CONNECTA'T

10 11m

Membres del grup: Nayely Martinez Lazarte Lidia López Navarro Professora: Silvia Mejías Informàtica Curs 2021-2022

1



INDEX

PRESENTACIÓ DEL GRUP	3
DESCRIPCIÓ DE LA IDEA ESCOLLIDA Perfil d'usuari: Problema i objectiu de la UNESCO que soluciona: Quina solució proposa i quin és el seu valor afegit respecte d'alt solucions ja existents: La app que farem:	3 3 tres 3 3
POLÍTIQUES DE LA APP	5
ESTUDI DE MERCAT: NOM DE LA PRIMERA APLICACIÓ: Ayuntamiento en tu móvil: NOM DE LA SEGONA APLICACIÓ: AyMo- Tu ayuntamiento digital	8 8 10
DEFINIR EL PROBLEMA DE LA IDEA ESCOLLIDA: Mètode SCQA Mapa de funcionalitats Mapa d'escenaris Mètode de les 5W	12 12 13 13
DISSENY DEL PROTOTIP	14
BLOCKS APP INVENTOR IDIOMA INICI SESSIÓ REGISTRAR-SE	25 25 26 29



1. PRESENTACIÓ DEL GRUP

Nosaltres som un grup format per 2 persones; Lidia López i Nayely Martinez. El nostre objectiu és crear una app útil i fácil de fer servir per crear un benestar de la comunitat.

2. DESCRIPCIÓ DE LA IDEA ESCOLLIDA

NOM DE L'APP: connecta't Perfil d'usuari:

Habitants de tot el poble i de totes les edats

Problema i objectiu de la UNESCO que soluciona:

Soluciona el problema d'estar desinformat sobre el que passa al teu poble.



Quina solució proposa i quin és el seu valor afegit respecte d'altres solucions ja existents:

El que facilita aquesta app és conèixer i estar al dia amb les activitats i serveis del poble. Es diferencia en la seva pràctica i senzilla que aquesta aplicació ofereix respecte d'altres aplicacions, també mostra totes les novetats i esdeveniments del teu poble en una sola pantalla.

La app que farem:

una aplicació que va dirigida als habitants del poble, aquesta app la construeix el propi ajuntament i ofereix diferents serveis:

- Un apartat amb els events/notícies d'última hora (com un blog)
- El temps que farà al poble
- Un espai amb les botigues i els telèfons i ofertes
- Un mapa amb: les zones més visitades pels turistes, gastronomia i allotjament
- Actes de vandalisme o desperfectes del poble localitzats
- Apartat de comunicació entre l'Ajuntament i els ciutadans del poble



- Punts de recollida d'aliments per a persones necessitades i punts de reciclatge
- Un espai on s'anuncien mascotes i objectes que s'han perdut

UTILITATS DEL PRODUCTE

Publicació de circumstàncies:

Varis pobles fan ús del seu espai públic per l'organització d'events o esdeveniments dedicats per l'entreteniment dels ciutadans i per augmentar els ingressos de l'Ajuntament, però és imprescindible la forma en què es publiquen aquests fets. L'aplicació *Connecta't* ofereix varis privilegis, incloent el servei de les notícies i events.

Aquest apartat estarà concentrat en la publicació de les ocurrències que s'esdevenen en el seu poble o ciutat y tindran un accés senzill per a que sigui lleuger la seva lectura.

Informar sobre el pronòstic del temps:

Amb l'ajuda de l'aplicació, tindran possibilitat de veure el clima i el temps del seu poble. Aquest accés facilita sobre l'elecció de varies decisions: a l'hora de secar la roba, la preparació dels esdeveniments, possible sortides en el mateix poble, etc.

Espai comercial:

No només els habitants del poble tindran accés de les botigues a prop seu, sinó que les mateixes botigues tindran possibilitat de publicar els seus anuncis, mitjançant un apartat en l'aplicació. En aquest apartat mostra la varietat de les botigues i les seves ofertes i la selecció de productes que venen.

Així, alleugem la feina de publicitat als propietaris de les botigues, i a més, oferim informació directa als habitants a prop.

