



Universidad de Valladolid

Escuela de Ingeniería Informática

Trabajo Fin de Grado

Grado en Ingeniería Informática
Mención Ingeniería de Software

Manual de usuario

Autor:

D^a. Cristina Gómez Escribano

Tutores:

D^a. Yania Crespo González-Carvajal

D. Cristian Tejedor García

Tabla de contenidos

Manual de usuario	5
1.1. Introducción	5
1.2. Zona pública	5
1.2.1. Acceso a la aplicación	5
1.2.2. Registro de usuario	6
1.2.3. Ver ayuda	7
1.3. Zona privada	7
1.3.1. Crear juego	8
1.3.2. Añadir punto geográfico	10
1.3.3. Eliminar punto geográfico	13
1.3.4. Ver listado de notificaciones	14
1.3.5. Aceptar y rechazar solicitud de amistad	14
1.3.6. Ver listado de amigos	15
1.3.7. Eliminar amigo	15
1.3.8. Ver perfil de un usuario	16
1.3.9. Enviar solicitud de amistad	17
1.3.10. Ver listado de logros	18
1.3.11. Compartir logro	18
1.3.12. Ver listado de juegos	19
1.3.13. Eliminar juego	20
1.3.14. Compartir juego	21
1.3.15. Ver perfil de un juego	21
1.3.16. Editar nombre de juego	22
1.3.17. Añadir comentario	23
1.3.18. Editar comentario	24
1.3.19. Eliminar comentario	26
1.3.20. Jugar	26
1.3.21. Jugar a Localizar punto	29
1.3.22. Jugar a Nombrar punto	30
1.3.23. Buscar usuario y/o juego	31
1.3.24. Modificar datos personales	32
1.3.25. Ver ayuda	34
1.3.26. Cerrar sesión	34
1.4. Cambiar idioma	34

Manual de usuario

1.1. Introducción

En este documento se describen los pasos a seguir para realizar cada una de las funcionalidades disponibles en la aplicación. Todos los datos que aparecen en cada punto, no son datos reales, sino que se han creado a efectos de pruebas de la aplicación. Los iconos usados para el avatar de usuario son de libre disposición elaborados por Freepik [1], se han obtenido de la web de Flaticon [2].

1.2. Zona pública

1.2.1. Acceso a la aplicación

Para acceder a la aplicación, se debe introducir la dirección en un navegador web. En la Figura 1.1, se ve la portada que se mostrará una vez haya cargado.

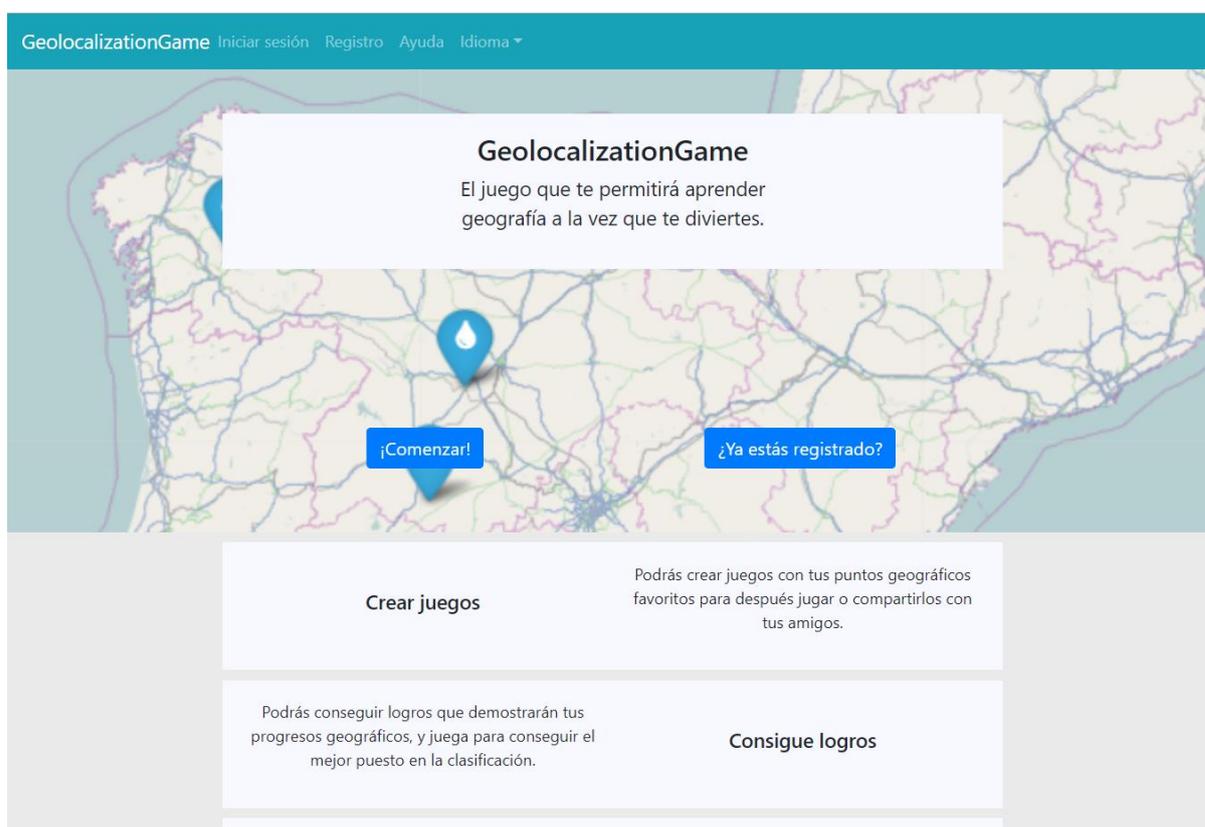


Figura 1.1: Portada aplicación

Para entrar en la aplicación es necesario pulsar el botón ¿Ya estás registrado? o el botón Iniciar sesión de la barra de navegación. En la Figura 1.2 se puede ver el inicio de sesión que se muestra una vez seleccionada una de estas dos opciones. En esta pantalla se debe introducir en usuario y contraseña y pulsar en el botón Iniciar sesión.

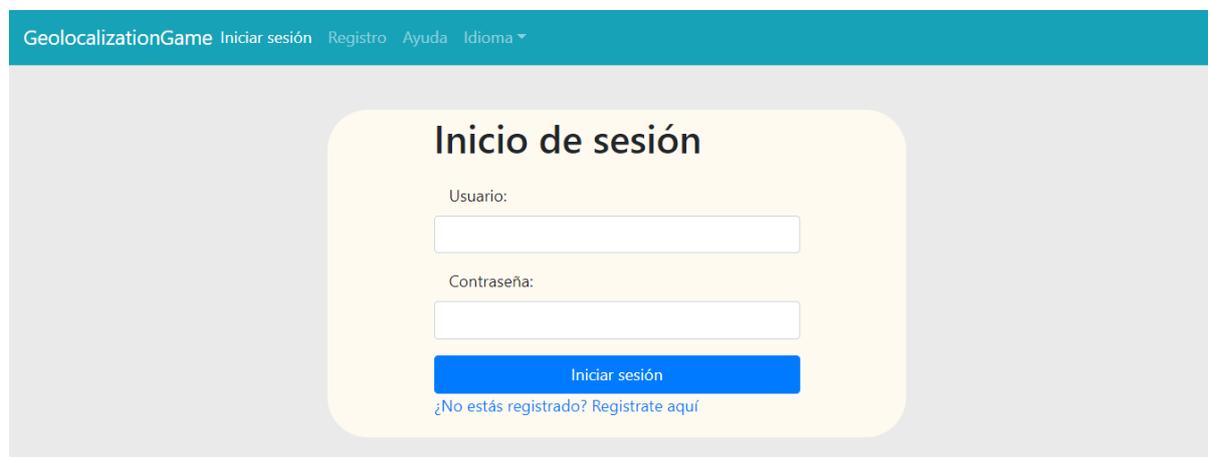


Figura 1.2: Inicio de sesión

1.2.2. Registro de usuario

Para registrar un usuario, desde la pantalla de portada, Figura 1.1, se debe pulsar en el botón ¡Comenzar! o en el botón Registro de la barra de navegación. En la Figura 1.3, se muestra la pantalla de registro que se cargará una vez pulsada una de estas opciones.

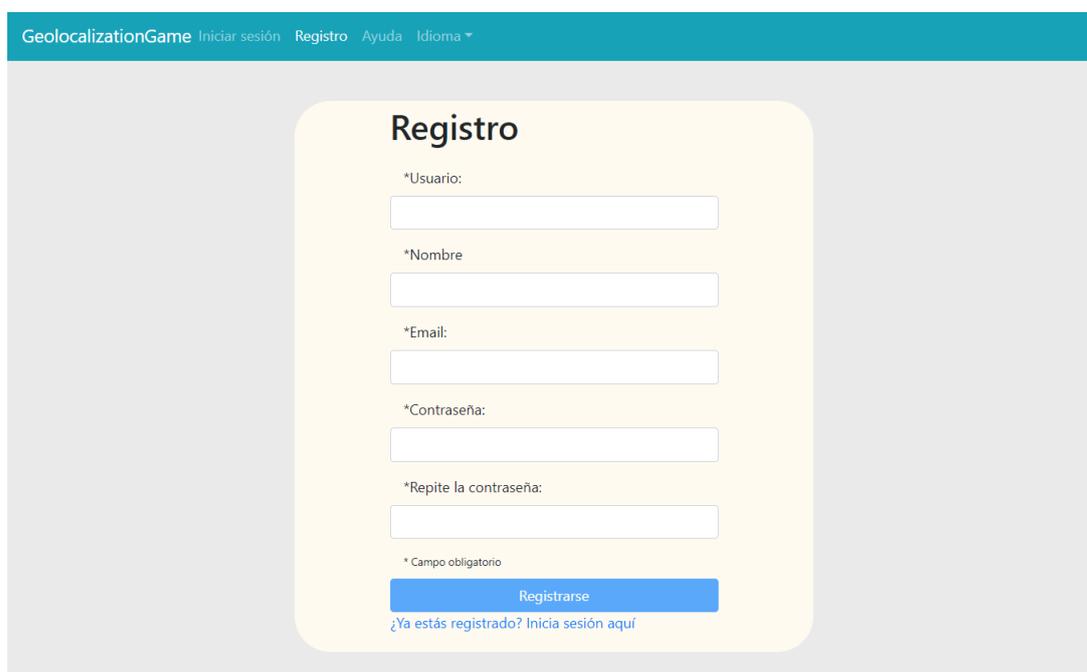


Figura 1.3: Registro

Para registrar el usuario es necesario rellenar todos los campos, usuario, nombre, email, contraseña y repetir la contraseña. Una vez hecho habrá que pulsar el botón Registrarse.

1.2.3. Ver ayuda

Para ver la ayuda, se deberá pulsar en el botón Ayuda de la barra de navegación. En la Figura 1.4, se muestra la pantalla de ayuda que se cargará una vez pulsado el botón.

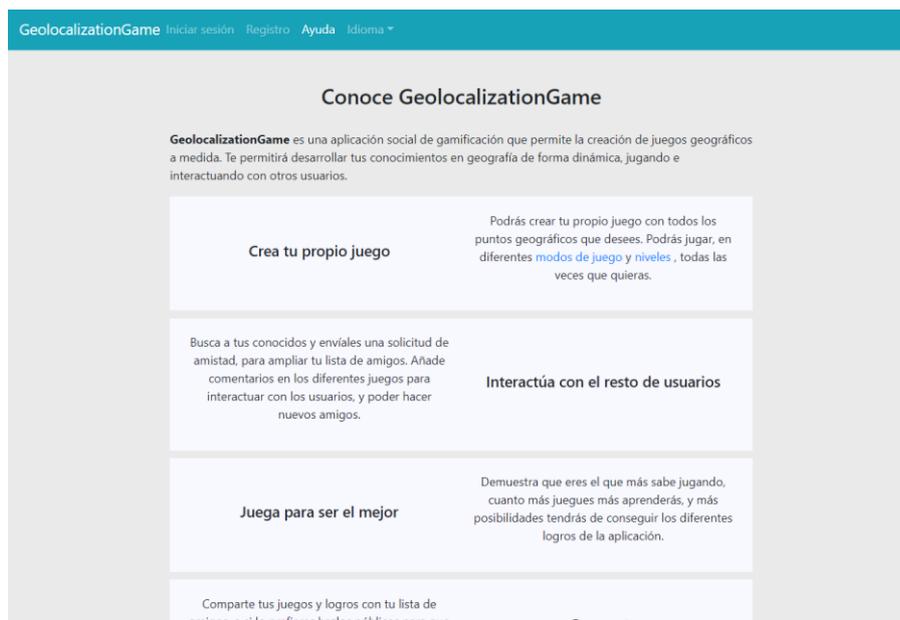


Figura 1.4: Ayuda

1.3. Zona privada

Una vez que el usuario se ha identificado en la aplicación, se le mostrará su menú de home, el cual podemos ver en la Figura 1.5. Desde aquí podrá realizar todas las funcionalidades disponibles.

