

RETO 1 - EQUIPO 2



2GDAW.

Miembros:

- Vadillo, Unai
- Perez, Alejandro
- Merino, Rosa
- Montejo, Jorge

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
DEFINICIÓN DEL PROYECTO	3
Funcionalidades	3
CALENDARIO	3
Entregas	3
Fechas	4
Cronograma	4
EQUIPO	5
Contrato de equipo	5
Asignación de roles	5
Puestas en común	6
INFRAESTRUCTURA	6
Infraestructura hardware	6
Infraestructura software	6
MODELO DE DATOS	7
Diagrama	7
Almacenamientos de los datos	7
PROTOTIPO	7
Boceto inicial	8
Wireframe	9
Justificación	10
GIT DEVELOPMENT MODEL	10
Esquema de ramas	10
Reglas de las ramas	11
Nomenclatura	11
CONCLUSIONES Y MEJORAS	11
ANEXOS	11

INTRODUCCIÓN

La empresa Aeronautic Engines SA nos contacto para llevar a cabo sus proyectos, los cuales son:

- Una página web corporativa, con un blog, una página de contacto y una página para mostrar sus servicios.
- Una aplicación web interna para el uso de los empleados de su empresa, esta web debe ser accesible desde la web corporativa.

DEFINICIÓN DEL PROYECTO

Funcionalidades

La aplicación web debe tener las siguientes funcionalidades:

- Acceso a la aplicación mediante Login con usuario y contraseña.
- Tablón de avisos: una página mostrará avisos y próximos eventos, los avisos deben tener una fecha, un título y una descripción.
- Directorio de usuarios: los empleados podrán ver todos los empleados de la empresa y realizar acciones como borrar y dar de alta a nuevos empleados.

CALENDARIO

Entregas

El proyecto se compone de las siguientes entregas:

- Un 'FeedBack' sobre la evolución realizada.
- Entrega de la documentación del proyecto.
- Una presentación de las funcionalidades y el modo de uso de la aplicación.

Fechas

Octubre 2020

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
			1	2
5	6	7 Feedback	8	9
12	13 Entrega documentación	14 Presentación del proyecto	15	16

Cronograma

TASK TITLE	TASK OWNER	START DATE	END DATE	DURATION	WEEK 1							WEEK 2						
					M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S
Project Conception and Initiation																		
Análisis del proyecto	Grupo	5/10/20	5/10/20	0														
Preparación guía estilos	Unai	6/10/20	7/10/20	1														
Maquetado login móvil	Jorge	6/10/20	7/10/20	1														
Maquetado home móvil	Jorge y Rosa	6/10/20	8/10/20	2														
Implementación código	Alejandro	6/10/20	9/10/20	3														
Maquetado login PC	Unai	7/10/20	9/10/20	2														
Documentación del proyecto	Grupo	8/10/20	11/10/20	3														
Maquetado home PC	Rosa y Unai	8/10/20	9/10/20	1														
Validación datos de entrada y mensajes de error	Alejandro	9/10/20	10/10/20	1														
Añadir paleta de colores y otros estilos (mobile)	Jorge	9/10/20	10/10/20	1														
Manual de usuario	Rosa	11/10/20	12/10/20	1														
Retosques visuales Mobile y PC	Jorge y Unai	11/10/20	12/10/20	1														
Comentar y retocar código	Alejandro	11/10/20	12/10/20	1														

EQUIPO

Contrato de equipo

Lo primero realizado como grupo fue la formalización de un contrato y la creación y asignación de roles para cada uno de los miembros del equipo.

Por este contrato se constituye el equipo '2' para la realización del reto '1'.

Los miembros de dicho equipo se comprometen a cumplir las normas. Así mismo se elige a 'Unai Vadillo Fernandez' como responsable y máximo coordinador del equipo. Los miembros se comprometen a respetarse mutuamente en todo momento.

El no cumplimiento de alguna norma implicara una acción de mejora en el equipo orientada hacia conseguir los compromisos para el buen funcionamiento del equipo.

Asignación de roles

DATOS DE LOS COMPONENTES DEL EQUIPO DE TRABAJO			
NOMBRE Y APELLIDOS	EMAIL	ROL	FIRMA
Unai Vadillo	unai.vadillo@ikasle.egibide.org	Coordinador	
Rosa Merino	rosa.merino@ikasle.egibide.org	Armonizadora y R.M.	
Alejandro Pérez	alejandro.perez@ikasle.egibide.org	Planificador	
Jorge Montejo	jorge.montejo@ikasle.egibide.org	Reportero	

Puestas en común

En la siguiente reunión una vez ya sabiendo los roles ,empezamos a identificar las tareas necesarias para la realización del proyecto. Una vez bien identificadas las tareas y su prioridad al realizarlas, hicimos una pequeña estimación de duración y

dificultad de cada una de ellas y empezamos a planificar el reto , para ello usamos Trello.

Una vez identificadas hicimos una pequeña repartición de algunas de ellas.

Cada día al llegar a clase el grupo se reunía para poner en común el trabajo realizado individualmente. Algún día teníamos nuevas repartición de tareas.

INFRAESTRUCTURA

Infraestructura hardware

En este sentido a lo largo del proyecto se han usado diferentes componentes:

- Para tareas de programación, documentación y diseño se han usado:
 - iMac x3 , un ordenador portátil y varios ordenadores de sobremesa.
- Host:
 - Para hostear la web corporativa y la aplicación se ha optado por el uso de virtualización en un servidor ubuntu, almacenado en uno de los ordenadores iMac.

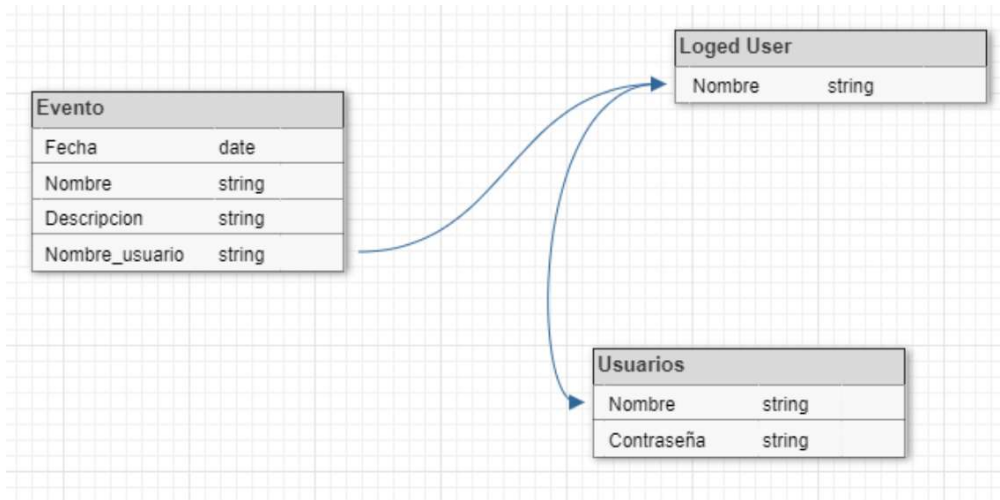
Infraestructura software

Las herramientas utilizadas durante el proyecto son las siguientes:

- Para gestión del servidor:
 - FTP: para fácil acceso a la hora de actualizar la intranet.
 - Apache para servicio web.
 - MySql para gestionar las bases de datos.
- Para gestión, organización y comunicación entre los miembros:
 - Trello: Herramienta para la planificación de tareas.
 - Slack & Discord: Chats de audio y texto para la comunicación entre miembros.
- Para programación y diseño:
 - Php Storm, Sublime text y VS Code, han sido los editores de texto usados por los diferentes miembros del equipo.
- Recursos web:
 - Para imágenes e iconos se han usado Pixels y FontAwesome respectivamente.
 - Google Fonts para importar fuentes en el proyecto.
 - Wordpress para la creación de la página corporativa.
 - Para la recreación del modelo de datos se uso dbdesigner.net
 - Para desplegar la aplicación a modo de prueba el equipo uso netlify.com

MODELO DE DATOS

Diagrama



Almacenamientos de los datos

Los datos se guardan de forma local en el navegador, usando arrays de JSON tanto para usuarios como para los eventos.