Turisme:

L'aplicació *Connecta't* ofereix un servei pel turisme, on va dirigit no només als habitants de dit poble, sinó que també als turistes que hi visiten.

En l'apartat del turisme mostra principalment un mapa amb punts d'interès com: gastronomia, hosteleria, monuments històrics, espais públics, etc.

Aquests punts estaran separats, de tal manera de que en el mapa només es mostrarà el punt escollit.

Comunicació de desperfectes:

Aquest espai està dirigit a la comunicació entre l'Ajuntament i els ciutadans. Tindrà com a objectiu d'avisar (per part dels habitants) de vandalisme o desperfectes en el mobiliari urbà.

D'aquesta manera, tindran contacte directe amb els administrados i podran demanar peticions directament.



Punts de reciclatge/caritat

Aquests punts van dirigits pels interessats al reciclatge (llocs d'escombraries) i als qui volen deixar roba, menjar, higiene a les organitzacions de caritat (Caritas...). L'aplicació aporta un mapa on cada persona podrà veure aquests punts que hi estiguin a prop seu.

Mascotes desaparegudes

Deixant apart el mapa dels punts de caritat i reciclatge, també hi ha el fòrum de mascotes desaparegudes, on cada persona podrà posar una foto i una breu descripció de la seva mascota. Així, tothom podrà veure millor quins animals van desapareguts, que en canvi en cartells que hi han pel poble.

3. POLÍTIQUES DE LA APP

Producte/servei

El nostre servei té com a finalitat ajudar a les persones de tot tipus d'edat a estar connectat/ada al seu poble, veïns i ajuntament. Volem facilitar la comunicació i agilitzar els tràmits del poble.

Política de preus

Nosaltres realitzarem un app que anirà dirigida a uns habitants d'un poble en qüestió, per tant, per a que sigui accessible a tot tipus de classes socials, serà una app totalment **gratuita**; serà una manera d'estar connectat amb el poble i no perdre's cap tipus de detall.

Segment de clients

Habitants del poble:

L'aplicació va dirigida als ciutadans per poder informar-se bé de les exclusives i esdeveniments que hi passen en el lloc on viuen.

Ajuntament:

Connecta't facilitaria la comunicació amb els ciutadans. A més, els permet la publicació de futurs events planejats i, fins i tot, millorar el poble.

Propietaris de comerços:

Amb l'apartat de comerç, els propietaris tindran una part on publicaran el seu establiment i el que ofereix, així, més gent s'assabenta de les botigues i els seus productes, fent un increment en les despeses econòmiques.

Casal de Joves:

El Casal de Joves (una organització per activitats pels joves) aprofitaria aquesta app per la publicació dels seus events que hi faran, i facilitaria la promoció d'aquests futurs plans.

Canals de distribució

App Store:

Per començar, totes les apps tenen una plataforma on s'instal·len i es descarreguen una determinada aplicació, aquests són les app store.

La nostra aplicació també estarà inclosa en el catàleg d'aplicacions de l'app store, ja sigui per Android o per IOS.D'aquesta manera, tothom tindrà accés a l'ús de l'app.

Cartells:

La nostra aplicació va dirigida a persones del poble: pares, mares, ancians...

Encara que vivim en una societat on s'utilitza la tecnologia per pràcticament tot, hi ha encara persones (com ara, els ancians) que no saben com utilitzar els seus dispositius. Per això la publicació de la nostra app mitjançant uns cartells seria més beneficiós per ells.

Codis QR:

Podem aprofitar els butlletins per part de l'ajuntament i afegir un pòster sobre l'aplicació, on mostri totes els seus privilegis i de que tracta l'app. Però, a més a més, podem incloure un codi QR per facilitar la instal·lació de l'app, i així fer-ho més senzill.

Transport públic:

Els ciutadans poden anar de poble en poble mitjançant el transport públic, i ja hi ha anuncis de varis productes. Anuncis de l'aplicació en el transport públic pot fonamentar la seva existència a les persones que utilitzen el transport públic.

Ajuntament:

Quan hi hagi una consulta en l'Ajuntament, les persones que hi treballen comunicaran i aconsellaran a els clients aquesta app perquè així se'ls faci millor entendre el que hi passa al seu poble.