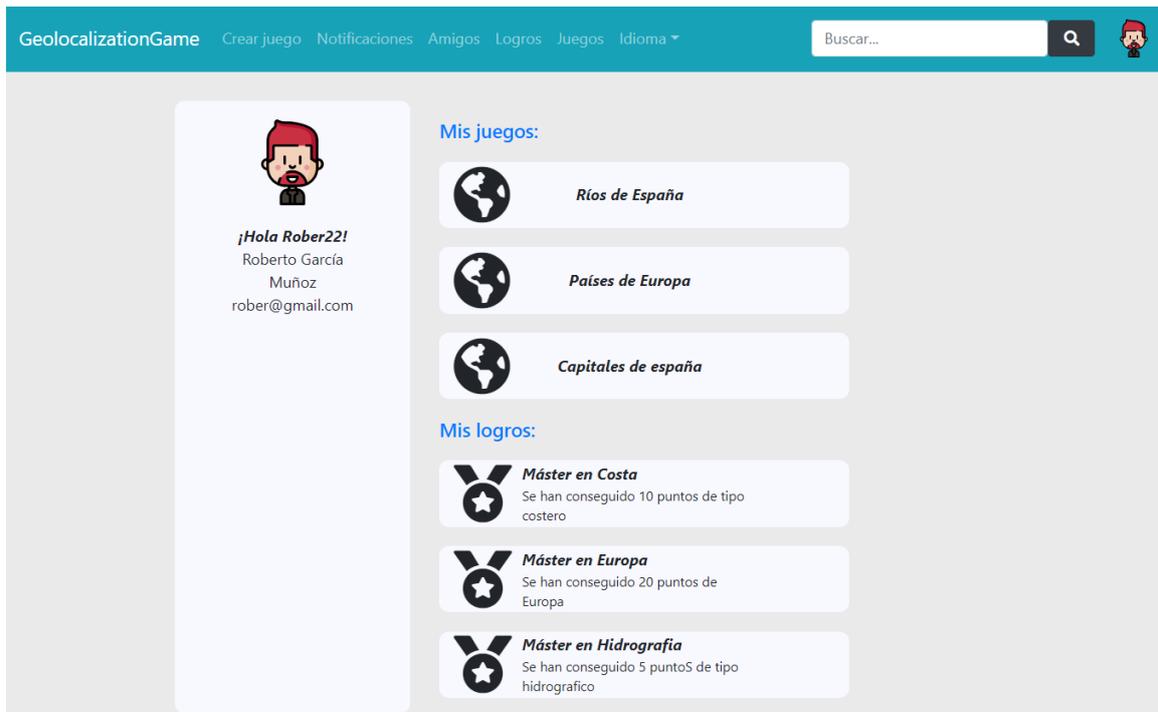


Figura 1.5: Home del usuario

1.3.1. Crear juego

Para crear un juego nuevo, se deberá pulsar en el botón Crear juego de la barra de navegación. En la Figura 1.6, podemos ver la pantalla que se mostrará una vez pulsado el botón.

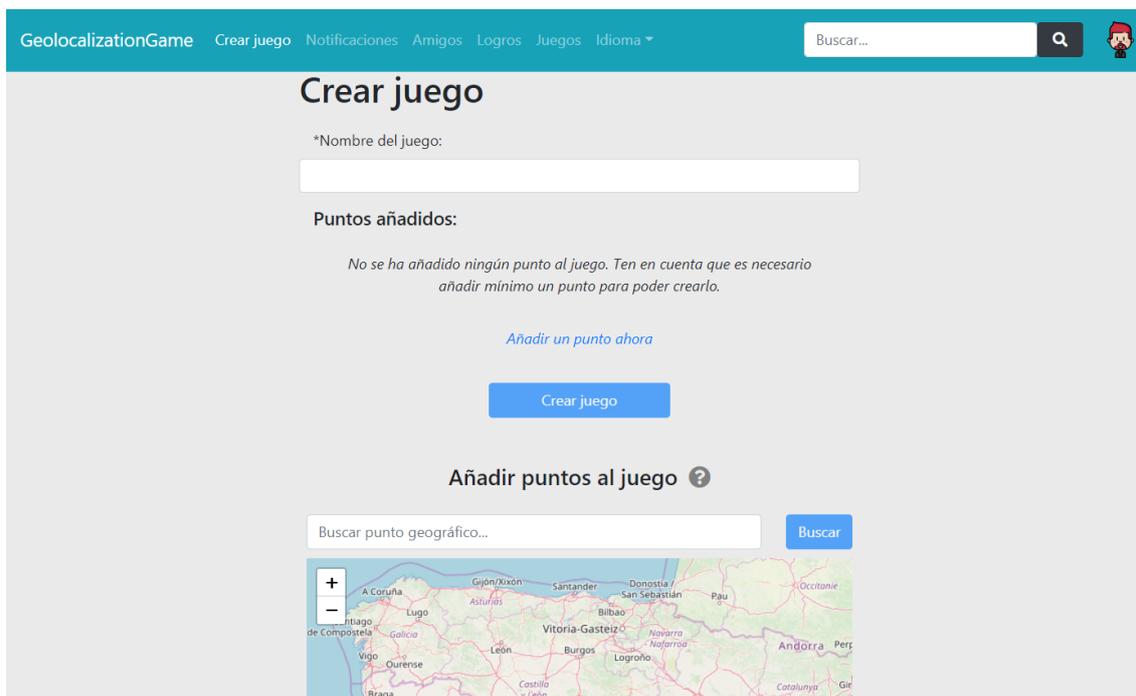


Figura 1.6: Crear juego

Para que el botón Crear juego se habilite, es necesario rellenar el nombre del juego, y añadir mínimo un punto a la lista de puntos del juego. El añadido de un punto se debe realizar en el apartado de Añadir puntos al juego, que se muestra en la misma pantalla de Crear juego, Figura 1.6. En el punto 1.3.2. *Añadir punto geográfico*, se detalla cómo agregar un punto a un juego. Además, pulsando en la interrogación que acompaña al texto de Añadir puntos al juego, se muestra una pequeña guía que explica cómo agregar un nuevo punto.

Una vez relleno el formulario correctamente, se podrá pulsar en el botón Crear juego para almacenar el nuevo juego, Figura 1.7.

Nombre	Tipo	Continente	País	
Madrid	Político	Europa	España	

Figura 1.7: Crear juego completo

Como podemos ver en la Figura 1.7, una vez que se hayan añadido puntos geográficos, tendremos la opción de eliminarlos, ver punto 1.3.3. *Eliminar punto geográfico*.

Al pulsar en Crear juego, se abrirá un modal de confirmación que habrá que aceptar, Figura 1.8. Hecho esto se almacenará el nuevo juego.

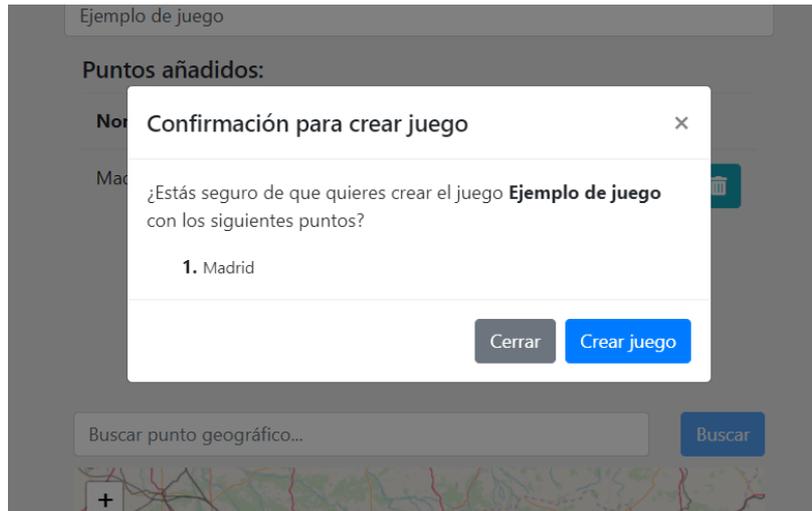


Figura 1.8: Crear juego confirmación

1.3.2. Añadir punto geográfico

En la Figura 1.9, se muestra la pantalla para agregar un punto geográfico. Para localizar un punto se debe introducir el texto y pulsar en el botón Buscar.

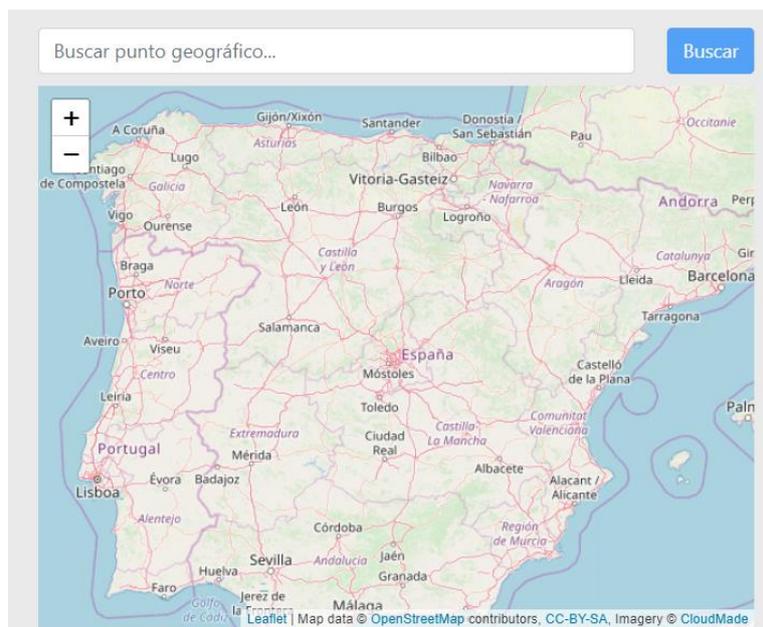


Figura 1.9: Buscar punto geográfico

Una vez hecho se mostrará un marcador en el mapa con el punto encontrado, se puede ver en la Figura 1.10.

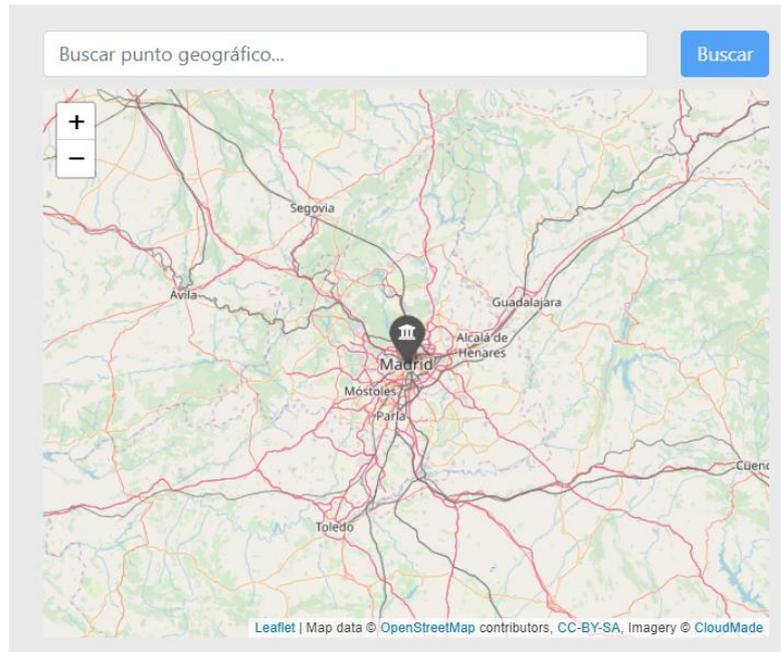


Figura 1.10: Marcador punto geográfico

Pulsando en el marcador, se muestra un diálogo resumen con la información del punto, Figura 1.11.

