



CalendarRewards

Treball Final de Carrera
Manual d'Usuari

Autor: **Sandra Fernández Pérez**
Consultor: Joan Vicent Orenge Serisuelo
Estudis: ETIG 2016
Data lliurament: 15/06/2016



Fitxa del Treball Final

Títol del treball:	<i>CalendarRewards</i>
Nom de l'autor:	Sandra Fernández Pérez
Nom del consultor:	Joan Vicent Orença Serisuelo Jordi Almirall López
Data de lliurament:	Juny 2016
Àrea del Treball Final:	Desenvolupament aplicacions dispositius mòbils (Android)
Titulació:	Enginyeria Tècnica en Informàtica de Gestió
Resum del treball (màxim 250 paraules):	
<p>El projecte final de carrera consistirà en el desenvolupament d'una aplicació Android per a dispositius mòbils.</p> <p>Aquesta aplicació consistirà en un calendari de recompenses per motivar els nens a realitzar les seves tasques diàries.</p> <p>Mitjançant un sistema de puntuació, on cada tasca i cada recompensa té assignats uns punts, cada nen tindrà el seu propi marcador. Així, en anar realitzant les tasques encomanades, el marcador del nen anirà augmentant la seva puntuació. En aconseguir una recompensa el sistema avisarà de tal fet i l'usuari podrà rebutjar el premi i continuar acumulant punts o, pel contrari, canviar els punts pel premi. En aquest últim cas, s'afegirà un event al calendari per a tenir-ho present.</p>	
Abstract (in English, 250 words or less):	
<p>The final project consists of developing an application for Android mobile devices.</p> <p>This application consists of a calendar of rewards to motivate children to perform their daily tasks.</p> <p>Using a scoring system where each task and each reward have assigned points, each child will have their own scoreboard. Thus, making the tasks, the child's scoreboard will increase your score. Getting a reward, the system will alert the user of such fact and may reject the prize and continue to accumulate points or otherwise, may to exchange points for prizes. In the latter case, will add a calendar event to have it present.</p>	
Paraules clau (entre 4 i 8):	Android SQLite Calendario Tarea Recompensa Premio Punto



Índex

Fitxa del Treball Final	2
Índex	3
1. Instal·lació	4
2. Ús	6
2.1. Pantalla de presentació	6
2.2. Pantalla principal	7
2.3. Pantalla de configuració	8
2.4. Pantalla d'edició de perfil	9
2.5. Pantalla de calendari setmanal	10
2.6. Pantalla de llistat de tasques	11
2.7. Pantalla d'edició de tasca	11
2.8. Pantalla de llistat de premis	12
2.9. Pantalla d'edició de premi	13



