



**Universidad de Valladolid**

Escuela de Ingeniería Informática

Trabajo Fin de Grado

Grado en Ingeniería Informática  
Mención Ingeniería de Software

## **Manual de usuario**

Autor:

**D<sup>a</sup>. Cristina Gómez Escribano**

Tutores:

**D<sup>a</sup>. Yania Crespo González-Carvajal**

**D. Cristian Tejedor García**



# Tabla de contenidos

<b>Manual de usuario</b>	5
<b>1.1. Introducción</b>	5
<b>1.2. Zona pública</b>	5
1.2.1. Acceso a la aplicación	5
1.2.2. Registro de usuario	6
1.2.3. Ver ayuda	7
<b>1.3. Zona privada</b>	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
<b>1.4. Cambiar idioma</b>	34



# Manual de usuario

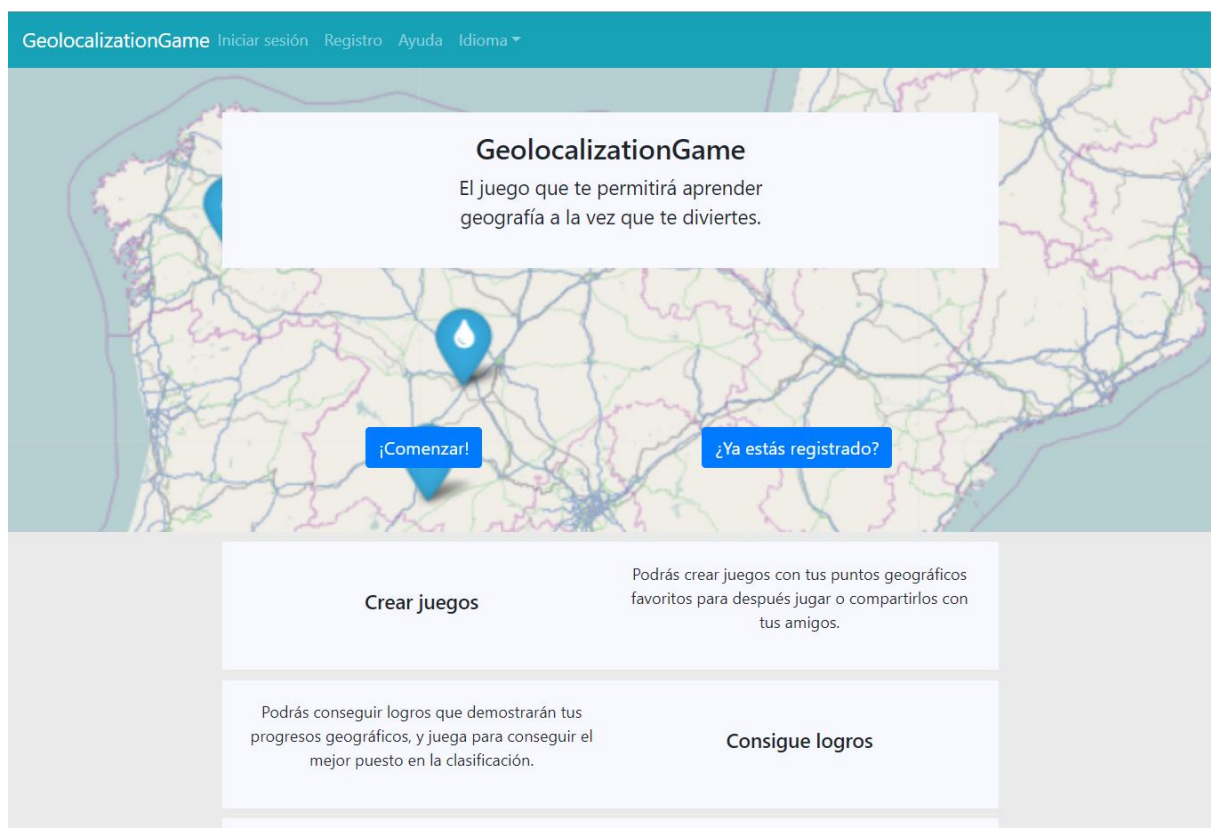
## 1.1. Introducción

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

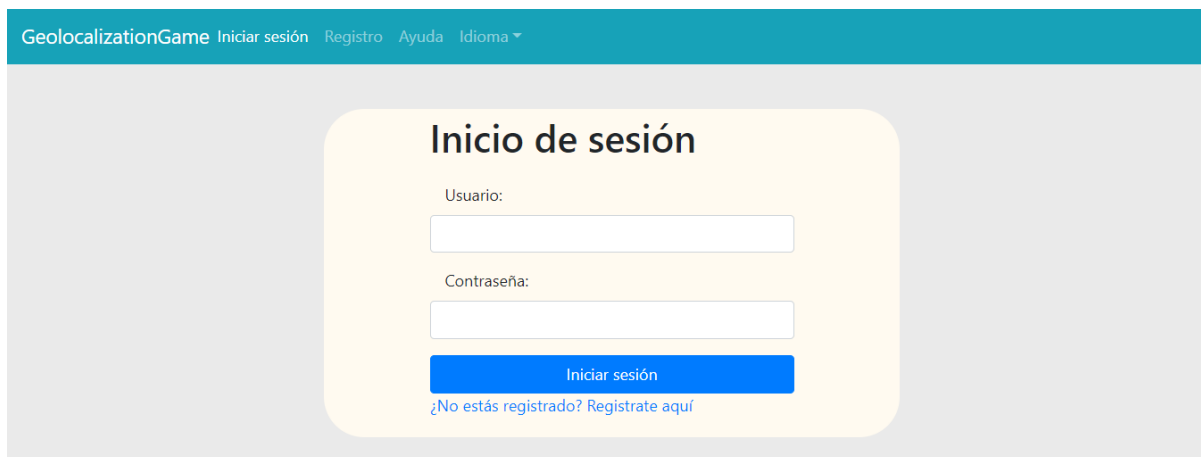
### 1.2.1. Acceso a la aplicación

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.

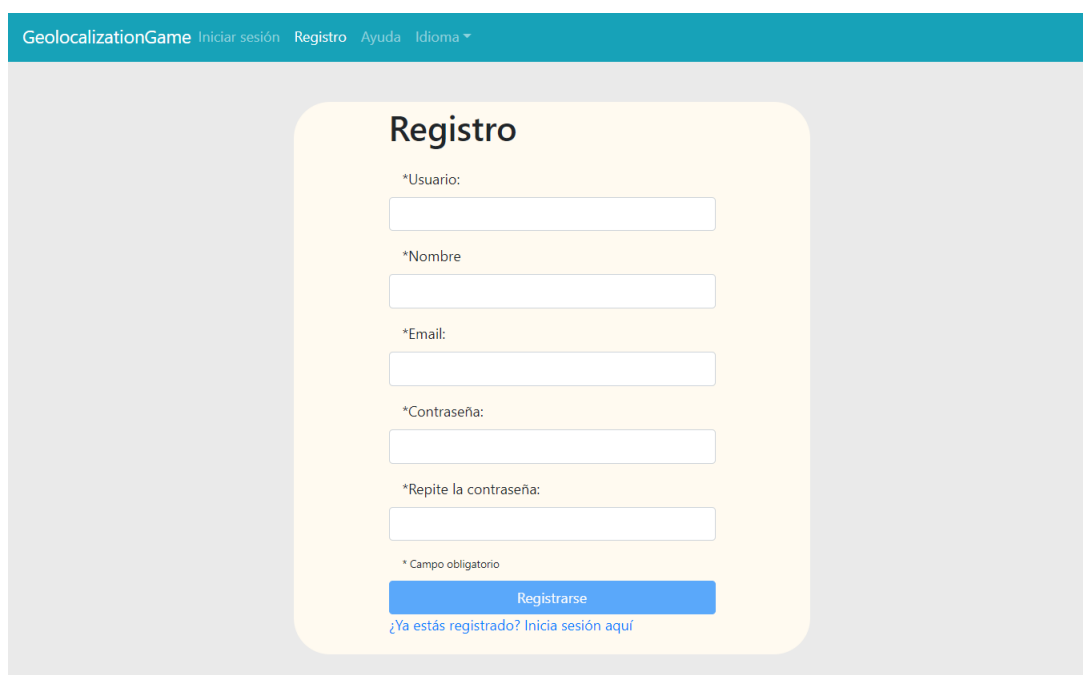


The screenshot shows the login interface of the GeolocalizationGame. At the top, a teal navigation bar contains the text 'GeolocalizationGame' followed by links: 'Iniciar sesión', 'Registro', 'Ayuda', and 'Idioma' with a dropdown arrow. The main content area has a light gray background. In the center, there is a white rounded rectangle with a yellow border. Inside this rectangle, the title 'Inicio de sesión' is displayed in bold black text. Below the title, there are two input fields: 'Usuario:' and 'Contraseña:'. Below these fields is a blue button with the text 'Iniciar sesión'. At the bottom of the white rectangle, there is a link that says '¿No estás registrado? Regístrate aquí'.

**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.



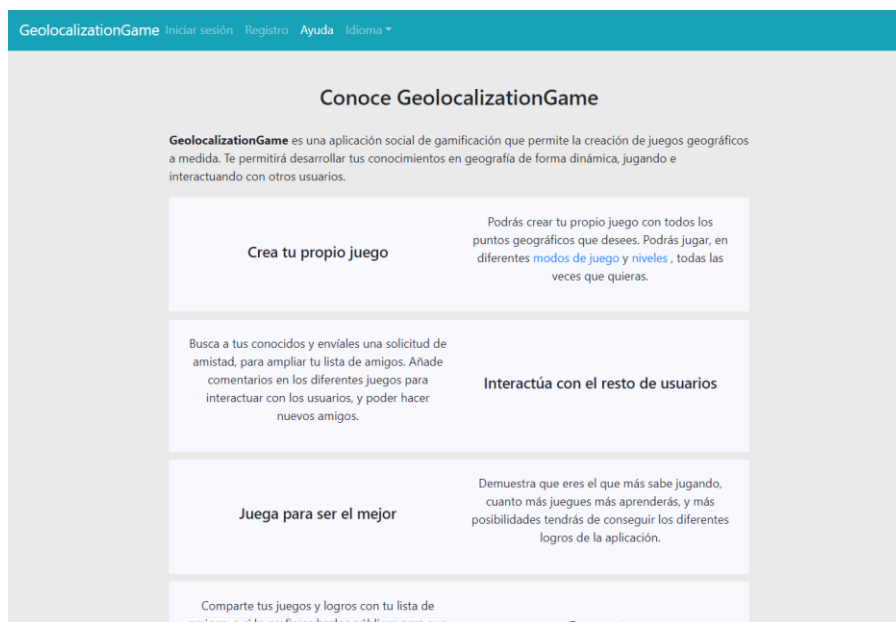
The screenshot shows the registration interface of the GeolocalizationGame. At the top, a teal navigation bar contains the text 'GeolocalizationGame' followed by links: 'Iniciar sesión', 'Registro', 'Ayuda', and 'Idioma' with a dropdown arrow. The main content area has a light gray background. In the center, there is a white rounded rectangle with a yellow border. Inside this rectangle, the title 'Registro' is displayed in bold black text. Below the title, there are five input fields, each with an asterisk indicating it is required: '\*Usuario:', '\*Nombre', '\*Email:', '\*Contraseña:', and '\*Repite la contraseña:'. Below these fields is a blue button with the text 'Registrarse'. At the bottom of the white rectangle, there is a link that says '¿Ya estás registrado? Inicia sesión aquí'.

