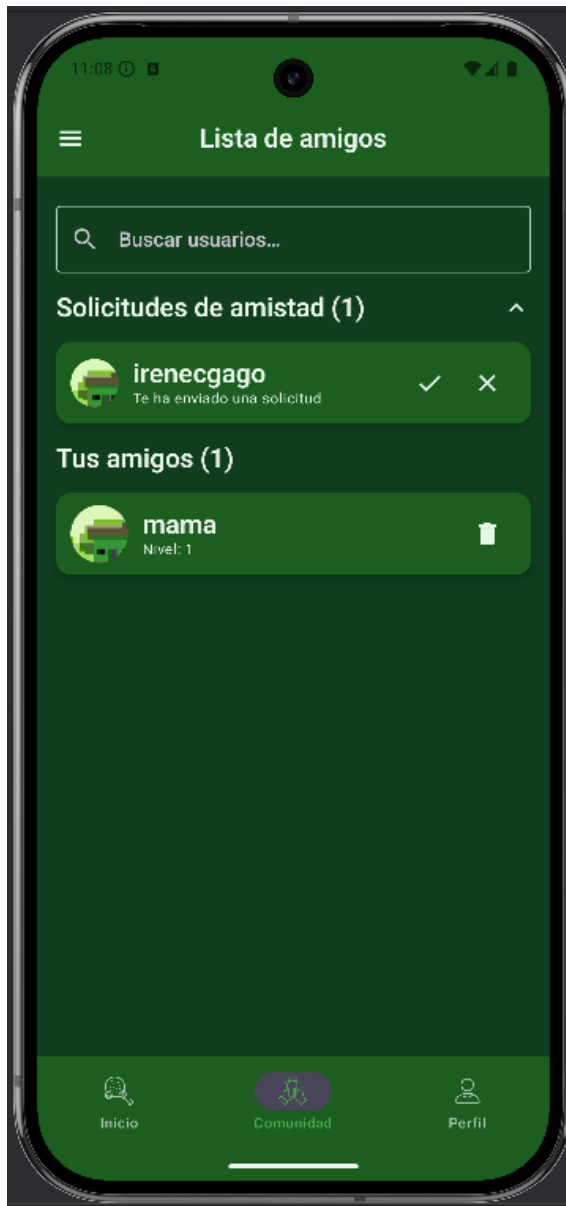
Para apuntarse al partido el usuario deberá hacer clic en los espacios vacíos y para desapuntarse tendrá que hacer clic en su posición.

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



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

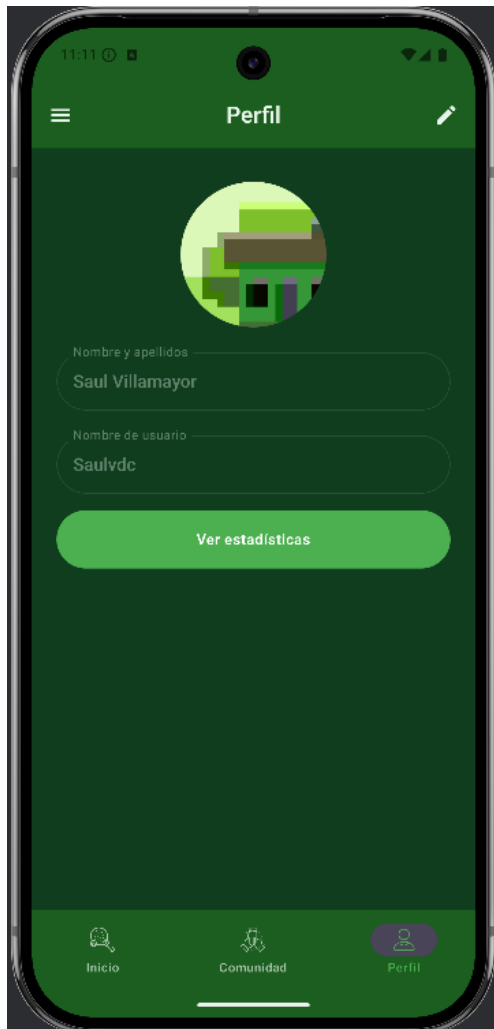
## Comunidad.



