

# Nozomu

MANUAL DE USUARIO.



Aprende y Refuerza tus conocimientos  
Básicos en la lógica programación.

**APLICACIÓN PARA DISPOSITIVOS MÓVILES CON SISTEMA OPERATIVO ANDROID  
PARA EL APRENDIZAJE DE CONCEPTOS BÁSICOS DE LÓGICA DE PROGRAMACIÓN**

**ESTUDIANTES:**

**LOUIS STEVEN HERNÁNDEZ SÁNCHEZ - 20131078022**

**MARTÍN LEONARDO LOZADA - 20102078110**

**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS  
FACULTAD TECNOLÓGICA  
TECNOLOGÍA EN SISTEMATIZACIÓN DE DATOS  
BOGOTÁ D.C  
2017**

## Contenido

1.	INTRODUCCIÓN	4
2.	OBJETIVOS	5
3.	REQUERIMIENTOS DEL DISPOSITIVO	5
4.	DESCARGA E INSTALACIÓN DE LA APLICACIÓN.	6
5.	NAVEGANDO NOZOMU	7
6.	PANTALLA DE INICIO	7
7.	MÓDULOS DE NOZOMU	8
8.1.	MÓDULO DE APRENDIZAJE.	8
8.2.	MÓDULO DE EJEMPLOS.	8
8.3.	MÓDULO DE EJERCICIOS.	8
8.4.	MÓDULO DE EVALUACIÓN.	8

## **1. INTRODUCCIÓN**

El presente manual de usuario, tiene como finalidad dar a conocer de una manera detallada y sencilla la estructura de la aplicación móvil para el aprendizaje de conceptos básicos de programación Nozomu para que cualquier usuario pueda sacar el máximo partido de la misma, la aplicación se diseñó para que el usuario pueda, de una forma intuitiva y sin mayor capacitación, repasar los conceptos y realizar ejercicios de lógica de programación.

## **2. OBJETIVOS**

Brindar una descripción clara y detallada sobre el funcionamiento y uso de los distintos elementos de la aplicación móvil para el aprendizaje de conceptos básicos de programación.

Guiar al usuario en los diferentes módulos de la aplicación móvil nozomu, para así poder apoyarlo en la búsqueda de información.

## **3. REQUERIMIENTOS DEL DISPOSITIVO**

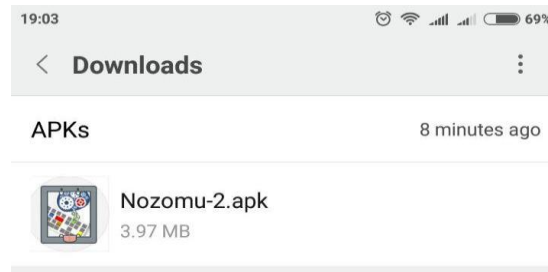
Los requerimientos mínimos para que la aplicación NOZOMU funcione correctamente, son los siguientes:

- 1) Sistema operativo Android (4.1 correspondiente a codename "Jellybean" o superior).
- 2) Procesador de 400 MHz.
- 3) Memoria RAM de 256 Mb.
- 4) Espacio mínimo Memoria ROM 50 Mb.