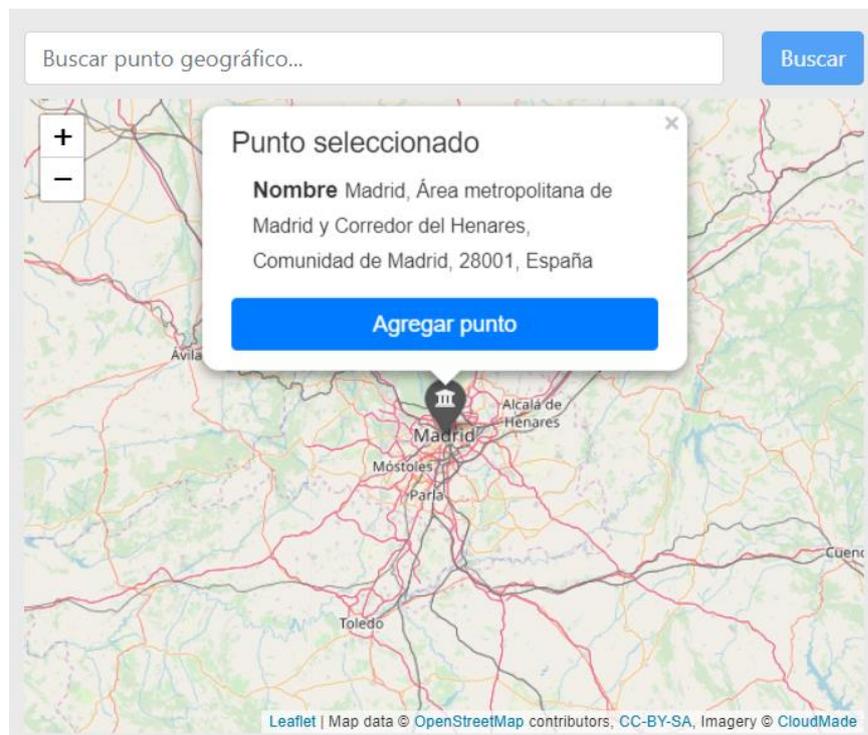


Figura 1.11: Resumen punto geográfico

Al pulsar en Agregar punto, se mostrarán los datos a rellenar para añadir el nuevo punto, Figura 1.12. En este formulario, se deberá introducir el tipo de punto, el continente y el país, cuya lista de países dependerá del continente seleccionado.

Formulario para agregar un punto

Completa el formulario para agregar el punto seleccionado:

* Selecciona el tipo de punto:
Costero

* Selecciona el continente:
Europa

* Selecciona el país:
Elige una opción...

* Campo obligatorio

Cerrar Continuar

Figura 1.12: Formulario uno punto geográfico

Una vez completado, se pulsará Continuar. A continuación, aparecerá el resumen del punto seleccionado, Figura 1.13.

Confirmación para añadir el punto

¿Estás seguro de que quieres agregar este punto al juego?

Nombre: Madrid
Tipo: Político
Continente: Europa
País: España

Atrás Cerrar Agregar punto

Figura 1.13: Confirmación punto geográfico

En esta pantalla, al pulsar en Agregar punto, se añadirá el punto en el juego seleccionado.

1.3.3. Eliminar punto geográfico

Para eliminar un punto geográfico, se debe pulsar en el botón de la papelera que acompaña a la información del punto, Figura 1.14 y Figura 1.15.



Figura 1.14: Eliminar punto geográfico en Crear juego

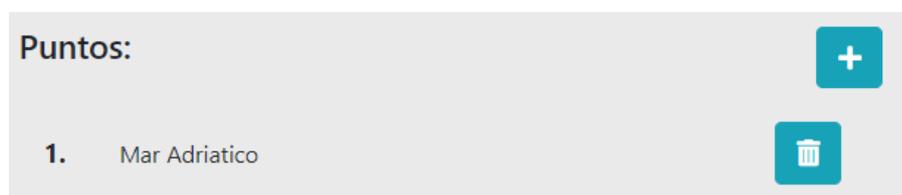


Figura 1.15: Eliminar punto geográfico en Perfil de juego

Tras pulsar en este botón, se mostrará un diálogo de confirmación en el cual habrá que seleccionar el botón Eliminar punto. En este momento se eliminará el punto geográfico del juego, Figura 1.16.

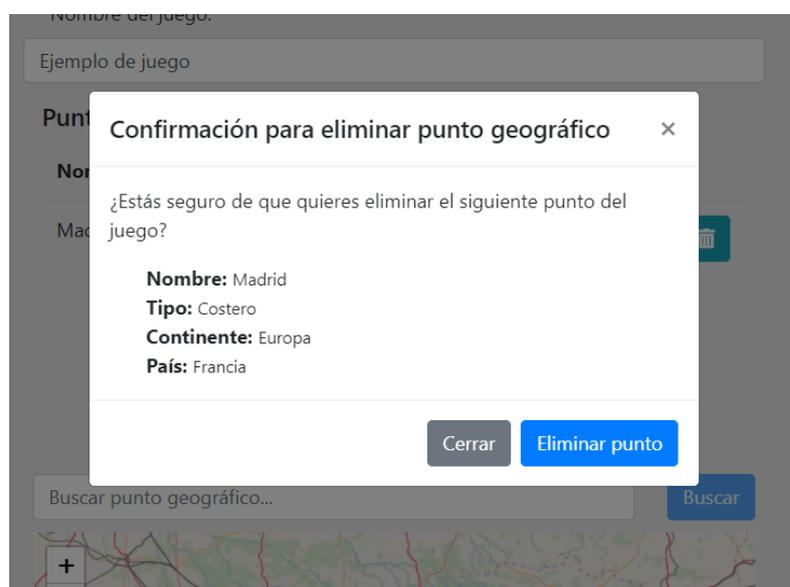


Figura 1.16: Eliminar punto geográfico confirmación

1.3.4. Ver listado de notificaciones

Para ver la lista de notificaciones, se debe pulsar en el botón Notificaciones de la barra de navegación. En la Figura 1.17, se muestra un ejemplo de esta vista.

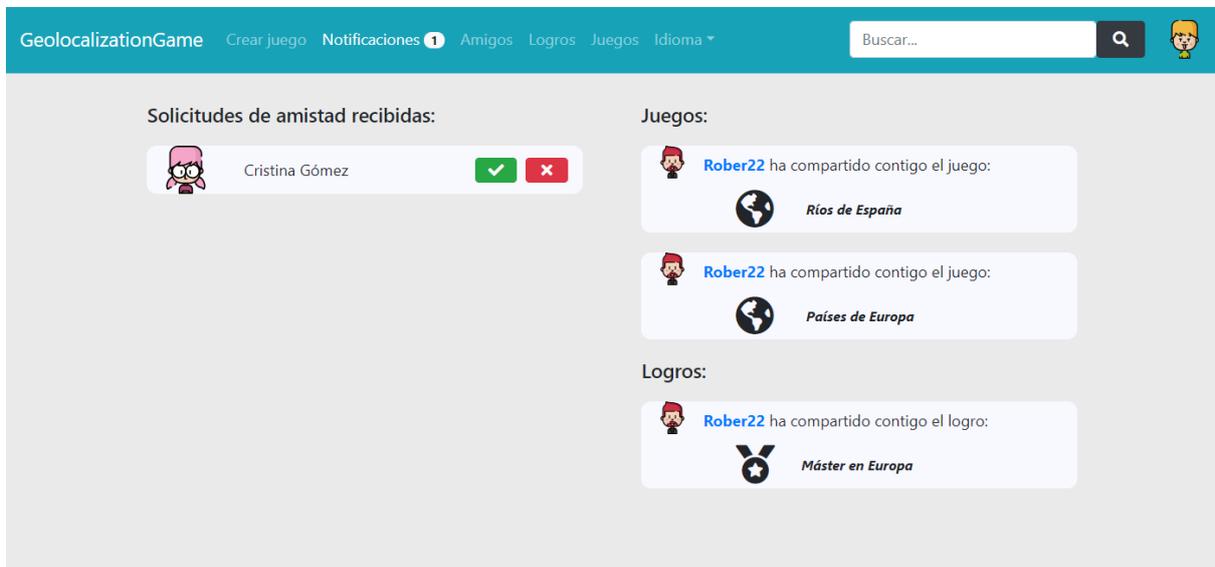


Figura 1.17: Listado de notificaciones

Aquí podemos ver las solicitudes de amistad recibidas y, los juegos y logros que nos han compartido nuestros amigos.

1.3.5. Aceptar y rechazar solicitud de amistad

En la barra de navegación vemos el botón notificaciones que viene acompañado de un número que indica las solicitudes recibidas pendientes que tiene el usuario. Desde esta pantalla de notificaciones, Figura 1.17, se pueden aceptar o rechazar las solicitudes de amistad pendientes. Pulsando el botón verde de la solicitud, se crearía la relación de amistad entre los usuarios, y pulsando el botón rojo se rechazaría esta solicitud, Figura 1.18.

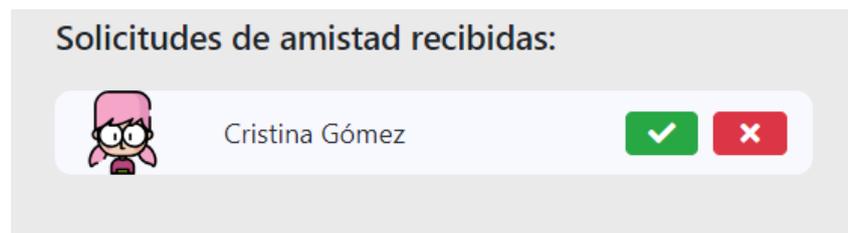


Figura 1.18: Solicitud amistad

1.3.6. Ver listado de amigos

Para ver la lista de amigos se debe pulsar el botón Amigos de la barra de navegación. Una vez hecho, se mostrará algo similar a la Figura 1.19.

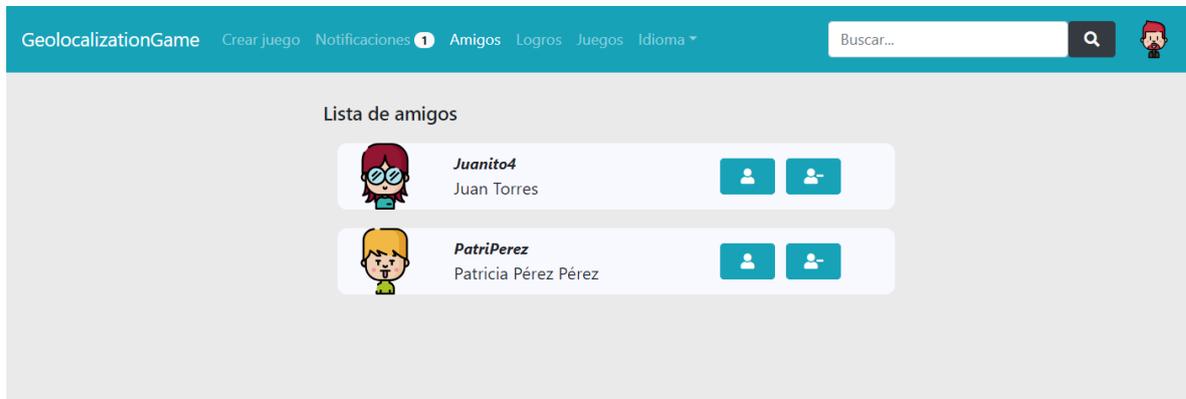


Figura 1.19: Listado amigos

1.3.7. Eliminar amigo

Desde la lista de amigos del usuario, Figura 1.19, se puede eliminar un amigo pulsando en el botón que se muestra en la Figura 1.20.