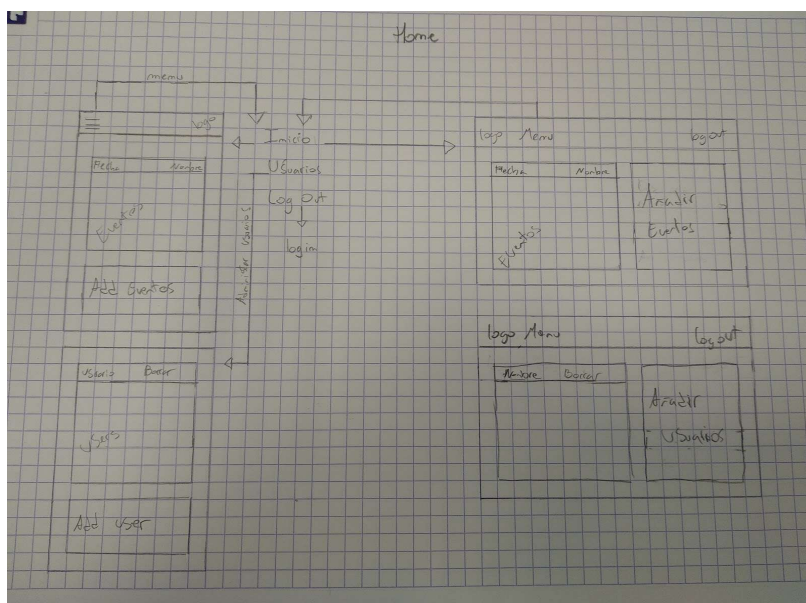
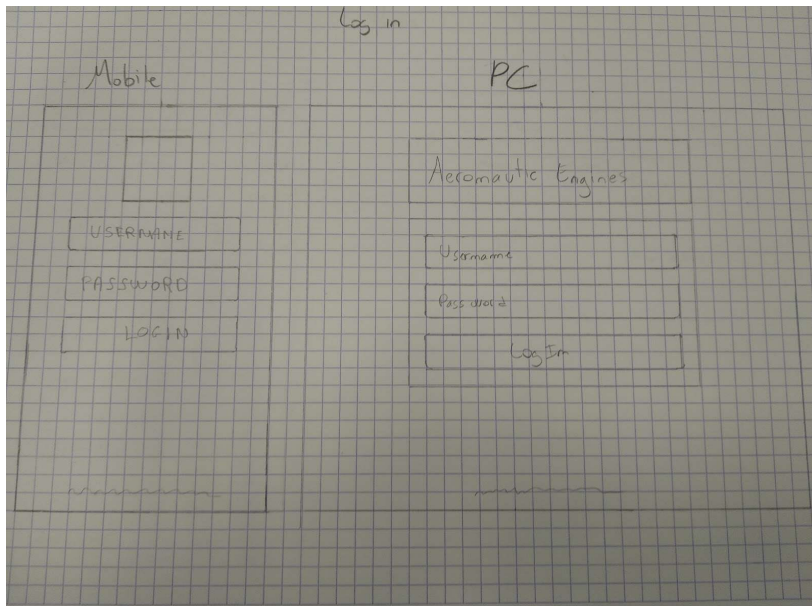
Logged user se utiliza para guardar cual es el usuario que ha iniciado sesión y saber que ha puesto cada uno de los eventos.

PROTOTIPO

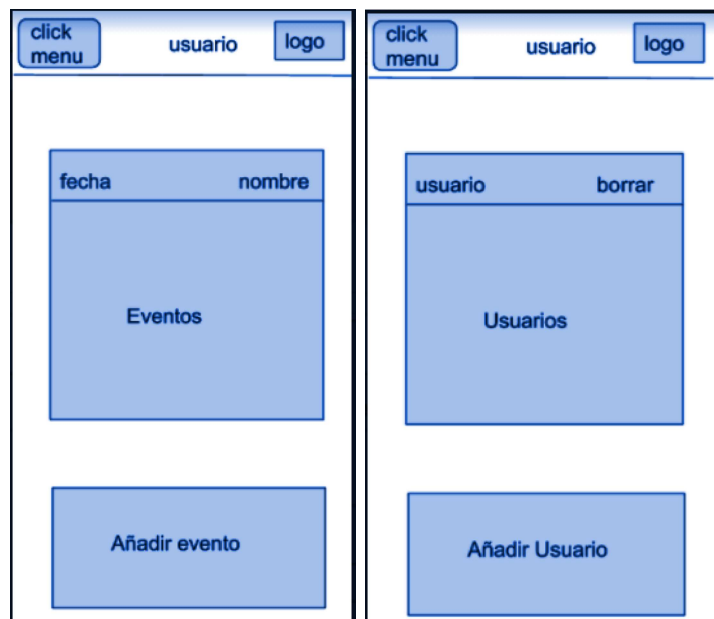
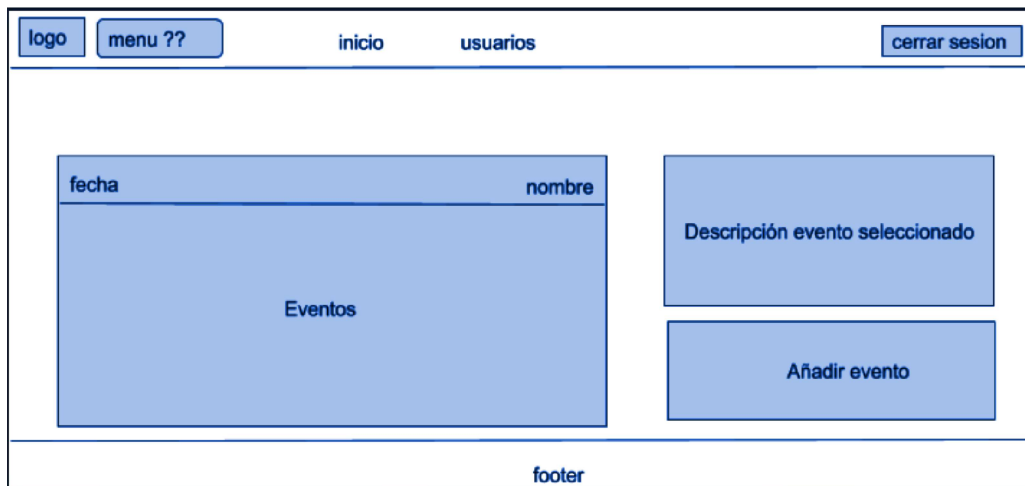
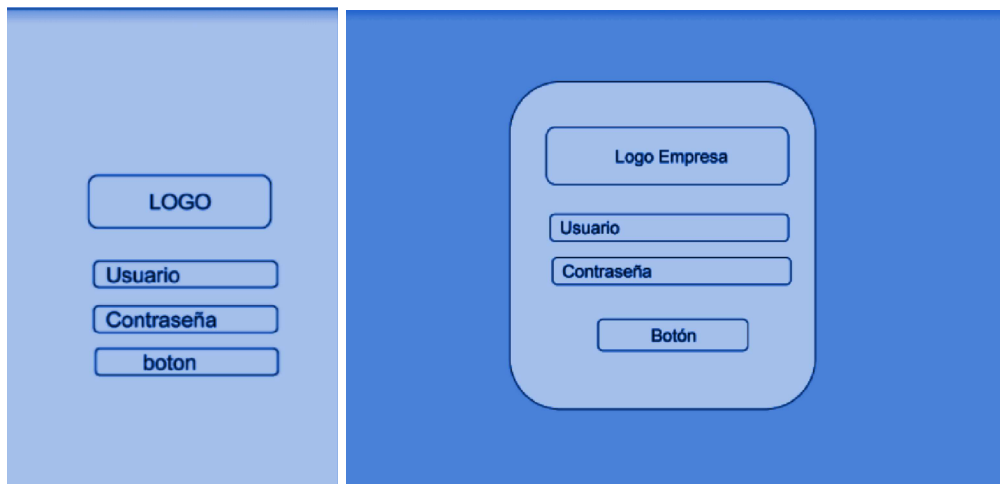
El prototipo es un primer ejemplo limitado de una aplicación, en este caso del proyecto en el que estamos trabajando.