**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

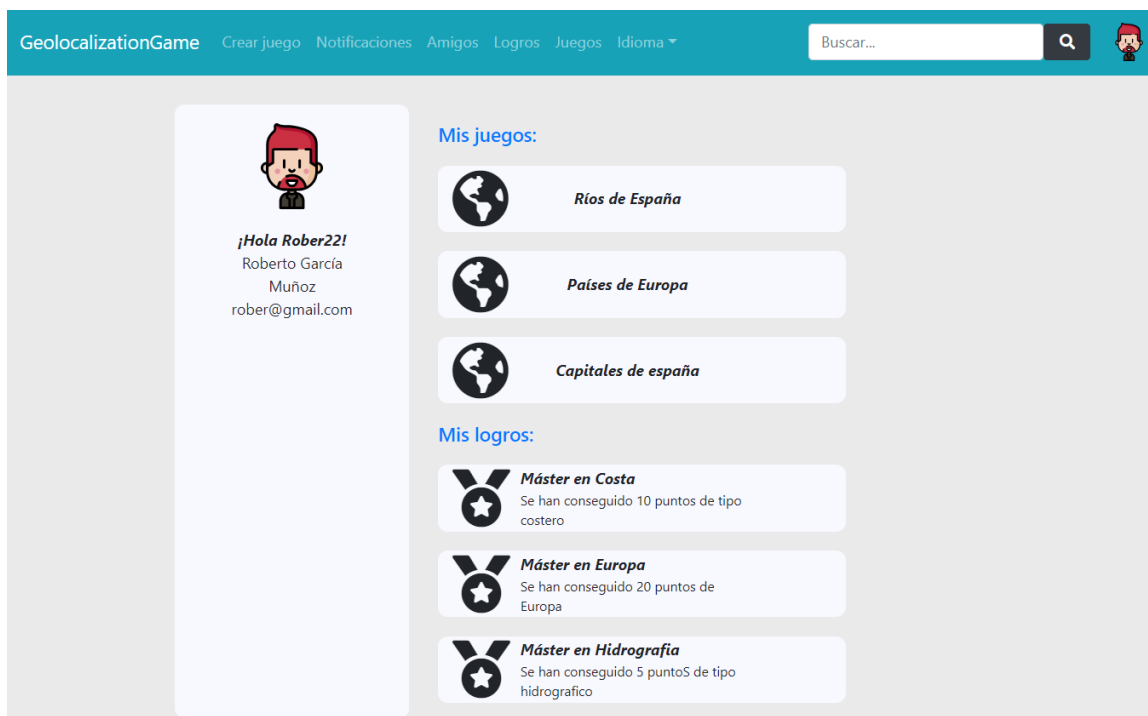
Para ver la ayuda, se deberá pulsar en el botón Ayuda de la barra de navegación. En la Figura 1.4, se muestra la pantalla de ayuda que se cargará una vez pulsado el botón.



**Figura 1.4: Ayuda**

### 1.3. Zona privada

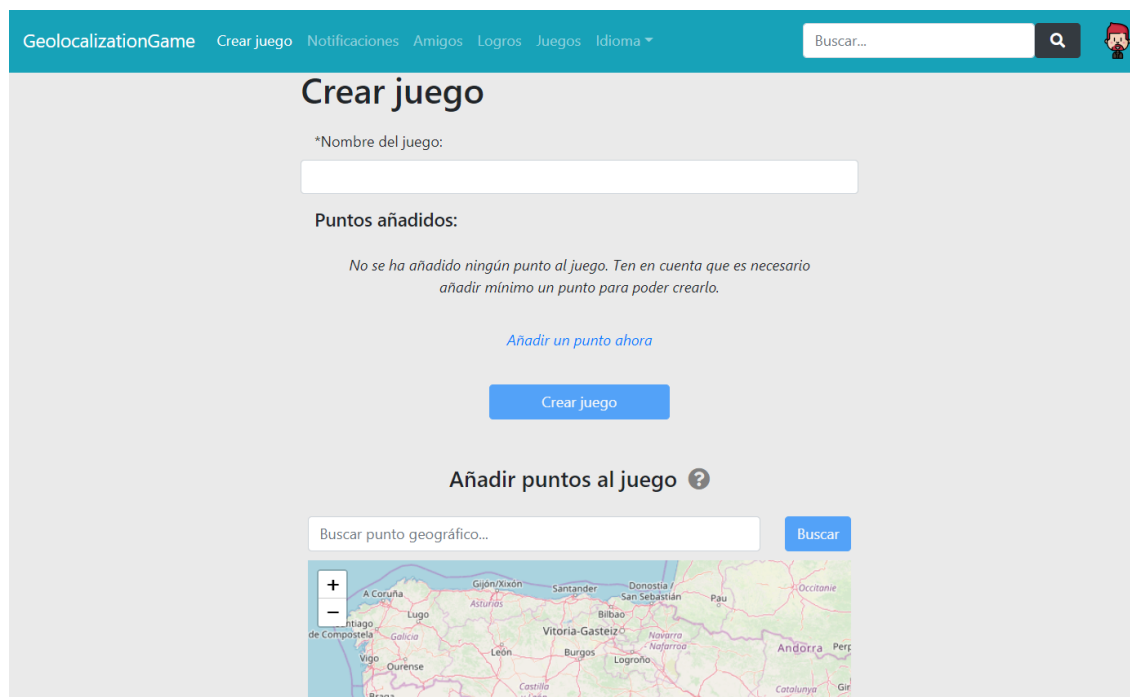
Una vez que el usuario se ha identificado en la aplicación, se le mostrará su menú de home, el cual podemos ver en la Figura 1.5. Desde aquí podrá realizar todas las funcionalidades disponibles.



**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.

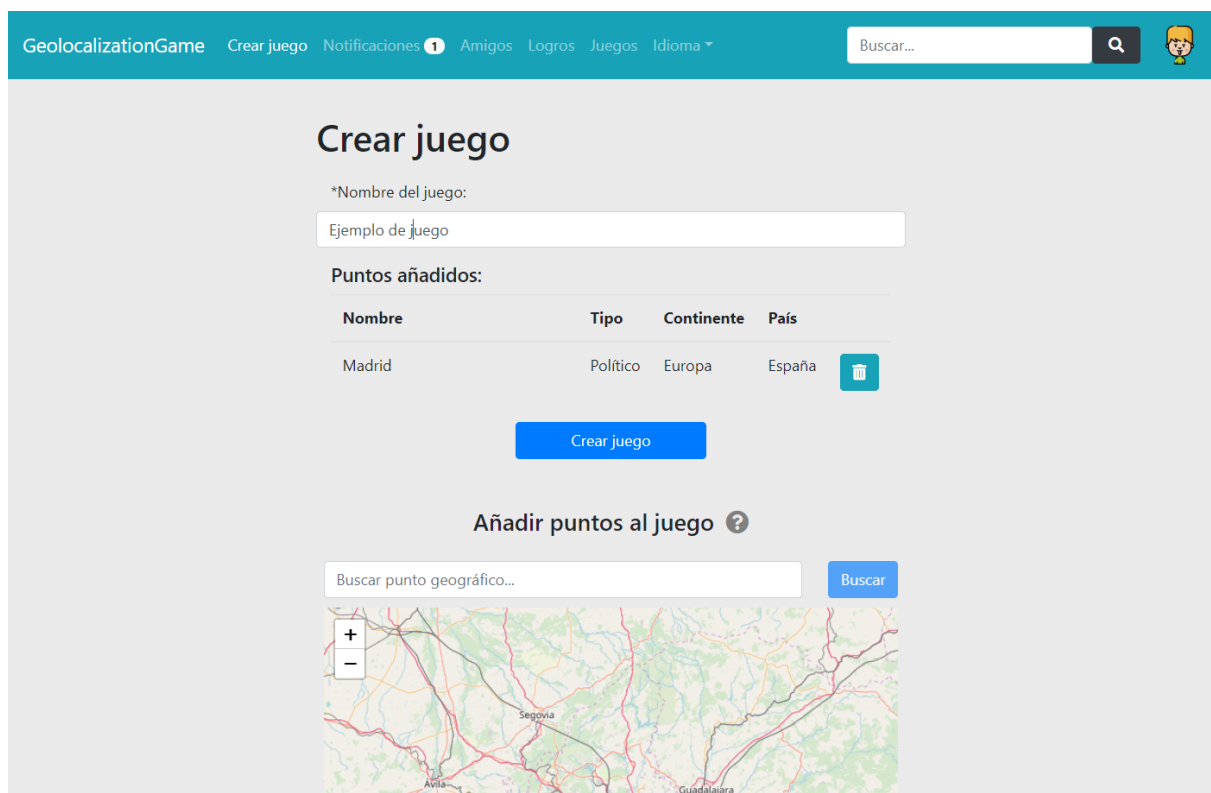


**Figura 1.6: Crear juego**



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.

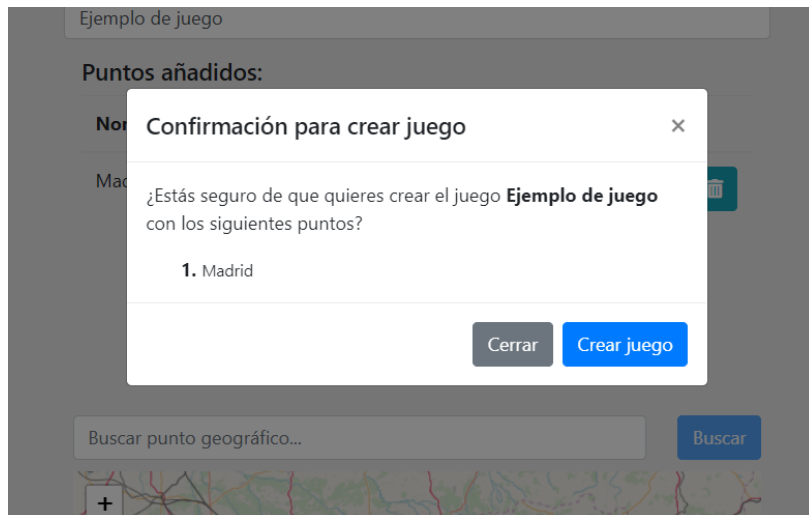
Una vez relleno el formulario correctamente, se podrá pulsar en el botón Crear juego para almacenar el nuevo juego, Figura 1.7.