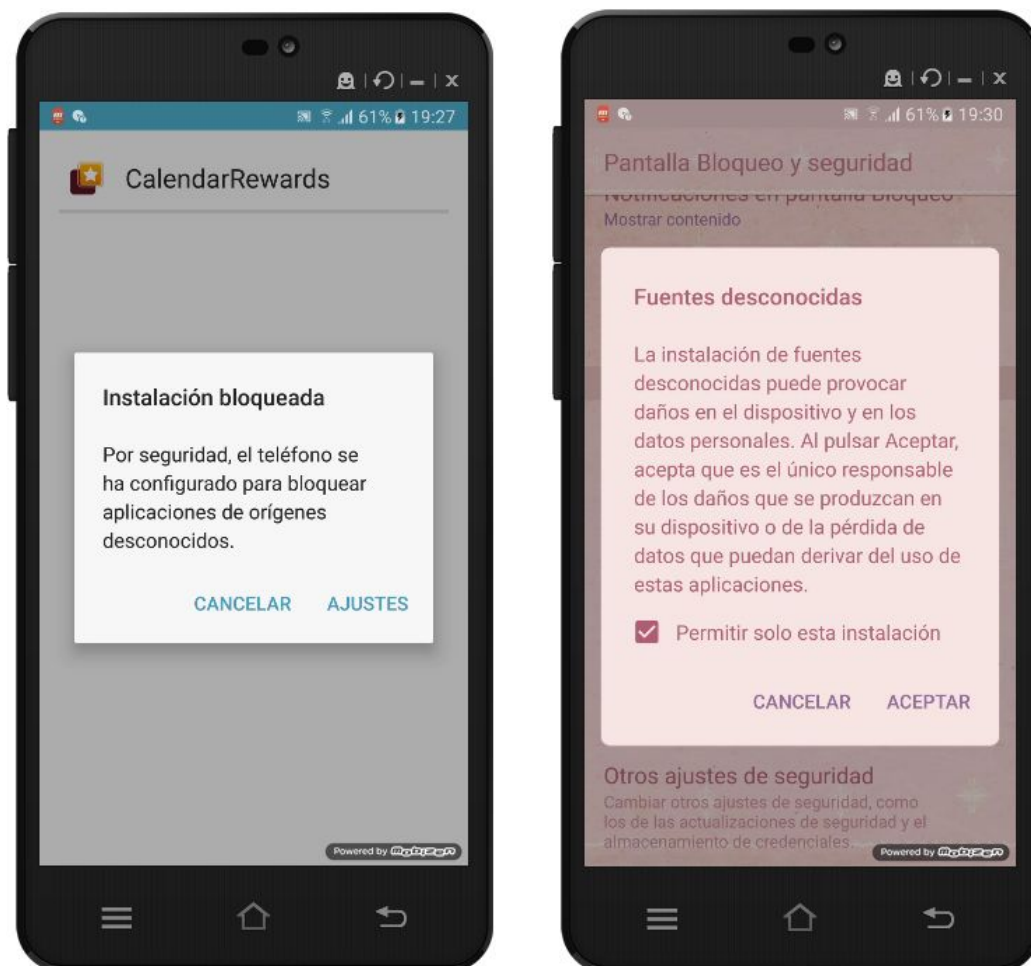
1. Instal·lació

Per instal·lar *CalendarRewards* s'han de complir els següents requisits:

- ❑ Disposar d'un dispositiu mòbil amb Android o superior.
- ❑ Disposar d'un mínim de 30MB d'espai lliure al dispositiu.

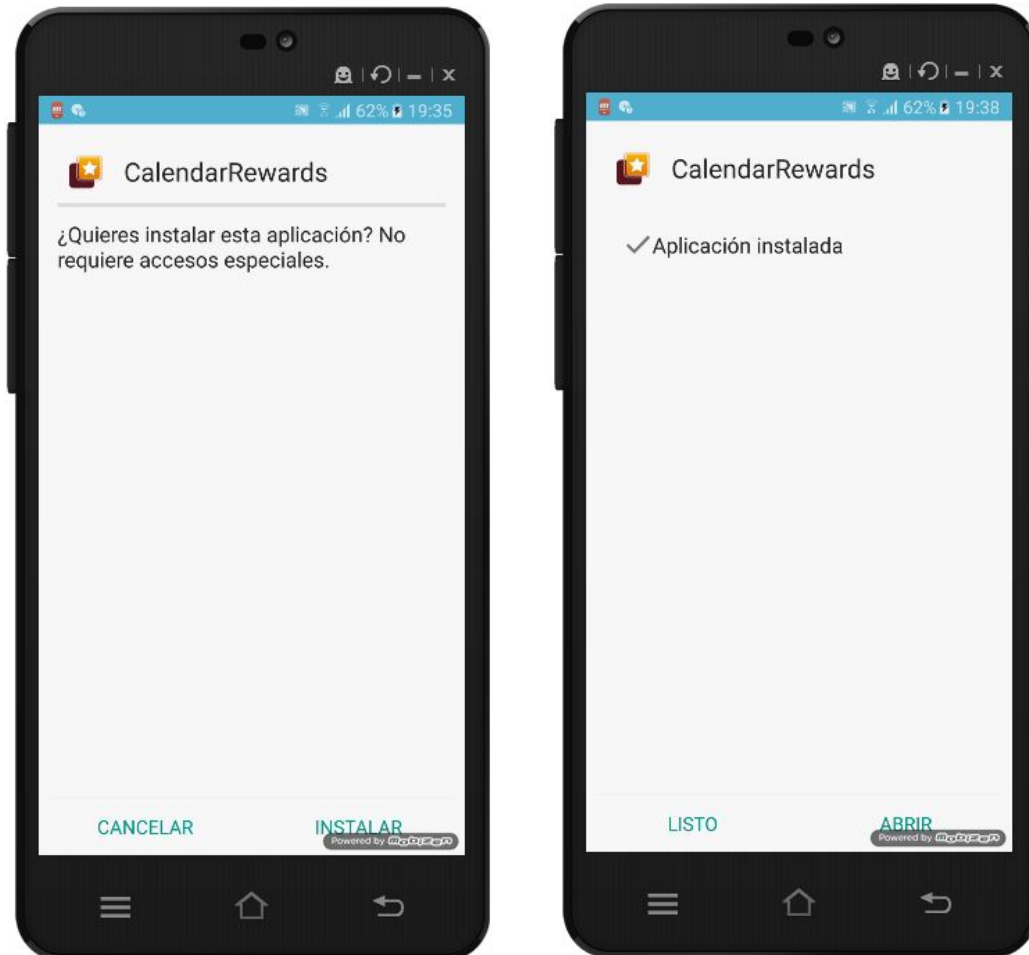
Si complim els requisits, l'únic que hem de fer és executar l'arxiu *CalendarRewards.apk*. Un programa insta·lador ens guiarà per tot el procès.