Boceto inicial

A continuación se muestran los primeros bocetos realizados a papel y lápiz, desde el diseño de interfaz hasta el uso del menú:



Wireframe



Justificación

Decidimos que para esta página web la íbamos a crear para móvil y pc ya que nos informaron de que los empleados para mirar o apuntar eventos lo harán más rápido y cómodamente desde el teléfono móvil y los trabajadores que registren empleados usarán ordenadores y de que la empresa no disponía de tablets.

Por ejemplo, creemos que un 'footer' no es necesario en el móvil, al igual que descripciones de eventos, y nombre de usuario del creador del mismo.

Para mostrar ambos datos (eventos y usuarios) el equipo decidió usar la misma disposición de los elementos en pantalla.

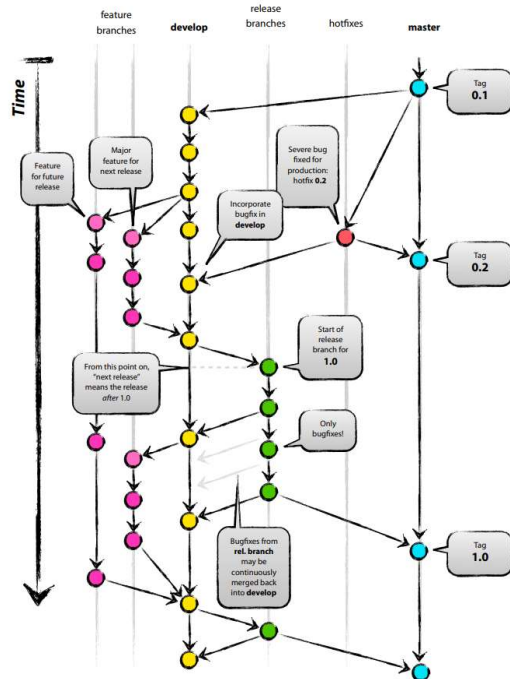
La disposición de elementos la elegimos porque creímos que era una forma simple de mostrar los datos a los usuarios sin que andarán por submenús innecesarios. De esta forma verían lo necesario de un solo vistazo.

GIT DEVELOPMENT MODEL

Para trabajar con control de versiones usamos la herramienta git, y para almacenar el código y poder trabajar de forma conjunta con los diferentes miembros del equipo utilizamos github. En concreto el repositorio utilizado fue creado en la cuenta de uno de los miembros (<https://github.com/MontejoJorge/proyecto1>).

Esquema de ramas

Para el uso de git nos basaremos en el modelo git-flow, donde las ramas más importantes son Master y Develop, de las cuales parten otras ramas de apoyo como 'feature branches' y 'hotfix branches' entre las más destacadas.



Reglas de las ramas

- Principal:
 - Master: Solo se subirán versiones definitivas.
 - Desarrollo: Se implementarán cambios que se realizan día a día.
- Auxiliar:
 - Features: El miembro que esté añadiendo una característica nueva creará dicha rama y la combinara cuando acabe dicha característica.
 - Hotfix: Se utilizará para solucionar algún error o bug del que no se tuviera constancia.

Nomenclatura

Los commits deben llevar como nombre una breve descripción del cambio o la característica que se ha editado/añadido/creado.

CONCLUSIONES Y MEJORAS

El desarrollo de esta aplicación ha sido una tarea laboriosa, ninguno de los participantes había trabajado antes en grupo ni había creado y desplegado una aplicación web desde cero.

Al principio teníamos ganas de ponernos a escribir código y maquetar sin tener nada planificado, pero al final resultó ser mejor planificar y poner cosas en común con el equipo.

En cuanto al uso de git para el control de versiones, a todo el equipo nos costó acostumbrarnos a su funcionamiento, tuvimos varios errores en los que se perdió parte del trabajo que habíamos realizado.

A continuación se listan unas posibles mejoras:

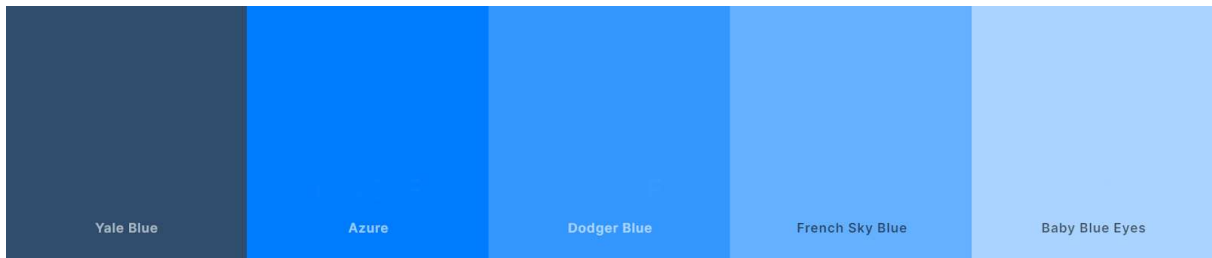
1. Añadir un modo nocturno, algo que muchas personas agradecen y cada vez está más de moda en las aplicaciones.
2. Poder modificar tanto notas como usuarios.
3. Creación de roles en usuarios, para que no todos los empleados puedan añadir a empleados que no existen en la empresa.
4. Crear eventos de forma privada, solo para un usuario o conjunto de usuarios.

ANEXOS

GUIA DE ESTILOS.....	13
MANUAL DE USUARIO.....	14

GUIA DE ESTILOS

Colores



Yale Blue:

- Hex: #304D6D
- Rgb: 48, 77, 109

Azure:

- Hex: #007DFF
- Rgb: 52, 151, 255

Dodger Blue:

- Hex: #3497FF
- Rgb: 101, 176, 255

French Sky Blue:

- Hex: #65B0FF
- Rgb: 101, 176, 255

Baby Blue Eyes:

- Hex: #AAD4FF
- Rgb: 170, 212, 255

El color Azure, es el color del logo de Aeurnautic Engines SA, por lo que evitaremos usarlo en su presencia. Usaremos los azules más fuertes para elementos más estáticos, excepto para el menú dado que está el logo de la empresa, y como hemos dicho antes, evitaremos el logo con su color principal.

Tipografía

La tipografía elegida fue Roboto, para textos se usará su estilo 'Light (300)', para textos o palabras que se quieran remarcar se usará un estilo 'Medium (500)' o 'Bold (700)' según quiera remarcar más o menos el texto.

Texto de ejemplo para Light (300).

Texto de ejemplo para Medium (500).

Texto de ejemplo para Bold (700).

Manual de usuarios

RETO 1 - EQUIPO 2
2GDAW



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	17
2. ENTRADA AL SISTEMA	17
2.1 PORTAL DE ENTRADA	18
2.1 .1 AVISO	20
3.PANTALLA PRINCIPAL	21
3.1 MENÚ	21
3.2 PANEL VISUALIZAR EVENTOS	22
3.3 PANEL AÑADIR EVENTOS	25
3.3.1 AVISO	27
4.ACCESO PANTALLA USUARIOS	27
5. PANTALLA USUARIOS	28
5.1 MENÚ	28
5.2 PANEL VISUALIZAR USUARIOS	29
5.3 PANEL AÑADIR USUARIOS	30
5.3.1 AVISO	31
6.SALIR	32
7.ANEXO	33

1. INTRODUCCIÓN

La aplicación de administración de eventos y empleados está pensada y diseñada para facilitar a los empleados de la empresa Aeronautic engines s.c el registro y eliminación de trabajadores y la administración de eventos. Actualmente existen dos roles para acceder a la aplicación: USUARIO ESTÁNDAR y USUARIO ADMINISTRADOR.