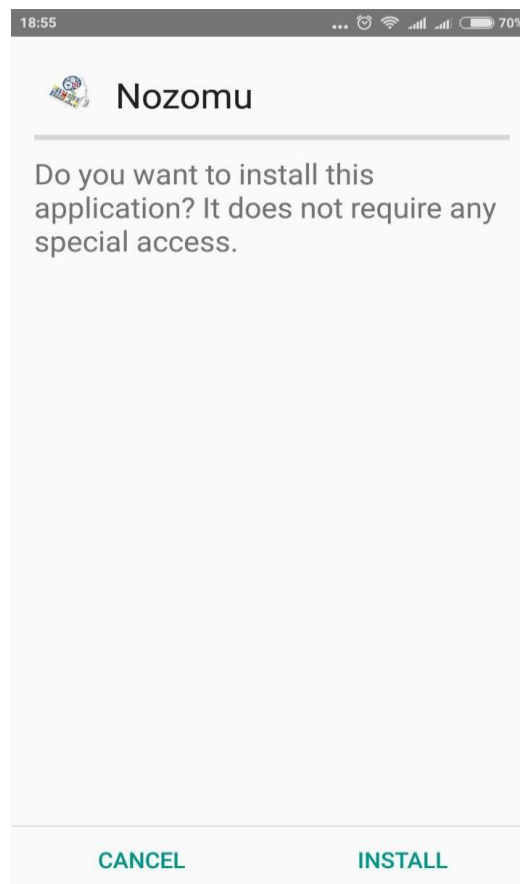
## 4. DESCARGA E INSTALACIÓN DE LA APLICACIÓN

- La descarga de la aplicación Nozomu que se puede realizar por medio de la tienda F-droid o directamente del enlace en google drive:

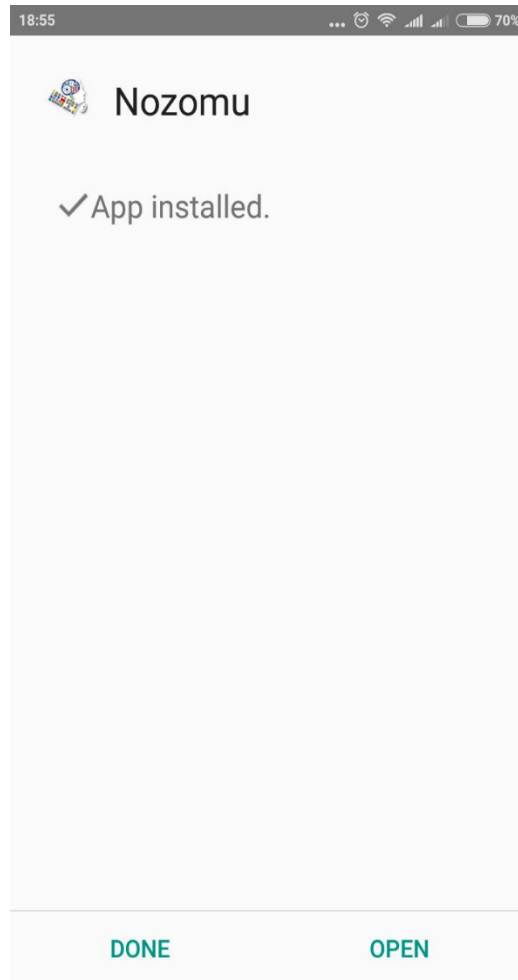
[https://drive.google.com/file/d/0B94OTmUIoP\\_9MVNXbE5zVUFuZ1k/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/0B94OTmUIoP_9MVNXbE5zVUFuZ1k/view?usp=sharing)



- Una vez que se descargada la aplicación en el teléfono, la instalación de la misma se realiza de manera automática en caso de ser descargarla de la tienda, realizando la descarga del link deberá buscarse el archivo .apk en la carpeta de descargas del teléfono.