**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*.

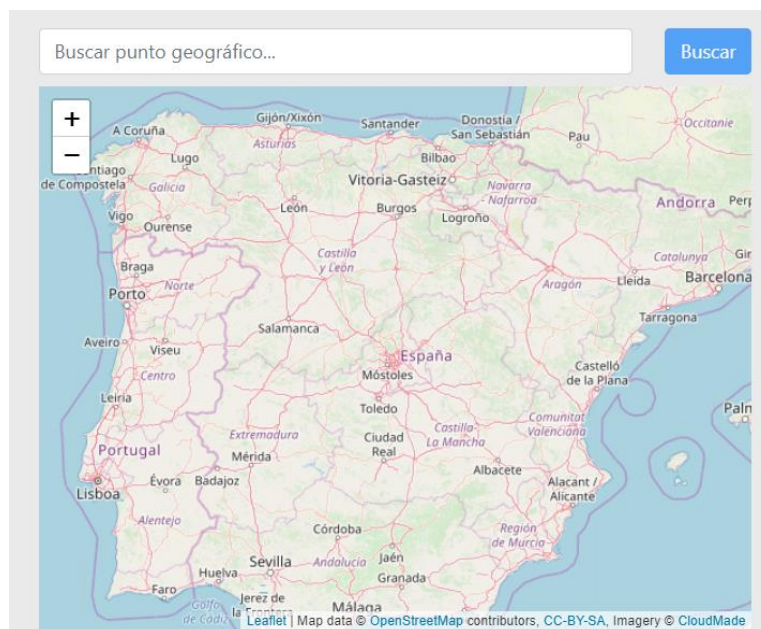
Al pulsar en Crear juego, se abrirá un modal de confirmación que habrá que aceptar, Figura 1.8. Hecho esto se almacenará el nuevo juego.



**Figura 1.8: Crear juego confirmación**

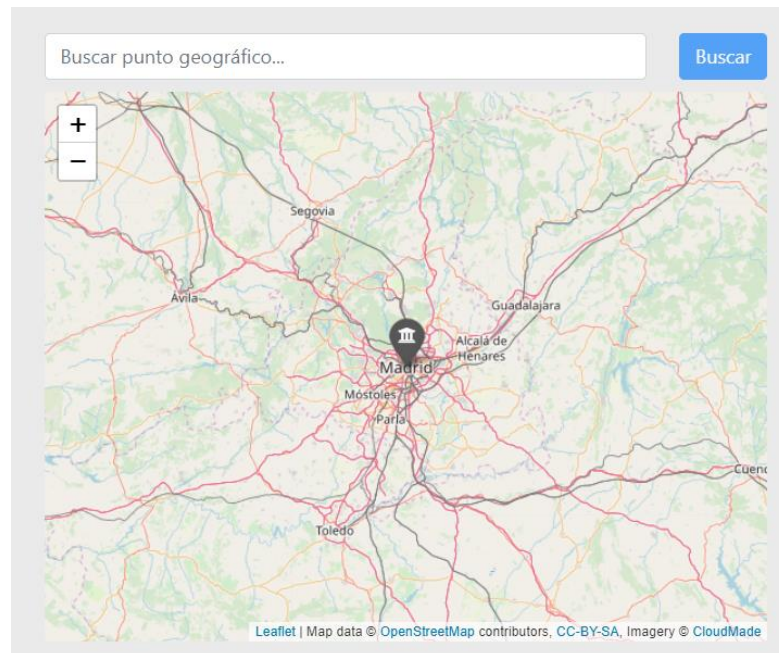
### 1.3.2. Añadir punto geográfico

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.



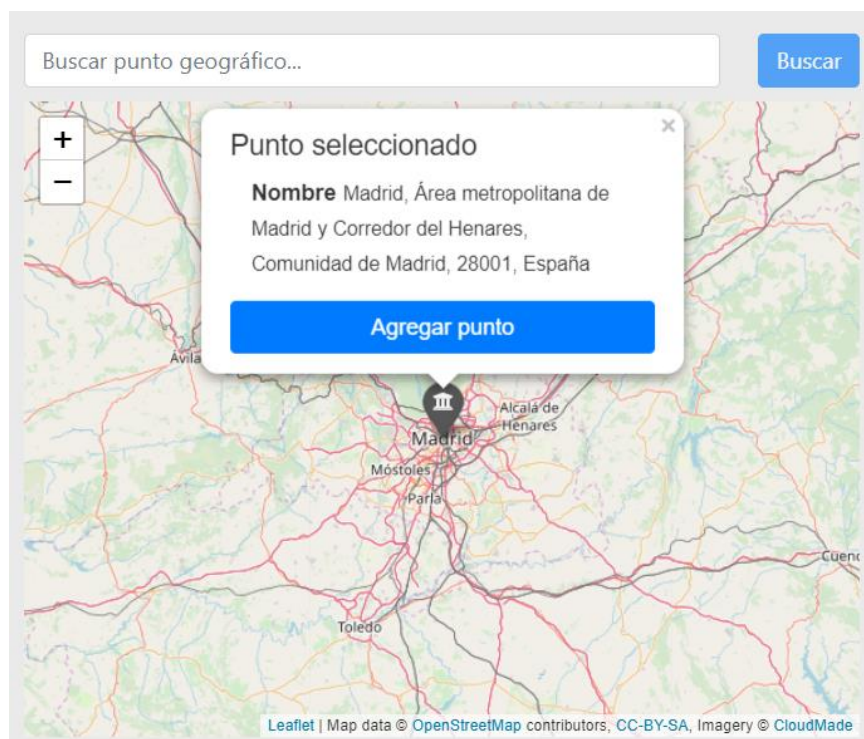
**Figura 1.9: Buscar punto geográfico**

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.

Puntos añadidos:			
Nombre	Tipo	Continente	País
Madrid	Político	Europa	España



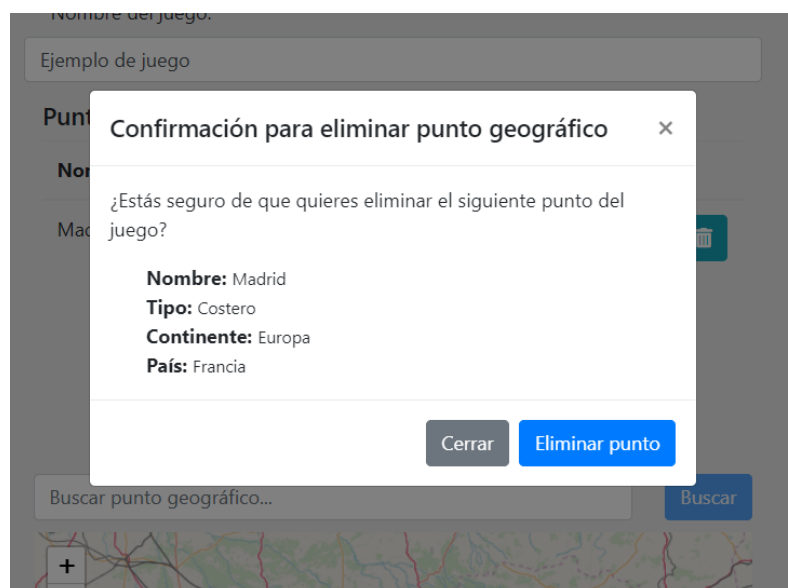
**Figura 1.14: Eliminar punto geográfico en Crear juego**

Puntos:		
1.	Mar Adriatico	



**Figura 1.15: Eliminar punto geográfico en Perfil de juego**

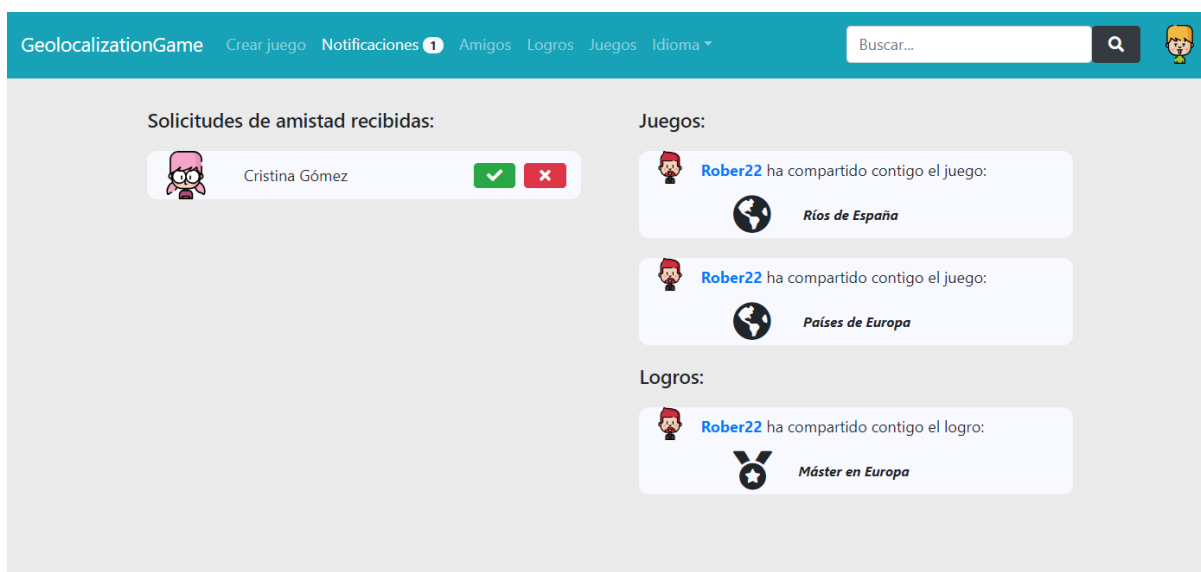
Tras pulsar en este botón, se mostrará un diálogo de confirmación en el cual habrá que seleccionar el botón Eliminar punto. En este momento se eliminará el punto geográfico del juego, Figura 1.16.