Política de comunicació

Via web:

L'aplicació té una web d'interès amb detalls de nosaltres i de la empresa, i de l'aplicació i de que ofereix aquesta. Apareixerà tant com en els anuncios i els pòsters.

Xarxes socials:

Amb un compte del grup Bit Team, publicarem els privilegis de l'aplicació (amb imatges de l'app, o fins i tot actualitzacions d'aquesta) També, servirà com a canal entre el client i nosaltres, on podran dir tots els inconvenients que veuen en l'aplicació ia xií poder millora-la entre tots.

Publicitat, adwords:

Un altre canal mitjançant la tecnologia seria les publicitats. Un anunci publicitari que apareix en les xarxes socials o en les pàgines web (com ara la del Ajuntament).

Ajuntament:

En la web de l'Ajuntament, hi haurà un apartat de l'aplicació *Connecta't.* Quan una persona vol documentar-s'hi, podrà veure aquesta aplicació.

BITTEAM

4. ESTUDI DE MERCAT:

Hem trobat aquestes dos apps similars a la nostra:

NOM DE LA PRIMERA APLICACIÓ: Ayuntamiento en tu móvil:

LOGO DE L'APLICACIÓ:



INTERFÍCIE DE L'APLICACIÓ:





Que ofereix l'app?	Quins desperfectes té?
 Bústia d'avisos Notícies Agenda Enquestes Telèfons d'interès Farmàcies de guàrdia Cita previa Llocs d'interès: gastronomia, allotjament Accés ràpid i senzill Opció de canviar de municipi Poder personalitzar-ho: canviar el tamany de la lletra, l'idioma Guía de l'aplicació 	 Escassetat de municipis En cada municipi té disposicions diferents (ex.: en un municipi només aporta dades sobre les notícies, agenda, enquestes, però no, farmacies de guardia, cita previa. Però en un altre municipi sí.)

BITTEAM

Quines funcions similars tenen aquesta aplicació amb l'aplicació <i>Connecta't</i> ?	l quines de diferents?
 Les notícies Mapa amb llocs d'interès Telèfons d'interès Agenda Accés ràpid i senzill 	- Enquestes - Farmàcies de guàrdia - Cita previa - Personalització



NOM DE LA SEGONA APLICACIÓ: AyMo- Tu ayuntamiento digital

LOGO DE L'APLICACIÓ:



INTERFÍCIE:



Què ofereix aquesta app?	Quins desperfectes té?
 Notícies Agenda Feina Informació de temps Secció de contacte i directori	 El contingut d'informació de cada
municipal realitzar tràmits, gestions i consultes Enviament d'incidències i	municipi és desproporcional: uns amb
suggerències amb imatges Cita previa Reservació d'instal·lacions Informació turística: gastronomia,	molta informació i d'altres amb poca
allotjament, activitats Opció per si vols registrar-te o no	informació No hi ha tots els municipis

Quines funcions similars tenen aquesta aplicació amb l'aplicació <i>Connecta't</i> ?	I quines de diferents?
 Notícies Agenda Informació del temps Enviament d'incidències i suggerències amb imatges Informació turística: gastronomia, allotjament Secció de contacte 	 Feina Realització de tràmits, gestions i consultes Reservació d'instal·lacions



5. DEFINIR EL PROBLEMA DE LA IDEA ESCOLLIDA:

- Mètode SCQA

SITUACIÓ	COMPLICACIÓ	PREGUNTA	RESPOSTA
Quan vius a un poble necessites estar informat de tot el que passa i poder estar a l'erta de tot el que passa.	Hi han ciutadans que no poden estar tota l'estona atents al poble perquè han de treballar o tenen fills.	Com podem fer arribar informació a tot al poble d'una manera ràpida i senzilla?	Amb una aplicació controlada per l'ajuntament que faciliti tota la informació relacionada amb el poble a tots els ciutadans.

- Mapa de funcionalitats





- Mètode de les 5W

BITTEAM

QUI?	QUÈ?	ON?	QUAN?	PERQUÈ?
Els ciutadans.	Un món envoltat de tecnologia on tothom té mòbil per consultar les notícies.	Al poble o on vulguis.	Tots els dies a totes hores.	Per estar atent i informat del teu poble.