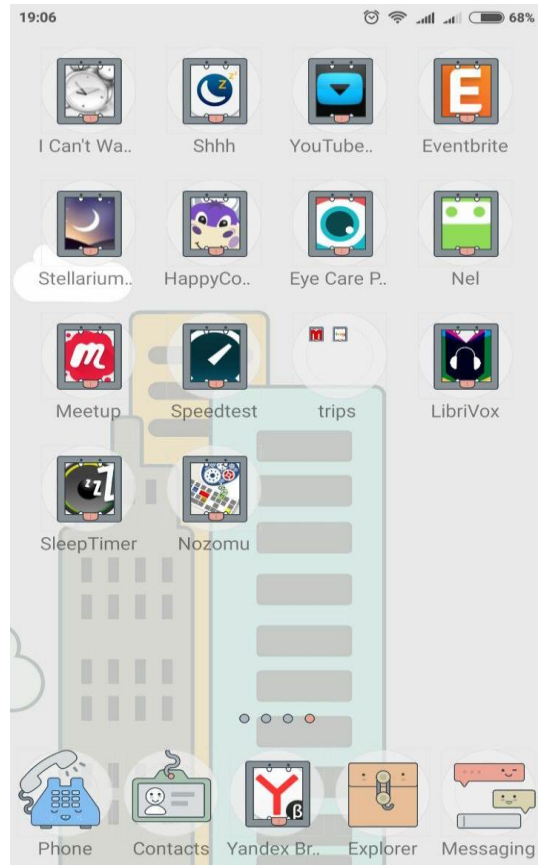


- Posteriormente aparecerá una nueva pantalla, en la cual se confirma la instalación de la aplicación haciendo clic en el botón “Instalar”.



Terminada la instalación aparecer una ventana donde podremos presionar “Hecho” y salir de la instalación o presionar la opción “Abrir” que no llevara a la pantalla de inicio de la aplicación.

- Una vez que la aplicación se ha instalado correctamente es preciso ubicar el icono ejecutable de la aplicación descargada, para asegurarse que se encuentra instalada correctamente. Para hacer uso de la aplicación Nozomu, sólo es necesario tocar el icono de la aplicación para abrirla y empezar a trabajar con ella.



## 5. NAVEGANDO NOZOMU

Al ubicar el ícono de la aplicación Nozomu en el menú de aplicaciones o en la pantalla del teléfono y presionar sobre la aplicación para que se inicie de manera automática.

Pantalla de inicio

Encontramos tres botones:  
Ingresar, registrar y salir.

Para utilizar la aplicación el usuario debe tener un cuenta de no tenerla puede registrarse en el botón "REGISTRAR" el cual llevará al usuario a otra ventana para realizar el registro de los datos.



Registro de Datos

Ingrese los siguientes datos:

Digite Nombres: \_\_\_\_\_

DigiteApellidos: \_\_\_\_\_

Digite Correo: \_\_\_\_\_

Digite Clave: \_\_\_\_\_

Confirme Clave: \_\_\_\_\_

REGISTRAR

ATRAS

En esta venta encontramos los campos correspondientes para realizar el proceso de inscripción de los datos básicos como: Nombre, apellidos, correo electrónico, clave y su confirmación. Para proceder se debe dar click en el botón registrar. El boton de "ATRAS" sirve para devolverse a la venta anterior.



Si el usuario ya posee una cuenta debe presionar el botón "INGRESAR" que lo llevara a la siguiente ventana

Se deben digitar el usuario y la contraseña registrados, a continuación presionar sobre el botón "INGRESAR" para acceder a la aplicación.



