

I. Manual de usuario

¡Bienvenido al “**Manual** de usuario” diseñado exclusivamente para los usuarios de nuestra plataforma en dispositivos **móviles**! Este manual detalla paso a paso cómo **descargar** el archivo e **instalar** la **aplicación** en su dispositivo para comenzar a disfrutar de todas las funcionalidades que ofrecemos.

Nuestro objetivo principal es garantizar que su experiencia sea lo más fluida y satisfactoria posible mientras interactúa con nuestra **aplicación**. Este **manual** le proporcionará una guía detallada sobre cómo navegar por la plataforma, utilizar sus diversas funciones, gestionar su cuenta y acceder a información relevante que maximice su experiencia como usuario.

Como parte esencial de nuestra comunidad de usuarios, su participación es invaluable, y estamos comprometidos a brindarle la mejor experiencia posible en cada paso del camino. Esperamos que este **manual** le resulte útil y esclarecedor mientras descubre todas las capacidades y posibilidades que nuestra **aplicación** tiene para ofrecer.

¡Disfrute explorando y aprovechando al máximo nuestra plataforma **móvil**!

1. Interfaz "Inicio"

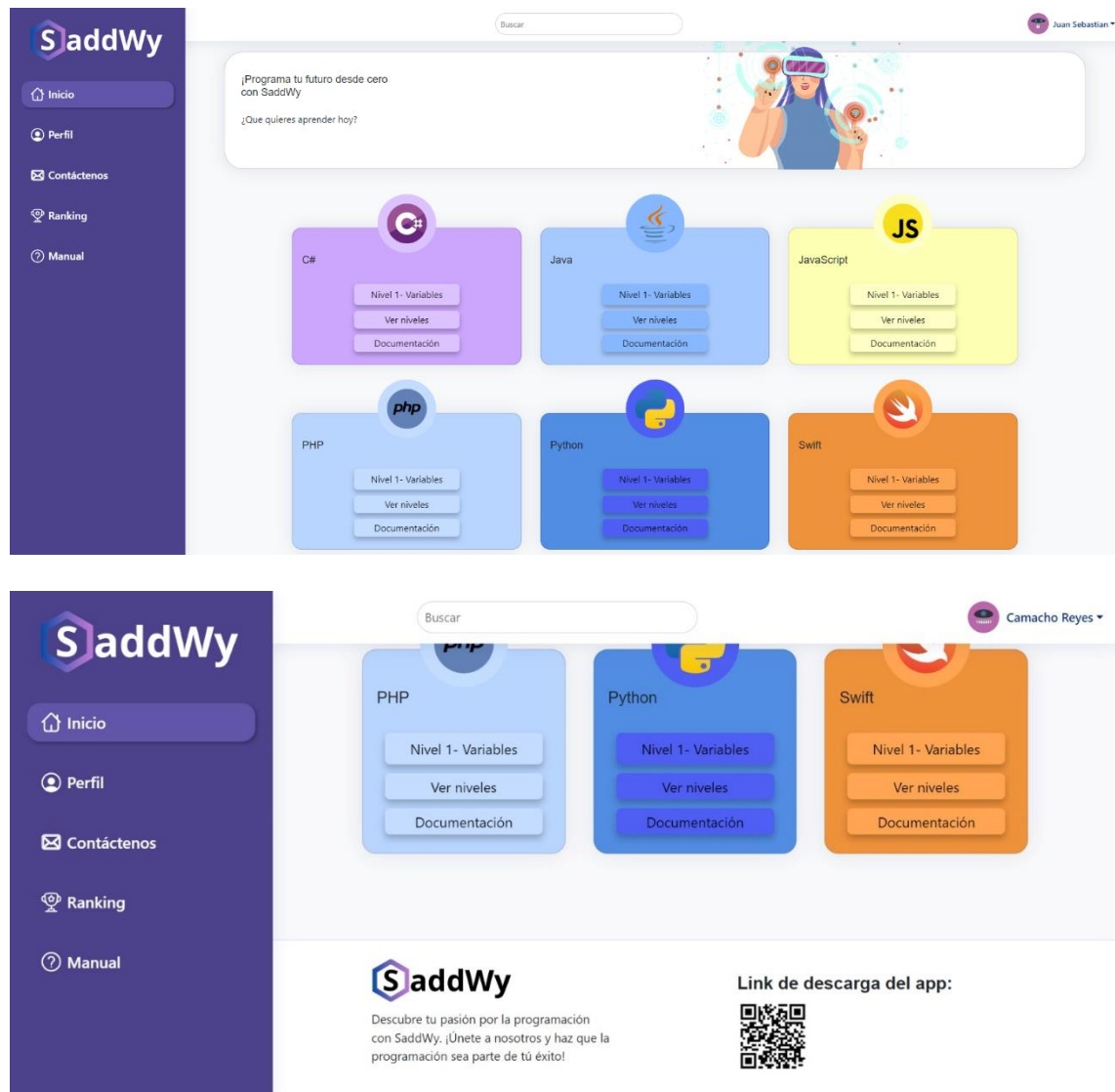


Ilustración 1: Interfaz "Inicio"

La interfaz "Inicio" es el centro de la experiencia del usuario en “SaddWy”. Diseñada para ser atractiva y funcional, esta pantalla ofrece una variedad de elementos que facilitan la navegación y el acceso a las funcionalidades principales de la plataforma.

Elementos de la interfaz:

- *Variedad de elementos visuales*

La interfaz presenta una variedad de elementos visuales, incluyendo imágenes, mensajes y colores, que crean una experiencia visual atractiva y envolvente para el usuario. Estos elementos se combinan para crear un ambiente acogedor y motivador que fomente la participación del usuario en la plataforma.