IDIOMA



Comencem l'aplicació amb unes paraules de benvinguda, a més a més, donem una vista prèvia de com serà l'esquema de l'app.

Preguntem principalment per l'idioma, on s'ofereix les llengües: català, castellà i anglès.

Nosaltres utilitzarem, en aquest cas, la llengua catalana per a tota la resta de dissenys. Però la idea principal és fer-ho depenent del idioma escollit.

INICI SESSIÓ

BITTEAM
Inicia sessió
Email exemple@gmailcom Contrasenya
Següent
O amb:
Facebook Google
No tens un compte? Doncs:
REGISTRAT
Has oblidat la teva contrasenya?

Després de la selecció de l'idioma, passem al **inici de sessió.** Com en la majoria d'aplicacions, iniciar una sessió és imprescindible a l'hora de saber l'usuari.

A més de posar l'email i la contrasenya per poder accedir-hi, també hi ha l'opció amb les plataformes: **facebook** i **google**. Això facilita l'accès al client.

A la part baixa de la pantalla, es troben les opcions de **registrar-se** i, si es dóna el cas, de **recuperar la contrasenya**.



Regist	trar-se	
Usuari		
Nom		
Email exemple@g	mail.com	
Repeteix el e exemple@g	email mail.com	
Contrasenya		Ø
Repeteix la c	contrasenya	Ø
✓ He llegit del servei	i accepto els <u>terminis i co</u>	indicions_
	Paqüant	

Què fem si no tenim un compte? Doncs, fem un nou. Clicant el link "REGISTRA'T", donarà lloc a aquesta pàgina.

Es demanarà el **nom**, **l'email** (un cop més per verificar que sigui el correcte) i la **contrasenya** (un cop més per verificar que sigui el correcte.

Una vegada que es completi tots els espais en blanc, s'haurà d'acceptar **els terminis i condicions de l'aplicació**.

RESTABLIR CONTRASENYA

Has ob contra	olidat la teva senya?
Introdueix e codi de 6 di contrasenya	l teu email a sota i li enviarem un gits per així poder restablir la teva a.
Email exemple@gr	mail.com
El codi nom	és serà vàid 5 minuts.
	Envia
Introdueix e	l codi:
Codi 000000	
	Següent

Si das clic en el link "Has oblidat la teva contrasenya?", apareixerà aquesta pàgina.

Per saber si de **veritat és el client**, es demana **l'email** amb la intenció d'enviar un **codi de 6 dígits**. (Si l'email **no** està **registrat** en la app, **no s'enviarà el codi**)

Després, el client haurà de posar el codi, però si triga **més de cinc minuts**, el codi serà **invàlid** i haurà de tornar a enviar el missatge.



BITTEAM

Després de posar el codi, apareixerà aquesta pàgina.

Ara, el client podrà posar **una contrasenya nova**. (La contrasenya s'haurà de posar dues vegades per verificar si és la correcte).

ELECCIÓ DE POBLE

13:23		• * la
Be	envingut/d I'aplicació Connecta't	a
On viu	JS? a comunitat autònoma	on vius:
Exemple: S	ant Just Desvern	-
Podràs can	viar l'opció més endava	ant.
	Següent	
		,

Després d'iniciar sessió o registrar-se, apareixerà l'opció per **escollir el poble**.

Aquesta aplicació només ofreirà informació pels **pobles de Espanya**.

També comuniquem que el poble pot ser canviat més endavant.





Comencem l'aplicació i ja podem veure com serà l'esquema. Al principi es preguntarà per un **tutorial**, per les persones que volen conèixer totes les funcions de l'app.

Però també hi ha l'opció de negar-se, per aquelles persones que no li agraden els tutorials i volen descobrir l'app pel seu compte.

Després, es troben les **novetats del dia**, on per saber més sobre elles, s'hauran de clicar a sobre d'elles.

Si ens fixem en la part superior, es mostra **quina pàgina** estem observant, el **perfil** i el **menú**. Aquesta part es mantendrá **fixa** en tot moment.