## 6. Pantalla Principal

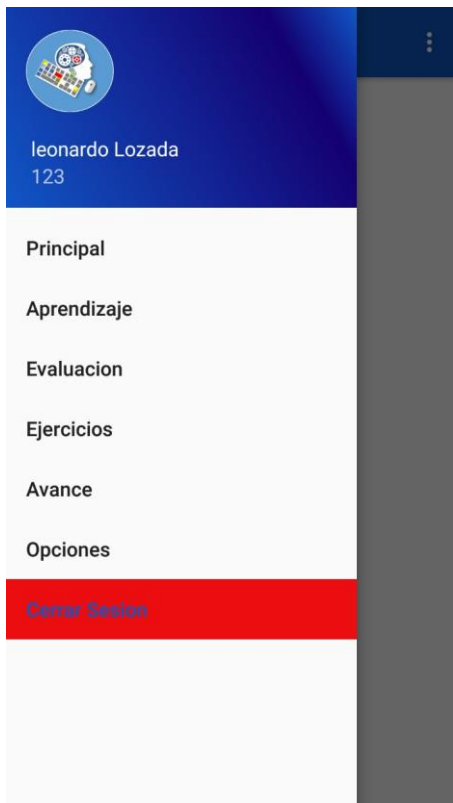
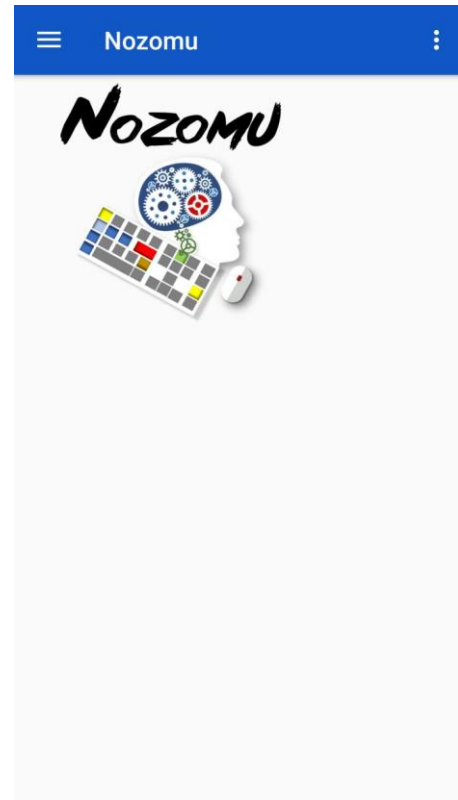
En la pantalla principal encontramos:

El logo de la aplicación.

Un botón de tres rayas ubicado en la parte superior derecha (Menú)

Un botón de tres puntos ubicado en la parte superior izquierda. (Información)

Para desplegar el menú tenemos dos opciones presionar el botón menú (botón de tres rayas), ó podemos deslizar el dedo de derecha a izquierda. (En cualquier parte de la aplicación podemos deslizar el dedo para desplegar el menú )



Para salir de la aplicación En el menú principal encontramos las siguientes opciones:

Principal: este botón nos llevará la pantalla principal.

Aprendizaje: Es el módulo donde encontramos el material didáctico y ejemplos relacionados con los conceptos de la lógica de programación.

Evaluación: En en donde encontramos las pruebas para cada uno de los conceptos presentados.

Ejercicios: En este módulo encontramos distintos ejercicios para poner en práctica los conceptos.

Avance: En este módulo encontramos el avance en los conceptos y los puntajes de las evaluaciones y ejercicios.

Opciones: En este módulo encontramos distintas configuraciones para la cuenta del usuario.

cerrar sesión: Es el botón para cerrar la sesión actual.

## 7. MÓDULOS

### 7.1 OPCIONES

**Ver datos personales:** En esta opción se pueden observar los datos básicos del usuario.

**Modificar datos personales:** En esta ventana podemos modificar los datos del usuario, las veces que lo requiera.

**Modificar Clave:** Es el módulo en donde el usuario tiene la opción de cambiar su contraseña las veces que lo considere necesario.

**Darse de baja:** Es el módulo en donde el usuario puede eliminar la cuenta si así lo desea.

**Atrás:** Es el botón que lleva nuevamente al menú.



# MODIFICAR DATOS

En este módulo encontramos los espacios de cada uno de los datos del usuario para ser modificados:

Digite nombre: Espacio para cambiar el nombre del usuario.

Digite Apellidos: espacio para cambiar los apellidos del usuario.

Digite correo: Espacio para actualizar o cambiar el correo registrado.

Después de hacer los cambios sugeridos presionar el botón modificar para salvaguardar los cambios realizados.

El botón de atrás sirve para volver al menú.



The screenshot shows a mobile application interface for 'Nozomu'. At the top, there is a blue header with a hamburger menu icon on the left, the text 'Nozomu' in the center, and a vertical ellipsis icon on the right. Below the header, the title 'Modificar Datos' is displayed in a large, bold, black font. Underneath the title, the instruction 'Ingrese los siguientes datos:' is followed by three input fields. The first field is labeled 'Digite Nombres:' and contains the text 'leonardo'. The second field is labeled 'Digite Apellidos:' and contains the text 'Lozada'. The third field is labeled 'Digite Correo:' and contains the text '123'. At the bottom of the form, there are two blue buttons: 'MODIFICAR' and 'ATRAS'.