The screenshot displays a web application interface. At the top, a dark blue navigation bar contains links for 'Inicio', 'Usuarios', and 'Cerrar sesion', along with a user greeting 'Hi, rosita'. The main content area is light blue and divided into two sections. On the left, a table with columns 'Fecha', 'Usuario', 'Evento', 'Descripcion', and 'Opciones' is shown, but it is currently empty. On the right, there is a form titled 'Añadir evento'. This form includes a date input field with a calendar icon, an 'Evento' text input, a description input with the placeholder 'Añade una descripción al evento', and an 'Añadir' button. Below the form is a large empty rectangular box. The footer of the page is dark blue and contains the text 'Copyright © 2020 Terminos Legal'.

2. ENTRADA AL SISTEMA

Para acceder a la aplicación, el usuario debe de hacer uso de sus credenciales de acceso (usuario y contraseña).

Importante:

El usuario solo podrá acceder al sistema una vez que haya sido registrado como empleado y se le haya entregado sus correspondientes credenciales de acceso.

El administrador podrá acceder al sistema con las siguientes credenciales

Usuario:**admin**

Contraseña:**Jm12345**

El usuario tendrá la posibilidad de recuperar su contraseña haciendo click en el enlace de recuperación.

2.1 PORTAL DE ENTRADA

Página principal de acceso al sistema, el usuario es aquí donde tiene que escribir sus credenciales para poder acceder.

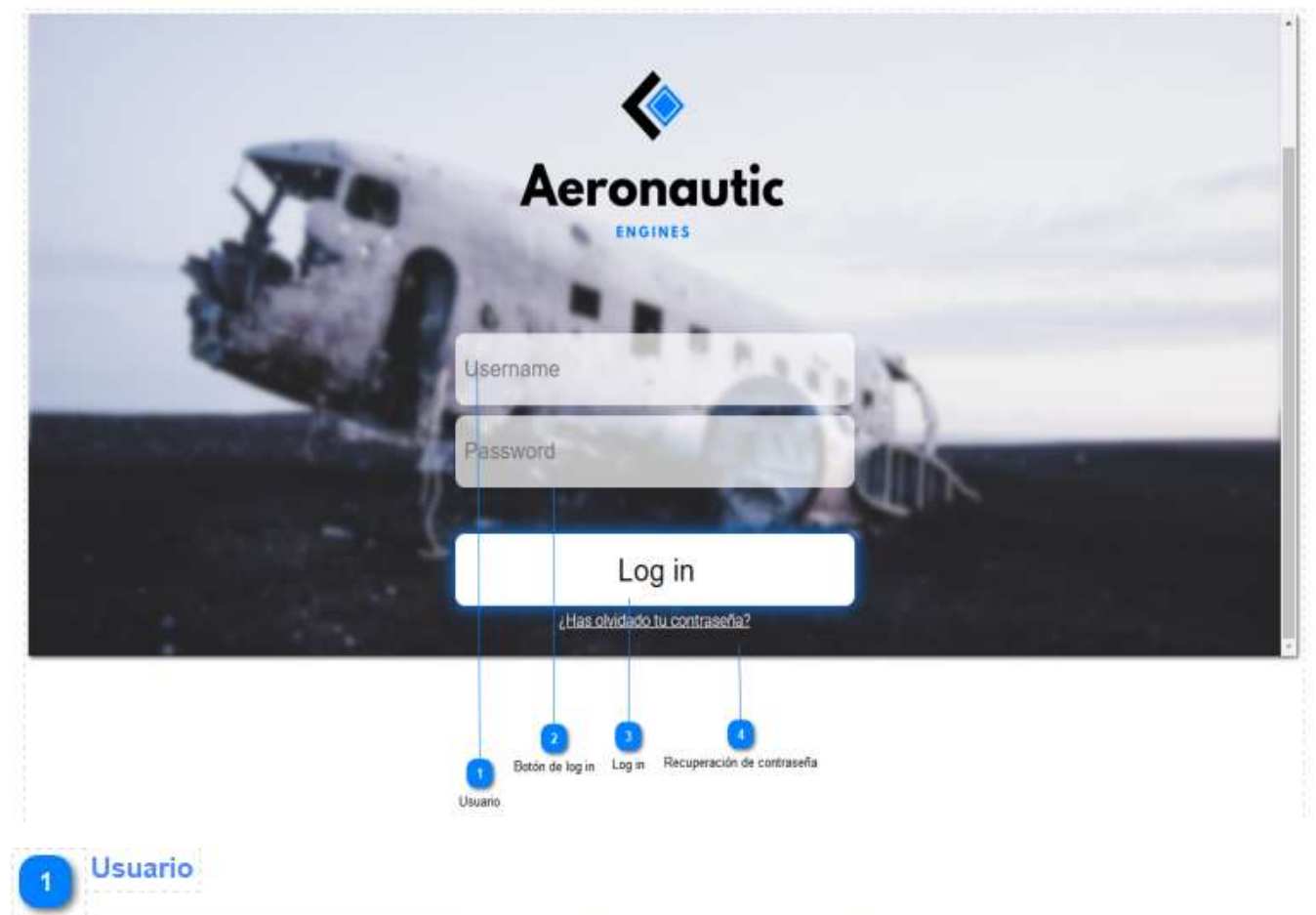
El usuario debe introducir sus credenciales de manera que:

En la primera casilla escriba el nombre de su usuario (1)

En la segunda casilla su contraseña. (2)

Una vez escrito correctamente deberá hacer click en el botón de log in o presionar en el teclado enter. (3)


El usuario tiene la posibilidad de recuperar su contraseña clickando en el enlace ¿Has olvidado tu contraseña? (4)



Username

Espacio reservado para escribir la contraseña. Necesario para poder acceder.

2 Contraseña



Espacio reservado para escribir el usuario. Necesario para poder acceder.

3 Botón de log in



Botón para acceder a la página principal.

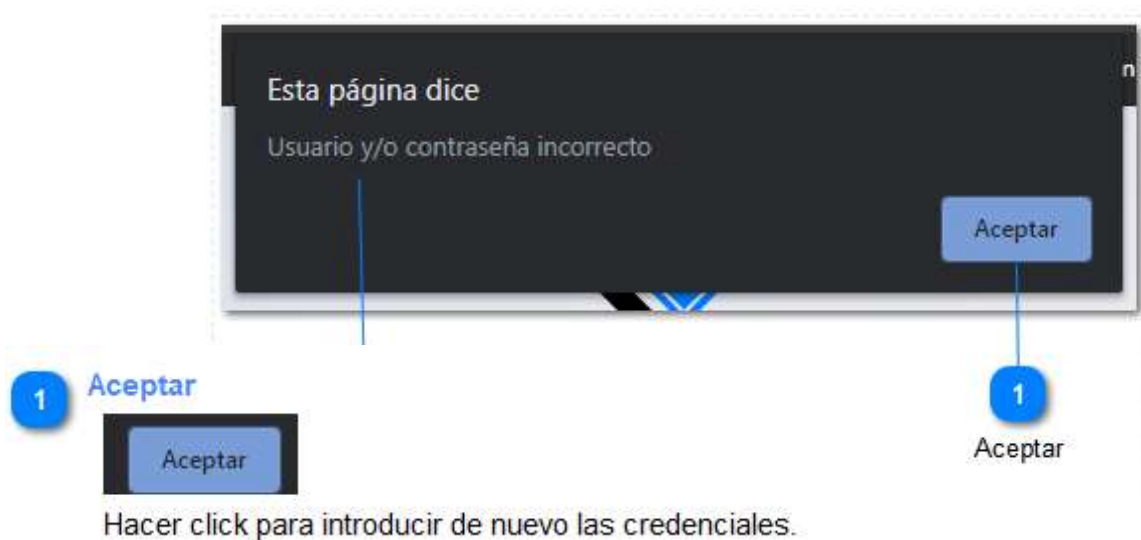
4 Recuperación de contraseña

[¿Has olvidado tu contraseña?](#)

Posibilidad de recuperación de contraseña, el usuario puede hacer click en este enlace para recuperar su contraseña.