Si durant aquest procès surt un missatge semblant al següent, haurem d'anar a *Ajustes* i canviar la configuració per a que permeti l'instal·lació de fonts desconegudes, almenys per a realitzar aquesta instal·lació.





En aparèixer la següent pantalla li donem a *Instalar* i esperem a que el procés finalitzi. En acabar, un missatge confirmarà que l'aplicació ha estat instal·lada.



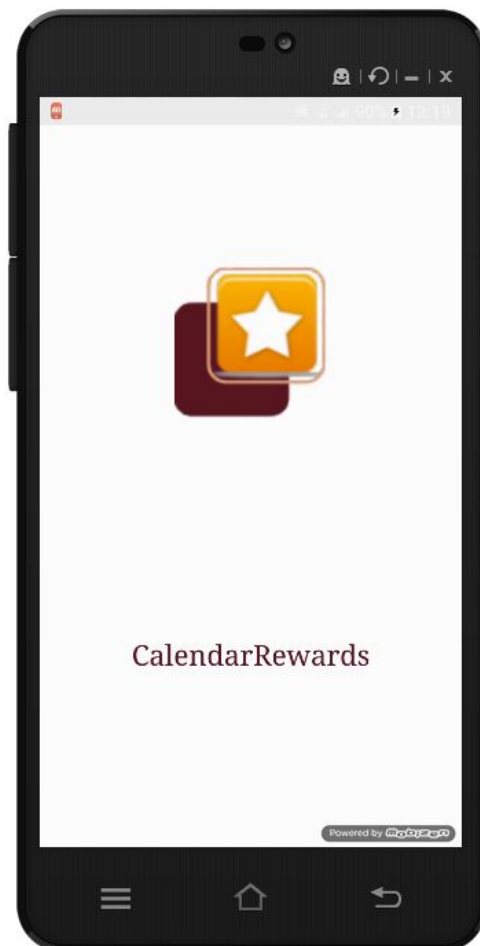


2. Ús

En aquest apartat descriuré breument les funcionalitats de cada una de les pantalles de l'aplicació *CalendarRewards*.

