

## **ANEXO VI: MANUAL DE USUARIO**

# *Habitr - Aplicación para fomentar los hábitos saludables.*

Trabajo de Fin de Grado

**Ingeniería Informática**



# **VNiVERSIDAD D SALAMANCA**

**Junio 2023**

**Autor:**

*Jorge Cruz García*

**Tutores:**

*André Filipe Sales Mendes*

*Gabriel Villarubia González*

## TABLA DE CONTENIDO

---

Índice de figuras .....	3
Índice de tablas.....	4
1 Introducción.....	5
2 Manual aplicación.....	5
2.1 Acceso a la aplicación .....	5
2.1.1 Login .....	5
2.1.2 Registro.....	6
2.1.3 Recuperar contraseña .....	7
2.2 Pantalla principal.....	8
2.3 Gestión de rutinas.....	9
2.3.1 Añadir una rutina .....	10
2.3.2 Editar una rutina .....	11
2.3.3 Borrar una rutina.....	11
2.3.4 Consultar rutinas online .....	11
2.3.5 Realizar una rutina.....	12
2.4 Gestión de usuario.....	13
2.4.1 Ver perfil.....	13
2.4.2 Ver estadísticas .....	14
2.5 Gestión social.....	15
2.5.1 Ver amigos.....	15
2.5.2 Ver solicitudes de amistad.....	16
2.5.3 Enviar solicitudes de amistad // Compartir QR amistad .....	17
2.5.4 Ver feed.....	18
2.6 Gestión del juego .....	19
2.6.1 Cambiar flores.....	19
2.7 Gestión de ajustes .....	19

## ÍNDICE DE FIGURAS

---

Figura 1: Pantalla Login.....	5
Figura 2: Pantalla Registro .....	6
Figura 3: Pantalla Recuperar Contraseña .....	7
Figura 4: Pantalla Principal.....	8
Figura 5: Pantalla Lista de Rutinas .....	9
Figura 6: Formulario Nueva Rutina, parte 1 .....	10
Figura 7: Formulario Nueva Rutina, parte 2.....	10
Figura 8: Pantalla Rutinas Online.....	11
Figura 9: Pantalla Realizar Rutina.....	12
Figura 10: Pantalla Ver Perfil .....	13
Figura 11: Pantalla Estadísticas.....	14
Figura 12: Pantalla Amigos .....	15
Figura 13: Pantalla Solicitudes de Amistad (sin solicitudes) .....	16
Figura 14: Pantalla Añadir Amigo // Compartir QR.....	17
Figura 15: Pantalla Feed .....	18

## **ÍNDICE DE TABLAS**

---

# 1 INTRODUCCIÓN

---

Este documento, *Anexo VI – Manual de usuario* tiene como objetivo mostrar y explicar la funcionalidad y la manera de interactuar con la aplicación.

## 2 MANUAL APLICACIÓN

---

En este apartado se explicará el uso básico de la aplicación, a través de capturas de pantalla y explicaciones de texto.

### 2.1 ACCESO A LA APLICACIÓN

#### 2.1.1 Login

Nada más acceder a la aplicación, se nos enseñará la pantalla de login. Si tenemos una cuenta, podemos rellenar el formulario para hacer acceso a la zona principal de la aplicación.