- *Cartas de lenguajes de programación*

Se muestran cartas representativas de los diferentes lenguajes de programación disponibles en “SaddWy”. Cada carta incluye el logo del lenguaje de **programación**. Además, las cartas están diseñadas con tres botones distintos: el primero permite un inicio rápido para acceder a las actividades básicas del lenguaje, el segundo dirige a una interfaz que muestra todos los niveles del lenguaje con su información correspondiente, y el tercero enlaza directamente con la documentación oficial del lenguaje seleccionado. Cada carta está también personalizada con el color característico del lenguaje para una identificación más sencilla.

- *Botón de perfil*

Se incluye un botón con el nombre y la foto asignada del usuario. Al hacer **clic** en este botón, se despliega una lista con opciones adicionales, como "Cerrar sesión", que permite al usuario salir de su cuenta y volver a la página de inicio.

- ***Barra de navegación***

La barra de navegación ofrece diferentes *ítems* asociados a interfaces específicas de la aplicación. Los ítems incluyen "Inicio", " Perfil", "Contáctenos" (que lleva a la interfaz de correo predeterminado para enviar mensajes), "Ranking " y " Manual". Los usuarios pueden hacer **click** en cualquiera de estos *ítems* para acceder rápidamente a la interfaz deseada.

- ***Barra de búsqueda***

Se incluye una barra de búsqueda que permite al usuario buscar el nombre de un lenguaje de programación específico. Si el lenguaje buscado está disponible en la plataforma, te lleva a una interfaz que muestra todos los niveles del lenguaje junto con su información correspondiente. Esta función facilita la búsqueda y el acceso a los recursos deseados dentro de la plataforma.

- ***Footer***

Incluye el logo de “**SaddWy**” junto con el eslogan de la plataforma para reforzar la identidad visual y el mensaje de la marca. Además, presenta un código **QR** acompañado de un título descriptivo que indica al usuario que al escanearlo será dirigido a la ubicación del archivo a descargar.

La interfaz "Inicio" está diseñada para ofrecer una experiencia de usuario completa y satisfactoria, proporcionando acceso intuitivo a todas las funcionalidades principales de “SaddWy” y fomentando la participación activa del usuario en el aprendizaje de la programación.

2. Proceso para descargar archivo usando el código QR

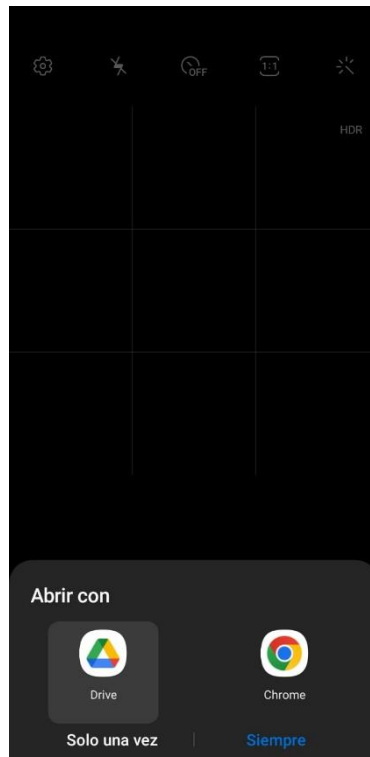


Ilustración 2: escaneando qr

El usuario debe abrir la cámara de su celular y **escanear** el código **QR** proporcionado en la interfaz "Inicio" de la plataforma “SaddWy”. Este código **QR** está ubicado estratégicamente junto a un título descriptivo que indica su función.

Una vez que la cámara del celular detecta el código **QR**, el dispositivo muestra automáticamente las opciones relacionadas con el contenido del código escaneado.

Al **escanear** el código **QR**, se presenta al usuario una lista de opciones para abrir el archivo vinculado al código. La preferencia es que la opción de apertura directa desde **Google Drive** esté disponible en esta lista.

3. Selección de cuenta de Google

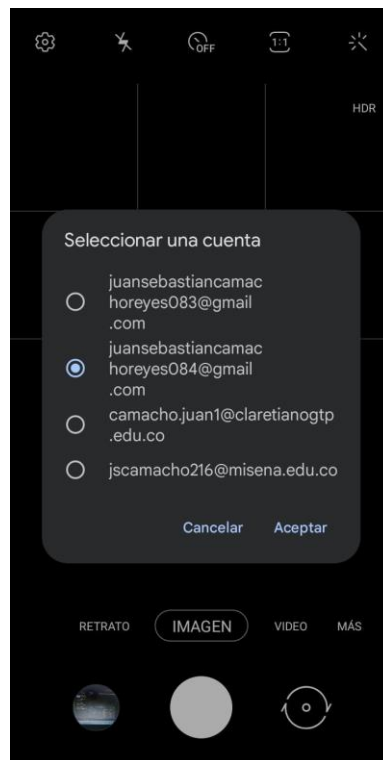


Ilustración 3: Seleccionando cuenta de Google

Al seleccionar la opción de abrir desde **Google Drive**, aparecerá un letrero con todas las cuentas de **Google** registradas en el celular. El usuario podrá elegir con qué cuenta de correo desea acceder al archivo del **APK** en **Google Drive**.

Después de seleccionar la cuenta de **Google**, el usuario será redirigido directamente a la ubicación del archivo **APK** en su cuenta de **Google Drive** correspondiente.