2.1. Pantalla de presentació

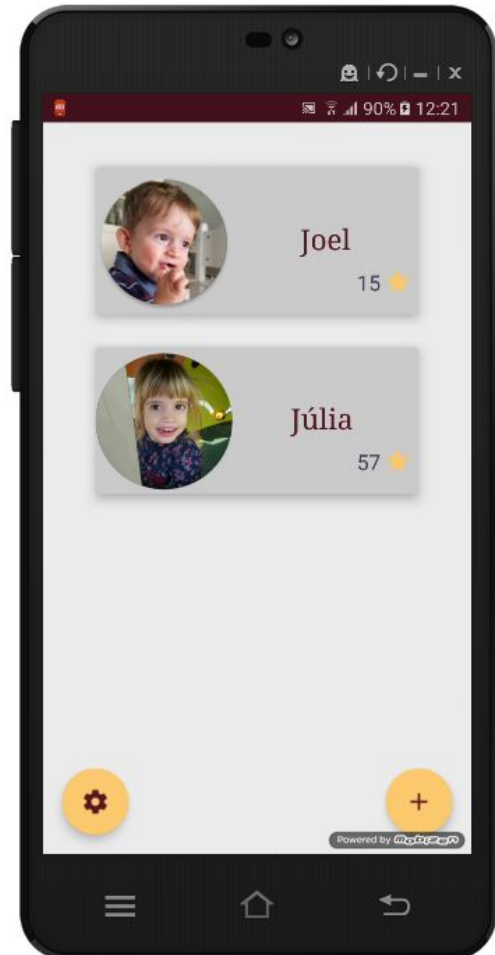
Aquesta pantalla no té cap funcionalitat de cara a l'usuari, només es mostra en iniciar l'aplicació a mode de presentació de la pròpia aplicació. Despareix en uns segons per mostrar la pantalla principal.



2.2. Pantalla principal

La pantalla principal, o pantalla de perfils, mostra les fitxes del nen donats d'alta al sistema i té diverses funcionalitats:

- ❑ Afegir un nou perfil de nen o nena. Mitjançant el botó flotant “+” s’obre la pantalla d’edició de perfil.
- ❑ Edició d’un nen o nena. En mantenir premuda una fitxa d’un nen s’accedeix a la pantalla d’edició de perfil.
- ❑ Visualització del calendari setmanal de recompenses d’un nen o nena. En prémer una fitxa s’obre el seu calendari setmanal.
- ❑ Accedir a la configuració de l’aplicació. Mitjançant el botó flotant de l’esquerra s’accedeix a la pantalla de configuració.

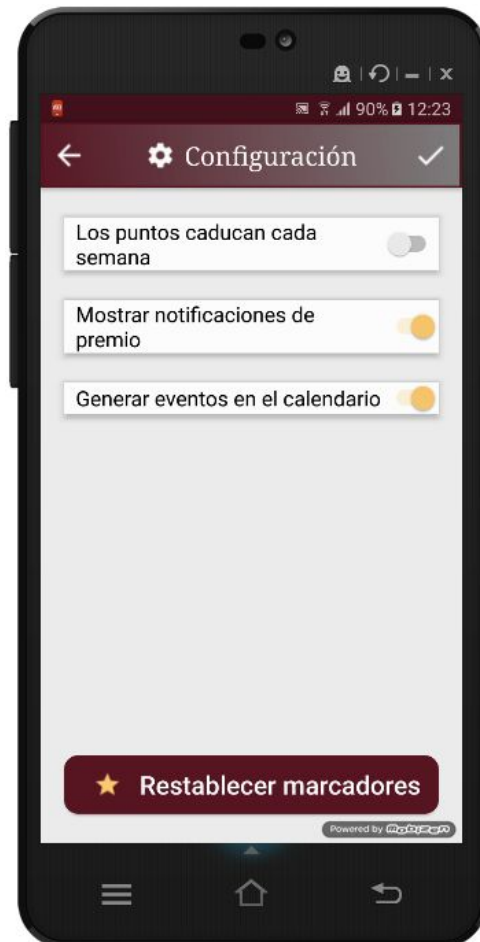


2.3. Pantalla de configuració

Aquesta pantalla mostra les opcions de configuració de l'aplicació i també permet, en qualsevol moment, fer un restabliment de marcadors. En concret, les opcions que permet modificar són:

- Caducitat dels punts setmanalment. Si aquesta opció està activa, en acabar la setmana, tots els marcadors es restabliran a zero. Si no està activa, els punts s'acumularan setmana rere setmana.
- Mostrar notificacions de premi. Si està activa, quan un nen aconsegueix la puntuació suficient per bescanviar per un premi, es mostra una notificació flotant a la part inferior de la pantalla i una altra notificació a la barra d'estat.
- Generar events al calendari. Si està activa, en bescanviar els punts per un premi, donarà l'opció a l'usuari de generar un event al calendari dessitjat com a recordatori del premi aconseguit.