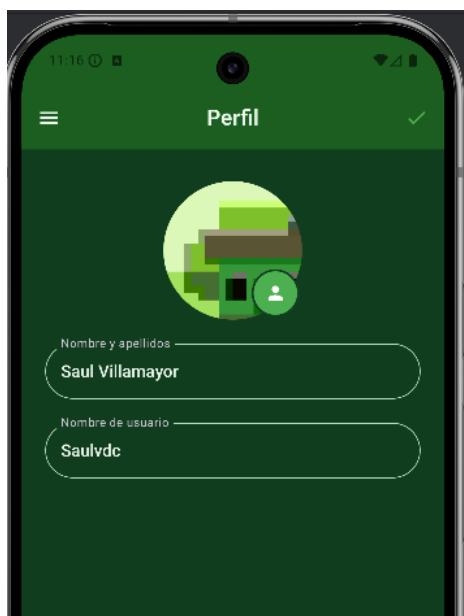
Gestiona amigos y solicitudes de amistad.

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

## Perfil.

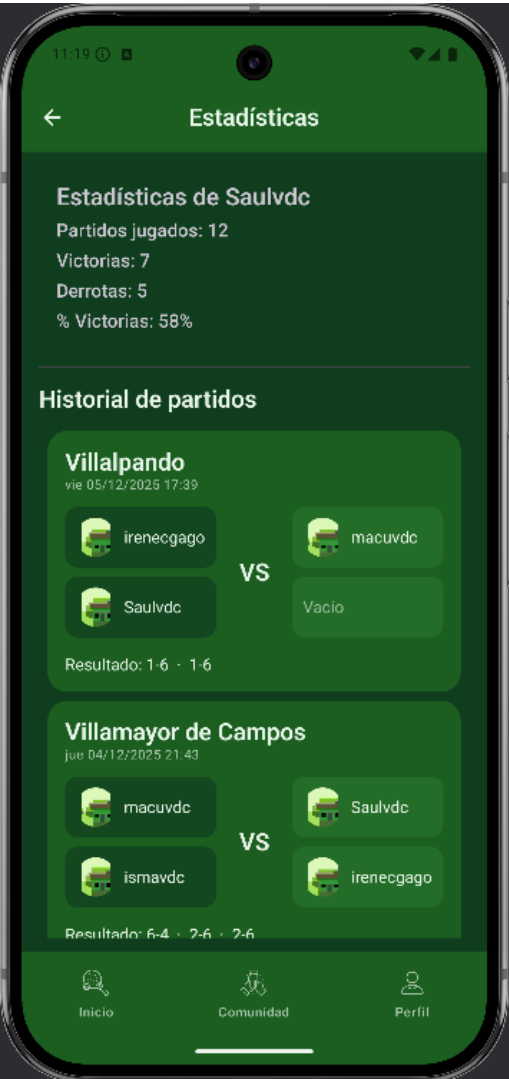


Permite ver y editar los datos del usuario. Para ello se deberá pulsar el lápiz que aparece en el appbar, al pulsar se desbloquearán los textfields para poder editarlos y se podrá cambiar la imagen de perfil.



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

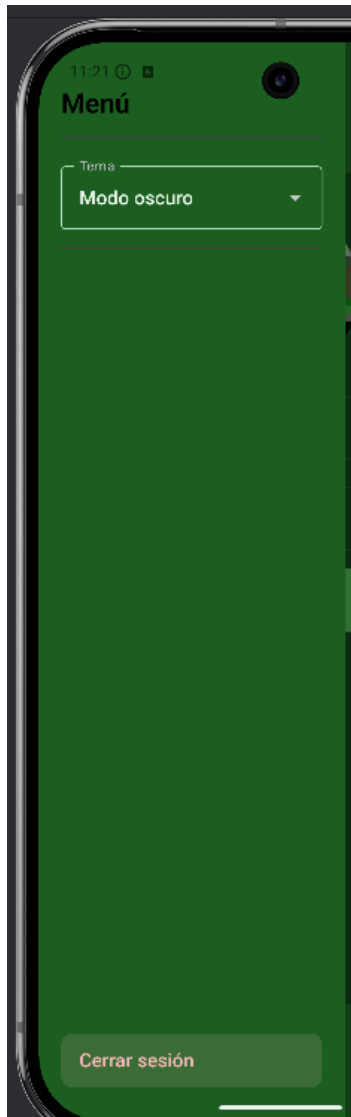
# Estadísticas.



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.