Figura 1.20: Eliminar amigo

Pulsando este botón se mostrará un modal de confirmación que se debe aceptar para proceder a eliminar el amigo, Figura 1.21.

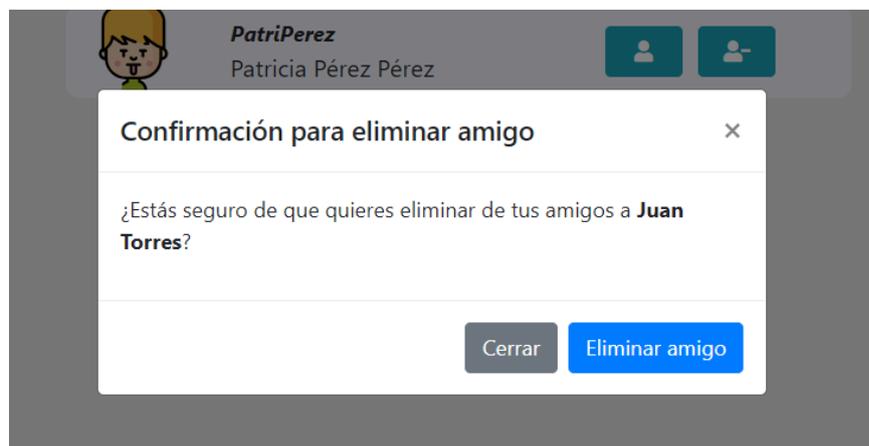


Figura 1.21: Eliminar amigo confirmación

Una vez se pulse en Eliminar amigo, se eliminará el amigo de la lista de amigos del usuario identificado.

También podemos eliminar un amigo desde su perfil de usuario, con el mismo botón, ver 1.3.8. *Ver perfil de un usuario.*

1.3.8. Ver perfil de un usuario

Se puede acceder al perfil de un usuario pulsando en cualquier nombre y/o avatar que aparezca en la aplicación de cualquier usuario, Figura 1.22.

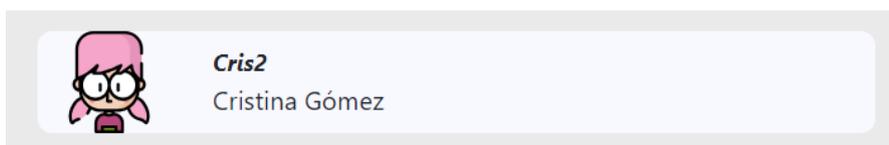


Figura 1.22: Datos usuario

También se puede acceder al perfil de un usuario desde el listado de amigos, Figura 1.19, pulsando en el botón de perfil de usuario, Figura 1.23.



Figura 1.23: Botón perfil usuario

Una vez que se pulse uno de estos botones, se mostrará el perfil de usuario. En la Figura 1.24, se muestra un ejemplo de perfil.

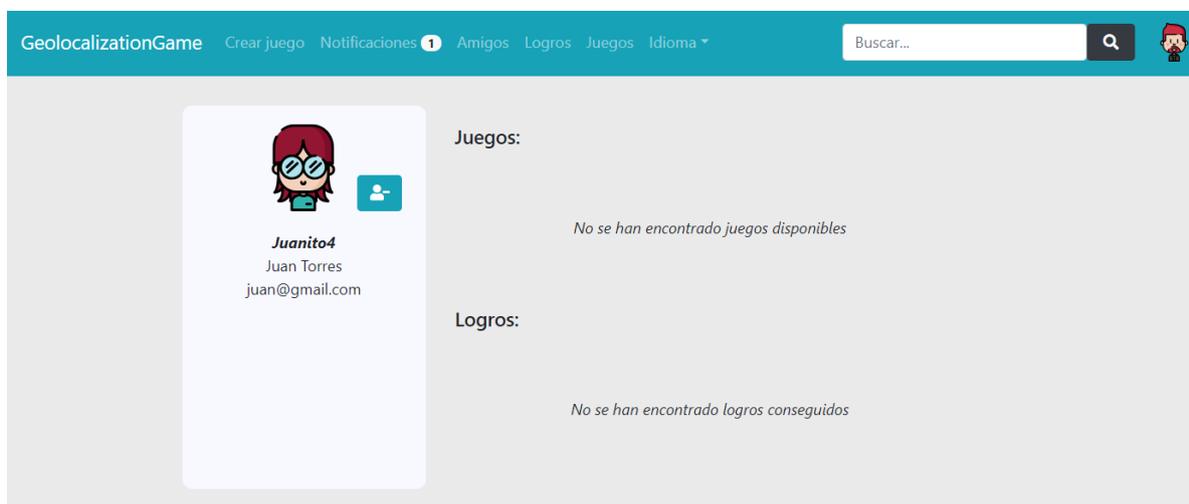


Figura 1.24: Perfil usuario

1.3.9. Enviar solicitud de amistad

Para enviar una nueva solicitud de amistad a un usuario, tenemos que acceder al perfil del usuario en cuestión, ver 1.3.8. *Ver perfil de un usuario*. Una vez dentro, debemos pulsar el botón de agregar amigo, Figura 1.25.

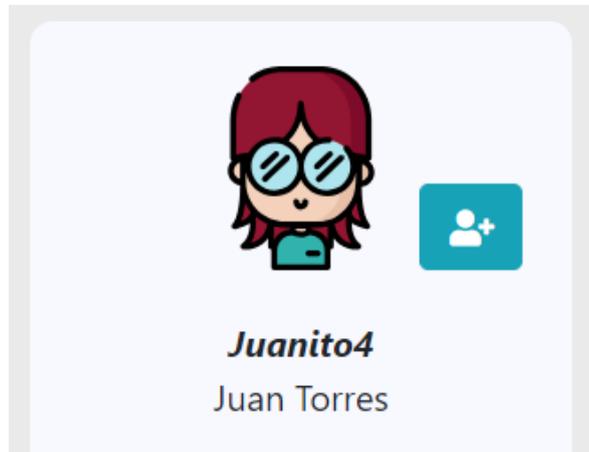


Figura 1.25: Agregar amigo

A continuación, se mostrará un diálogo de confirmación para enviar la solicitud de amistad, Figura 1.26.

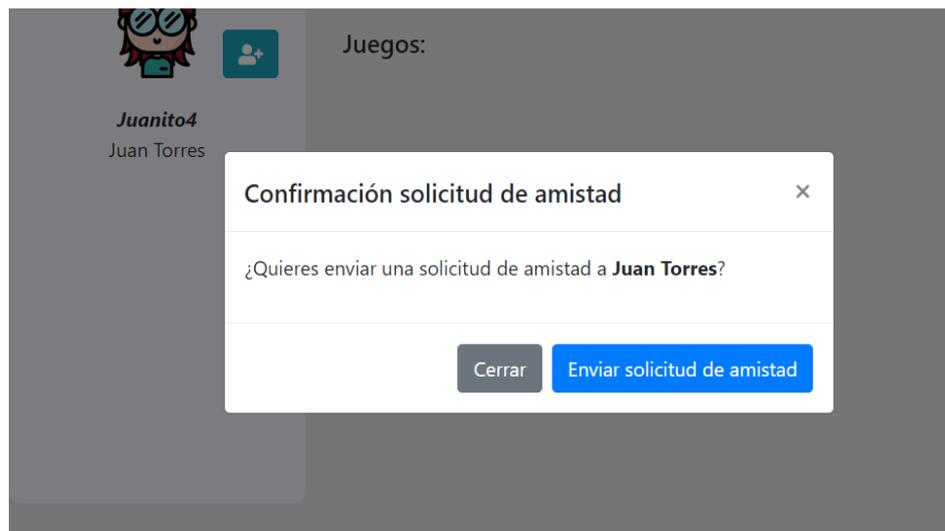


Figura 1.26: Confirmación envío solicitud amistad

Al pulsar en Enviar solicitud de amistad, se habrá realizado el envío, y el botón de enviar solicitud aparecerá deshabilitado, Figura 1.27.

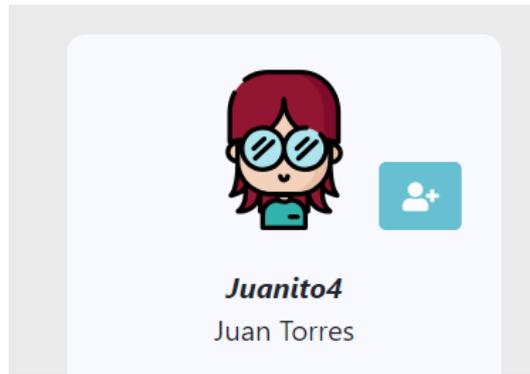


Figura 1.27: Botón deshabilitado envío solicitud

1.3.10. Ver listado de logros

Para ver la lista de logros, tenemos que pulsar en el botón Logros de la barra de navegación. Una vez pulsado, se mostrará la lista de logros que tengamos, Figura 1.28.

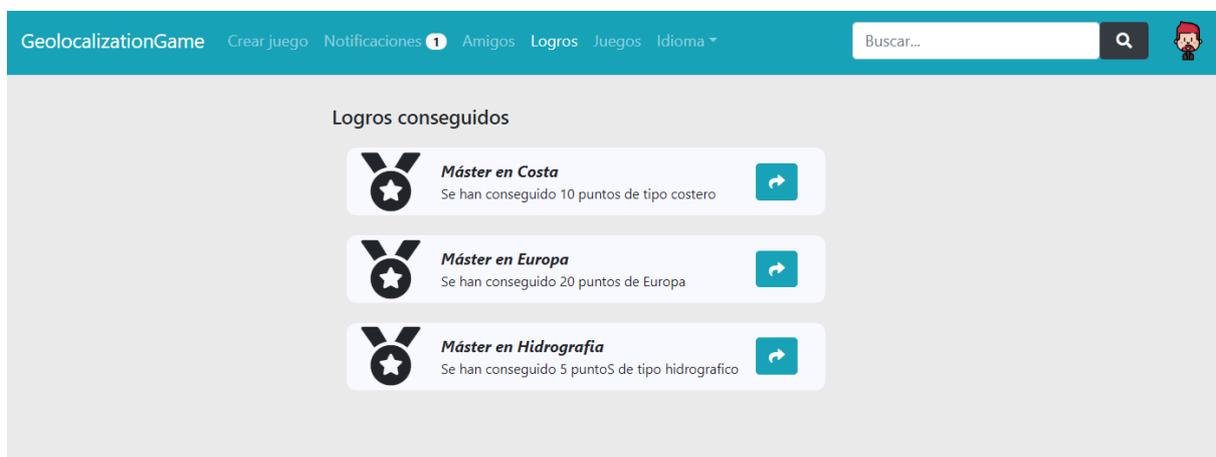


Figura 1.28: Listado de logros

1.3.11. Compartir logro

Para cambiar la visibilidad de un logro, ya sea ponerlo privado, público o sólo amigos, debemos acceder al listado de logros, *1.3.10. Ver listado de logros*. En la lista, debemos pulsar el botón de compartir del logro que queramos, Figura 1.29.