4. Seleccionar archivo a descargar

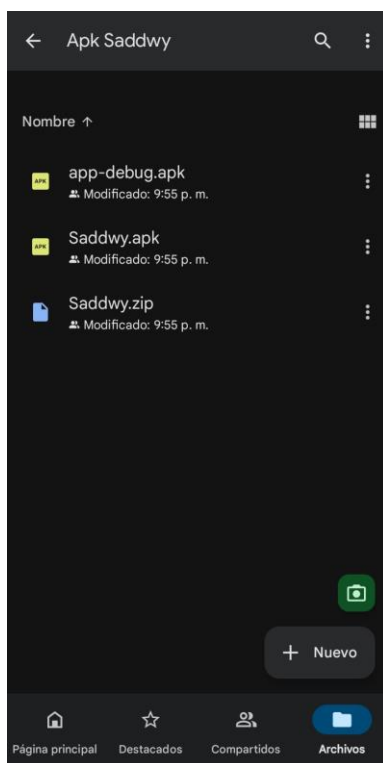


Ilustración 4: Archivos apk

Después de seleccionar la cuenta de **Google**, el usuario será redirigido directamente a la ubicación de la carpeta de archivos de “**SaddWy**” en su cuenta de **Google Drive** correspondiente. Dentro de esta carpeta, se encuentra el archivo "SaddWy.apk" necesario para la **instalación** de la aplicación.

5. Empezar descarga del APK

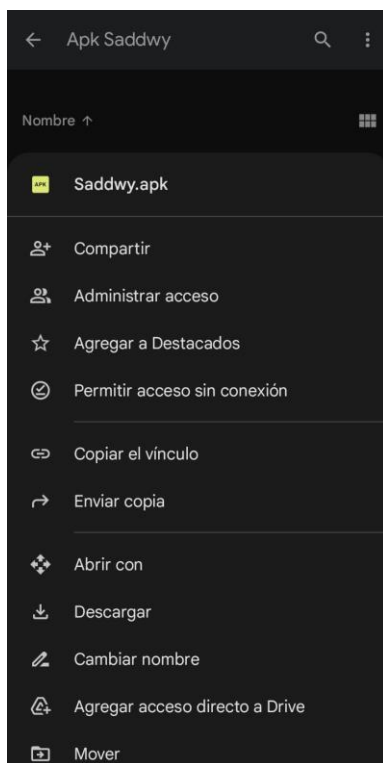


Ilustración 5: Menú para descargar el archivo apk

Para descargar el archivo **APK**, el usuario debe ubicar el archivo "SaddWy.apk" en la carpeta de la plataforma y seleccionarlo. Al lado del nombre del archivo, aparecen tres puntos en columna; al **oprimir** en estos puntos, se desplegará un menú de opciones donde

el usuario seleccionará "Descargar" para iniciar la descarga del archivo **APK** en su dispositivo móvil.

6. Advertencia de descarga del archivo APK

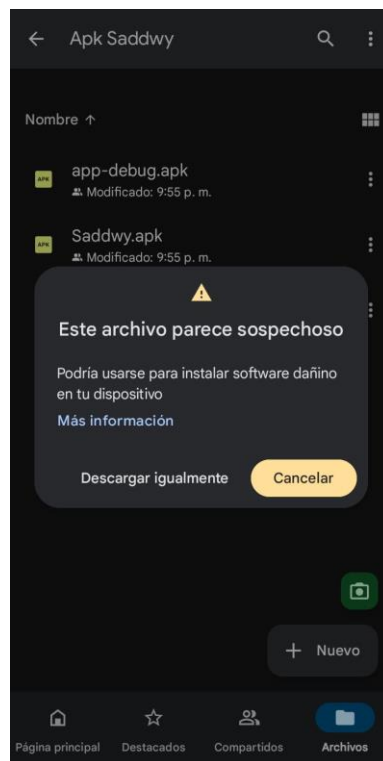


Ilustración 6: Advertencia de seguridad matutina

Al seleccionar el archivo "SaddWy.apk" para su descarga desde Google Drive, es probable que aparezca un letrero de advertencia en su dispositivo. Esta advertencia es estándar y busca proteger su dispositivo contra la instalación de aplicaciones no deseadas o potencialmente peligrosas.

Para continuar con la descarga de manera segura, el usuario debe **oprimir** en el botón que indica "Descargar igualmente" o "Continuar", dependiendo de la opción que aparezca en su dispositivo. Esta acción permitirá que se complete la descarga del archivo **APK** necesario para la **instalación** de la aplicación “**SaddWy**” en su dispositivo móvil.

Este procedimiento de seguridad es común en dispositivos actuales y garantiza que los usuarios tomen decisiones informadas al descargar e instalar aplicaciones fuera de las tiendas oficiales de aplicaciones.

7. Finalización de descarga y acceso al archivo descargado

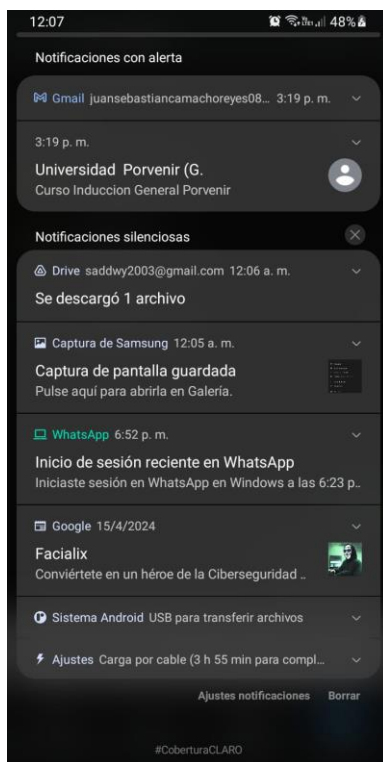


Ilustración 7: Notificación de descarga completada



Wendy Tatiana Charry Hernandez
Jaider Andres Ortiz Alvarado
Juan Sebastian Camacho Reyes

Después de **oprimir** en "Descargar igualmente" o "Continuar" en la advertencia de descarga de **APK**, el archivo "SaddWy.apk" se descargará en su dispositivo móvil. Una vez que la descarga esté completa, verá una notificación en la barra de notificaciones de su dispositivo indicando que se ha descargado un archivo.