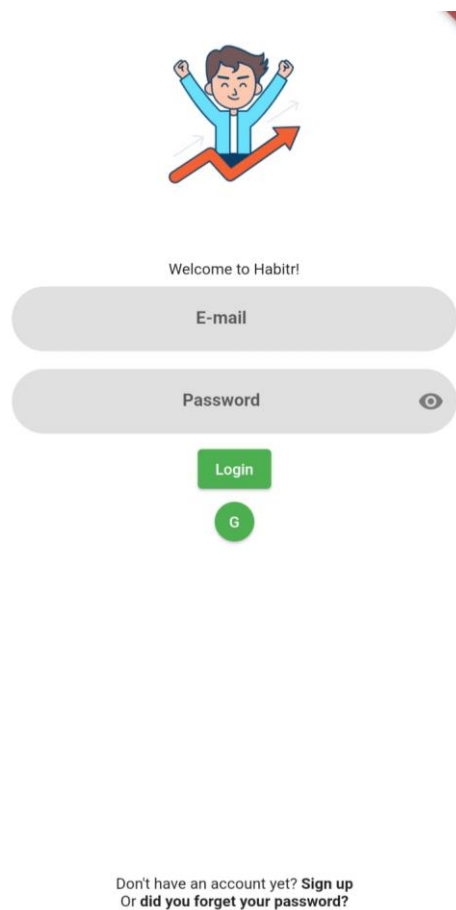
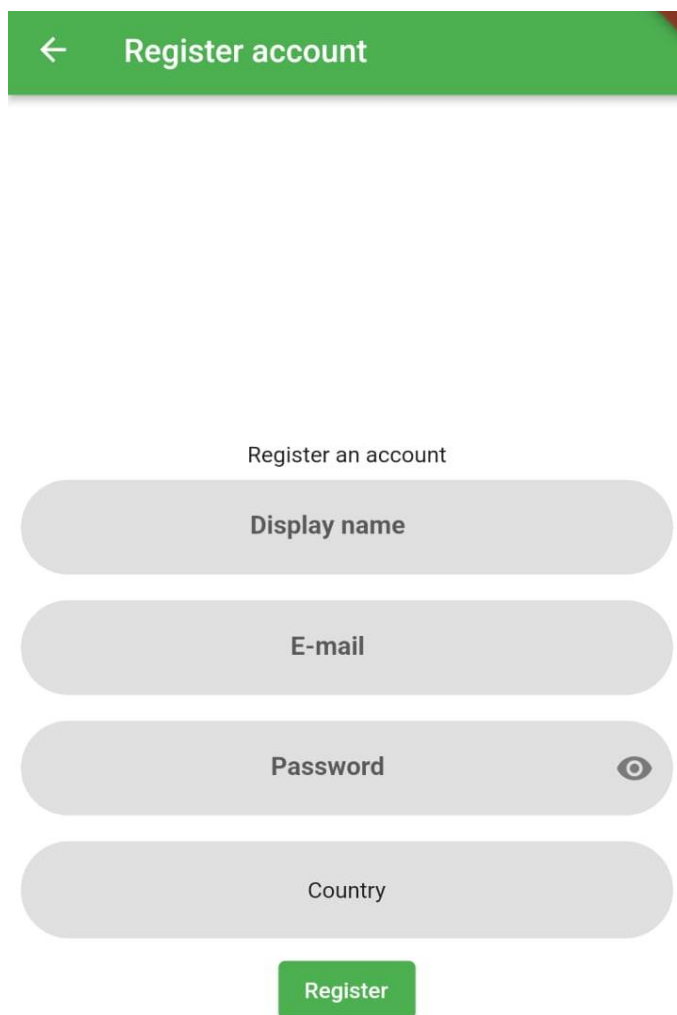


Figura 1: Pantalla Login

### 2.1.2 Registro

En el caso de querer registrar una cuenta, hemos de hacer click en el texto que se encuentra en la parte inferior de la pantalla de login (*figura 1*), el cual dice “Sign Up”