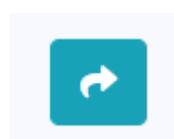
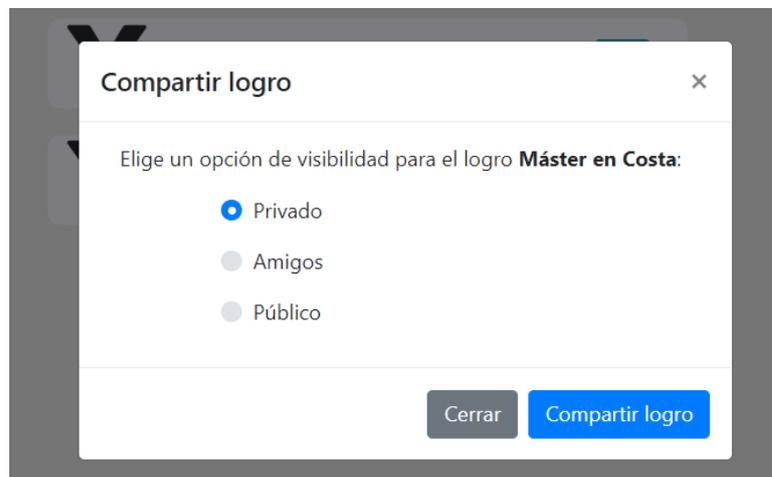


Figura 1.29: Botón compartir

Una vez pulsado, se mostrará un formulario como el de la Figura 1.30. En este tendremos que seleccionar el tipo de visibilidad deseado y pulsar en el botón Compartir logro.



El formulario 'Compartir logro' muestra un título 'Compartir logro' con un botón de cerrar (X) en la esquina superior derecha. El contenido principal indica: 'Elige un opción de visibilidad para el logro **Máster en Costa**:'.

- Privado
- Amigos
- Público

En la parte inferior del formulario hay dos botones: 'Cerrar' (gris) y 'Compartir logro' (azul).

Figura 1.30: Formulario compartir logro

1.3.12. Ver listado de juegos

Para ver la lista de juegos creados, se debe pulsar el botón Juegos de la barra de navegación. Una vez pulsado se mostrará una pantalla similar a la de la Figura 1.31. En caso de no disponer de juegos se mostrará un mensaje.

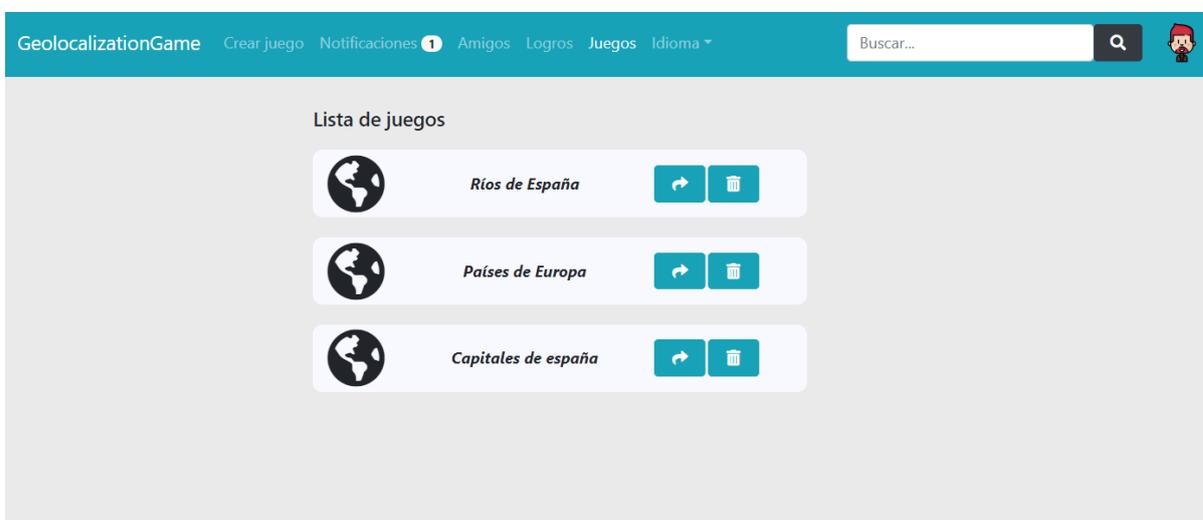


Figura 1.31: Listado de juegos

1.3.13. Eliminar juego

Para eliminar un juego, tendremos que acceder al listado de juegos, ver 1.3.12. *Ver listado de juegos*. En esta pantalla, tendremos que pulsar en el botón de la papelera del juego que se desee, Figura 1.32.



Figura 1.32: Datos juego

Después de pulsar este botón se mostrará un diálogo de confirmación, ver Figura 1.33. En este modal, se tiene que pulsar en el botón Eliminar juego. En este punto ya tendríamos el juego eliminado de nuestra lista de juegos.

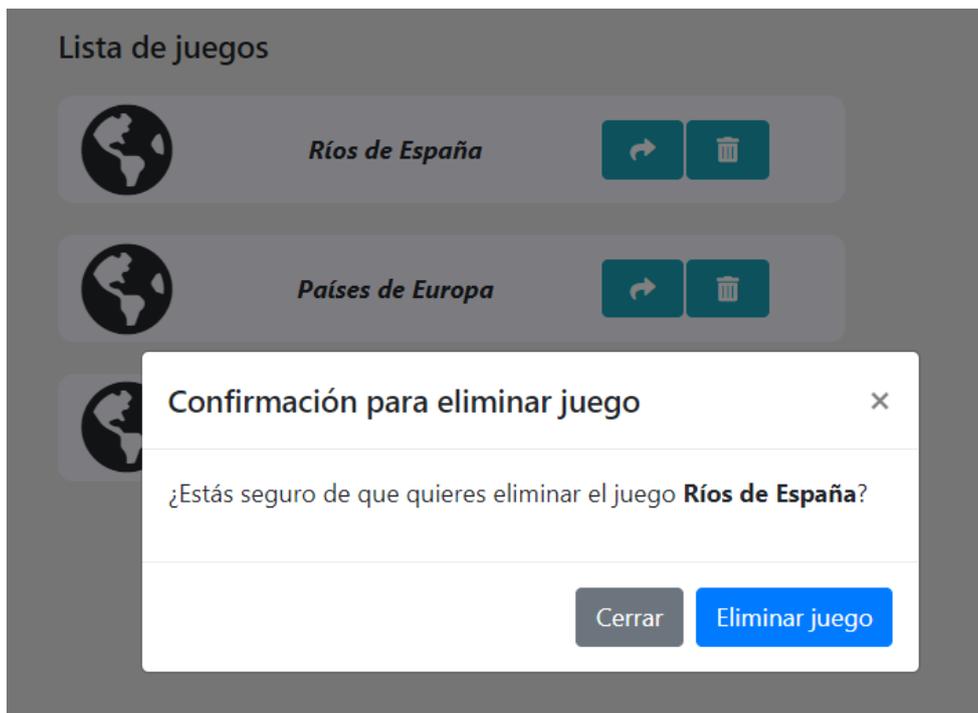


Figura 1.33: Modal eliminar juego

1.3.14. Compartir juego

Para compartir un juego, tenemos que entrar en la lista de juegos, ver *1.3.12. Ver listado de juegos*. Una vez en esta pantalla, se debe pulsar en el botón de compartir (Figura 1.29) del juego deseado, Figura 1.32.

Una vez pulsado se mostrará un modal para seleccionar el tipo de visibilidad del juego, Figura 1.34. En este punto, se tiene que seleccionar el tipo de visibilidad deseado y pulsar en el botón Compartir juego.

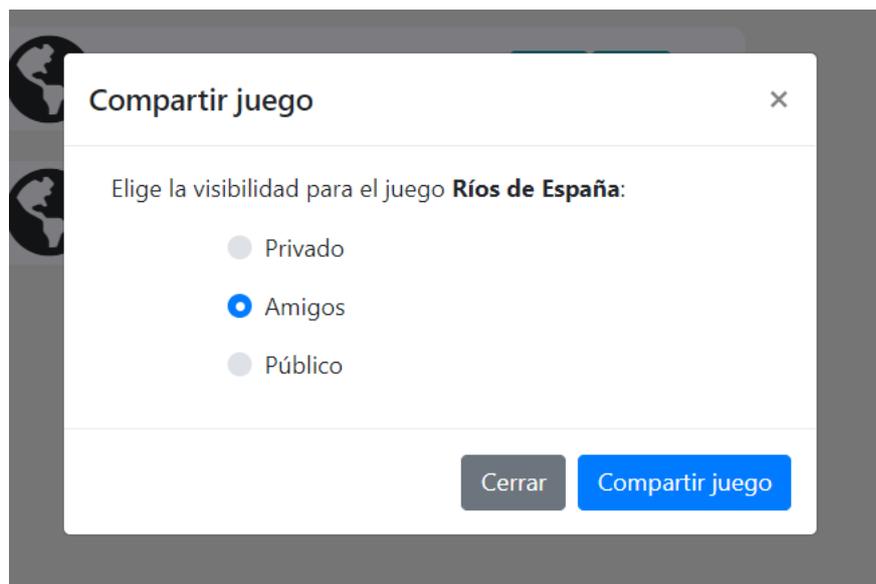


Figura 1.34: Modal compartir juego

1.3.15. Ver perfil de un juego

Si se desea acceder al perfil de un juego, se tiene que pulsar en cualquier icono o nombre de un juego que haya en cualquier pantalla de la aplicación. En la Figura 1.35, se muestra un ejemplo de esto.



Figura 1.35: Datos de juego

Una vez pulsado uno de estos botones, se mostrará el perfil de un juego. En la Figura 1.36, se muestra un ejemplo de perfil de juego.

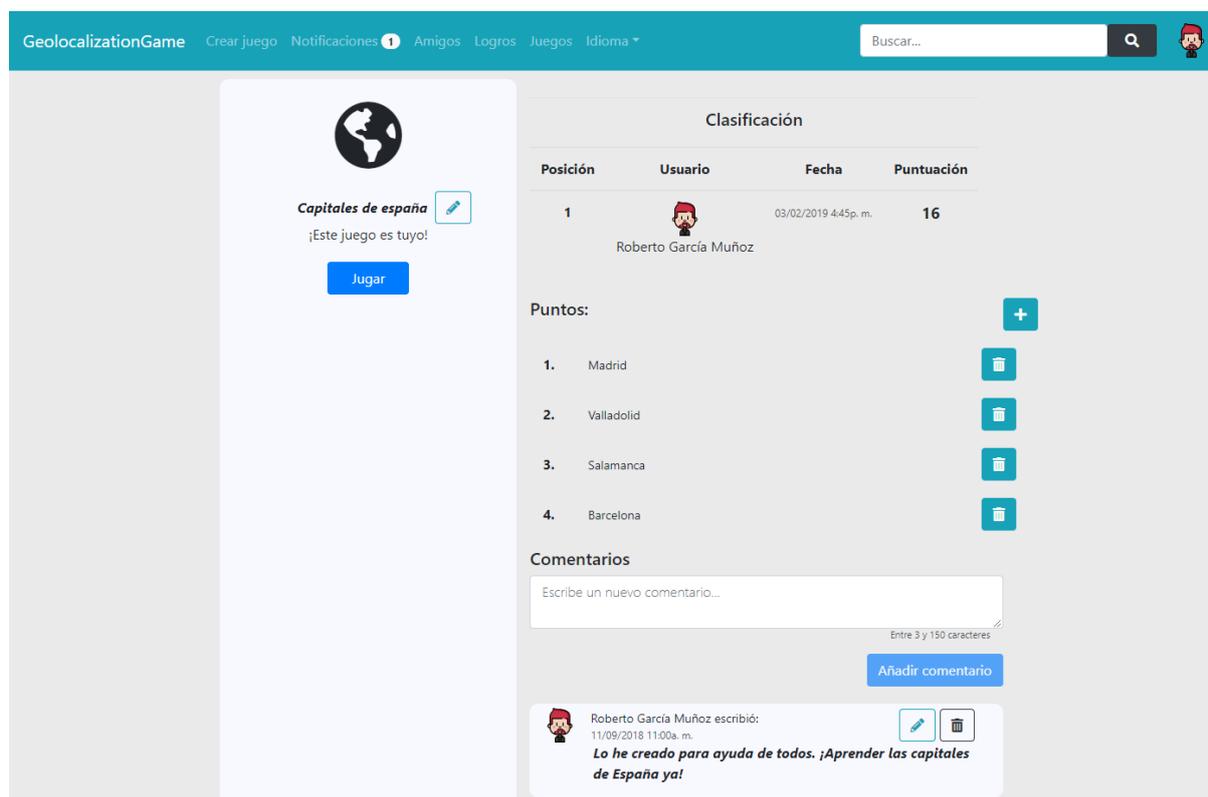


Figura 1.36: Perfil de juego

Desde esta pantalla, podremos añadir un nuevo punto geográfico al juego, siempre que seamos el propietario. Esto lo conseguiremos pulsando en el botón de la Figura 1.37, y siguiendo los pasos del punto 1.3.2. *Añadir punto geográfico*.