**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.

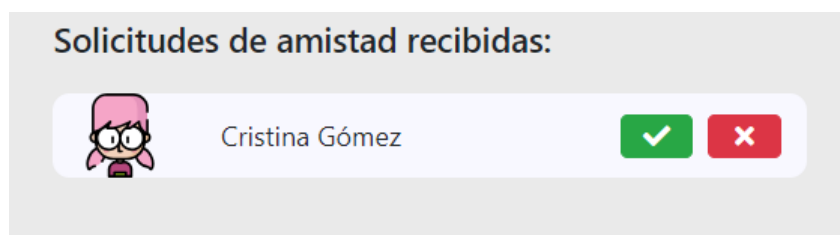


**Figura 1.17: Listado de notificaciones**

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

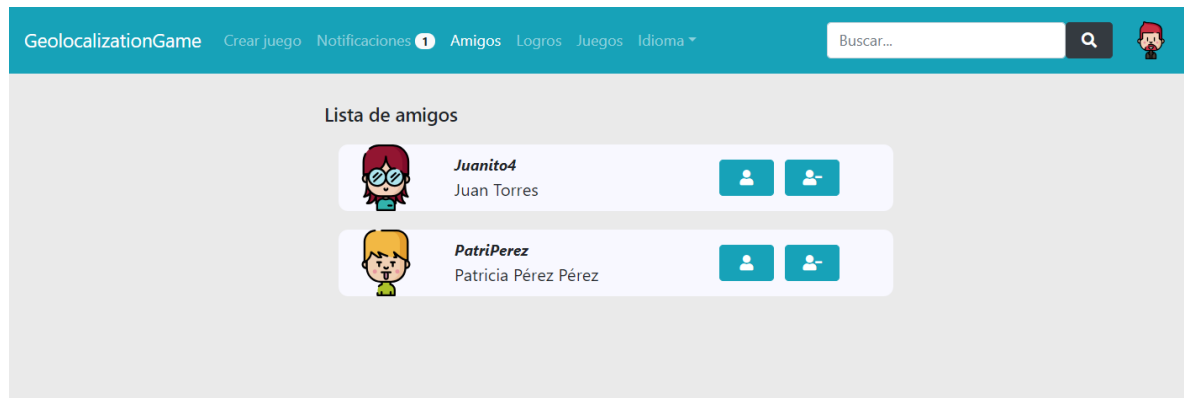
En la barra de navegación vemos el botón notificaciones que viene acompañado de un número que indica las solicitudes recibidas pendientes que tiene el usuario. Desde esta pantalla de notificaciones, Figura 1.17, se pueden aceptar o rechazar las solicitudes de amistad pendientes. Pulsando el botón verde 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**

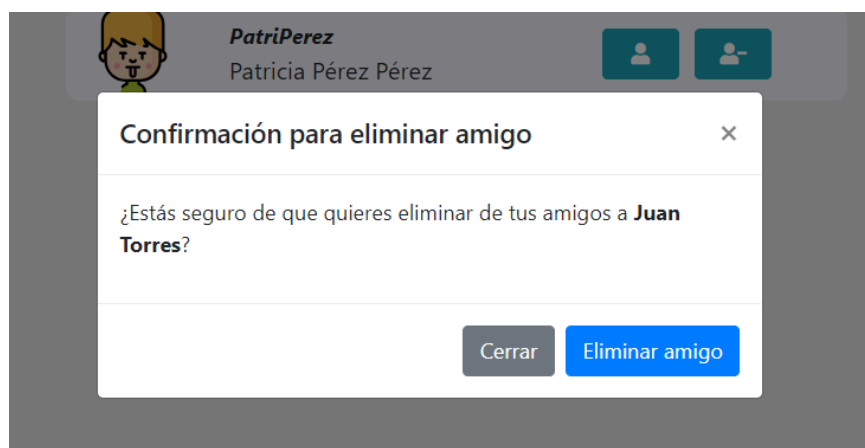
### 1.3.7. Eliminar amigo

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.



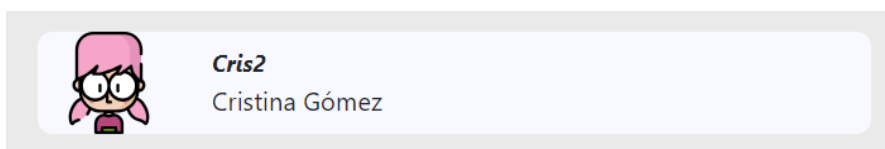
**Figura 1.21: Eliminar amigo confirmación**

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**



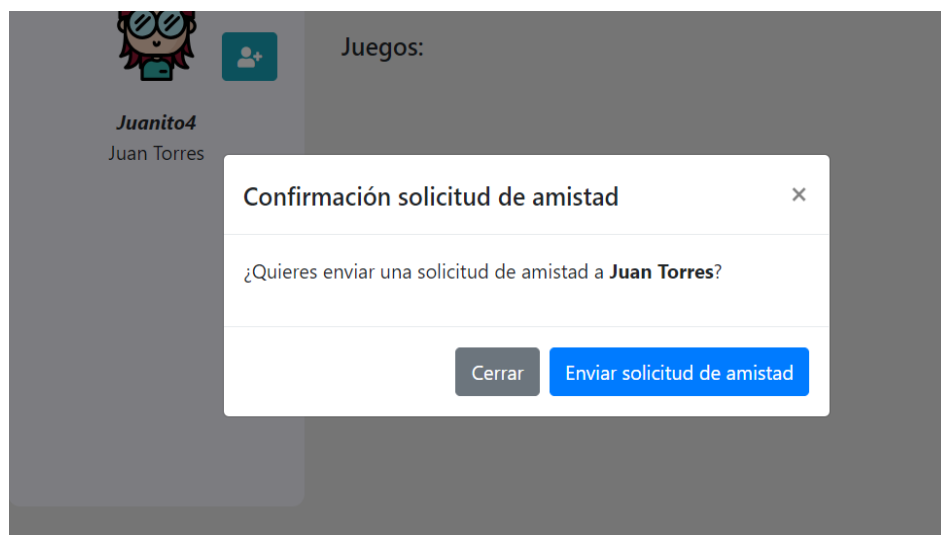
### 1.3.9. Enviar solicitud de amistad

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.



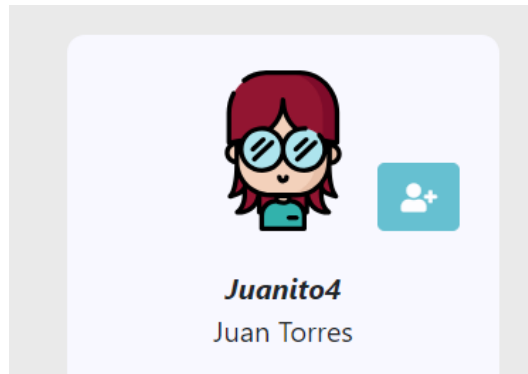
**Figura 1.25: Agregar amigo**

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



**Figura 1.26: Confirmación envío solicitud amistad**

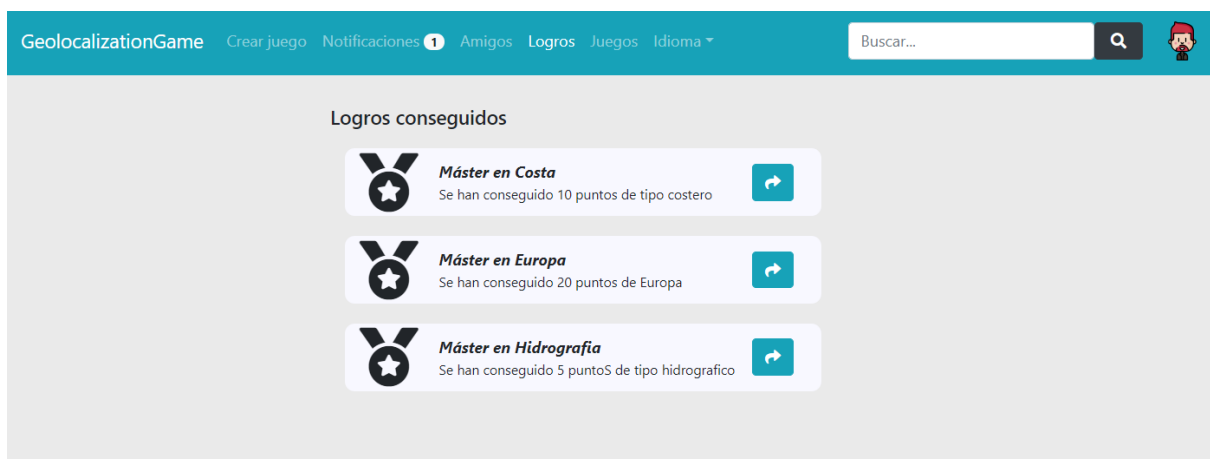
Al pulsar en Enviar solicitud de amistad, se habrá realizado el envío, y el botón de enviar solicitud aparecerá deshabilitado, Figura 1.27.



**Figura 1.27: Botón deshabilitado envío solicitud**

### 1.3.10. Ver listado de logros

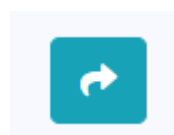
Para ver la lista de logros, tenemos que pulsar en el botón Logros de la barra de navegación. Una vez pulsado, se mostrará la lista de logros que tengamos, Figura 1.28.



**Figura 1.28: Listado de logros**

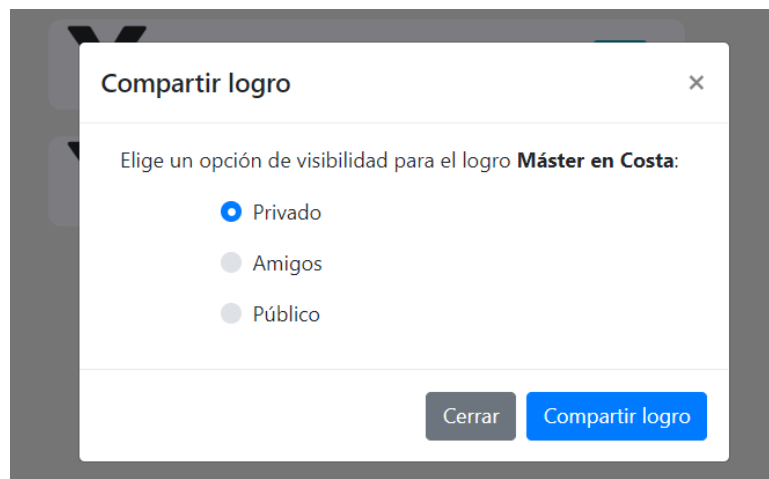
### 1.3.11. Compartir logro

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**

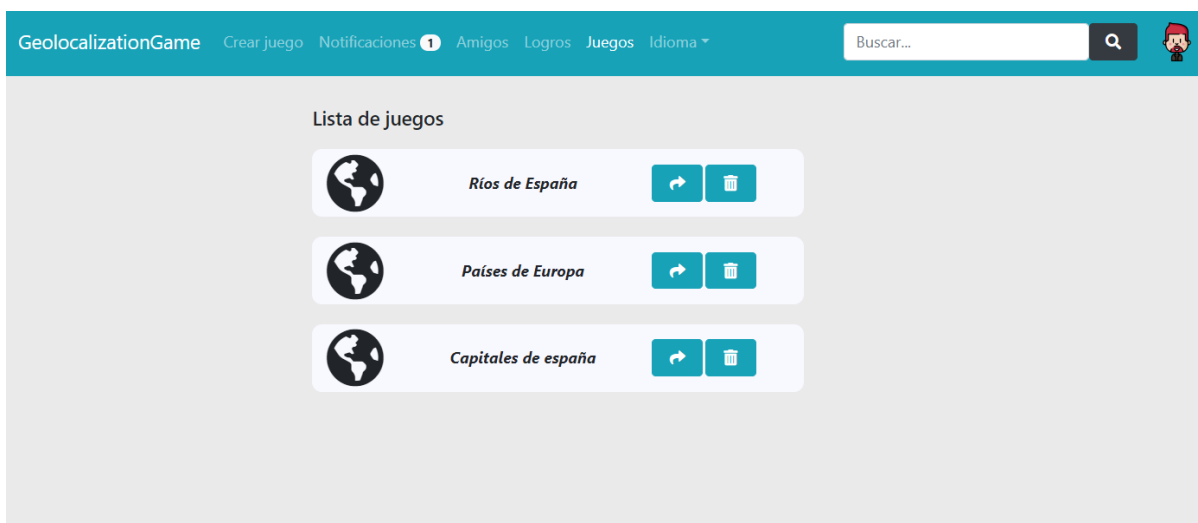
Una vez pulsado, se mostrará un formulario como el de la Figura 1.30. En este tendremos que seleccionar el tipo de visibilidad deseado y pulsar en el botón Compartir logro.