2.1 .1 AVISO

La aplicación nos avisará si hemos introducido mal nuestras credenciales o no está registrado y por eso no es un usuario.



1 Aceptar

1 Aceptar

Hacer click para introducir de nuevo las credenciales.

2

Aviso

Usuario y/o contraseña incorrecto

La aplicación avisa si no se ha introducido correctamente las credenciales.

3.PANTALLA PRINCIPAL

El usuario accede a la página principal , está destinada para administrar eventos. Consta de un panel de eventos en el que podremos visualizar e interactuar con los eventos que los usuarios publiquen. El otro panel es para añadir eventos. En la página principal también tenemos el menú.

The screenshot displays the main interface of the application. At the top, there is a dark blue navigation bar with the following elements: a menu icon, three navigation links ('Inicio', 'Usuarios', 'Cerrar sesion'), a logo, and a user greeting ('Hi, rosita'). Below the navigation bar, the main content area is divided into two sections. On the left, there is a table with the following headers: 'Fecha', 'Usuario', 'Evento', 'Descripcion', and 'Opciones'. The table body is currently empty. On the right, there is a form titled 'Añadir evento'. This form includes a date input field with a calendar icon, a text input field for the event name, a text input field for the description, and a button labeled 'Añadir'. Below the form, there is a large empty rectangular box. At the bottom of the page, there is a dark blue footer with the text 'Copyright © 2020 Terminos Legal'.

3.1 MENÚ

El menú consta de tres elementos , podremos acceder a la página de usuarios y cerrar sesión desde él.

Para acceder a la página de usuarios haremos click en el botón usuarios. (2)

Para cerrar sesión haremos click en el botón de cerrar sesión. (3)



1 Inicio

Inicio

Página de inicio del menú, pantalla principal.

2 Usuarios

Usuarios

Enlace del menú que nos dirige a la página de registro de usuarios. Hacer click en este botón para acceder.

3 Cerrar sesión

Cerrar sesión

Hacer click en este botón para cerrar sesión.

4 Mensaje

Hi, rosita

Mensaje de la aplicación para el usuario.

3.2 PANEL VISUALIZAR EVENTOS

En el panel de visualizar eventos será donde podemos ver toda la información de los eventos de los usuarios publicados, tenemos opción de ver la descripción del evento y también de borrarlo.

Para ver la descripción hay que hacer click en el botón descripción. (6)

Para eliminar un evento el usuario tiene que hacer click en el botón borrar. (7)



Fecha	Usuario	Evento	Descripción	Opciones
2020-10-13	rosita	Proyecto		

Diagrama de interfaz de usuario para el panel de visualizar eventos. El panel muestra una tabla con cinco columnas: Fecha, Usuario, Evento, Descripción y Opciones. Las columnas están numeradas del 1 al 5. La fila de datos muestra la fecha 2020-10-13, el usuario rosita, el evento Proyecto, un botón de descripción (6) y un botón de borrar (7).

1 Fecha

Fecha

Fecha del día del evento

2 Usuario

Usuario

Nombre del usuario que publica el evento.

3 Evento

Evento

Nombre del evento dado.

4 Descripción

Descripción

Posibilidad de ver la descripción del evento en otro panel.

5 Opciones

Opciones

El usuario puede borrar eventos.

6

Botón descripción



Hacer click en este botón para acceder a la descripción del evento.

Entrega proyecto

7

Botón borrar



Hacer click en este botón para borrar un evento

3.3 PANEL AÑADIR EVENTOS

En el panel de añadir eventos el usuario debe indicar la fecha y el nombre del evento obligatoriamente ,el usuario tendrá la posibilidad de añadir una descripción de dicho evento.

Para indicar la fecha haremos click en el botón calendario. (1)

El usuario tiene que escribir el nombre del evento en el campo de edición. (2)

El usuario podrá escribir una breve descripción en la parte de añadir una descripción al evento al evento en el campo de edición. (3)

Para publicar el evento el usuario tiene que hacer click en el botón añadir. (4)

Diagrama de la interfaz de usuario para el panel "Añadir evento". El panel tiene un encabezado azul con el título "Añadir evento".

Las etiquetas y los elementos de la interfaz son:

- Botón calendario (1):** Un icono de calendario que abre el selector de fecha.
- Campo de edición (2):** Un campo de texto etiquetado "Evento" para ingresar el nombre del evento.
- Campo de edición (3):** Un campo de texto etiquetado "Añade una descripción al evento" para ingresar la descripción del evento.
- Botón Añadir (4):** Un botón rectangular etiquetado "Añadir" para publicar el evento.

El formato de fecha en el campo de fecha es dd/mm/aaaa.

1

dd/mm/aaaaoctubre de 2020 ▼

Hoy

1

dd/mm/aaaa

Para seleccionar la fecha haremos click en el número del día deseado.

2

Evento

Campo de edición en el que el usuario deberá indicar un nombre.

3 Campo de edición

Añade una descripción al evento

Campo de edición en el que el usuario podrá añadir una descripción.

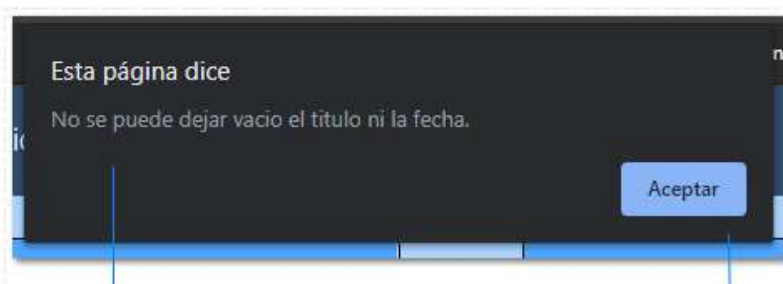
4 Botón Añadir

Añadir

Botón de añadir. El usuario deberá hacer click para publicar el evento.

3.3.1 AVISO

La aplicación nos avisará si no hemos completado los campos requeridos para añadir un evento.



1 Aviso

No se puede dejar vacío el título ni la fecha.

La aplicación indica que se requiere.

2 Aceptar

Aceptar

Hacer click para volver al panel de añadir eventos y rellenar los datos requeridos.

4. ACCESO PANTALLA USUARIOS

Para acceder a la pantalla de usuarios el usuario ha de hacer click en el botón usuarios.(1)



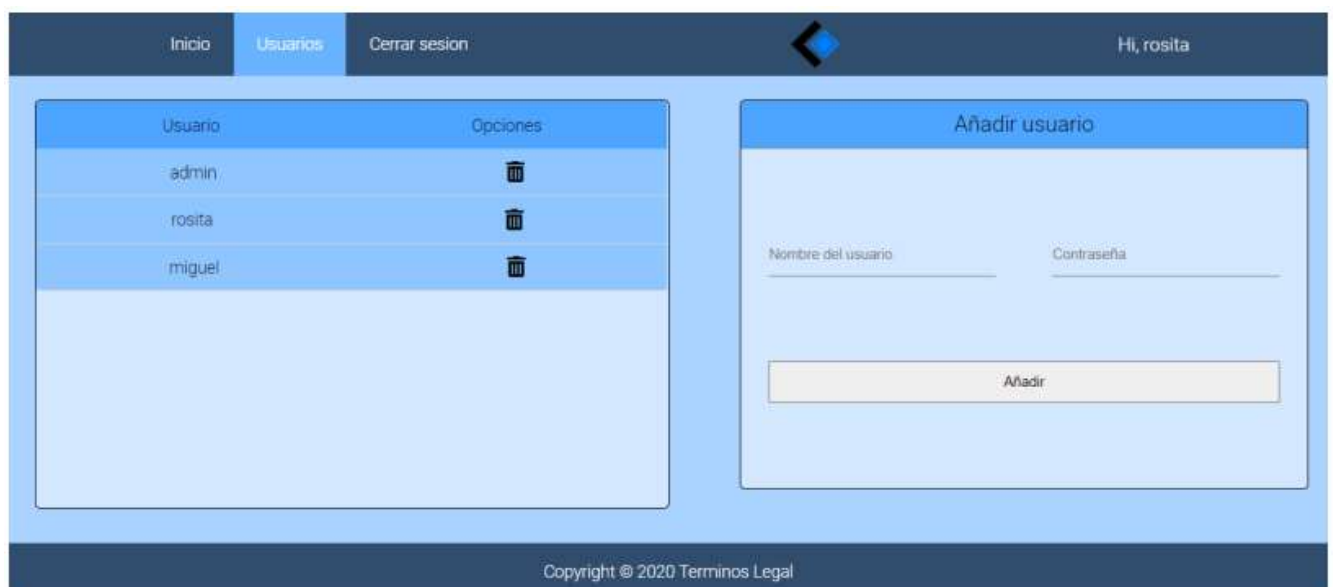
1 Botón Usuarios



Botón que redirige a la pantalla de usuarios.