Al **oprimir** en esta notificación, será llevado directamente a la carpeta de descargas o a la ubicación específica donde se guarda el archivo descargado en su dispositivo. Dentro de esta carpeta, encontrará el archivo "SaddWy.apk", listo para ser utilizado en el proceso de instalación de la aplicación.

Este procedimiento asegura que pueda acceder fácilmente al archivo descargado sin la necesidad de buscarlo manualmente en su dispositivo.

8. Instalación de la aplicación

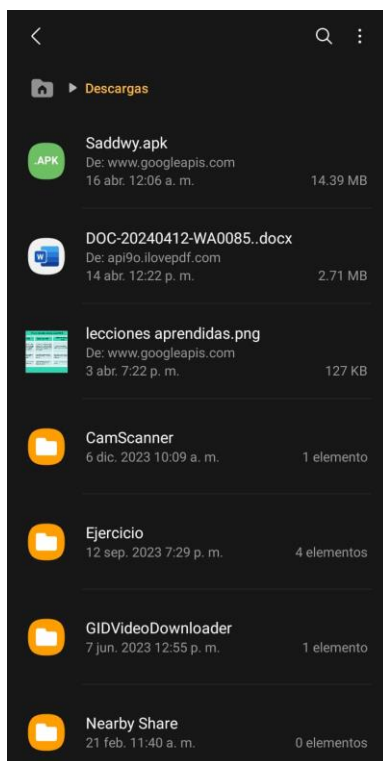


Ilustración 8: Archivo descargado en el dispositivo

Al encontrarse en la carpeta donde se descargó el archivo "SaddWy.apk", simplemente debe seleccionarlo **oprimiendo** sobre él para iniciar el proceso de instalación de la aplicación. Es importante destacar que la velocidad de instalación puede variar según la velocidad de su conexión a Internet.

Al iniciar la instalación, es posible que su dispositivo le solicite permisos para instalar aplicaciones de fuentes desconocidas si es que no lo ha habilitado previamente.

Esto es una medida estándar de seguridad en dispositivos **Android** y es necesario para instalar aplicaciones que no provienen de la tienda oficial de **Google Play Store**.

Una vez concedidos los permisos necesarios, el proceso de instalación de “**SaddWy**” comenzará automáticamente. Siga las instrucciones que aparecen en pantalla para completar la instalación de la aplicación en su dispositivo móvil. Una vez finalizada la instalación, estará listo para iniciar y utilizar la aplicación “**SaddWy**” para acceder a todas sus funcionalidades y recursos.

9. Primeros pasos en la aplicación:

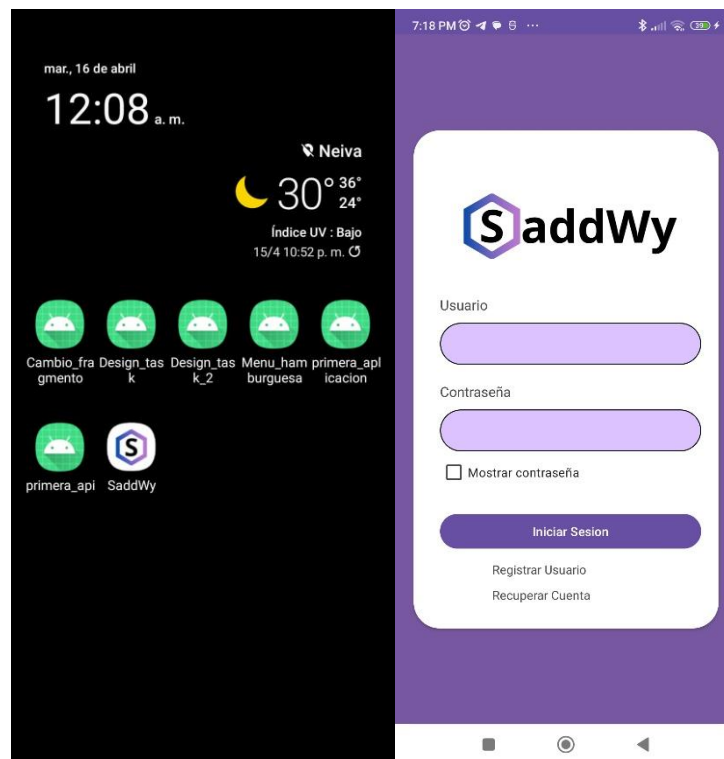


Ilustración 9: Primeros pasos en la aplicación

Una vez que haya instalado la aplicación y esté lista para su uso, simplemente toque el icono de la aplicación para iniciarla. Al abrir la aplicación por primera vez, se encontrará con la pantalla de "inicio de sesión" como su primera interfaz.

Elementos de la interfaz:

- ***Logo de "SaddWy"***

Se muestra el logo distintivo de "SaddWy", lo que ayuda a reforzar la identidad visual de la plataforma y a proporcionar una experiencia de marca coherente.