MENÚ



En el menú, apareixen totes les opcions de l'app: les **notícies**, el **temps**, les **botigues**, el **turisme**, els punts de **reciclatge/caritat**, les **mascotes** desaparegudes i l'apartat de **comunicació** entre els habitants i l'Ajuntament de dit poble.

I també, la **configuració** per personalitzar l'app al gustel client.

En la configuració apareixerà l'opció de tant per **canviar d'idioma** com de **poble**.





El primer apartat seran les notícies.

Principalment, en les notícies apareixerà també els **events i tallers** que es faran en el poble.

I més avall, hi ha les notícies més impactants o sobre els sucesos que hi passen.

Les notícies estaran ordenades **cronològicament invers** (de més recent a més antic) i cadascuna estarà estructurada d'aquesta manera: h**ora de publicació, foto, títol** i una **breu descripció**. Cada vegada que ens desplacem cap avall, es mostraran més notícies.

Per saber més informació, només caldrà **polsar la notícia**.



Al polsar el botó pels events que hi organitzaran, les publicacions seran **estructurades** de la m**ateixa manera** que abans. Només hi haurà petits canviis, com ara: el **tipus d'event** que és, **data** el qual es celebra, etc.





L'apartat del temps mostrarà aquest aspecte.

Depenent del poble escollit, es mostrarà un temps o un altre.

Principalment, es visualitzarà la **temperatura actual** i de les **pròximes hores**. Després, dels **dies següents**.

BOTIGUES

13:23		- 0	∫al ≑ ■
≡	BOTIC	GUES	Θ
Roba	Aliments	Higiene	Altres
Necesit	Activar la taràs habilitar a cont	ubicació? questa opció p inuar.	er poder
	No	Sí	
0	•	0	•

Continuem amb l'apartat de les **botigues**.

Per utilitzar el **mapa**, caldrà l'activació de la **ubicació** actual, així mostrem els punts més a prop de l'usuari.

És per això que apareixerà en la pantalla un **missatge** per activar la ubicació.



BITTEAM

Després d'activar la ubicació, es mostrarà una **barra d'opcions** depenent del **tipus de botiga** que vulguin buscar.

Les opcions són: roba, aliments, higiene i altres.

En el mapa apareixerà de color **negre** la ubicació de l'usuari, i de color **taronja**, less botigues que hi busca.



Quan es clica una botiga, apareixerà aquesta pàgina.

Es presenta amb el **títol de dita botiga** i seguidament de una **sèrie d'imatges**. (Aquestes imatges són fetes per la mateixa botiga).

Després, hi apareixerà informació d'aquesta, com: l'horari, els productes, les ofertes i el contacte.





L'estructura de l'apartat del turisme serà **semblant** al de les **botigues**.

Com abans, hi havia una barra d'opcions, que en aquest cas només hi ha dos: **hostalatge** i **gastronomia**.

Depenent de l'elecció, el mapa canviarà.

Els símbols de color **groc** en el mapa, són els llocs a props de l'usuari que ofereixen hostalatge.



Al igual que en l'apartat de les botigues, al polsar un punt, s'obrirà una pàgina on explica sobre dita botiga escollida.

Comença amb el títol de l'elecció, seguidament amb imatges, i acaba donant informació: l'horari, característiques (del hotel o restaurant), els preus i el contacte)





Tornem amb la mateixa estructura que abans. Utilitzem la mateixa, ja que així els usuaris podran utilitzar-ho més fàcil, sense la necessitat de saber o fer més coses més complicades.

En aquest cas, les opcions a escollir són: el reciclatge i la caritat.

Els punts verds situats en el mapa et mostra on estan els llocs.



També tornem a que quan polsem un punt, obrirà una **explicació** sobre el punt escollit.

Hi apareix el títol, imatges, i informació: l'horari, característiques i el contacte. Cada informació estarà escrita en la part d'abaix, i anirà canviant cada vegada que canviem el tipus d'informació que escollim.



En l'apartat de les **mascotes desaparegudes**, es mostra principalment una elecció.

Depenent de quin **tipus d'animal** de companyia volem mirar, escollirem alguna d'aquestes opcions: **gossos, gats, ocells** i **altres**.



Al escollir una d'aquestes opcions, es mostrarà una **llista** de tots els **animals** (en aquest cas, dels gossos) **desapareguts**.