## MODIFICAR CLAVE



The screenshot shows a mobile application interface for changing a password. At the top, there is a blue header with the text 'Nozomu' and a hamburger menu icon on the left and a vertical ellipsis icon on the right. Below the header, the title 'Modificar Clave' is displayed in a large, bold, black font. Underneath the title, the instruction 'Ingrese los siguientes datos:' is shown. There are three input fields, each with a label above it: 'Digite Clave Actual:' followed by 'Clave Actual:' and a text input field; 'Digite Clave Nueva:' followed by 'Clave Nueva.' and a text input field; and 'Digite Nuevamente:' followed by 'Confirmar Clave Nuev' and a text input field. At the bottom of the form, there are two blue buttons: 'MODIFICAR' and 'ATRAS'.

En este módulo encontramos los espacios para modificar la clave cuando el usuario que lo requiera

Digite clave actual: en este espacio el usuario debe ingresar la clave actual.

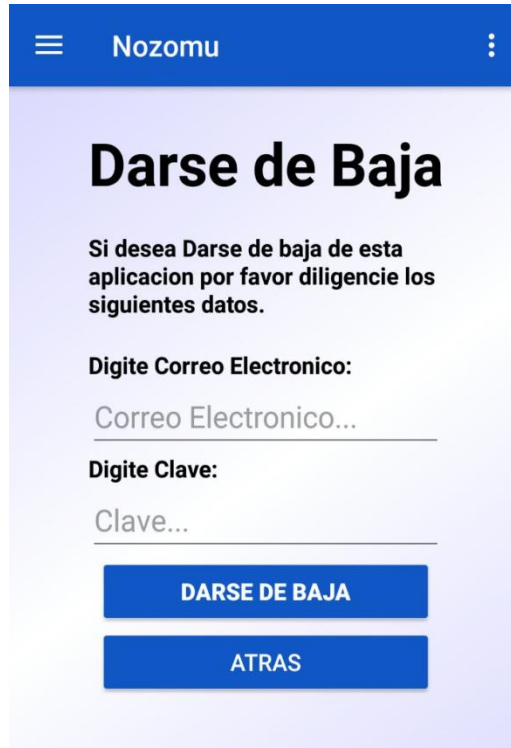
Digite clase nueva: en este espacio el usuario debe ingresar la clave nueva

Digite nuevamente: En este espacio el usuario debe re-ingresar la clave para confirmar.

## DARSE DE BAJA

En este módulo el usuario puede eliminar la cuenta cuando lo desee. En los espacios se debe ingresar el correo electrónico y la clave después de presionar el botón “DARSE DE BAJA” y la cuenta quedará eliminada.

**ADVERTENCIA: UNA VEZ ELIMINADA LA CUENTA SE PERDERÁ EL PROGRESO DEL USUARIO EN LA APLICACIÓN, ADEMÁS DE ESTO SE ELIMINARÁN LOS DATOS**



The screenshot shows a mobile application interface for 'Nozomu'. At the top, there is a blue header with a hamburger menu icon on the left, the text 'Nozomu' in the center, and a vertical ellipsis icon on the right. Below the header, the main content area has a light blue background. The title 'Darse de Baja' is displayed in a large, bold, black font. Underneath the title, a message reads: 'Si desea Darse de baja de esta aplicacion por favor diligencie los siguientes datos.' Below this message, there are two input fields. The first is labeled 'Digite Correo Electronico:' and contains the placeholder text 'Correo Electronico...'. The second is labeled 'Digite Clave:' and contains the placeholder text 'Clave...'. At the bottom of the form, there are two blue buttons with white text: 'DARSE DE BAJA' and 'ATRAS'.