← Register account

Register an account

Display name

E-mail

Password 

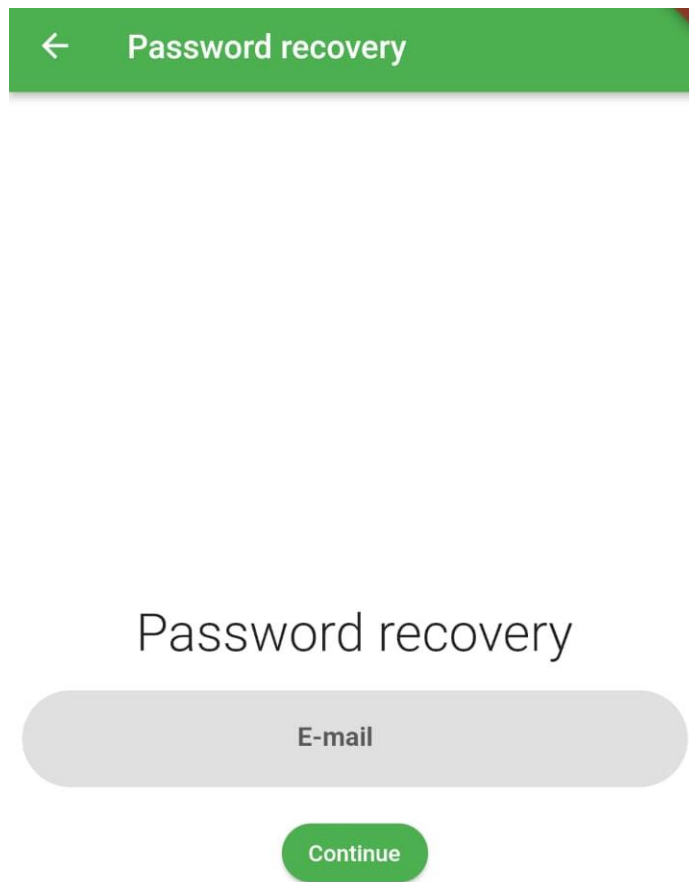
Country

Register

*Figura 2: Pantalla Registro*

### 2.1.3 Recuperar contraseña

En caso de querer recuperar nuestra contraseña, hemos de hacer en el texto que se encuentra en la parte inferior de la pantalla de login (*figura 1*), el cual dice “did you forget your password?”



*Figura 3: Pantalla Recuperar Contraseña*

## 2.2 PANTALLA PRINCIPAL

Una vez se ha hecho login, se nos redirige a la pantalla principal de la aplicación, la cual contiene por defecto la vista del juego, pero que nos permite cambiar a todas las otras vistas a través de la **barra de la parte inferior de la pantalla**.

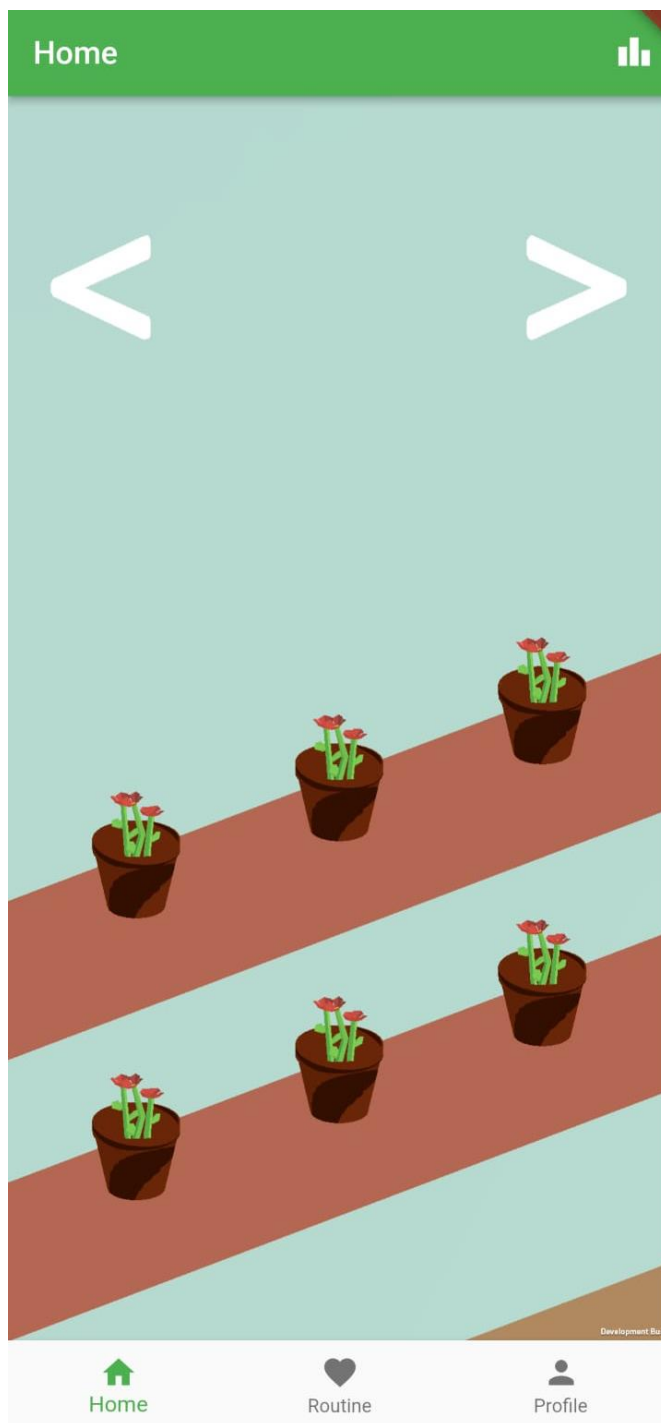
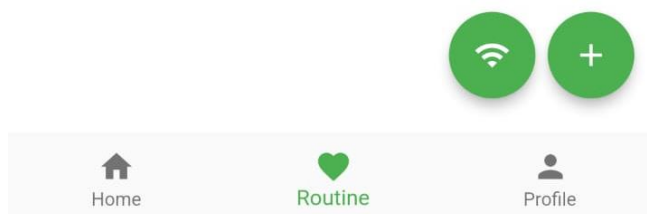
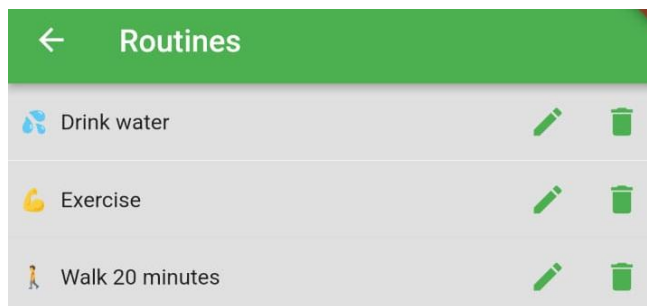