Figura 1.37: Botón añadir punto

1.3.16. Editar nombre de juego

Desde el perfil de un juego, ver Figura 1.36, podemos editar el nombre de un juego pulsando en el botón del lápiz, Figura 1.38. Sólo estará disponible si somos el propietario del juego.



Figura 1.38: Editar nombre de juego

Una vez seleccionado, se habilitará el modo edición, Figura 1.39. Aquí tenemos que introducir el nuevo nombre y pulsar el botón verde. Así, ya tendremos el nuevo nombre para nuestro juego.

Si se pulsa el botón rojo se saldrá del modo edición, y el juego seguirá con el mismo nombre que tenía.

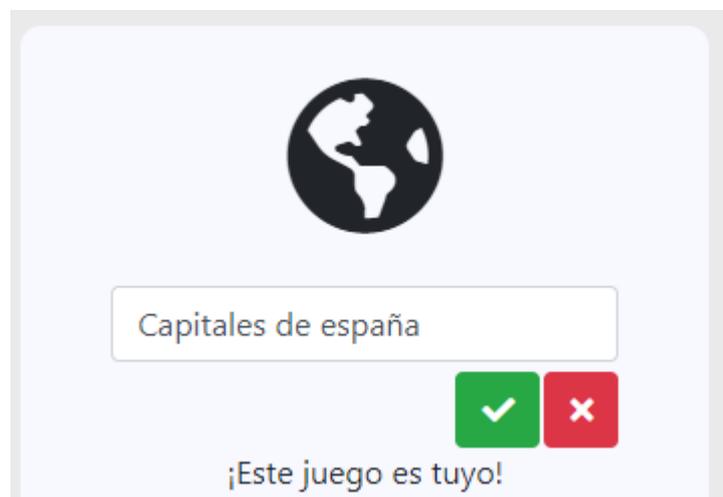


Figura 1.39: Modo edición nombre de juego

1.3.17. Añadir comentario

Para añadir un nuevo comentario, tenemos que acceder al perfil del juego en cuestión, ver *1.3.15. Ver perfil de un juego*. En este punto, hay que introducir el comentario en el apartado de Comentarios, Figura 1.40.

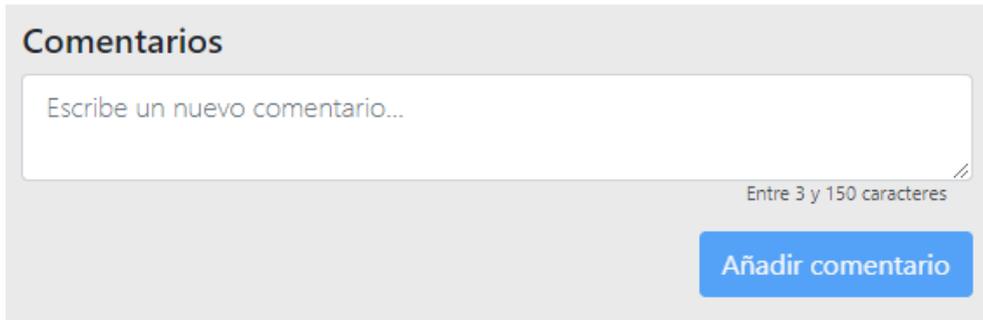


Figura 1.40: Añadir comentario

Cuando se haya introducido, se debe pulsar el botón Añadir comentario. A continuación, se mostrará un diálogo de confirmación para agregar el nuevo comentario, Figura 1.41. Al pulsar en el botón Añadir comentario, de este diálogo, se habrá añadido nuestro nuevo comentario.

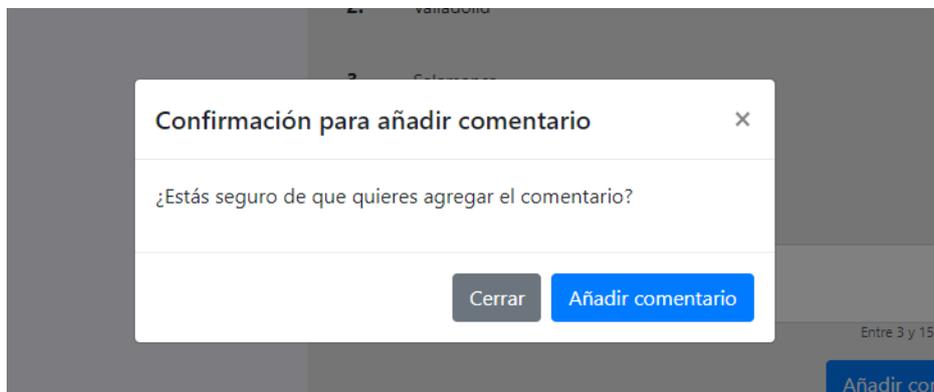


Figura 1.41: Modal confirmación añadir comentario

1.3.18. Editar comentario

Para editar un comentario, tenemos que acceder al perfil de un juego, 1.3.15. Ver perfil de un juego. Aquí, debemos pulsar en el botón del lápiz del comentario en cuestión, Figura 1.42, en la sección de Comentarios. Este botón sólo aparecerá si se es el creador del comentario.

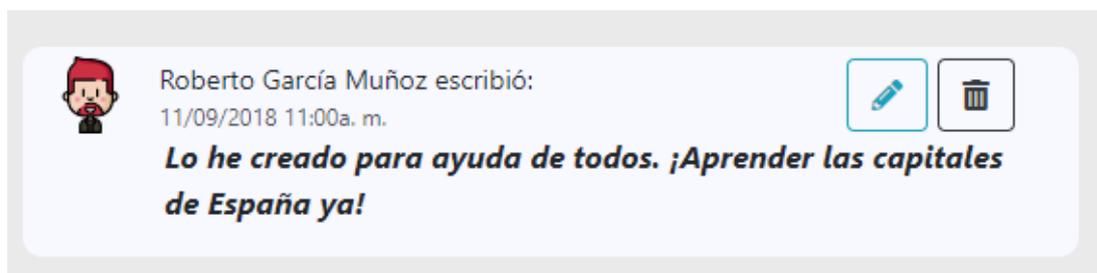


Figura 1.42: Datos comentario

Una vez pulsado, se habilitará el modo edición del comentario, Figura 1.43. Si se pulsa en el botón rojo del aspa, se saldrá del modo edición y se mantendrá el comentario anterior.

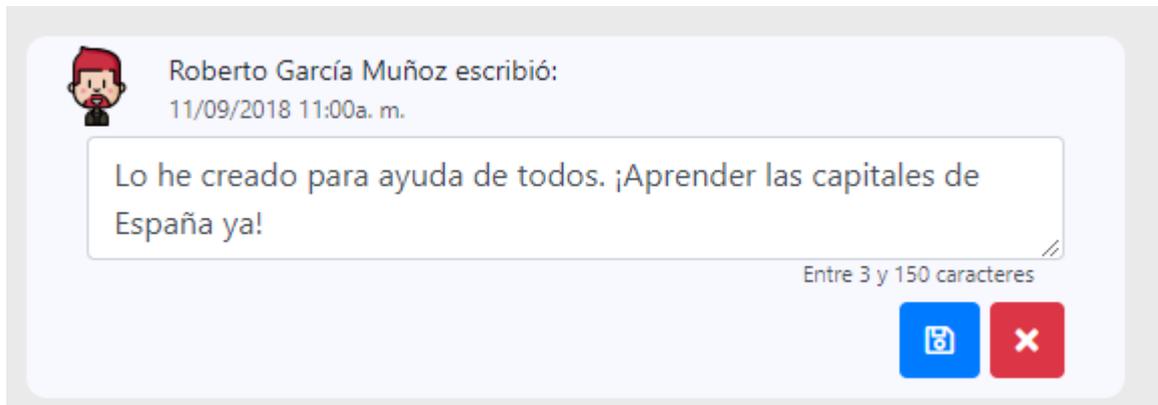


Figura 1.43: Modo edición del comentario

Para editar el comentario, se deberá introducir el nuevo comentario y pulsar en el botón de guardar. A continuación, se mostrará un diálogo de confirmación para editar el comentario, Figura 1.44. A pulsar en el botón Editar comentario de este diálogo, se guardarán los cambios realizados.

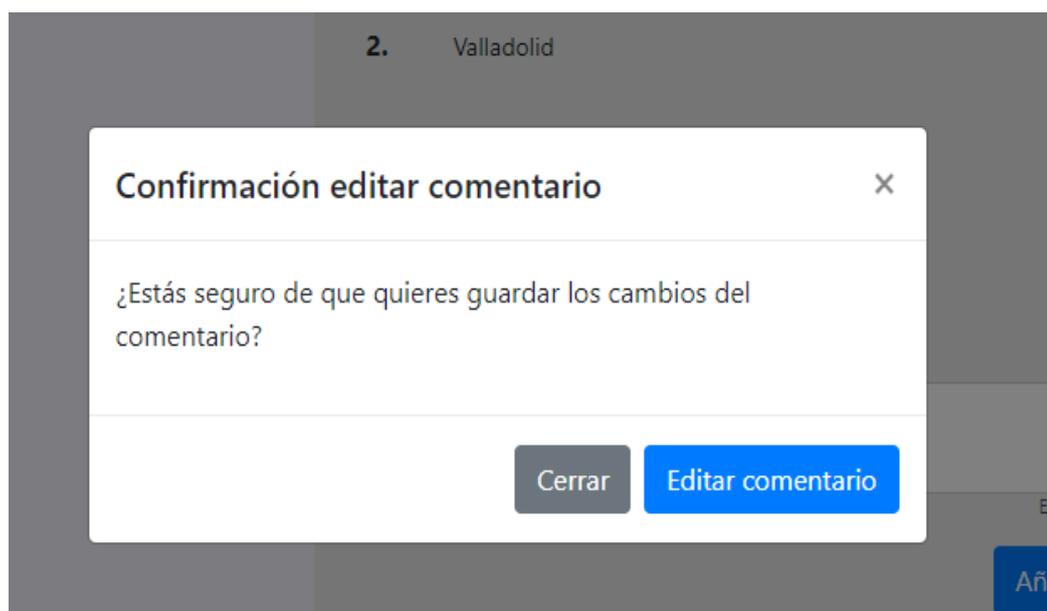


Figura 1.44: Editar comentario confirmación

1.3.19. Eliminar comentario

Para eliminar un comentario, tenemos que acceder al perfil de un juego, *1.3.15. Ver perfil de un juego*. Aquí, debemos pulsar en el botón de la papelera del comentario en cuestión, Figura 1.42, en la sección de Comentarios. Este botón sólo aparecerá si se es el creador del comentario.

Una vez pulsado, se mostrará un diálogo de confirmación para eliminar el comentario, Figura 1.45. Cuando se pulse el botón Eliminar comentario de este diálogo, se eliminará el comentario del juego.