5. PANTALLA USUARIOS

La pantalla usuarios está diseñada para visualizar, eliminar y registrar usuarios. Consta de un panel de usuarios en el que podremos visualizar y eliminar los usuarios registrados. El otro panel es para añadir usuarios. En la pantalla de usuarios también tenemos el menú.



5.1 MENÚ

El menú consta de tres elementos , podremos re dirigirnos a la página principal y cerrar sesión desde él.

Para volver a la pantalla principal hacemos click en el botón inicio. (1)

Para cerrar sesión haremos click en el botón de cerrar sesión. (3)



1 Inicio

Inicio

Página de inicio del menú,pantalla principal.

2 Usuarios

Usuarios

Enlace del menú que nos dirige a la página de registro de usuarios.

3 Cerrar sesión

Cerrar sesion

Hacer click en este botón para cerrar sesión.

4 Mensaje

Hi, rosita

Mensaje de la aplicación para el usuario.

5.2 PANEL VISUALIZAR USUARIOS

En el panel de visualizar usuarios será donde podemos ver los nombres de los usuarios registrados y tendremos la opción de borrar usuarios.

Para eliminar un usuario tiene que hacer click en el botón borrar.

Usuario	Opciones
admin	
rosita	
miguel	

1

Usuario

Usuario

Nombre del usuario registrado

2

Opciones

Opciones

El usuario tiene la posibilidad de eliminar usuarios registrados.

3

Botón borrar



Hacer click en este botón para borrar un usuario.

5.3 PANEL AÑADIR USUARIOS

En el panel de añadir usuario debe indicar el nombre del usuario y la contraseña obligatoriamente si requiere añadir uno.

El usuario tiene que escribir el nombre del usuario en el campo de edición. (1)

El usuario tiene que escribir la contraseña en el campo de edición. (2)

Para añadir un usuario tiene que hacer click en el botón añadir. (3)

El diagrama muestra un panel de usuario con el título "Añadir usuario" en un encabezado azul. El cuerpo del panel es de color azul claro y contiene dos campos de texto: "Nombre del usuario" y "Contraseña". Debajo de estos campos hay un botón rectangular de color beige con el texto "Añadir". Tres líneas azules con círculos numerados en azul indican los puntos de interés: el círculo 1 apunta al campo "Nombre del usuario", el círculo 2 apunta al campo "Contraseña" y el círculo 3 apunta al botón "Añadir". Encima de cada campo de texto hay una etiqueta "Campo de edición" con una línea que apunta al campo correspondiente.

1 Campo de edición

Nombre del usuario

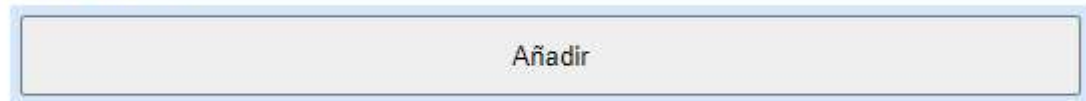
Campo de edición en el que el usuario deberá introducir el nombre del usuario.

2 Campo de edición



Campo de edición en el que el usuario deberá introducir la contraseña asociada con el nombre del usuario.

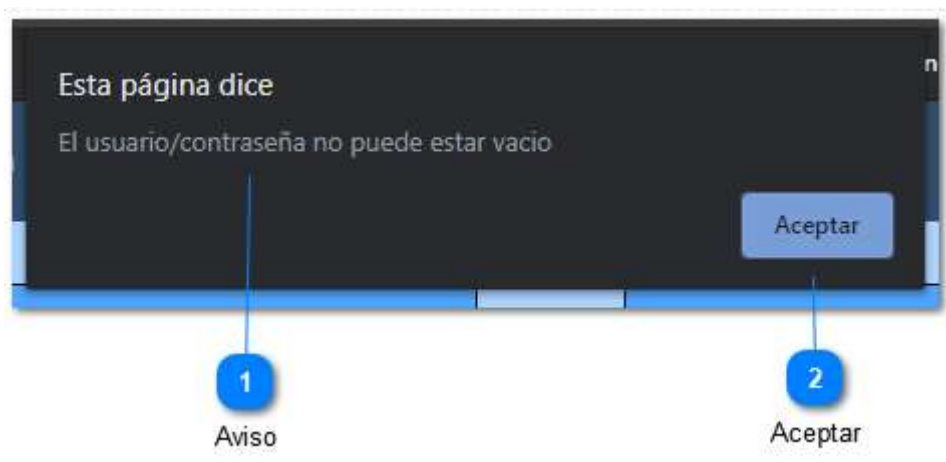
3 Botón Añadir



Botón de añadir. El usuario deberá hacer click para registrar un usuario.

5.3.1 AVISO

La aplicación nos avisará si no hemos completado los campos requeridos para añadir un usuario.



1 Aviso

El usuario/contraseña no puede estar vacío

La aplicación indica que se requiere.

2 Aceptar



Hacer click para volver al panel de añadir eventos y rellenar los datos requeridos.

6.SALIR

El usuario cuando quiera cerrar el programa o volver al portal de entrada deberá acceder a través del menú.

En la barra de menú el usuario para cerrar sesión y volver al portal de entrada deberá hacer click en el botón log out. (1)