Figura 4: Pantalla Principal



## 2.3 GESTIÓN DE RUTINAS

Podemos acceder a la vista de gestión de rutinas clickeando el botón de “Routine” que podemos ver en la barra inferior de la aplicación en la *figura 4*.



*Figura 5: Pantalla Lista de Rutinas*

### 2.3.1 Añadir una rutina

Para añadir una rutina, podemos hacer click en el botón de “+” que podemos ver en la parte inferior de la lista de rutinas, en la *figura 5*. Una vez hagamos esto, nos llevará por un formulario de dos pasos en los cuales introduciremos los detalles de nuestra rutina.

The image displays two sequential screenshots of a mobile application's routine creation form.

**Figure 6: Formulario Nueva Rutina, parte 1**

This screen shows the 'Routine type' selection step. It features three options, each with a clock icon and an example:

- Instant**: Example: Drink water
- Timer**: Example: Study 30 minutes.
- Stopwatch**: Example: Exercise until exhaustion

At the bottom, there are 'CONTINUE' and 'CANCEL' buttons.

**Figure 7: Formulario Nueva Rutina, parte 2**

This screen shows the 'Routine data' entry step. It includes the following fields and controls:

- Activity name**: A text input field.
- Icon**: A text input field.
- Duration goal**: A numeric input field with '0' and 'min' units.
- Notifications**: A section with 'Enabled' checked by a green checkmark.
- Notification start time**: A green button with a clock icon.
- Frequency**: A dropdown menu set to 'Daily'.
- Social**: A section with 'Make public' unchecked by a checkbox.
- At the bottom, there are 'CONTINUE' and 'CANCEL' buttons.

Figura 6: Formulario Nueva Rutina, parte 1

Figura 7: Formulario Nueva Rutina, parte 2

### 2.3.2 Editar una rutina

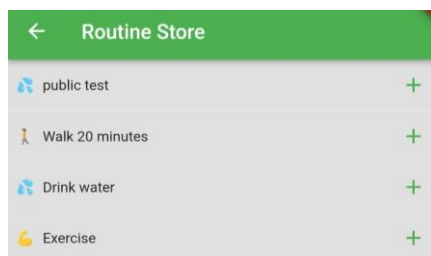
Para editar una rutina, se ha de hacer click en el botón del “lapicero” que se puede ver al lado del nombre de cada rutina, en la *figura 5*. Este botón nos llevará al mismo formulario de creación de rutina que se vió en las *figuras 6 y 7*, pero con los detalles de la rutina que estemos editando rellenos.

### 2.3.3 Borrar una rutina

Para borrar una rutina, se ha de hacer click en el botón de la “basura” que se puede ver al lado del nombre de cada rutina, en la *figura 5*.

### 2.3.4 Consultar rutinas online

Para consultar el repositorio de rutinas online, se ha de hacer click en el botón que se encuentra al lado del botón “+” en la *figura 5*. Una vez estamos aquí, para añadir una rutina online simplemente tendremos que hacer click en su botón “+”.