El formulario 'Compartir logro' tiene un título 'Compartir logro' con un icono de cerrar (X) a la derecha. El contenido principal dice 'Elige un opción de visibilidad para el logro **Máster en Costa**:' y presenta tres opciones de radio: 'Privado' (seleccionada), 'Amigos' y 'Público'. En la parte inferior derecha 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**

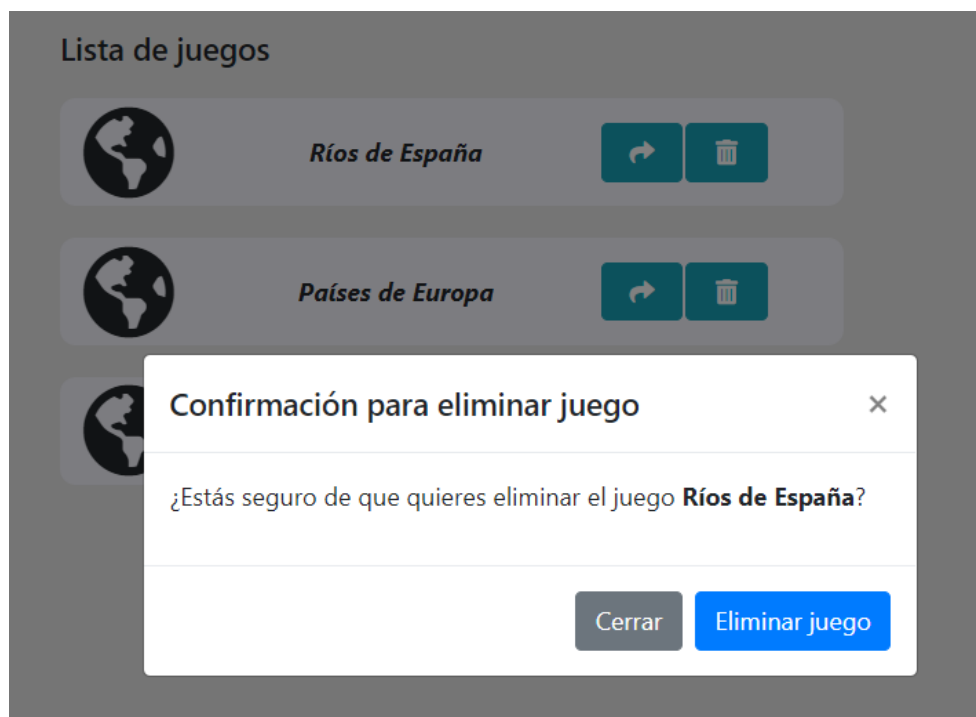
### 1.3.13. Eliminar juego

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.

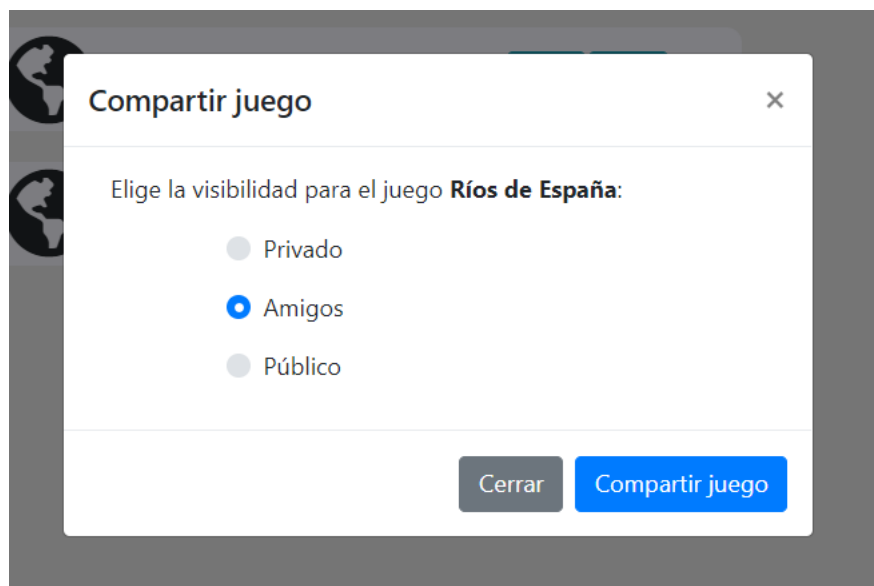


**Figura 1.33: Modal eliminar juego**

#### 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.

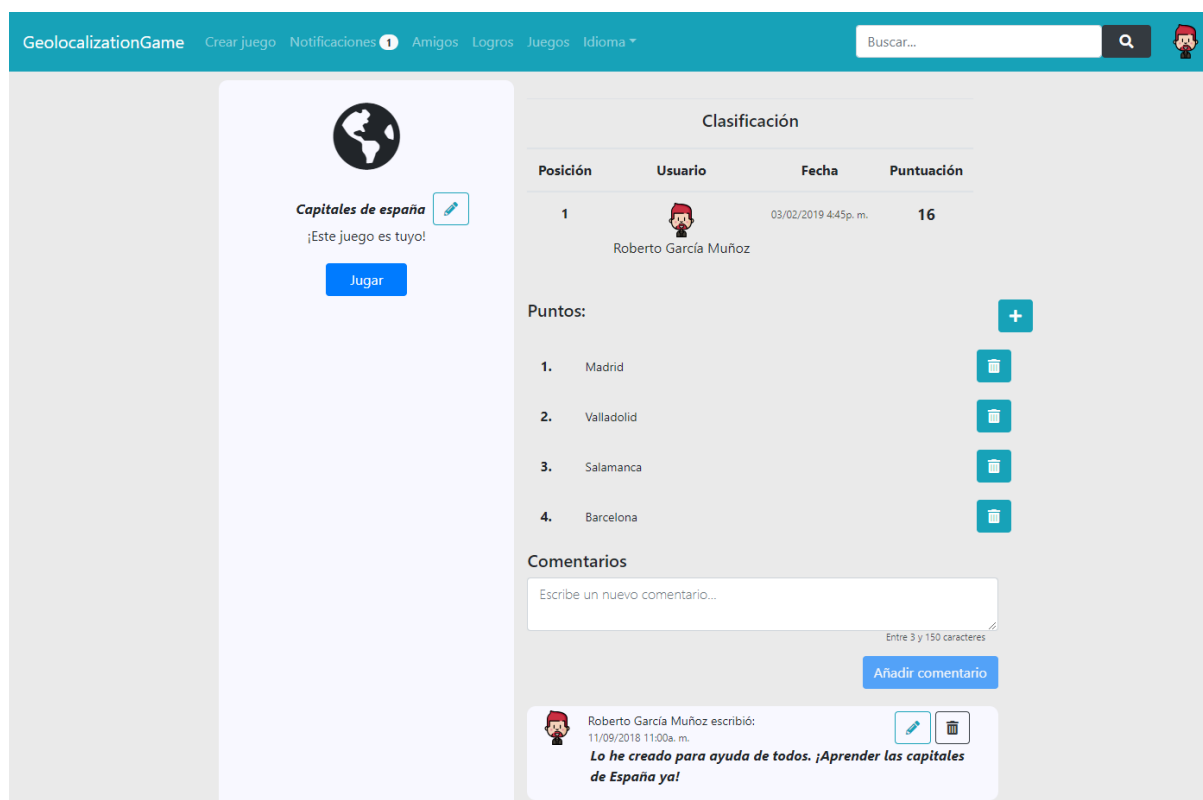


Figura 1.36: Perfil de juego

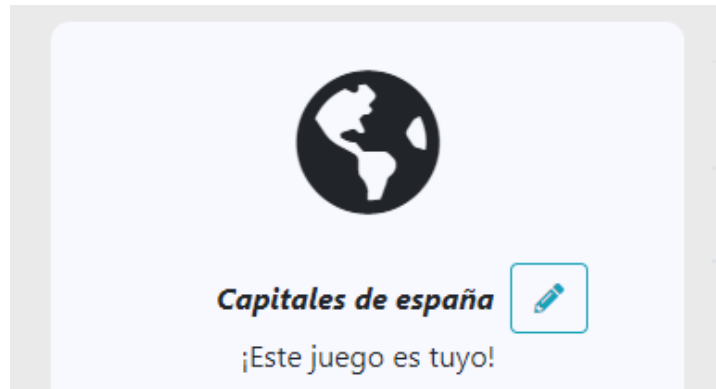
Desde esta pantalla, podremos añadir un nuevo punto geográfico al juego, siempre que seamos el propietario. Esto lo conseguiremos pulsando en el botón de la Figura 1.37, y siguiendo los pasos del punto 1.3.2. *Añadir punto geográfico*.



Figura 1.37: Botón añadir punto

### 1.3.16. Editar nombre de juego

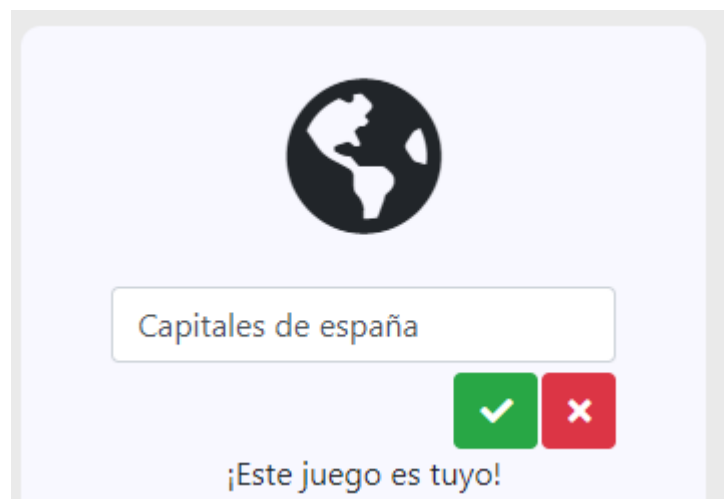
Desde el perfil de un juego, ver Figura 1.36, podemos editar el nombre de un juego pulsando en el botón del lápiz, Figura 1.38. Sólo estará disponible si somos el propietario del juego.



**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.

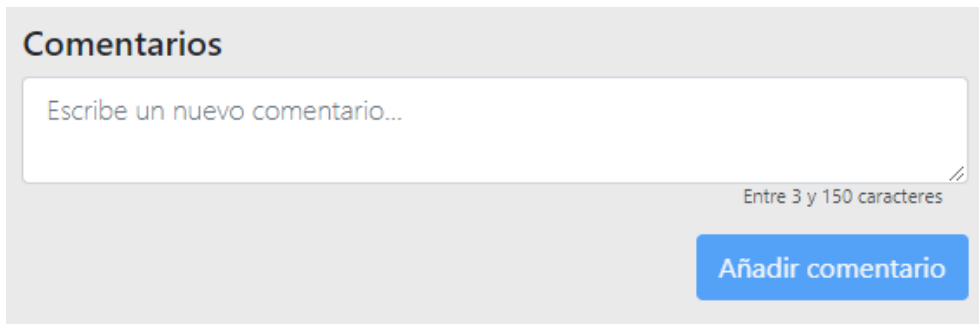
Si se pulsa el botón rojo se saldrá del modo edición, y el juego seguirá con el mismo nombre que tenía.