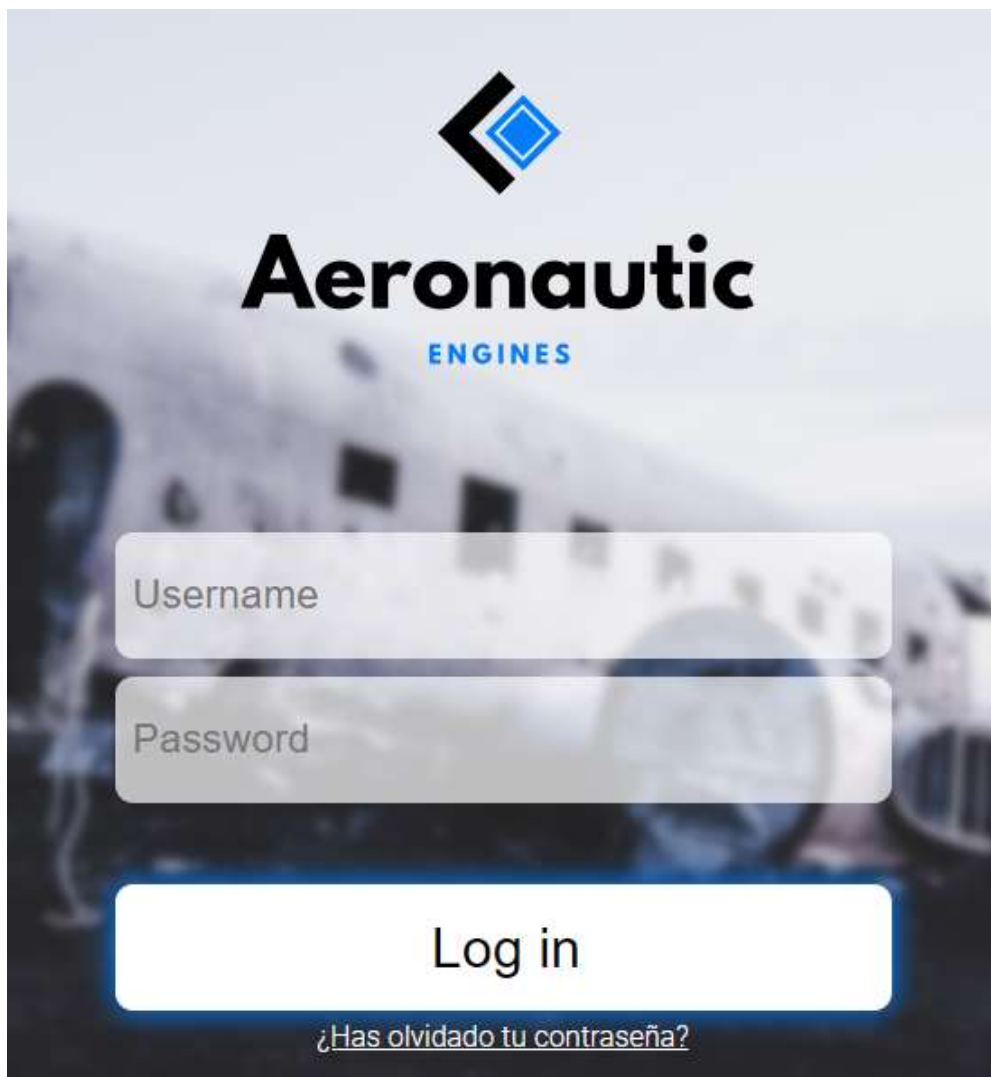


1 Botón log out

Cerrar sesion

Botón para cerrar sesión y volver al portal de entrada.

Portal de entrada:



7.ANEXO

AYUDA APLICACIÓN MÓVIL.....	32
-----------------------------	----

AYUDA APLICACIÓN MÓVIL RETO 1- EQUIPO 2 2GDAW



ÍNDICE

1.PORTAL DE ENTRADA	34
2. PANTALLA PRINCIPAL	36
2.1 MENÚ	37
2.1.1 MENÚ DESPLEGABLE	38
3. ACCESO PANTALLA USUARIOS	39
4.PANTALLA DE USUARIOS	40
5. SALIR	42

1.PORTAL DE ENTRADA

Página principal de acceso al sistema en móvil igual que en el ordenador, el usuario es aquí donde tiene que escribir sus credenciales para poder acceder.

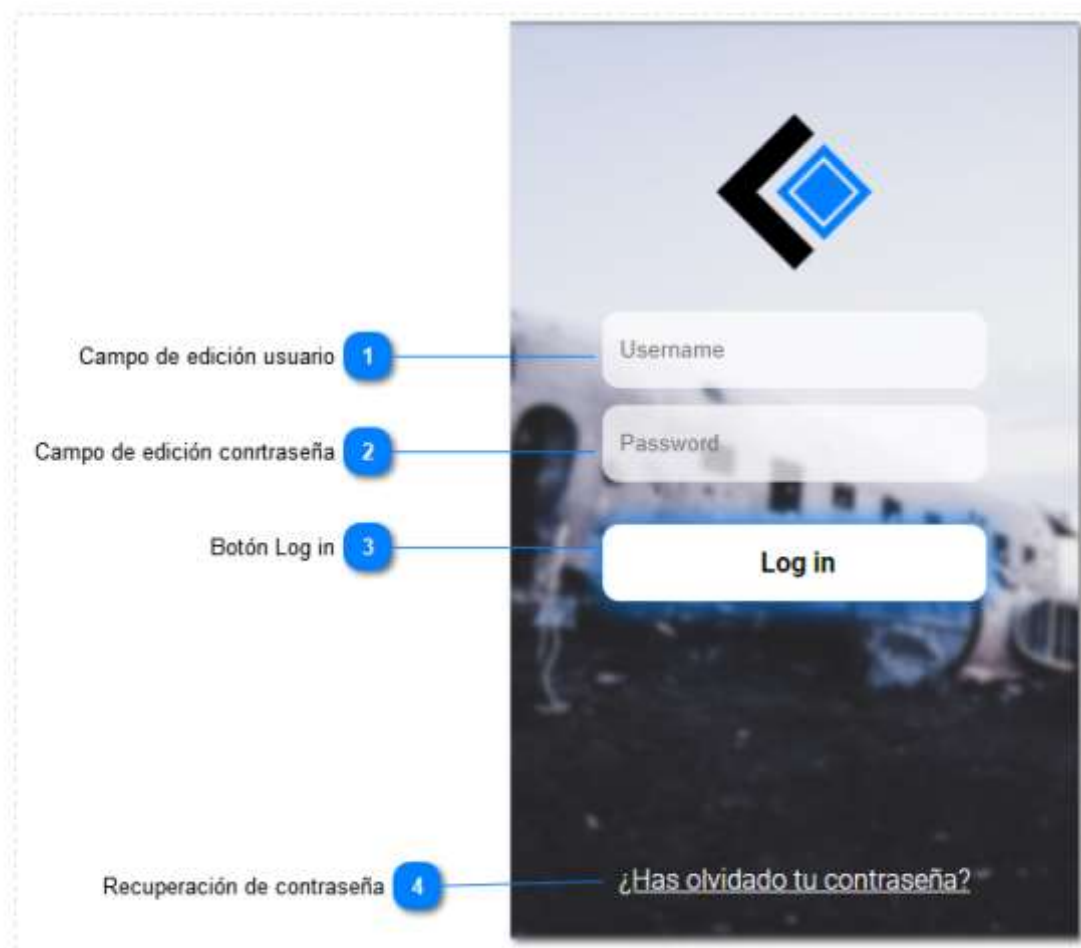
El usuario debe introducir sus credenciales de manera que:

En el primer campo de edición escriba el nombre de su usuario (1)

En la segunda casilla su contraseña. (2)

Una vez escrito correctamente deberá hacer click en el botón de log in o presionar en el teclado enter. (3)

El usuario tiene la posibilidad de recuperar su contraseña clickando en el enlace ¿Has olvidado tu contraseña? (4)



1 Campo de edición usuario

A screenshot of a light blue rectangular input field with rounded corners. The word "Username" is written in a light gray font inside the field.

Espacio reservado para escribir el nombre del usuario. Necesario para poder acceder.

2 Campo de edición contraseña

A screenshot of a light blue rectangular input field with rounded corners. The word "Password" is written in a light gray font inside the field.

Espacio reservado para escribir la contraseña. Necesario para poder acceder.

3 Botón Log in

A screenshot of a white rectangular button with rounded corners and a blue border. The text "Log in" is written in bold black font in the center of the button.

Botón para acceder a la página principal.

4 Recuperación de contraseña

[¿Has olvidado tu contraseña?](#)

Posibilidad de recuperación de contraseña, el usuario puede hacer click en este enlace para recuperar su contraseña.

Aviso: En la versión móvil nos puede aparecer el mismo panel que en el manual de usuario 2.1.1, el usuario deberá seguir los mismos pasos.

2. PANTALLA PRINCIPAL

El usuario accede a la página principal , está destinada para administrar eventos. Consta de un panel de eventos en el que podremos visualizar e interactuar con los eventos que los usuarios publiquen. El otro panel es para añadir eventos. En la página principal también tenemos el menú.

The image shows a mobile application interface for event management. At the top, a dark blue header contains a hamburger menu icon, a blue diamond icon, and the text "Hi, rosita". Below the header is a light blue container with two main panels. The first panel has a header with three columns: "Fecha", "Evento", and "Opciones". Below this header is a large, empty light blue box. The second panel is titled "Añadir evento" and contains a form with three input fields: a date field labeled "dd/mm/aaa", a checkbox, and a text field labeled "Nombre del evento". Below these fields is a text area labeled "Añade una descripción al evento". At the bottom of the form is a button labeled "Añadir".