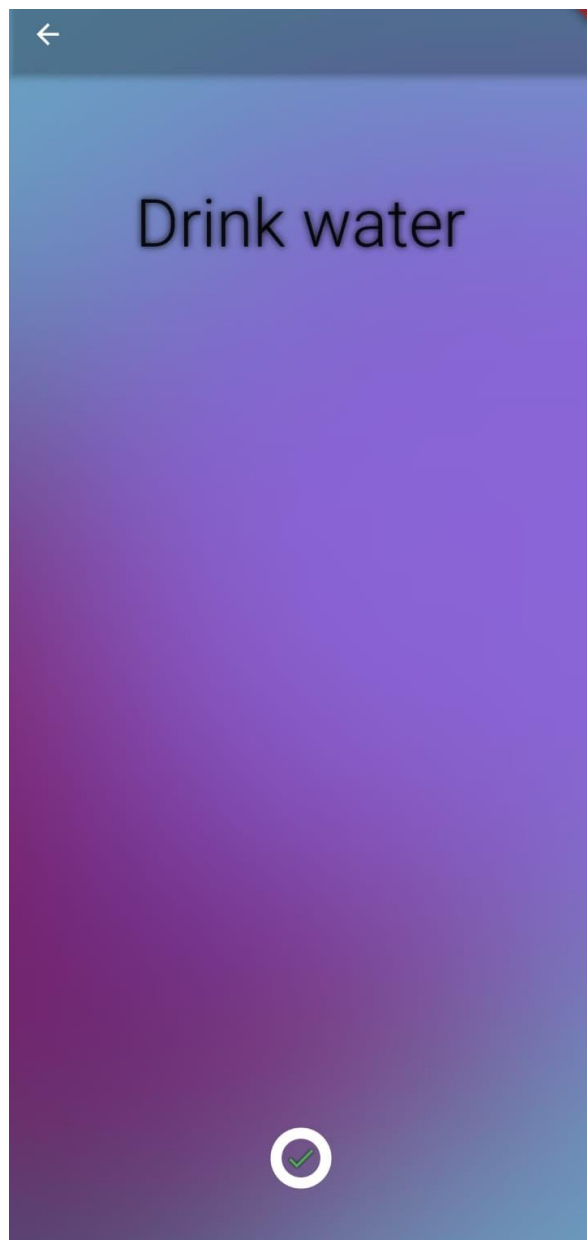
---

*Figura 8: Pantalla Rutinas Online*

### 2.3.5 Realizar una rutina

Para realizar una rutina, se ha de clicar en el nombre de la rutina desde la vista de lista que se ve en la *figura 5*. Esto nos llevará a una vista de detalle, donde hay un botón de un check verde que debemos clicar para marcarlo como completo.

En el caso de las rutinas con “Timer”, primero se ha de estar en esta vista el tiempo que hayamos marcado a la hora de crear la rutina. Es decir, por ejemplo, si se crease una rutina de “Hacer ejercicio 10 minutos”, habría que esperar 10 minutos en esta vista antes de poder marcarla cómo completada.



*Figura 9: Pantalla Realizar Rutina*

## 2.4 GESTIÓN DE USUARIO

### 2.4.1 Ver perfil

Para visualizar nuestro propio perfil, debemos darle click al botón “Profile” de la barra de la parte inferior de la pantalla, enseñada previamente en la *figura 4*.