- ***Campos de inicio de sesión***

Se presentan dos campos de texto para que el usuario ingrese su correo electrónico y contraseña asociados con su cuenta de "SaddWy". Estos campos están diseñados para mantener la coherencia con la estética general de la aplicación y ofrecen una experiencia de entrada de datos intuitiva.

- ***Checkbox "Mostrar contraseña"***

Esta función adicional permite al usuario visualizar la contraseña que está ingresando. Al marcar este ***checkbox***, la contraseña se muestra en texto claro en lugar de estar oculta, lo que facilita la corrección de posibles errores al ingresar la contraseña.

- ***Botón de acción***

Se incluye un botón claramente visible que permite al usuario iniciar sesión utilizando la información proporcionada en los campos de texto. Una vez que se complete el inicio de sesión con éxito, el usuario será dirigido a la página de inicio de “**SaddWy**”. Esto facilita el acceso a la plataforma de manera rápida y sencilla.

- ***Enlaces de acción***

Se encuentran dos enlaces claramente visibles: "Registrar Usuario" y “Recuperar Cuenta”. Estos botones permiten al usuario acceder a las funcionalidades de registro y recuperación de la cuenta respectivamente. Al oprimir en cualquiera de estos enlaces, el usuario será dirigido a la interfaz correspondiente para completar la acción deseada.

Antes de iniciar sesión, se realizan validaciones para asegurar que ningún campo esté vacío y que se haya proporcionado información válida que coincida con la base de datos de “**SaddWy**”. Esto garantiza una experiencia de inicio de sesión fluida y segura para el usuario.

10. Interfaz "Registrar"

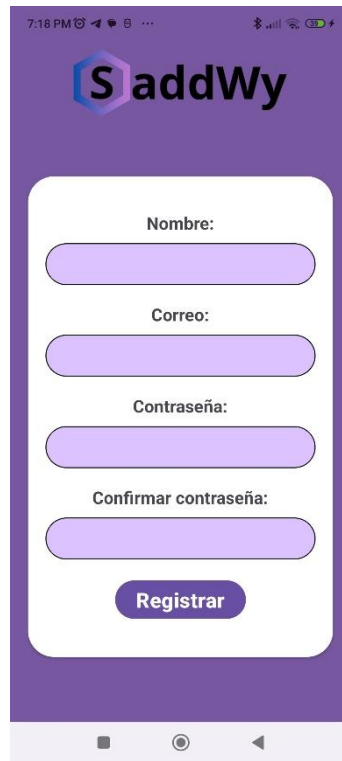
A screenshot of a mobile application's registration screen. The screen has a purple background. At the top, the 'SaddWy' logo is displayed. Below the logo, there is a white rounded rectangle containing four text input fields, each with a label above it: 'Nombre:', 'Correo:', 'Contraseña:', and 'Confirmar contraseña:'. Each input field is a light purple rounded rectangle. Below these fields is a dark purple rounded rectangle with the word 'Registrar' in white text. The top of the screen shows a status bar with the time '7:18 PM' and various icons. The bottom of the screen shows a navigation bar with three icons.

Ilustración 10: Interfaz "Registrar"

La interfaz "Registrar" es donde los usuarios nuevos pueden crear una cuenta en "SaddWy" para acceder a todos los recursos y funcionalidades de la plataforma. Diseñada con una estética amigable y funcional, esta pantalla ofrece una experiencia de registro intuitiva y segura.

Elementos de la interfaz:

- *Logo de SaddWy*

Se muestra el logo distintivo de "SaddWy" para reforzar la identidad visual de la plataforma y proporcionar coherencia visual en toda la aplicación.

- *Campos de registro*

Se presentan cuatro campos de texto para que el usuario ingrese su nombre completo, correo electrónico, contraseña y confirme la contraseña. Estos campos están diseñados para recopilar la información necesaria para crear una cuenta en "SaddWy" de manera segura y eficiente.

- *Botón de acción*

Se incluye un botón claramente visible que permite al usuario registrar la cuenta utilizando la información proporcionada en los campos de texto. Una vez que se complete el registro con éxito, se mostrará un mensaje confirmando la creación exitosa de la cuenta. Esto brinda una experiencia intuitiva para los usuarios.

- *Validaciones de registro*

Ningún campo debe estar vacío.

El campo de nombre debe tener entre 10 y 30 caracteres.



Wendy Tatiana Charry Hernandez
Jaider Andres Ortiz Alvarado
Juan Sebastian Camacho Reyes

El correo electrónico proporcionado debe tener un máximo de 254 caracteres y ser único en nuestra base de datos. Además, debe ser un correo electrónico válido y existente para completar el proceso correctamente.

La contraseña debe tener al menos 8 caracteres y cumplir con los siguientes requisitos: no puede contener espacios, debe incluir al menos una letra mayúscula, una letra minúscula, un número y un carácter especial. Además, la contraseña no puede ser similar ni al correo electrónico ni al nombre del usuario para garantizar la seguridad de la cuenta.

Estas validaciones garantizan que los datos ingresados sean correctos y seguros antes de procesar el registro del usuario.

11. Interfaz "Recuperar Contraseña"



Ilustración 11: Interfaz "Recuperar Contraseña"

La interfaz "Recuperar Contraseña" proporciona a los usuarios una forma sencilla de restablecer su contraseña en caso de olvido. Diseñada con la misma estética agradable que caracteriza a la aplicación "**SaddWy**", esta pantalla guía a los usuarios a través del proceso de recuperación de contraseña de manera clara y concisa.