Mostraran una **imatge** del animal i una **breu** descripció.

Si volen saber més o si ho han vist, només han de **clicar la imatge** i sortirà tota la **informació** del qui ha publicat l'anunci.



COMUNICACIÓ

(13.23 O II 🕈 🖷
]	Comunica't amb l'Ajuntament directament! El missatge no pot ser negatiu ni irrespestós. Feu un ús correcte, siusplau.
	ASSUMPTE
	Escriu el missatge aqui
	Vols saber més sobre l'ajuntament del teu
	poble? Doncs visita'is a la seva web! <u>Web de l'Ajuntament</u>

Per últim, tenim l'apartat de comunicació.

Aquest apartat consisteix en **comunicar-se** amb **l'Ajuntament** sense la necessitat de la presencialitat.

Al principi, hi ha un espai per escriure el **missatge**, posant també **l'assumpte** de dit missatge.

També es poden **ajuntar imatges** (en cas de vandalisme o imperfeccions).

I al final de la pantalla, es mostra la **web de l'Ajuntament** per si els usuaris volen saber més.



BLOCKS APP INVENTOR



Quan entres a l'aplicació, el primer que et surt és una pantalla on has d'escollir l'idioma. Aquesta aplicació la oferim en **3 idiomes** en total: català, castellà i anglès.

En aquest cas, els idiomes són **botons**, on depenent de quin botó cliqueu, el **text** canviarà.

I quan cliques al botó "**següent**" et portarà a l'**altre pantalla** on et podràs registrar o crear un compte.



Aquest bloc representa la **icona de l'ull**, on al **clicar** a sobre d'ell, la contrasenya serà **visible** o **no**.





Comencem amb l'acció de: "cuándo Screen 2 Incializar ejecutar". Principalment ens fixem en l'usuari. Llavors, si el camp de text de l'usuari no és igual a un espai en blanc, llavors es guardarà l'arxiu en el dispositiu electrònic



Si no es dona el cas, llavors s'informarà mitjançant un notificador on pondrà un avís d'error amb un missatge.

Ara, anem a la secció de l'email. Farem el mateix procediment que en l'usuari. Si el camp de text de l'email no és igual a un espai en blanc, llavors es guardarà l'arxiu en el dispositiu electrònic.

Si **no** es dona el cas, llavors sortirà un **notificador** informant sobre un **error** on inclourà un **missatge**.



I acabem la part de les dades del client amb la contrasenya.

Farem servir la mateixa estructura.

Si **el camp de text de la contrasenya no és igual a un espai en blanc**, llavors es **guardarà l'arxiu** sobre la informació de la contrasenya.

Si **no** es dona el cas, llavors sortirà un **notificador** dient sobre un **error** i també hi haurà un **missatge** sobre aquell error.





Si ja **no tens un compte** i et vols **registrar-te**, clica el link "**registra't**" i **s'obrirà** una **pantalla** nova.

cuando Re	egistrat_Link V .Clic		
ejecutar a	abrir otra pantalla Nor	mbre de la pantalla 🌓	Screen4 V

Si **t'has oblidat la contrasenya**, cliques el link **"has oblidat la teva contrasenya?"** i **s'obrirà** una **altre pantalla**.

cuando	Has_oblidat_la_teva_contrasenya_Link 🔻 .Clic
ejecutar	abrir otra pantalla Nombre de la pantalla 🔰 Screen5 🔻

Quan totes les dades siguin correctes, llavors al clicar el botó "següent", et portarà a un altre pantalla.