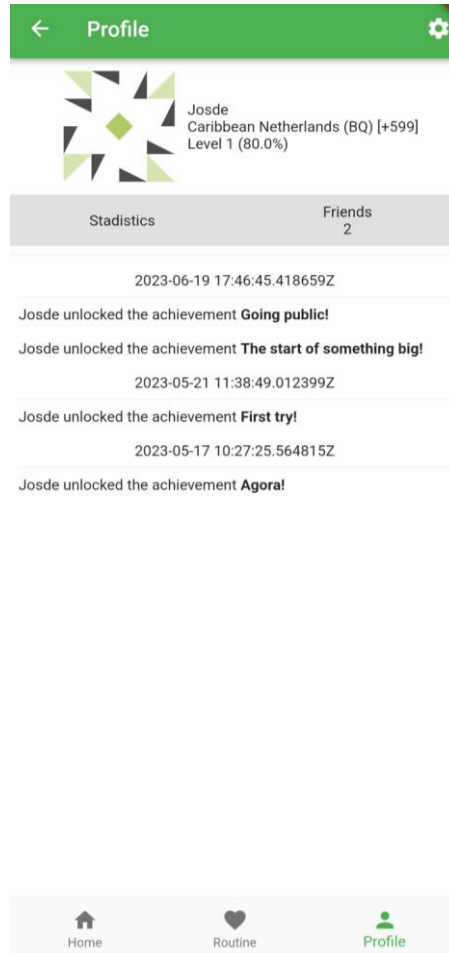


Figura 10: Pantalla Ver Perfil

### 2.4.2 Ver estadísticas

Para ver las estadísticas, nos situamos en nuestro perfil de usuario y le damos click al botón “Statistics”, que se puede ver en la *figura 9*.

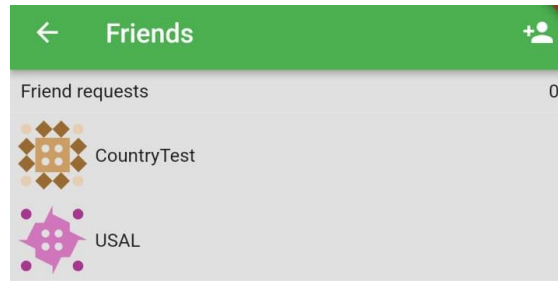


Figura 11: Pantalla Estadísticas

## 2.5 GESTIÓN SOCIAL

### 2.5.1 Ver amigos

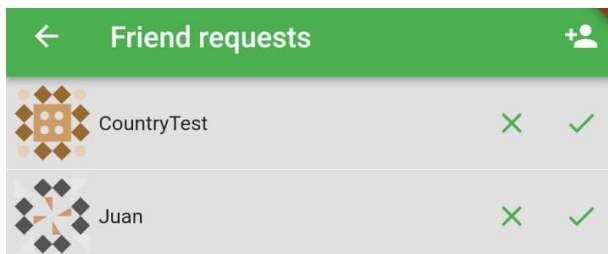
Para ir a la parte de la gestión social, nos situamos en el perfil de nuestro usuario y le damos click al botón que pone “Friends”, el cual se puede apreciar en la *figura 9*. Esto nos traerá a la pantalla de amigos.



*Figura 12: Pantalla Amigos*

### 2.5.2 Ver solicitudes de amistad

Para ver nuestras solicitudes de amistad, como se enseña en la *figura 13*, nos situamos en la pantalla de amigos como se explicó en el paso anterior, y le damos click al botón con un icono de añadir amigos que se encuentra en la barra superior de la pantalla, y que se puede apreciar en la *figura 11*.



*Figura 13: Pantalla Solicitudes de Amistad (sin solicitudes)*



### 2.5.3 Enviar solicitudes de amistad // Compartir QR amistad

Para enviar una solicitud de amistad o compartir nuestro código de amistad, nos situamos en la pantalla de solicitudes de amigo, como se explicó en el punto anterior, y le damos, nuevamente, al botón del icono de “añadir amigo” que se ve en la parte superior de la *figura 12*.