**Figura 1.39: Modo edición nombre de juego**

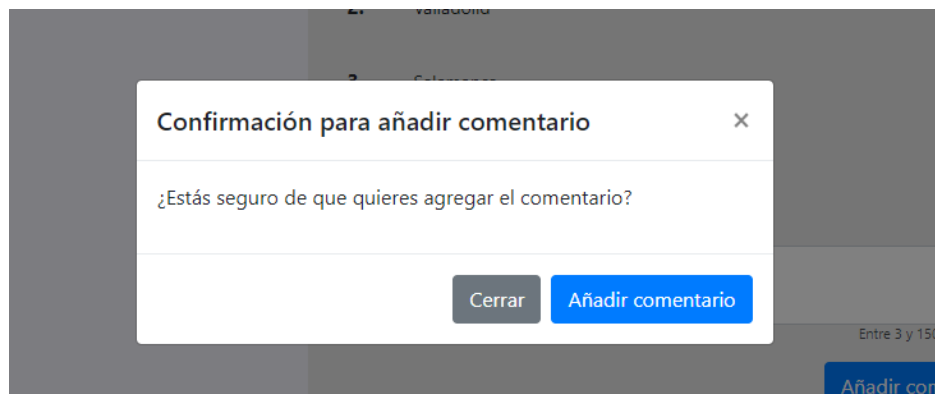
### 1.3.17. Añadir comentario

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.

The image shows a web form titled "Comentarios" (Comments). It features a text input field with the placeholder text "Escribe un nuevo comentario..." (Write a new comment...). To the right of the input field, there is a character count "Entre 3 y 150 caracteres" (Between 3 and 150 characters). Below the input field, there is a blue button labeled "Añadir comentario" (Add comment).

**Figura 1.40: Añadir comentario**

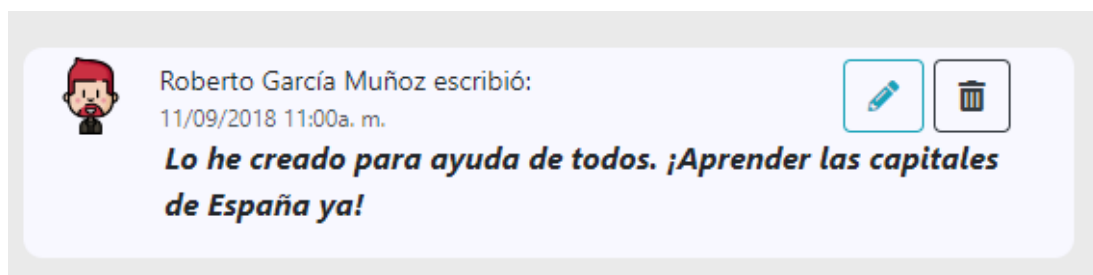
Cuando se haya introducido, se debe pulsar el botón Añadir comentario. A continuación, se mostrará un diálogo de confirmación para agregar el nuevo comentario, Figura 1.41. Al pulsar en el botón Añadir comentario, de este diálogo, se habrá añadido nuestro nuevo comentario.



**Figura 1.41: Modal confirmación añadir comentario**

### 1.3.18. Editar comentario

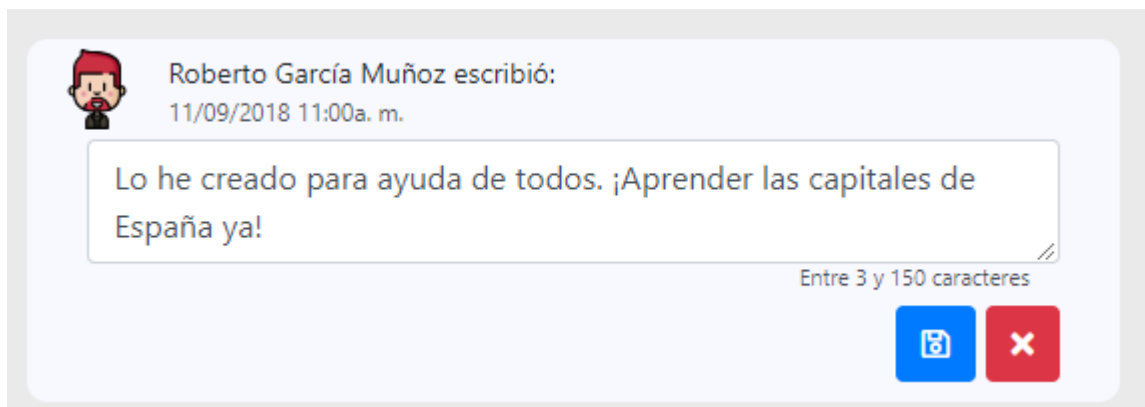
Para editar un comentario, tenemos que acceder al perfil de un juego, 1.3.15. *Ver perfil de un juego*. Aquí, debemos pulsar en el botón del lápiz del comentario en cuestión, Figura 1.42, en la sección de Comentarios. Este botón sólo aparecerá si se es el creador del comentario.



**Figura 1.42: Datos comentario**

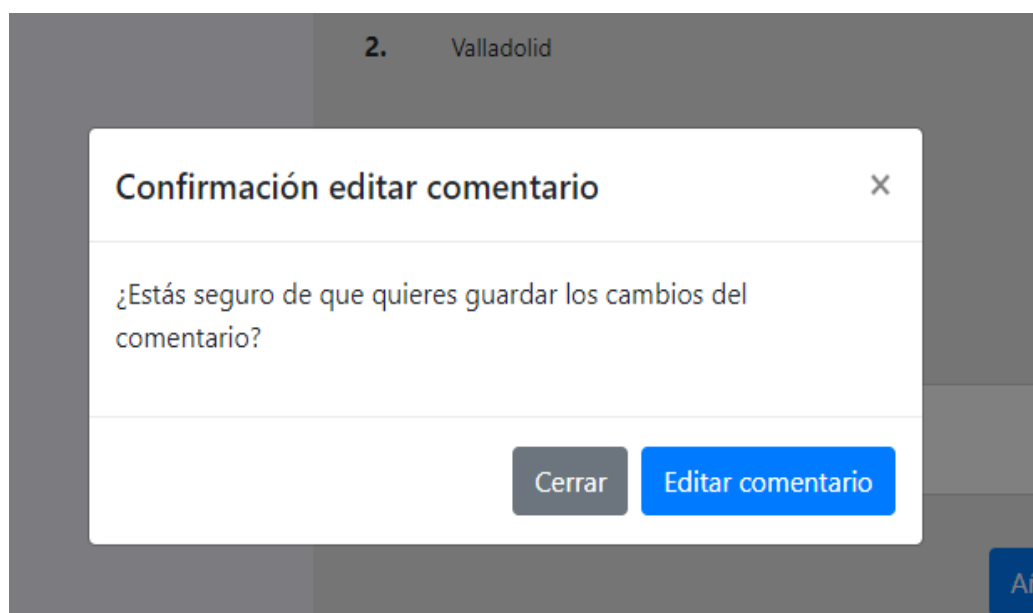


Una vez pulsado, se habilitará el modo edición del comentario, Figura 1.43. Si se pulsa en el botón rojo del aspa, se saldrá del modo edición y se mantendrá el comentario anterior.



**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.

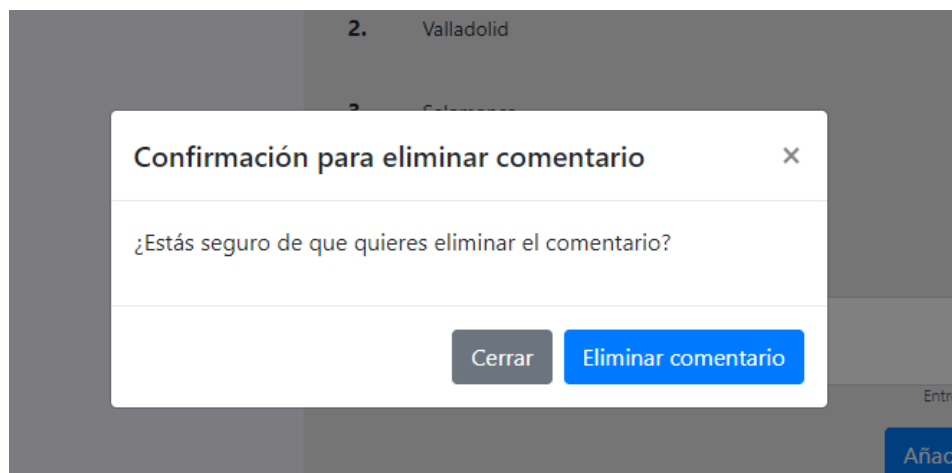


**Figura 1.44: Editar comentario confirmación**

### 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**

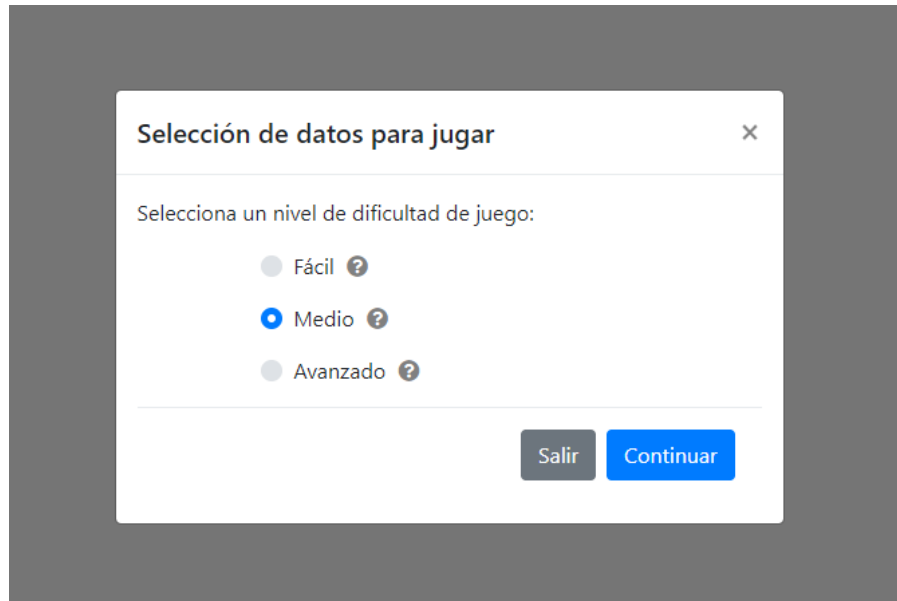
### 1.3.20. Jugar

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.