Finalment, podem cancel·lar o acceptar els canvis realitzats.



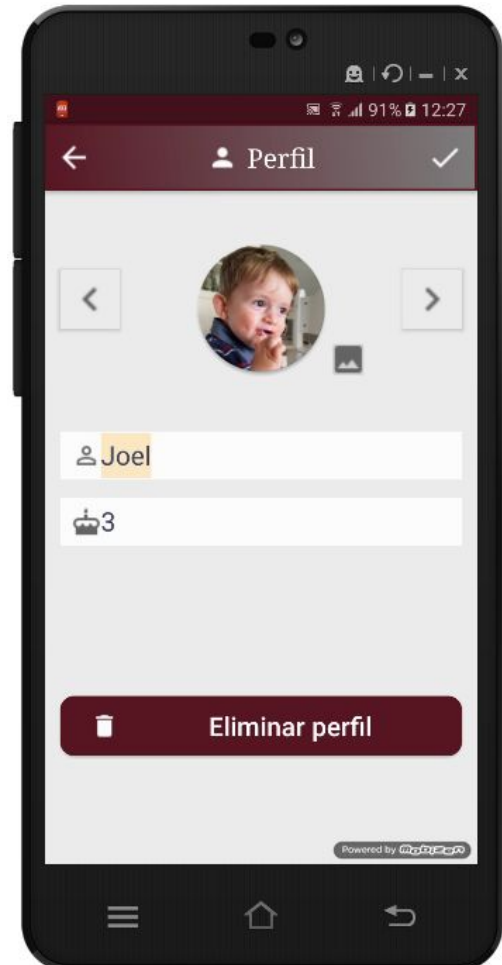
2.4. Pantalla d'edició de perfil

A aquesta pantalla s'accedeix tant si es vol afegir un nou nen al sistema, com si es vol editar un de ja existent. La diferència principal està en què si és una edició es mostra la informació del nen i, a més, apareix un botó que dóna l'opció d'eliminar el perfil.

Podem editar el nom, la edat i la imatge del perfil. Com a imatge podem escollir una de les imatges de perfil preexistents (mitjançant les fletxes) o posar una imatge pròpia (mitjançant el botó que es troba al costat dret de la imatge). Si es vol utilitzar una imatge d'alta qualitat es recomana que la imatge estigui en horitzontal.

Finalment, podem cancel·lar o acceptar els canvis realitzats.

Per a eliminar un perfil, apareixerà un missatge de confirmació. Només es poden eliminar els perfils que no tinguin tasques o recompenses assignades.





2.5. Pantalla de calendari setmanal

És a aquesta pantalla on trobem la funcionalitat principal de l'aplicació: marcar les tasques realitzades per aconseguir els punts suficients per poder bescanviar pels premis.

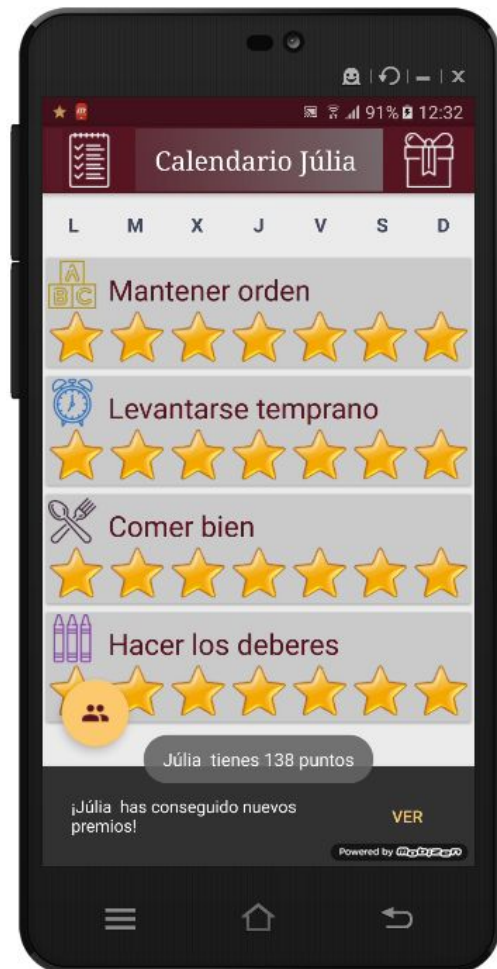
Al calendari es mostren les tasques assignades al nen per cada dia de la setmana. Les tasques són fàcilment comprensibles pels més petits gràcies a les imatges relacionades.