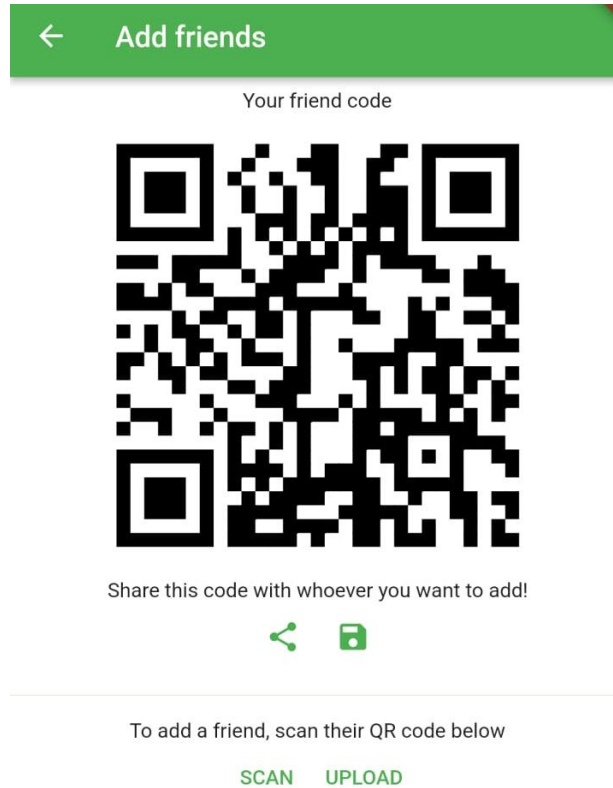


Figura 14: Pantalla Añadir Amigo // Compartir QR

### 2.5.4 Ver feed

Para ver el feed, nos situamos nuevamente en la pantalla principal usando la barra inferior de la aplicación. Una vez estamos en la pantalla principal, previamente enseñada en la *figura 4*, deslizar sobre el juego hacia la derecha sacará la pantalla de feed. Deslizar a la derecha sobre el feed sacará nuevamente el juego.

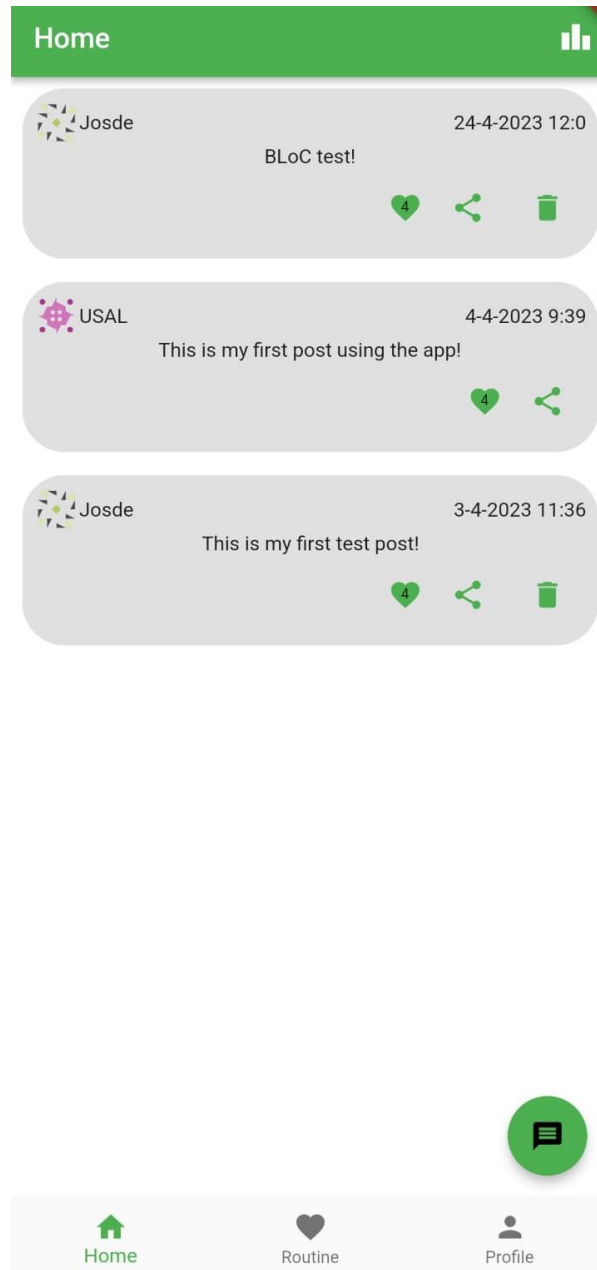


Figura 15: Pantalla Feed

## **2.6 GESTIÓN DEL JUEGO**

Para gestionar el juego, nos situamos una vez más en la pantalla principal de la aplicación, que se puede acceder dándole al botón “Home” de la barra inferior de la aplicación. Esto nos lleva a la pantalla vista en la *figura 4*

### **2.6.1 Cambiar flores**

Una vez nos hemos situado en la pantalla de la *figura 4*, darle click a cualquier flor nos enseñará un menú que nos permitirá cambiar esa flor.

## **2.7 GESTIÓN DE AJUSTES**

Para acceder a los ajustes de la aplicación, se accede a nuestro perfil tal cómo se explicó en el punto 3.4.1, y se hace click sobre el botón del engranaje que se puede apreciar en la *figura 9*.