Elementos de la interfaz:

- *Logo de SaddWy*

Al igual que en otras interfaces de la aplicación, se presenta el distintivo logo de "SaddWy". Esto ayuda a mantener la coherencia visual en toda la experiencia del usuario y refuerza la identidad de marca de la aplicación.

- *Instrucciones de recuperación*

Se proporcionan instrucciones explicativas que orientan al usuario sobre los pasos que debe seguir para recuperar su contraseña. Estas instrucciones indican claramente qué información debe ingresar en el campo correspondiente y qué acciones debe tomar para continuar con el proceso de recuperación.

- *Campo para recuperar contraseña*

Un campo de texto está disponible para que el usuario ingrese la dirección de correo electrónico asociada a su cuenta de **SaddWy**. Se realizan validaciones para asegurar que el correo esté asociado a una cuenta activa en la base de datos de **SaddWy**, que tenga como máximo 254 caracteres y que el campo no esté vacío.

- *Botón de confirmación*

Una vez que el usuario haya ingresado la dirección de correo electrónico válida, se presenta un botón de confirmación que permite al usuario proceder con el proceso de



Wendy Tatiana Charry Hernandez
Jaider Andres Ortiz Alvarado
Juan Sebastian Camacho Reyes

recuperación de contraseña. Al oprimir en este botón, se enviará un mensaje al correo proporcionado con los pasos que debe seguir para completar el proceso de recuperación.

La interfaz "Recuperar Contraseña" está diseñada para ser intuitiva y fácil de usar, permitiendo a los usuarios restablecer su contraseña de manera rápida y eficiente en caso de olvido.

12. Interfaz "Inicio"



Ilustración 12: Interfaz de inicio

La interfaz "Inicio" es el centro de la experiencia del usuario en “**SaddWy**”. Diseñada para ser atractiva y funcional, esta pantalla ofrece una variedad de elementos que facilitan la navegación y el acceso a las funcionalidades principales de la plataforma.

Elementos de la interfaz:

- ***Variedad de elementos visuales***

La interfaz presenta una variedad de elementos visuales, incluyendo imágenes, mensajes y colores, que crean una experiencia visual atractiva y envolvente para el usuario.

Estos elementos se combinan para crear un ambiente acogedor y motivador que fomente la participación del usuario en la plataforma.

- ***Cartas de lenguajes de programación***

Se muestran cartas representativas de los diferentes lenguajes de programación disponibles en “SaddWy”. Cada carta incluye el logo del lenguaje de **programación**. Además, las cartas están diseñadas con tres botones los cuales permite un inicio rápido para acceder a las actividades del lenguaje. Cada carta está también personalizada con el color característico del lenguaje para una identificación más sencilla.

- ***Barra de navegación***

La barra de navegación ofrece diferentes *ítems* asociados a interfaces específicas de la aplicación. Los *ítems* incluyen "Inicio", “Manual de Usuarios”, "Perfil", "Ranking " y "Cerrar Sesión". Los usuarios pueden oprimir en cualquiera de estos *ítems* para acceder rápidamente a la interfaz deseada

La interfaz "Inicio" está diseñada para ofrecer una experiencia de usuario completa y satisfactoria, proporcionando acceso intuitivo a todas las funcionalidades principales de “SaddWy” y fomentando la participación activa del usuario en el aprendizaje de la programación.

13. Interfaz "Actividades"

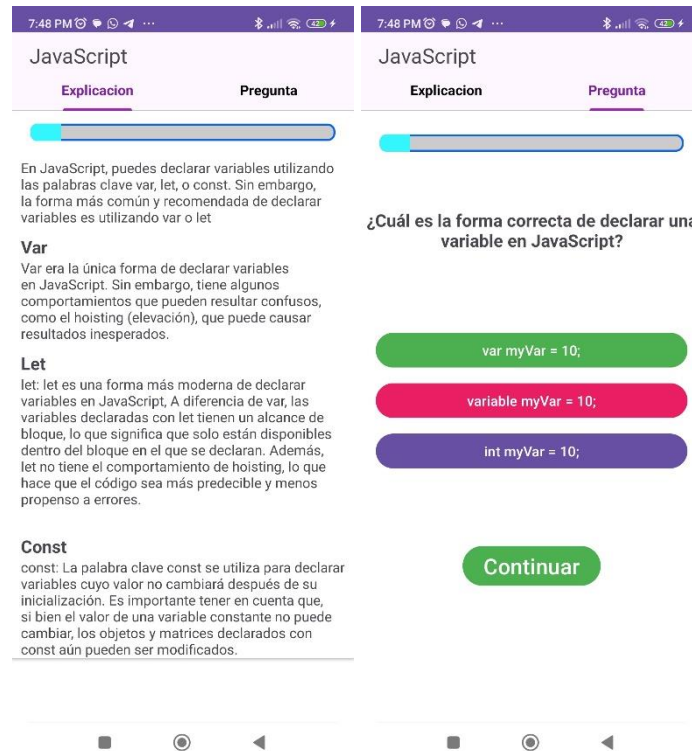


Ilustración 13: Interfaz "Actividades"

La interfaz "Actividades" proporciona a los usuarios una experiencia interactiva y **educativa**, permitiéndoles participar en actividades relacionadas con el aprendizaje de programación. Diseñada con una variedad de elementos visuales, como textos y colores, esta pantalla ofrece una experiencia atractiva y estimulante para los usuarios mientras completan las actividades propuestas.

Elementos de la interfaz:

- *Nombre del lenguaje*

Se muestra el nombre del lenguaje de **programación** en el que se encuentra la actividad, junto con su respectivo nivel o tema. Esta información ayuda a contextualizar la actividad y proporciona al usuario una referencia clara sobre el contenido abordado.