En prémer les estrelles, aquestes es poden marcar o desmarcar. Un so inconfusible alertarà de l'acció realitzada. A més, el marcador actualitzat es mostrarà momentàniament a la pantalla.

En aconseguir els punts suficients per bescanviar per un premi, si així està configurat, una notificació inferior indicarà tal fet. Des d'aquesta notificació es podrà accedir al llistat de premis per si, si així es decideix, bescanviar els punts.

Una altra notificació apareixerà a la barra d'estat del dispositiu. Aquesta quedarà visible fins que l'usuari accedeixi al llistat de premis o directament l'esborri.

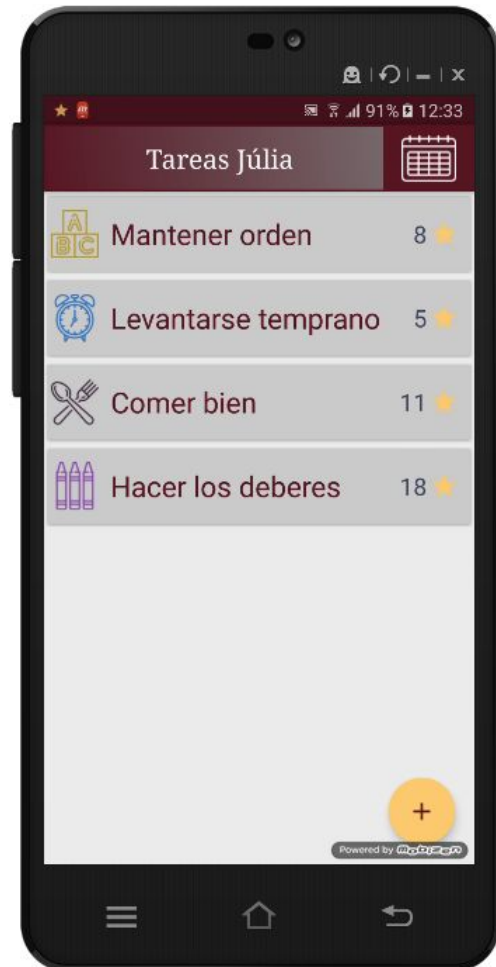
Des de la pantalla de calendari, a més, podem accedir de forma directa al llistat de tasques i premis assignats al nen o nena, mitjançant els botons de la barra superior. També podem tornar a la pantalla principal mitjançant el botó flotant inferior esquerra.



2.6. Pantalla de llistat de tasques

Des d'aquest llistat s'assignen les tasques setmanals al nen o nena. Permet assignar una nova tasca al nen, mitjançant el botó flotant "+", o editar les tasques que ja té assignades.

Per accedir a l'edició d'una tasca només s'ha de premer la tasca al llistat. A l'edició d'una tasca també es permet treure la tasca al nen, per a que ja no surti al seu calendari.



2.7. Pantalla d'edició de tasca

A aquesta pantalla s'accedeix tant si es vol assignar una nova tasca al nen, com si es vol editar una de ja existent. La diferencia principal està en què si és una edició es mostra la informació de la tasca i, a més, apareix un botó que dona l'opció de treure la tasca del seu calendari.

Podem editar el nom, la puntuació que té i la imatge relacionada. Com a imatge podem escollir una de les imatges de tasca preexistents (mitjançant les fletxes).