En la versión móvil el panel de visualizar eventos está diseñado para ver la información clave (fecha y nombre del evento) y por ejemplo no hay opción de ver la descripción del evento pero podemos eliminarlo de la misma manera que en el ordenador, apartado 3.2 PANEL VISUALIZAR EVENTO .

El uso del panel de añadir eventos es igual que el del ordenador, en el apartado 3.3 PANEL AÑADIR EVENTO

2.1 MENÚ

El menú está situado en la parte de arriba de la pantalla.

Para acceder a las opciones del menú hacer click en el botón menú.(1)



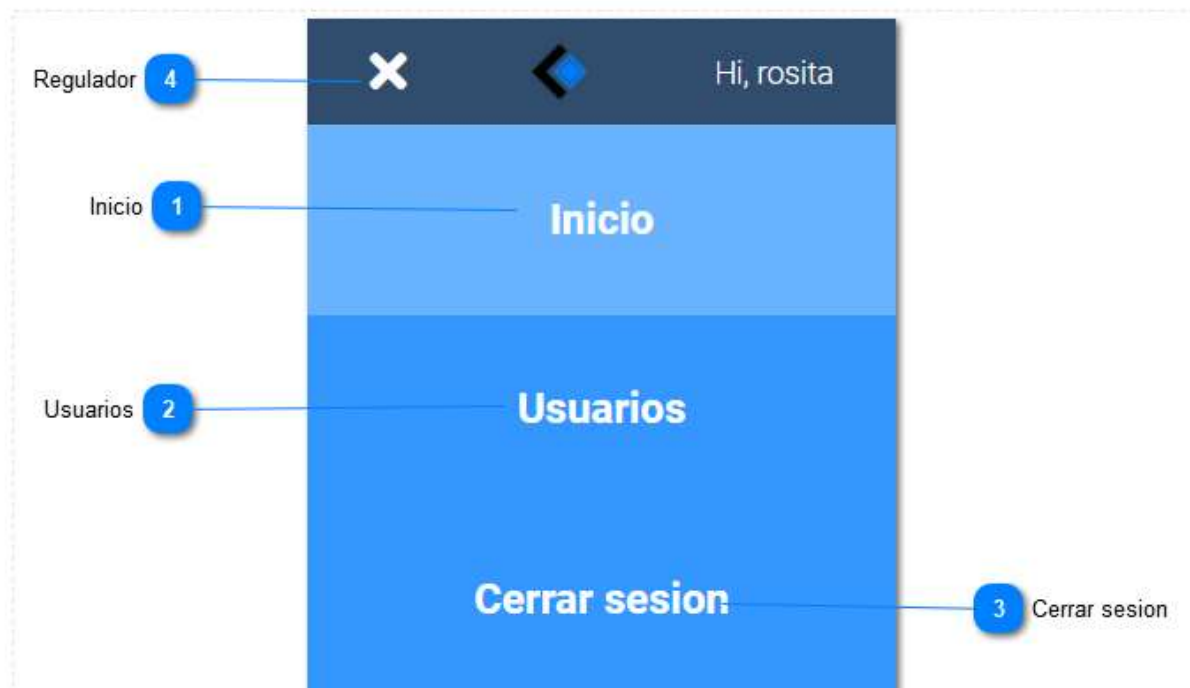
2.1.1 MENÚ DESPLEGABLE

El menú consta de 4 elementos , podremos acceder a la página de usuarios , cerrar sesión y cerrar el menú.

Para acceder a la página de usuarios haremos click en el botón usuarios. (2)

Para cerrar sesión haremos click en el botón de cerrar sesión. (3)

Para cerrar el menú hacer click en el regulador.(4)



1 Inicio

Inicio

Botón que nos dirige a la pantalla principal.

2 Usuarios

Usuarios

Enlace del menú que nos dirige a la página de registro de usuarios. Hacer click en este botón para acceder.

3 Cerrar sesion

Cerrar sesion

Hacer click en este botón para cerrar sesión.

4 Regulador



Botón de cierre de menú. Botón que nos dirige a la pantalla principal.

3. ACCESO PANTALLA USUARIOS

Para acceder a la pantalla de usuarios el usuario ha de hacer click en el botón usuarios.(1)



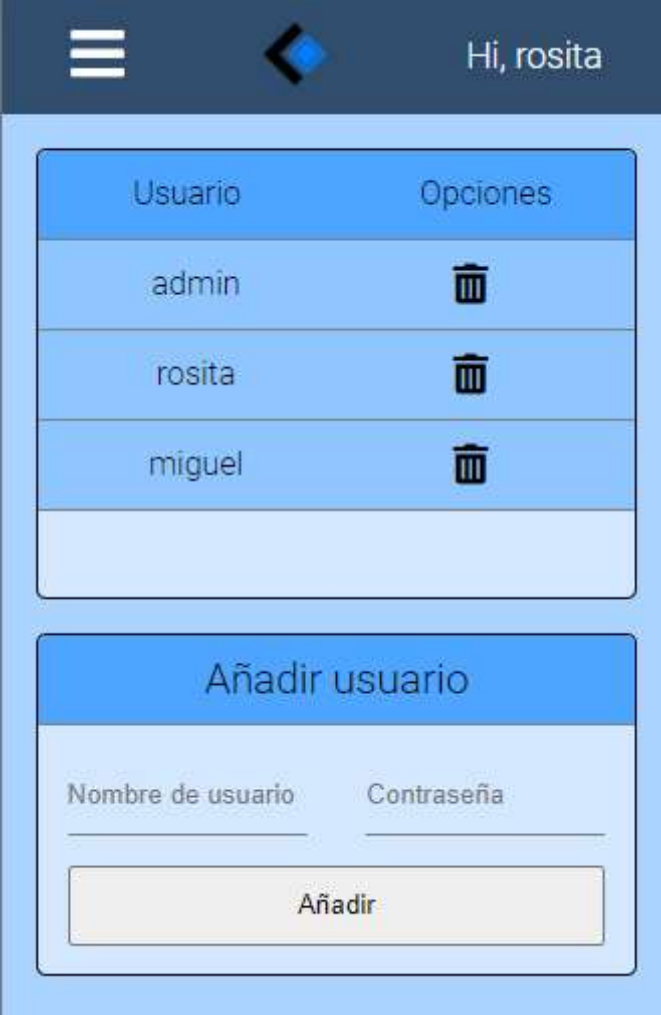
1 Botón usuarios



Usuarios

Botón que redirige a la pantalla de usuarios.

4.PANTALLA DE USUARIOS

La pantalla usuarios está diseñada para visualizar, eliminar y registrar usuarios. Consta de un panel de usuarios en el que podremos visualizar y eliminar los usuarios registrados. El otro panel es para añadir usuarios. En la pantalla de usuarios también tenemos el menú.



Usuario	Opciones
admin	
rosita	
miguel	

Añadir usuario

Nombre de usuario

Contraseña

Añadir

Menú: Funcionamiento igual que en el ordenador , 5.1 MENÚ.

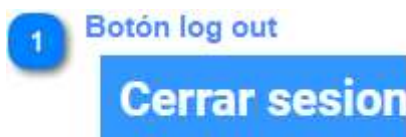
En la versión móvil el panel de visualizar usuarios está diseñado igual que para ordenador ,apartado 3.2 PANEL VISUALIZAR USUARIO. ·

El uso del panel de añadir eventos es igual que el del ordenador, apartado 3.3 PANEL AÑADIR USUARIO.

5. SALIR

El usuario cuando quiera cerrar el programa o volver al portal de entrada deberá acceder a través del menú.

En la barra de menú, el usuario para cerrar sesión y volver al portal de entrada deberá hacer click en el botón log out. (1)



Botón para cerrar sesión y volver al portal de entrada.