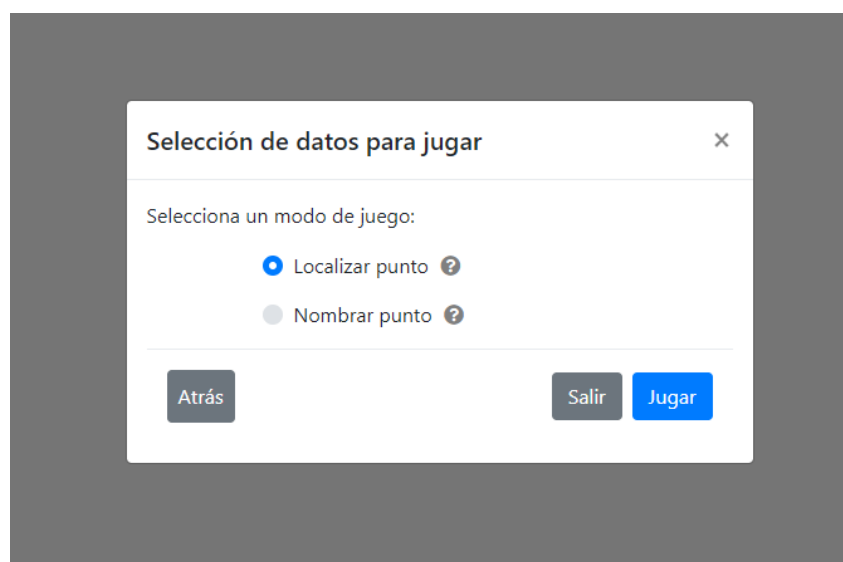
**Figura 1.46: Jugar**

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**

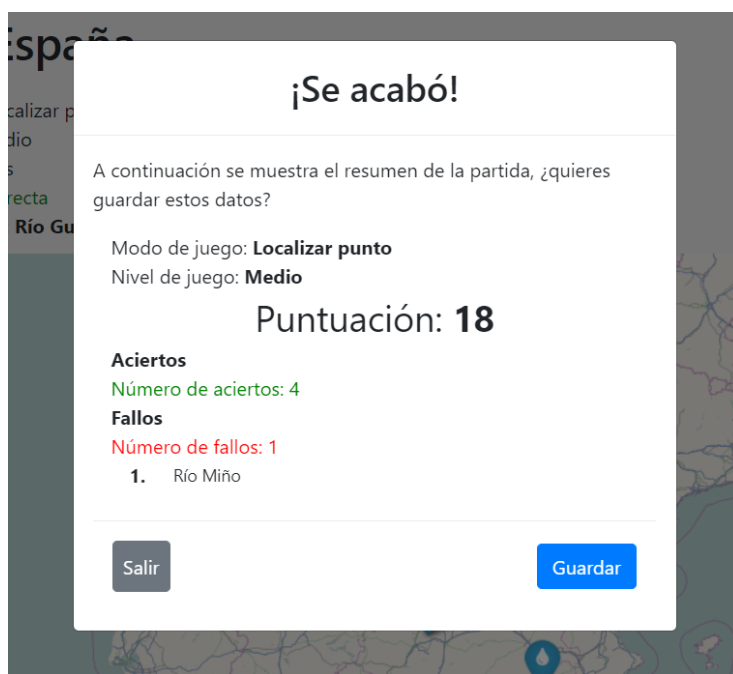
A continuación, se mostrará un diálogo para seleccionar el modo de juego, Figura 1.48. Al pulsar en las interrogaciones que acompañan a los modos de juego, se muestran las características de cada uno. Una vez seleccionado, pulsamos en el botón Jugar.



**Figura 1.48: Selección modo de juego**

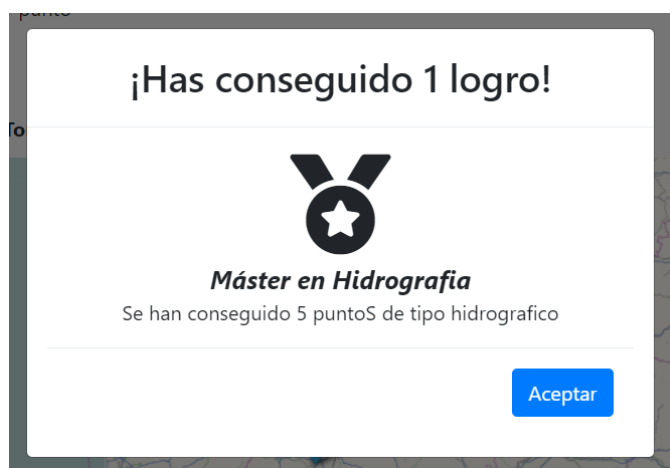
Si se ha seleccionado como modo de juego Localizar punto, ver 1.3.21. *Jugar a Localizar punto*, si se ha seleccionado Nombrar punto, ver 1.3.22. *Jugar a Nombrar punto*.

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**

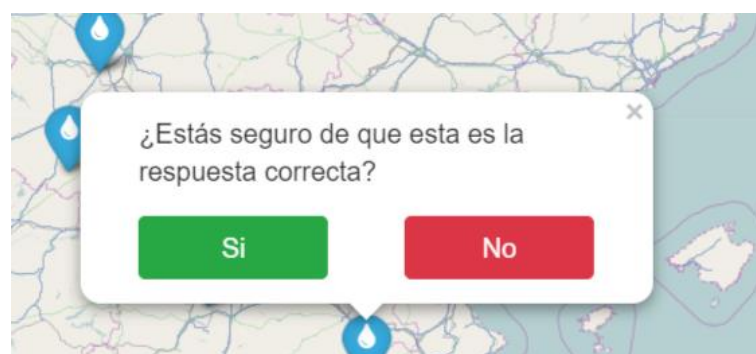
### 1.3.21. Jugar a Localizar punto

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.



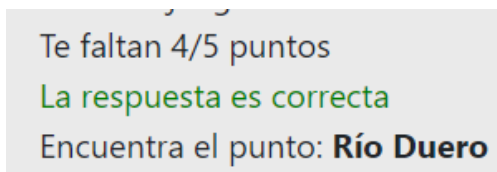
**Figura 1.51: Jugar a Localizar punto**

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.

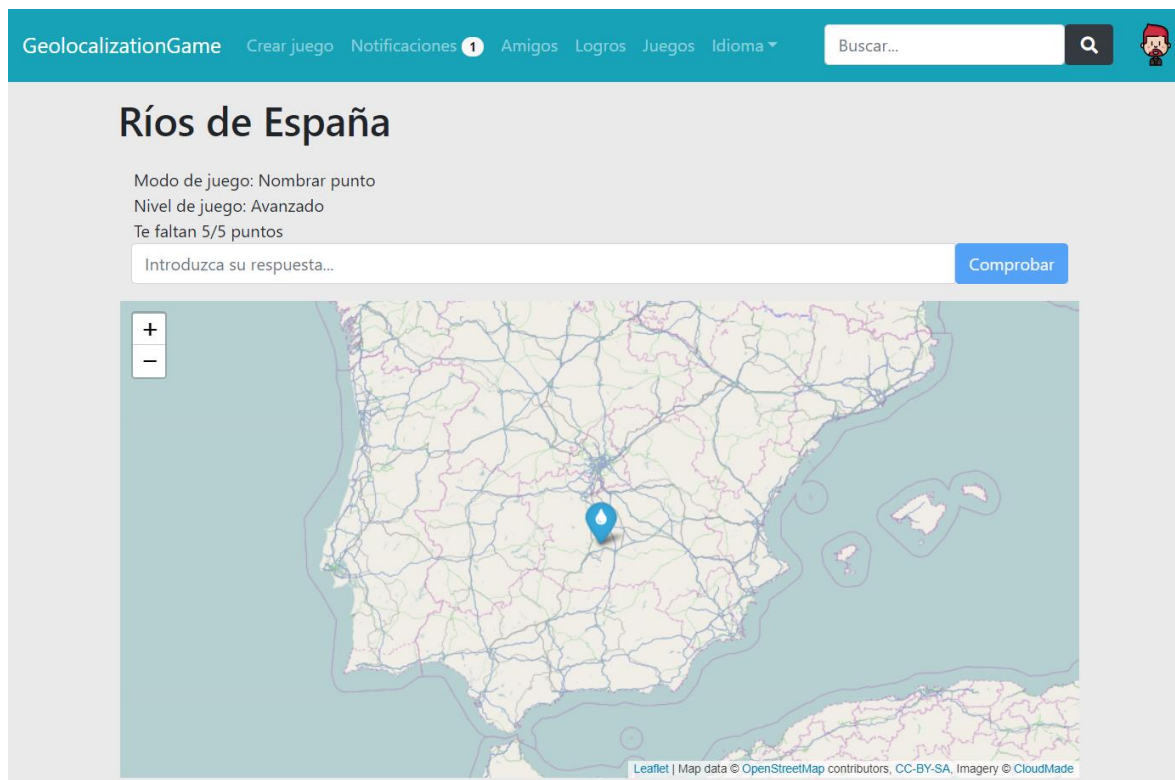


**Figura 1.53: Nuevo punto a localizar**

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

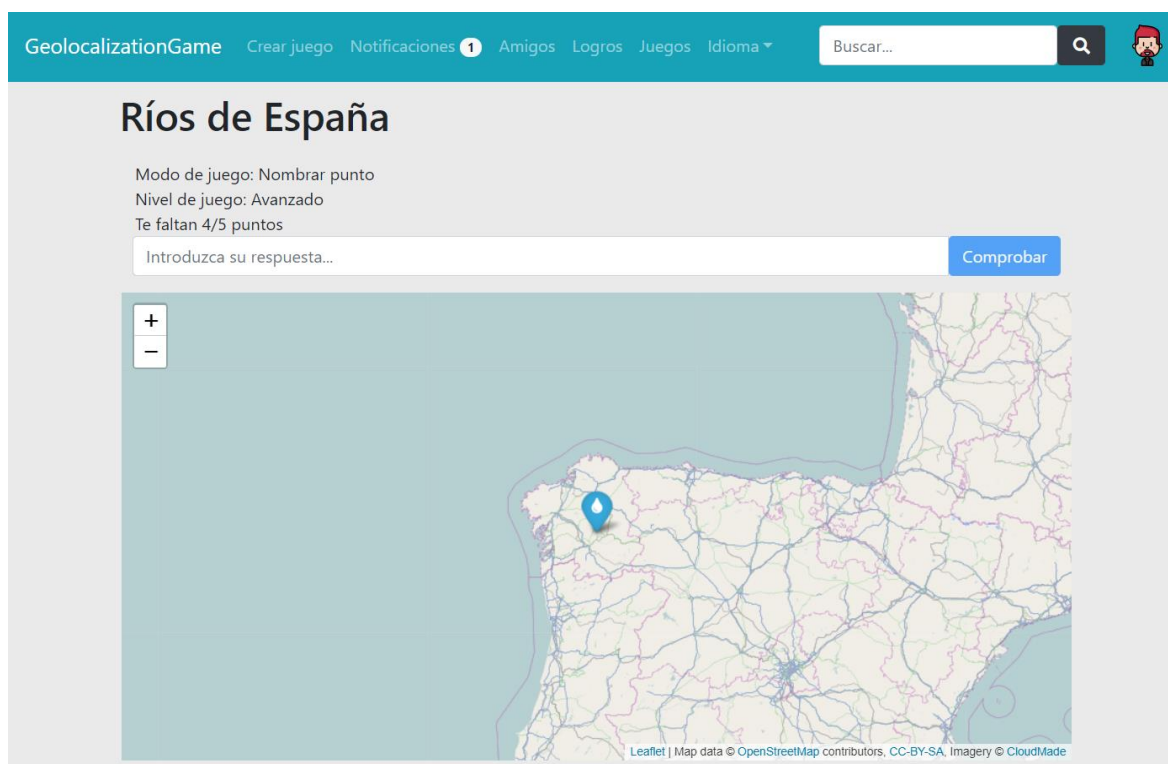
### 1.3.22. Jugar a Nombrar punto

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**

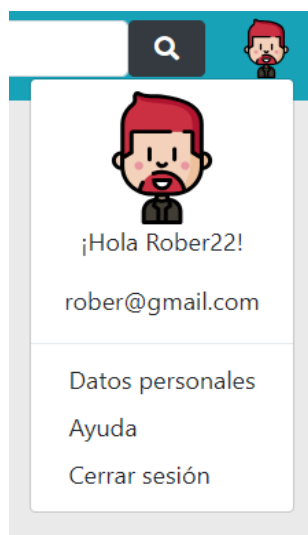
Una vez hecho esto, se mostrará una pantalla de resultado de búsqueda con todas las correspondencias por texto de usuarios y juegos, Figura 1.57. En caso de no existir usuarios y/o juegos para el texto buscado, se mostrará un mensaje.