- *Barra de progreso*

Se presenta una barra de progreso que se irá llenando automáticamente cada vez que el usuario responda correctamente una pregunta. Esta barra proporciona retroalimentación visual sobre el progreso del usuario y su desempeño en las actividades.

- *Cuadro explicativo con actividades*

Se presenta un cuadro explicativo que contiene una explicación sobre el tema al que ha accedido el usuario, junto con una actividad para resolver. Este cuadro está diseñado con dos caras: una con la explicación del tema y la otra con la actividad. Por medio de un botón los usuarios pueden alternar entre las caras del cuadro para leer la explicación y completar la actividad correspondiente.

- *Botones de respuesta*

Se presentan botones que contienen posibles respuestas para la actividad propuesta. Los usuarios pueden seleccionar la opción que consideren correcta haciendo **click** en el botón correspondiente.

- ***Botón de continuar***

Se encuentra el botón de "Continuar", que permite al usuario avanzar a la siguiente actividad una vez que ha seleccionado la respuesta correcta. Si el usuario elige una respuesta incorrecta, se le mostrará un mensaje indicándole que debe intentarlo nuevamente.

La interfaz "Actividades" está diseñada para ofrecer a los usuarios una experiencia interactiva y educativa, fomentando el aprendizaje práctico y el compromiso activo con los fundamentos de la **programación**. Con una presentación visual atractiva y funcionalidades interactivas, esta pantalla ayuda a los usuarios a mejorar sus habilidades de **programación** de manera efectiva y divertida.

14. Interfaz "Perfil"



Ilustración 14: Interfaz "Perfil"

La interfaz "Perfil" ofrece a los usuarios una visión personalizada de su actividad y progreso en “SaddWy”. Diseñada con una variedad de elementos visuales, como imágenes, textos y colores, esta pantalla proporciona una experiencia agradable y funcional para los usuarios mientras exploran y gestionan su perfil en la plataforma.

Elementos de la interfaz:

- *Días de avance*

En esta sección se muestran los días de avance en la semana, representada por la inicial de cada día dentro de un círculo blanco. Cuando el usuario completa una actividad, el círculo correspondiente al día de la semana en que se realizó la actividad cambia a color azul. Esta función proporciona una indicación visual clara del progreso del usuario a lo largo de los días.

- *Carta de información del usuario*

Presenta la información registrada del usuario, como su foto de perfil, nombre completo y correo electrónico. Además, incluye un botón para actualizar información que al hacer **oprimir** en él lo lleva a una nueva vista para que el usuario pueda actualizar sus datos de manera conveniente. Esta carta brinda una vista rápida y accesible de los detalles del perfil.

- *Progreso por lenguajes de programación*

Además de la información básica del usuario, se presenta el progreso alcanzado por el usuario en cada lenguaje de **programación** disponible en “SaddWy”. Cada lenguaje se muestra con su nombre, logo distintivo y un indicador visual de progreso representado por una barra de progreso. Esta visualización permite al usuario conocer de manera clara y rápida su avance en cada uno de los lenguajes de programación dentro de la plataforma.

- ***Barra de navegación***

La barra de navegación ofrece diferentes *ítems* asociados a interfaces específicas de la aplicación. Los *ítems* incluyen "Inicio", "Manual de Usuarios", "Perfil", "Ranking " y "Cerrar Sesión". Los usuarios pueden oprimir en cualquiera de estos *ítems* para acceder rápidamente a la interfaz deseada.

La interfaz "Perfil" está diseñada para ofrecer a los usuarios una experiencia personalizada y relevante mientras gestionan su perfil en “**SaddWy**”. Con una presentación visual atractiva y funcionalidades útiles, esta pantalla permite a los usuarios explorar y supervisar su progreso en el aprendizaje de programación de manera efectiva y eficiente.

15. Interfaz “Actualizar Información”

A screenshot of a mobile application interface for updating user information. The screen has a purple background. At the top, there's a status bar showing the time as 8:12 PM and various icons. Below the status bar, there's a white card with the title "Actualizar mis datos" and a subtitle "(No todos los campos son obligatorios)". The card contains four input fields: "Foto:" (with a camera icon), "Nombre:" (a text input field), "Contraseña:" (a password input field), and "Confirmar contraseña:" (another password input field). At the bottom of the card is a purple button labeled "Actualizar". The bottom of the screen shows the standard Android navigation bar.

Ilustración 15: Interfaz “Actualizar Información”

La interfaz "Actualizar Información" en “SaddWy” proporciona a los usuarios la capacidad de realizar cambios en su perfil registrado en nuestra base de datos. Dada la diversidad de elementos que pueden ser actualizados, la interfaz está diseñada para brindar una experiencia fluida y efectiva.

Elementos de la interfaz:

- ***Título "Actualizar mis datos"***

Un título claro indica el propósito de la interfaz, invitando a los usuarios a revisar y modificar su información personal según sea necesario.

- ***Actualizar foto***

Este campo permite al usuario cargar una imagen desde su dispositivo para actualizar su foto de perfil. Solo se permiten archivos en formato **JPG**, **JPEG** o **PNG**. Si la foto no cumple con estas condiciones, se muestra un mensaje para corregirlo

- ***Actualizar nombre***

En este campo, los usuarios pueden modificar su nombre. Se requiere que el nombre tenga entre 10 y 30 caracteres y no contenga caracteres especiales ni números. Si el nombre no cumple con estas condiciones, se muestra un mensaje para corregirlo.