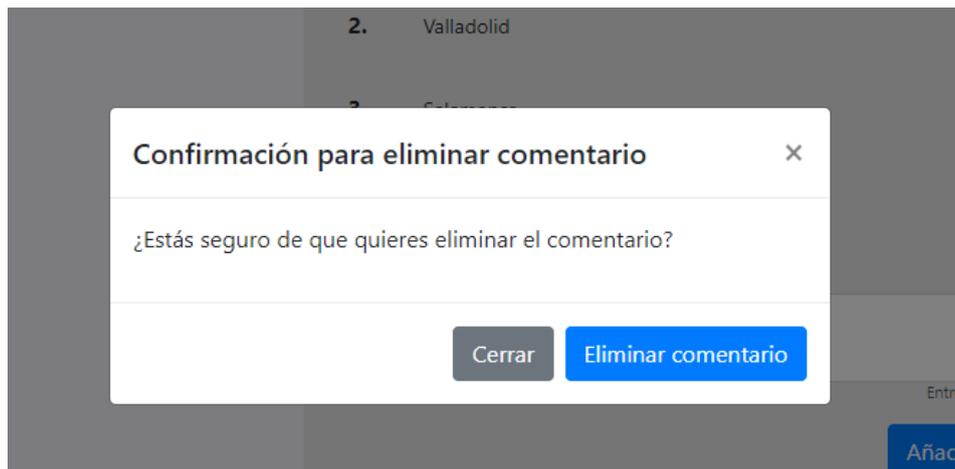


Figura 1.45: Eliminar comentario confirmación

1.3.20. Jugar

Para jugar una partida, tenemos que acceder al perfil del juego en cuestión, ver *1.3.15. Ver perfil de un juego*. En este punto, tendremos que pulsar el botón Jugar, Figura 1.46.



Figura 1.46: Jugar

Una vez pulsado, se mostrará un diálogo para seleccionar el nivel de dificultad para jugar, Figura 1.47. Al pulsar en las interrogaciones que acompañan a los niveles, se muestran las características de cada nivel. Una vez seleccionado, pulsamos en el botón Continuar.

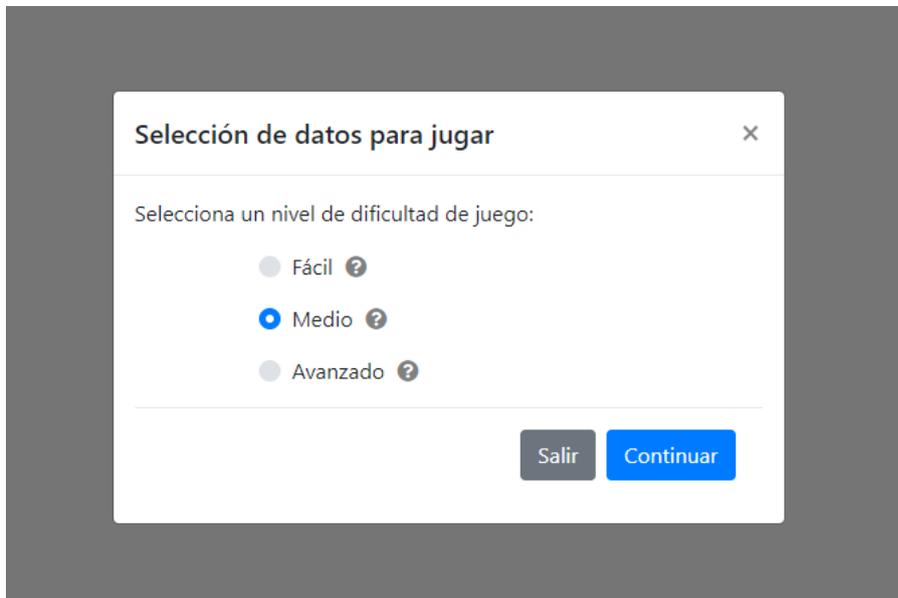


Figura 1.47: Selección nivel de dificultad

A continuación, se mostrará un diálogo para seleccionar el modo de juego, Figura 1.48. Al pulsar en las interrogaciones que acompañan a los modos de juego, se muestran las características de cada uno. Una vez seleccionado, pulsamos en el botón Jugar.

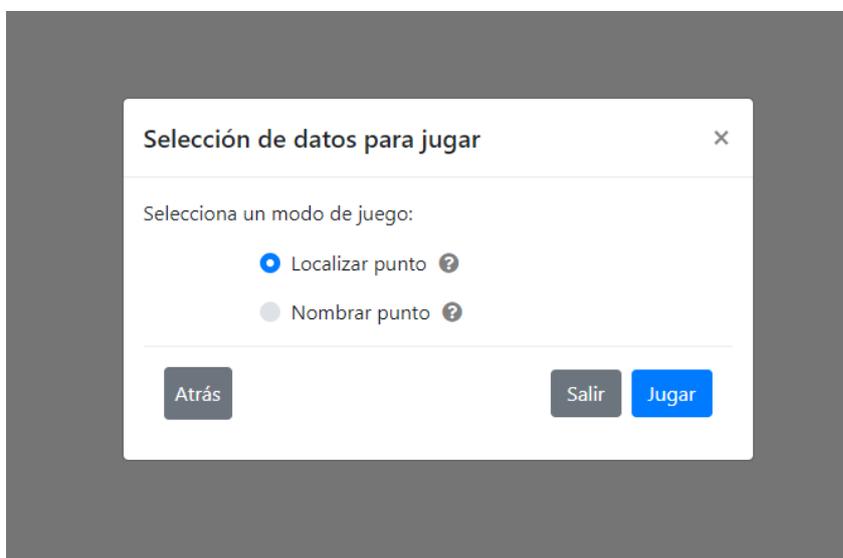


Figura 1.48: Selección modo de juego

Si se ha seleccionado como modo de juego Localizar punto, ver 1.3.21. *Jugar a Localizar punto*, si se ha seleccionado Nombrar punto, ver 1.3.22. *Jugar a Nombrar punto*.

Una vez terminada la partida, se mostrará el resumen de la misma, Figura 1.49. Aquí, podremos decidir si guardarla o no, pulsando en Guardar.

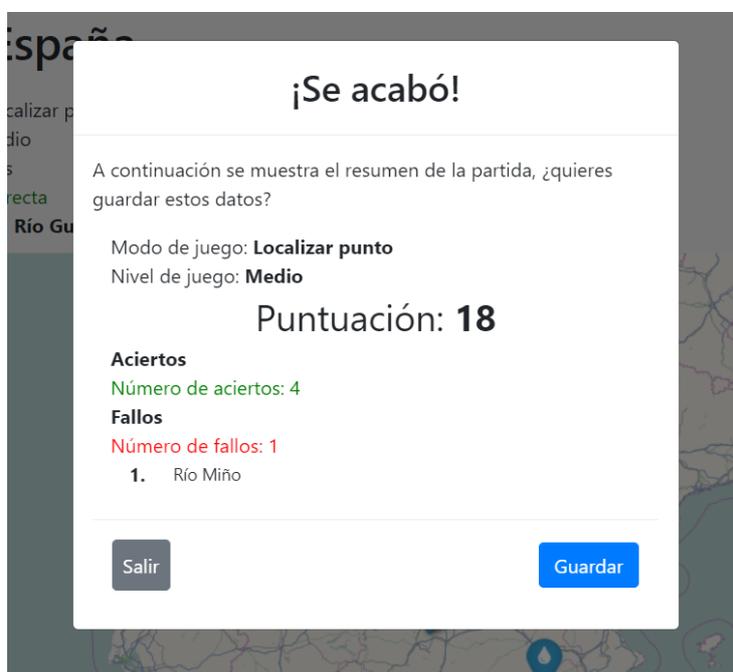


Figura 1.49: Resumen partida

Después de guardar la partida, si se ha cumplido algún logro se mostrará el diálogo de consecución de los logros en cuestión, Figura 1.50. Al pulsar en Aceptar, se volverá al perfil del juego. Si no se ha conseguido ningún logro o si no se ha guardado la partida, también se volverá al perfil del juego.

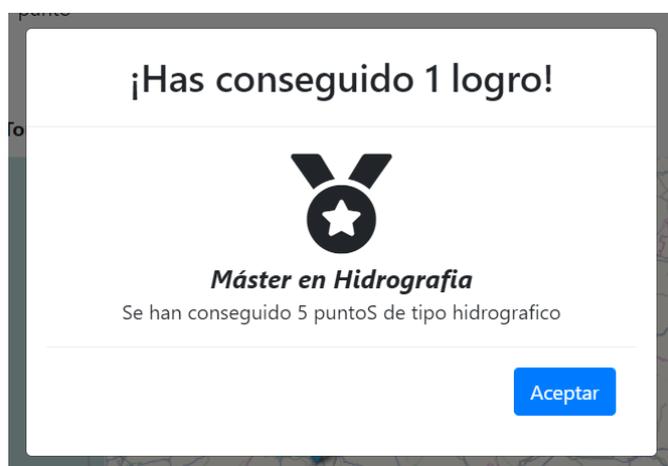


Figura 1.50: Logro conseguido

1.3.21. Jugar a Localizar punto

Al seleccionar el modo de Localizar punto, se mostrarán todos los puntos del juego como marcadores en el mapa, además de información de los puntos restantes y el punto a localizar, Figura 1.51.



Figura 1.51: Jugar a Localizar punto

En este punto del ejemplo, tendremos que localizar el punto Río mundo entre los puntos marcados en el mapa. Al seleccionar un marcador, nos aparecerá un diálogo de confirmación, Figura 1.52. Pulsaremos Sí para registrar la respuesta, y No para seleccionar otro punto.

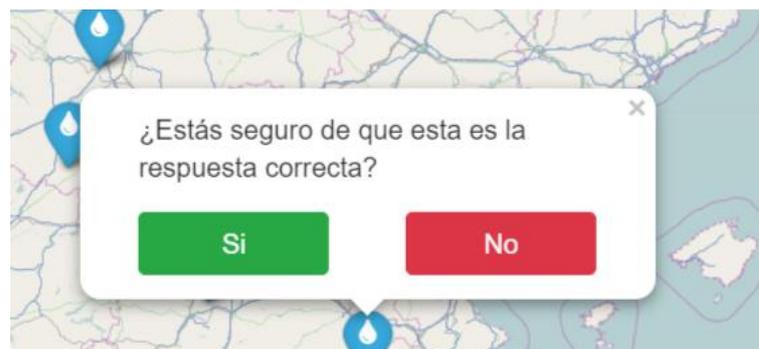


Figura 1.52: Diálogo confirmación juego

Al pulsar en Sí, si jugamos en nivel fácil, se nos mostrará si se ha acertado o no durante toda la partida, si jugamos en nivel medio, se mostrará solo hasta que se responda a la siguiente pregunta, y si jugamos en avanzado, no se informará sobre los fallos o aciertos hasta el final de la partida. En este caso de ejemplo, se nos muestra que hemos acertado, y el siguiente punto a localizar, Figura 1.53.

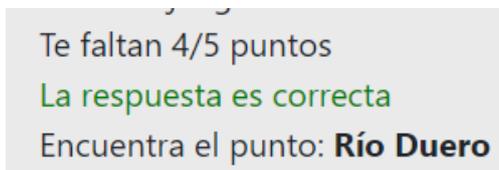


Figura 1.53: Nuevo punto a localizar

Se continuará de la misma forma hasta terminar de localizar todos los puntos del juego.

1.3.22. Jugar a Nombrar punto

Al seleccionar el modo de Nombrar punto, se mostrará un marcador en el mapa, correspondiente a un punto aleatorio del juego. Tendremos que introducir el nombre del punto marcado y pulsar en el botón Comprobar, Figura 1.54.