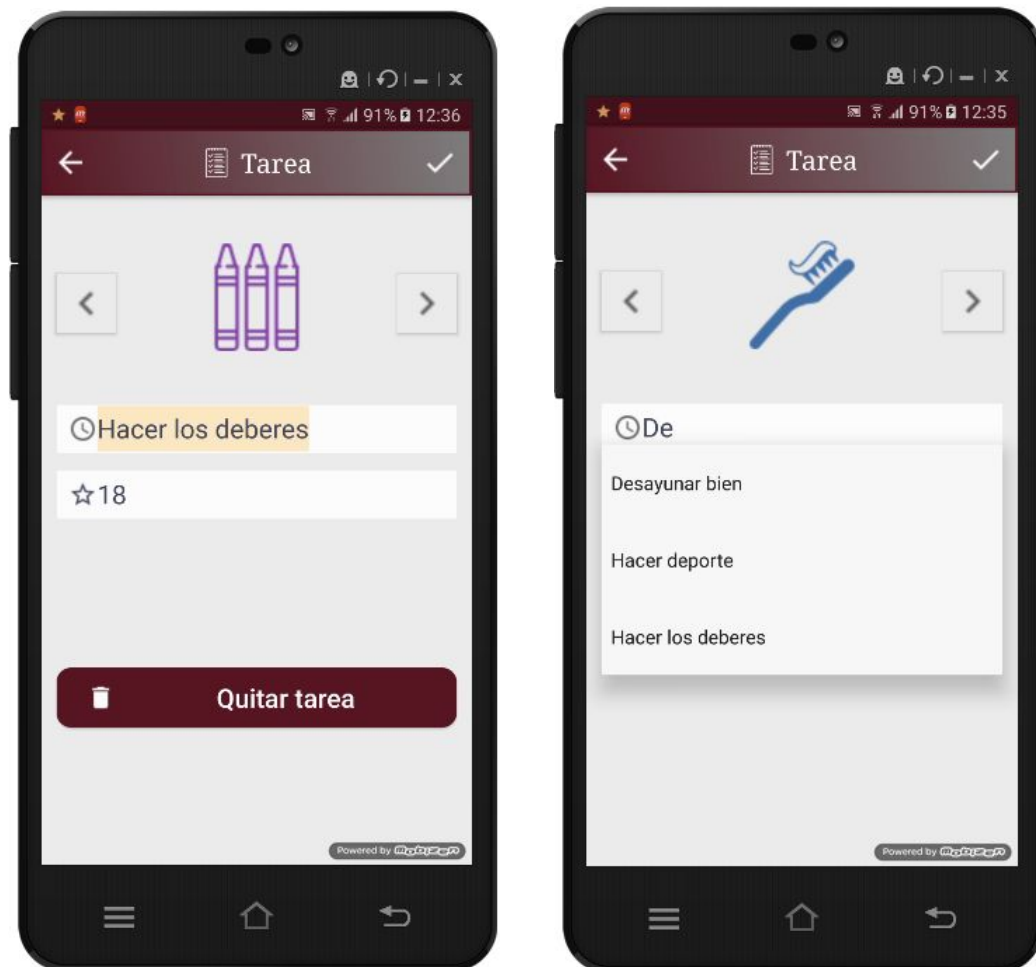
En editar el nom, apareixeran totes aquelles tasques coincidents que ja existeixin al



sistema. Si s'escull una, es carregarà la seva informació (nom, puntuació i imatge). Per a fer el procès d'assignació de tasques més funcional, al sistema ja existeixen per defecte les tasques més comunes.

Finalment, podem cancel·lar o acceptar els canvis realitzats.

Per a treure una tasca assignada al perfil, apareixerà un missatge de confirmació. Només es poden treure les tasques que no tinguin realitzacions en la setmana.



2.8. Pantalla de llistat de premis

Des d'aquest llistat s'assignen els premis al nen o nena i també es fan els canvis per punts.

Per assignar un nou premi al nen s'utilitza el botó flotant "+".