cuando S	Següent_Botó 🔻 .Clic		
ejecutar (abrir otra pantalla No	mbre de la pantalla 🌓	Screen3 V



cuando	Screen4 🔹	Inicializar
ejecutar	🖸 🕐 si	está vacío 👔 CampoDeTexto_Usuari 🕤 . (Texto 🕤
	entonces	Ilamar Notificador1 . MostrarDiálogoMensaje
		mensaje 🔰 🖬 Has de posar un nom 🎽
		título (<mark>Érror</mark> *
		textoEnBotón (" D'acord "
	sino	lamar Archivo Usuari - GuardarArchivo
	500	texte CampoDeTexte Usuari - Texte -
		composerente Ostania ("Composerente Ostania") rente de
		nombreDeArchivo (arx_usuan)
	🗘 si	CampoDeTexto_Email -) . Texto -) / CampoDeTexto_Email -) . Texto -)
	entonces	Ilamar Notificador1 🔹 .MostrarDiálogoMensaje
		mensaje 🔰 🕯 Has de posar un email 🔭
		título (Érror)
		textoEnBotón ("D'acord "
	sino	llamar Archivo_Email - GuardarArchivo
		texto CampoDeTexto_Email Texto -
		nombreDeArchivo





Aquest apartat és de registrar-se en l'aplicació.

BITTEAM

Comencem amb l'ordre de: "cuándo Screen 4 inicializar ejecutar", farem l'apartat de l'usuari.

Si en el **camp de text de l'usuari** no té res, està **buit**, llavors hi apareixerà un **notificador** on dirà un **error** amb un **missatge**.

Si **no** es dona el cas, llavors hi **guardarem l'arxiu de l'usuari.** Guardarem a l'arxiu anomenat: "**arx_usuari**", el **camp de text** de l'apartat **d'usuari**.

Així quan ho posi en l'inici de sessió, reconeixerà al client o persona i obrirà el seu compte.





Després, seguim amb l'apartat de l'email. Com podem veure, té la **mateixa estructura** que en **l'inici de sessió**.

Si el camp del text de l'email no és igual a un espai en buit, es guardarà l'arxiu. però ara, l'arxiu es guardarà per verificar l'accès al client. Quan inici sessió o vulgui recuperar la contrasenya, el seu usuari estarà registrat prèviament, així podrem resoldre aquestes dudes.

I si no, llavors es manda una notificació.



En els registres, sempre hem de comprovar dues vegades si el email escrit és el correcte, perquè no es podrà tornar a canviar.

Llavors, si **el camp de text de l'email NO és el mateix que el segon camp de l'email**, llavors es mandarà un **altre notificador**, on dirà sobre un **error** i un **missatge**.



Després, ve la creació d'una contrasenya. Seguirem amb el **mateix procediment.** Si **el camp de la contrasenya no està buida,** llavors es **guardarà la contrasenya** per futurs utilitats.





Si no es dona el cas, llavors es mandarà una notificació sobre aquest error.

Al igual que en l'email, és necessari repetir la contrasenya, però també comprovar si les dues contrasenyes escrites són les mateixes.

Per això, si el camp de text de la contrasenya NO és el mateix que el segon camp, llavors es notificarà mitjantcant un segon notificador, on avisarà d'un error amb un missatge.

•	CampoDeContraseña1 • . Texto • 🗲 • CampoDeContraseña2 • . Texto •		
ento	es Ilamar Notificador2 . MostrarDiálogoMensaje		
	mensaje ("La contrasenya no és correcte "		
	título ("Error "		
	textoEnBotón ("D'acord) "		

Però, el client també ha d'acceptar uns terminis a l'hora de registrar-se en algun lloc. Si **no ho accepta, llavors no serà possible el registre**. S'enviarà un **notificador** on avisi **l'error** amb un **missatge**.

🖸 si	CasillaDeVerificación1 ▼	
entonces	Ilamar Notificador2 . MostrarDiálogoMensaje	
	mensaje 🖡	" (Has de acceptar els terminis i condicions del se)"
	título 🖡	" (Error) "
	textoEnBotón	" D'acord "
		(-

Tampoc ens oblidem dels icones dels ulls en les contrasenyes.

Quan es mantingui pressionat aquest icona, llavors el text de la contrasenya no serà visible.

cuando Botó_UII . Presionar
ejecutar poner Botó_Ull 🔹 . Visible 🔹 como 🖡 falso 🔹
cuando Botó UII2 . Presionar
ejecutar poner Botó Ull2 . Visible como falso



Amb totes aquestes condicions completes, ja podrem donar la botó "següent" per anar a una altra pantalla.

cuando	Botón_Següent 🔹 .Clic		
ejecutar abrir otra pantalla Nombre de la pantalla			Screen3 •