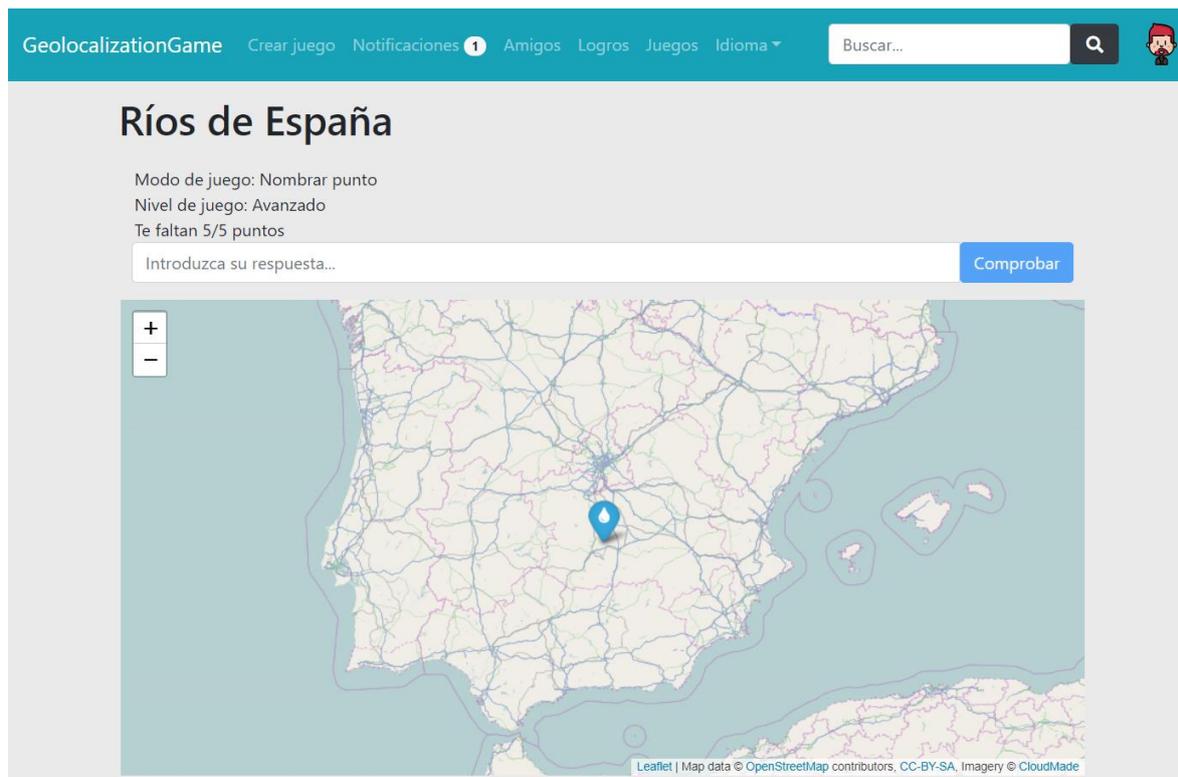


Figura 1.54: Jugar a Nombrar punto

Si jugamos en nivel fácil, se nos mostrará si se ha acertado o no durante toda la partida, si jugamos en nivel medio, se mostrará solo hasta que se responda a la siguiente pregunta, y si jugamos en avanzado, no se informará sobre los fallos o aciertos hasta el final de la partida. En este caso de ejemplo, se muestra el siguiente punto a nombrar, lo que nos quedan por nombrar, y no se muestra si hemos acertado o no, ya que estamos jugando en Avanzado, Figura 1.55.

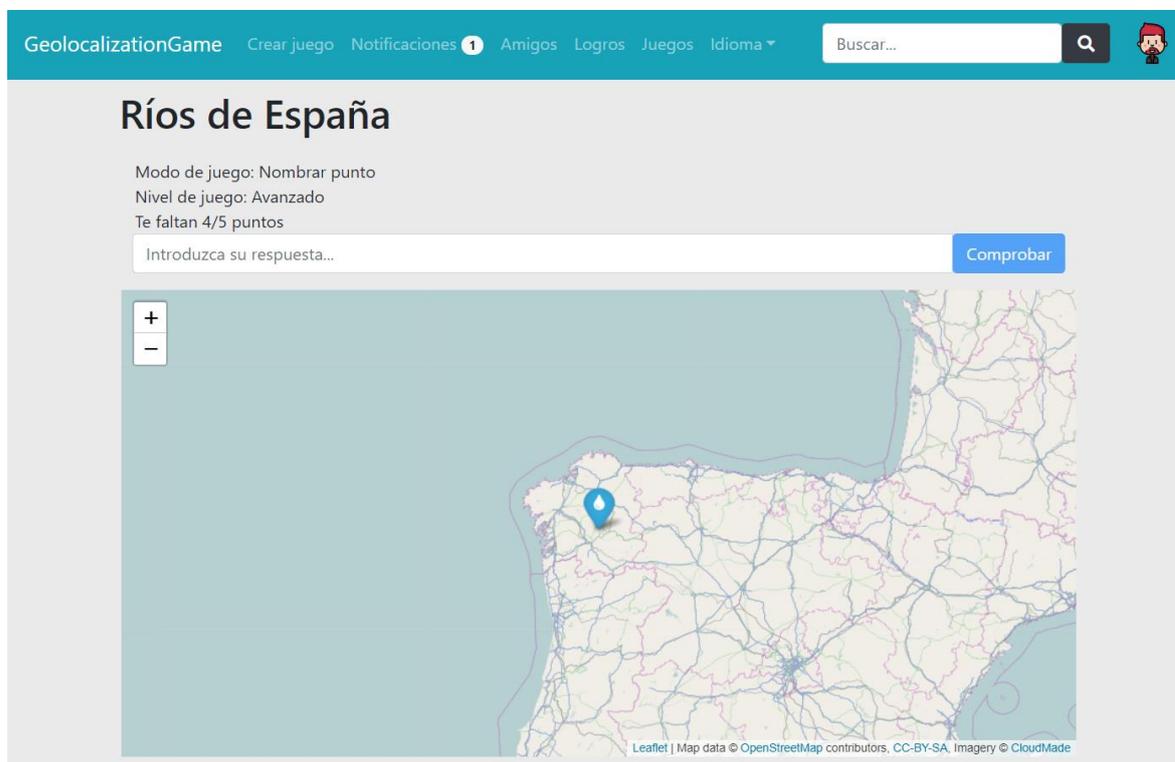


Figura 1.55: Nuevo punto a nombrar

Se continuará de la misma forma hasta terminar de nombrar todos los puntos del juego.

1.3.23. Buscar usuario y/o juego

Para buscar un usuario y/o un juego en la aplicación, se debe introducir el texto a buscar en el campo de búsqueda de la barra de navegación, y pulsar en el botón de la lupa, Figura 1.56. También se puede pulsar el botón sin introducir ningún texto, de esta forma, se mostrarán todos los usuarios y juegos en el sistema.



Figura 1.56: Campo búsqueda

Una vez hecho esto, se mostrará una pantalla de resultado de búsqueda con todas las correspondencias por texto de usuarios y juegos, Figura 1.57. En caso de no existir usuarios y/o juegos para el texto buscado, se mostrará un mensaje.



Figura 1.57: Resultado de búsqueda

1.3.24. Modificar datos personales

Para modificar los datos personales del usuario, tenemos que pulsar en nuestro avatar de la barra de navegación, para desplegar el menú de usuario. En este menú, tenemos que pulsar la opción de Datos personales, Figura 1.58.



Figura 1.58: Menú de usuario

Al pulsar en este botón, se mostrará la pantalla de datos personales, Figura 1.59.

GeolocalizationGame Crear juego Notificaciones 1 Amigos Logros Juegos Idioma pa

Datos personales

Avatar:

Usuario: Rober22

Nombre: Roberto García Muñoz

Email: rober@gmail.com

Guardar datos

Cambio de contraseña

*Contraseña actual:

*Nueva contraseña:

*Repite la nueva contraseña:

* Campo obligatorio

Cambiar contraseña

Figura 1.59: Datos personales

En esta pantalla, se muestran nuestros datos actuales. Para cambiar el avatar, el nombre y/o el email, se deberá seleccionar el nuevo dato y pulsar en el botón Guardar datos. Este botón se habilitará cuando se detecte un cambio en alguno de estos tres campos, Figura 1.60.

GeolocalizationGame Crear juego Notificaciones 1 Amigos Logros Juegos Idioma pa

Datos personales

Avatar:

Usuario: Rober22

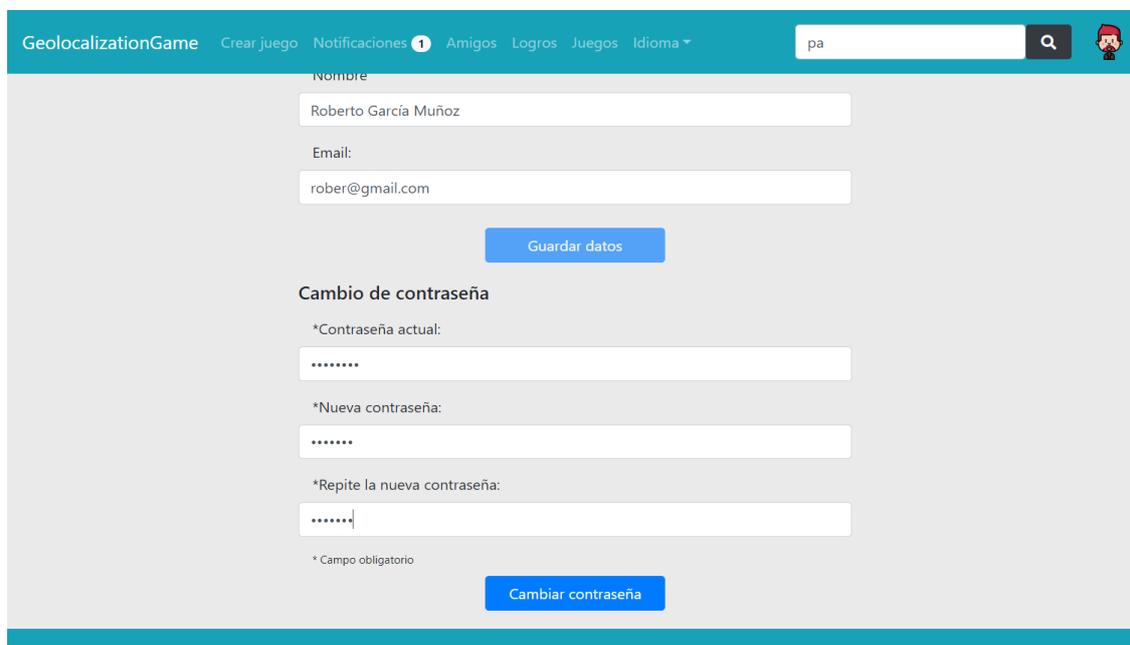
Nombre: Roberto García Muñoz

Email: rober@gmail.com

Guardar datos

Figura 1.60: Datos personales primera parte

Para cambiar la contraseña, se deberá introducir la contraseña actual, la nueva y la nueva repetida. Si todo es correcto se habilitará el botón Cambiar contraseña, el cual habrá que pulsar para actualizarla, Figura 1.61.



The screenshot shows the user profile page for 'GeolocalizationGame'. The top navigation bar includes links for 'Crear juego', 'Notificaciones' (with a notification icon), 'Amigos', 'Logros', 'Juegos', and 'Idioma'. A search bar with the text 'pa' and a magnifying glass icon is on the right. The profile information section shows the name 'Roberto García Muñoz' and email 'rober@gmail.com', with a 'Guardar datos' button below. The 'Cambio de contraseña' section contains three password input fields: '*Contraseña actual:', '*Nueva contraseña:', and '*Repite la nueva contraseña:'. A legend indicates '* Campo obligatorio'. A 'Cambiar contraseña' button is located at the bottom of this section.

Figura 1.61: Datos personales segunda parte

1.3.25. Ver ayuda

Para ver la ayuda, tenemos que pulsar en nuestro avatar en la barra de navegación, para desplegar el menú de usuario, Figura 1.58. Después, debemos seleccionar el botón Ayuda. A continuación, se mostrará la página de ayuda de la aplicación, Figura 1.4.

1.3.26. Cerrar sesión

Para cerrar la sesión, habrá que desplegar el menú del usuario, Figura 1.58, y pulsar en el botón Cerrar sesión. Se redirigirá a la página de la portada, Figura 1.1.

1.4. Cambiar idioma

Pulsando en el botón Idioma de la barra de navegación, tanto para la parte pública como la privada, se muestra un desplegable con los idiomas permitidos, Español e Inglés. En la Figura 1.62 se muestra este desplegable. Seleccionando uno de ellos se actualizarán todos los textos al idioma seleccionado.



Figura 1.62: Menú selección idioma

Bibliografía

[1] Freepik (2019). Graphic resources for everyone [En línea]. Disponible en: <https://www.freepik.com/>
[Accedido: 08-feb-2019]

[2] Freepik (2018). Avatars [En línea]. Diponible en: <https://www.flaticon.es/packs/avatars-20>. [Accedido:
08-feb-2019]