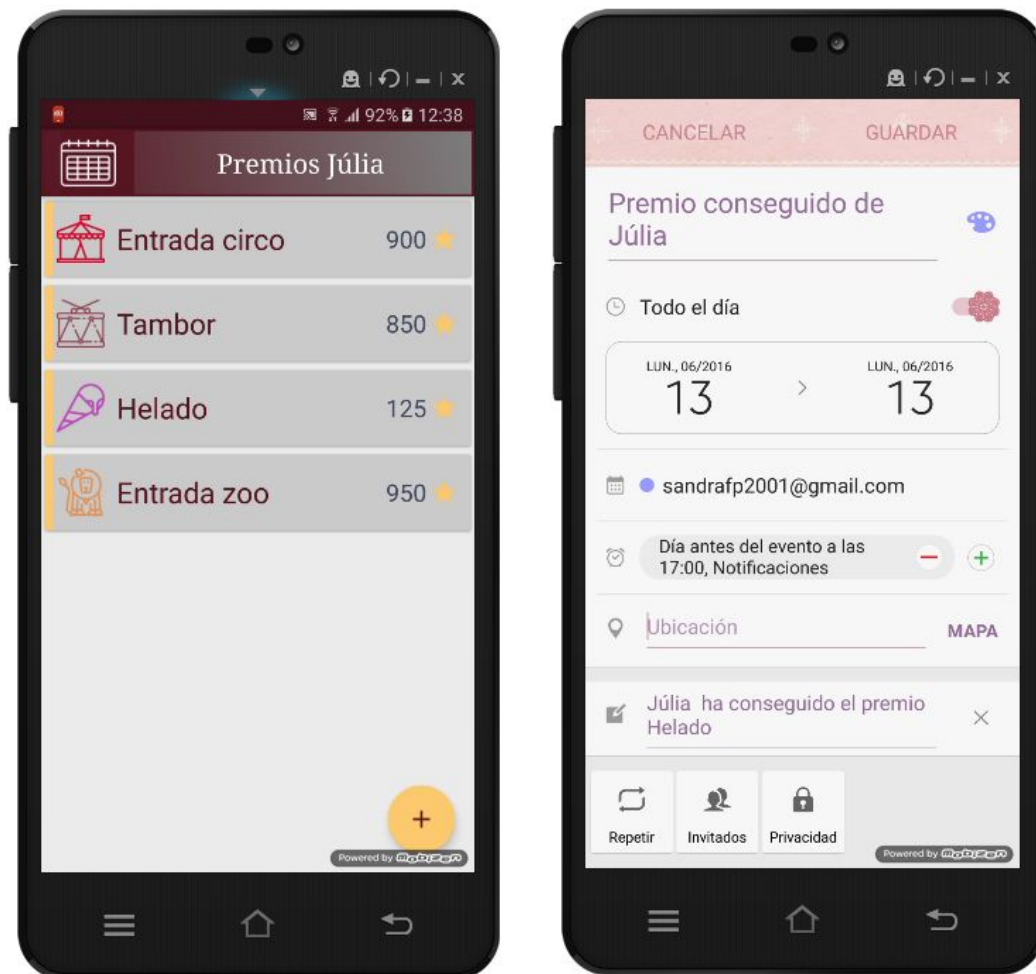
Per accedir a l'edició d'un premi només s'ha de premer el premi al llistat. A l'edició d'un



premi també es permet treure el premi al nen, per a que ja no el pugui bescanviar pels punts.

Per bescanviar els punts per un premi, aquest s'ha d'arrossegar al llistat. Si el nen no té suficients punts s'informarà de tal fet. Si sí que en té, apareixerà un missatge per confirmar el canvi. A la pantalla apareixerà el marcador del nen actualitzat.

A més, si així està configurat, es preguntarà si es vol generar un event de calendari. En acceptar, apareixerà l'event per poder modificar-lo i guardar-lo, o bé descartar-lo.



2.9. Pantalla d'edició de premi

A aquesta pantalla s'accedeix tant si es vol assignar un nou premi al nen, com si es vol editar un de ja existent. La diferencia principal està en què si és una edició es mostra la



informació del premi i, a més, apareix un botó que dóna l'opció de treure el premi al nen.

Podem editar el nom, la puntuació que té i la imatge relacionada. Com a imatge podem escollir una de les imatges de premi preexistents (mitjançant les fletxes).

En editar el nom, apareixeran tots aquells premis coincidents que ja existeixin al sistema. Si s'escull un, es carregarà la seva informació (nom, puntuació i imatge). Per a fer el procés d'assignació de premis més funcional, al sistema ja existeixen per defecte els premis més comuns.

Finalment, podem cancel·lar o acceptar els canvis realitzats.

Per a treure un premi assignat al perfil, apareixerà un missatge de confirmació.