**Figura 1.57: Resultado de búsqueda**

#### 1.3.24. Modificar datos personales

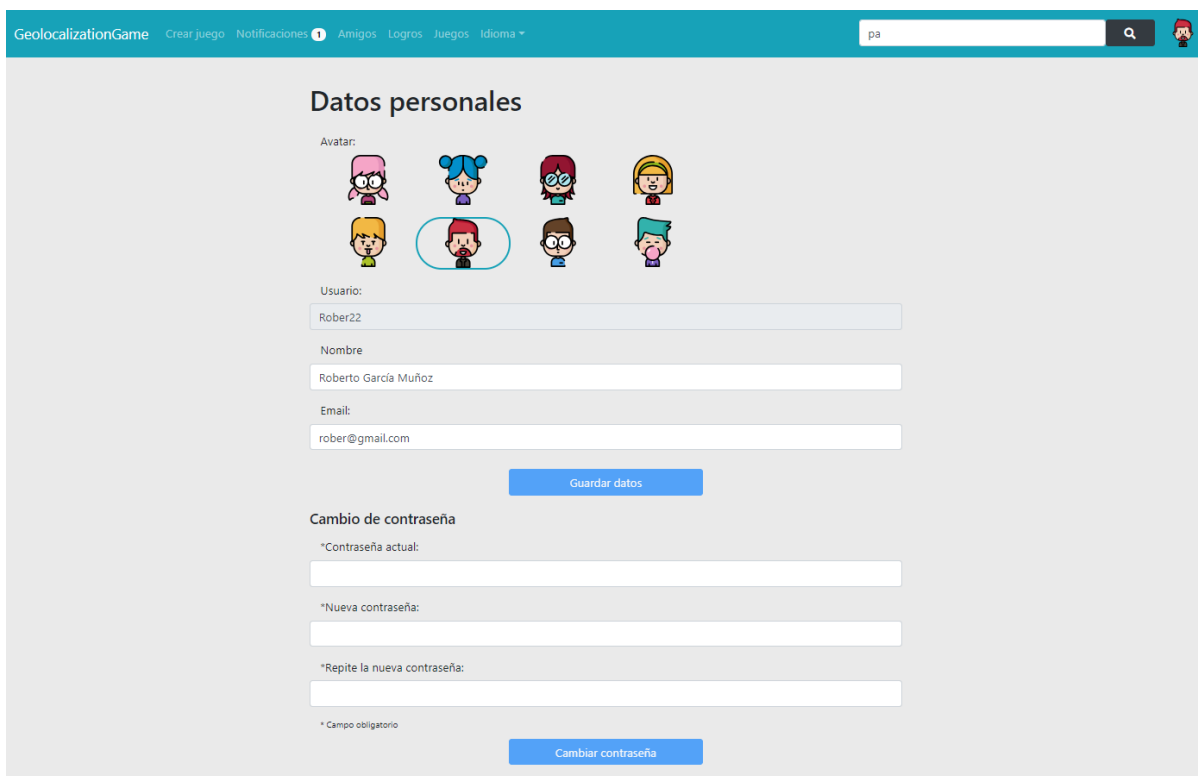
Para modificar los datos personales del usuario, tenemos que pulsar en nuestro avatar de la barra de navegación, para desplegar el menú de usuario. En este menú, tenemos que pulsar la opción de Datos personales, Figura 1.58.



**Figura 1.58: Menú de usuario**

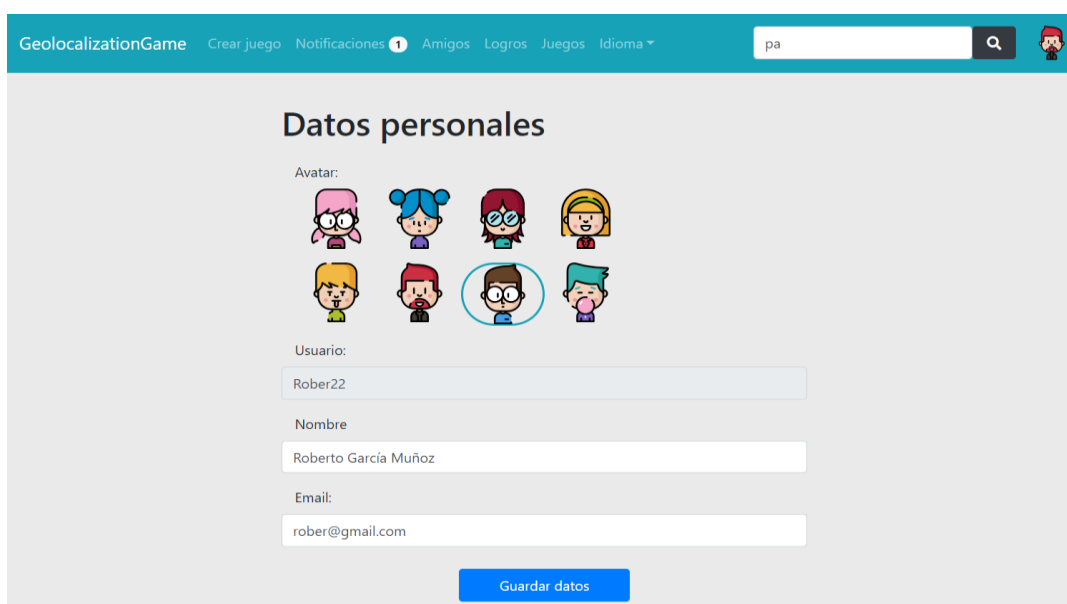


Al pulsar en este botón, se mostrará la pantalla de datos personales, Figura 1.59.



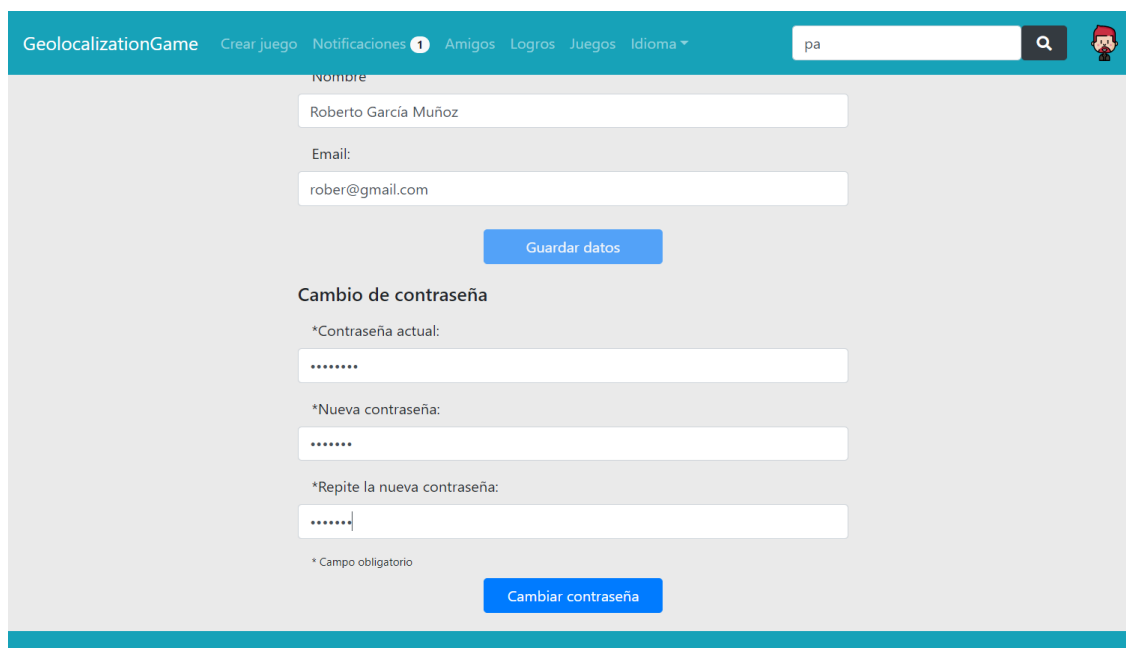
**Figura 1.59: Datos personales**

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.



**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 of 'GeolocalizationGame'. The header includes navigation links: 'Crear juego', 'Notificaciones' (with a badge '1'), 'Amigos', 'Logros', 'Juegos', and 'Idioma'. A search bar contains 'pa' and a user avatar is on the right. The profile section shows 'Nombre' as 'Roberto García Muñoz' and 'Email' as 'rober@gmail.com', with a 'Guardar datos' button. Below is the 'Cambio de contraseña' section with three password input fields: '\*Contraseña actual:', '\*Nueva contraseña:', and '\*Repite la nueva contraseña:'. A '\* Campo obligatorio' note is at the bottom left, and a 'Cambiar contraseña' button is at the bottom right.

**Figura 1.61: Datos personales segunda parte**

### 1.3.25. Ver ayuda

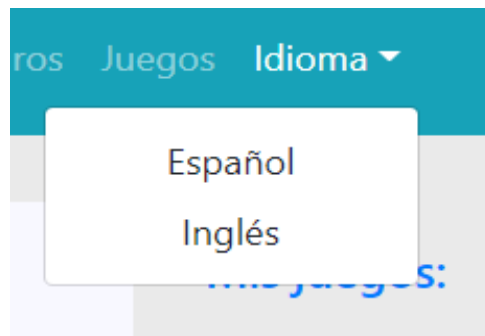
Para ver la ayuda, tenemos que pulsar en nuestro avatar en la barra de navegación, para desplegar el menú de usuario, Figura 1.58. Después, debemos seleccionar el botón Ayuda. A continuación, se mostrará la página de ayuda de la aplicación, Figura 1.4.

### 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]