- ***Actualizar contraseña***

Esta sección consta de dos campos: uno para ingresar la nueva contraseña y otro para confirmarla. La contraseña debe tener al menos 8 caracteres e incluir al menos una letra mayúscula, una letra minúscula, un número y un carácter especial. Además, no puede ser similar ni al correo electrónico ni al nombre del usuario para garantizar la seguridad de la cuenta. Si la contraseña no cumple con estas condiciones, se muestra un mensaje para corregirlo

- ***Botón de acción***

El botón "Actualizar" al ser presionado realiza validaciones en cada uno de los campos que contienen información. Si algún campo está vacío, se omite durante el proceso de actualización y no se realiza ninguna modificación en ese campo específico.

Esta interfaz proporciona una manera conveniente para que los usuarios mantengan su información actualizada, asegurando que su perfil refleje con precisión quiénes son dentro de la plataforma “SaddWy”

16. Interfaz "Ranking"

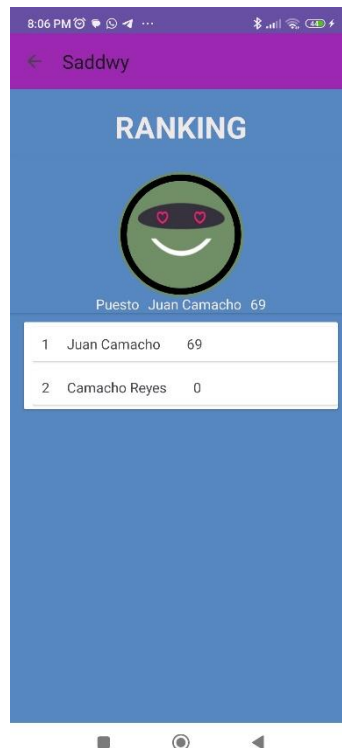


Ilustración 16: Interfaz "Ranking"

La interfaz "Ranking" ofrece a los usuarios una visión general de los puntajes y clasificaciones de los usuarios en “SaddWy”.

Elementos de la interfaz:

- ***Carta personal del usuario***

Se muestra una carta personalizada que presenta la foto del usuario, su nombre, posición en el *ranking* y la cantidad de puntos obtenidos hasta el momento. Esta carta ofrece al usuario una vista rápida y accesible de su propio desempeño en la plataforma.

- ***Lista de usuarios en el ranking***

Debajo de la carta personal, se presenta una lista de al menos 10 usuarios con la mayor cantidad de puntos obtenidos en “SaddWy”. La lista está ordenada de forma descendente, comenzando con el usuario que tiene la mayor cantidad de puntos y descendiendo hasta el último usuario con la menor cantidad de puntos. Esta lista permite a los usuarios comparar su progreso con otros y motivarse para mejorar su posición en el *ranking*.

- ***Barra de navegación***

La barra de navegación ofrece diferentes *ítems* asociados a interfaces específicas de la aplicación. Los *ítems* incluyen "Inicio", “Manual de Usuarios”, "Perfil", "Ranking " y

"Cerrar Sesión". Los usuarios pueden oprimir en cualquiera de estos *ítems* para acceder rápidamente a la interfaz deseada.

La interfaz "Ranking" está diseñada para proporcionar a los usuarios una visión clara y completa de su posición y progreso en comparación con otros usuarios en “SaddWy”. Con una presentación visual atractiva y funcionalidades útiles, esta pantalla ayuda a fomentar la competencia amistosa y el compromiso con el aprendizaje de programación dentro de la comunidad de usuarios.

17. Barra de navegación

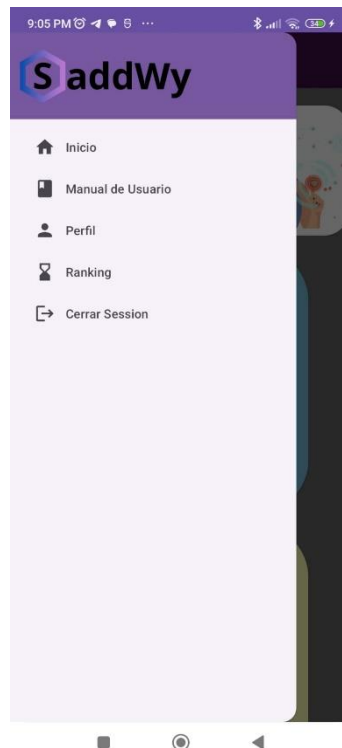


Ilustración 17: Barra de navegación

La barra de navegación es una característica fundamental que proporciona una experiencia de usuario fluida e intuitiva en la aplicación. Al deslizar el dedo desde un costado de la pantalla, se abre la barra de navegación, brindando acceso rápido a una serie de *ítems* asociados a interfaces específicas de la aplicación. Estos *ítems* incluyen opciones como "Inicio", "Manual de Usuarios", "Perfil", "Ranking" y "Cerrar Sesión"

Sin embargo, el *ítem* especial en esta barra es el "Manual de Usuario". A diferencia de las otras opciones, este *ítem* no conduce a una interfaz específica dentro de la aplicación, sino que tiene una función diferente y muy útil para los usuarios. Al seleccionar el "Manual de Usuario", se descarga automáticamente en formato **PDF** del manual completo de la aplicación en el dispositivo del usuario.

Esta funcionalidad permite al usuario navegar fácilmente entre las distintas secciones de la aplicación. Al presentar una lista clara y organizada de opciones de navegación, el usuario puede seleccionar rápidamente la interfaz deseada con un solo **toque**, mejorando así la eficiencia y comodidad en la interacción con la plataforma. La barra de navegación también puede incluir opciones adicionales según las necesidades específicas de la aplicación.