



Descrição

A mov-N é uma aplicação para dispositivos móveis que, para além de possuir as características típicas de um monitor de desporto, também permite aos atletas praticarem desporto com os seus amigos e, em tempo real, partilharem todas as informações relevantes não só entre eles próprios, mas também com outras pessoas que não estejam a participar no evento. São partilhadas várias informações tais como a localização geográfica no mapa e estatísticas de performance, sempre em tempo real!

Para além disto, a mov-N permite que as organizações de eventos desportivos hospedem um evento para que todos os atletas interessados fiquem listados num grande evento que pode ser seguido, em tempo real, por milhares de espectadores.

Este guia explica como instalar e utilizar a aplicação num evento organizado.

Requisitos Mínimos

Para utilizar a mov-N, deverá ter um dispositivo Android a correr uma versão do sistema operativo igual ou superior a 4.4.2. O dispositivo deverá ter ligação à Internet e, para os atletas, deverá, também, ter GPS.

Nota: podem advir custos associados com a utilização de dados móveis. Estes custos são da responsabilidade do utilizador. Para saber que quantidade de plafond de dados a aplicação consome, por favor, consulte as “Perguntas Frequentes” no menu de opções dentro da aplicação ou em http://muv-n.com/android_faq/.

Não se esqueça de ter a bateria carregada antes de utilizar a aplicação! Para provas mais longas, sugere-se a utilização de um *power bank*.

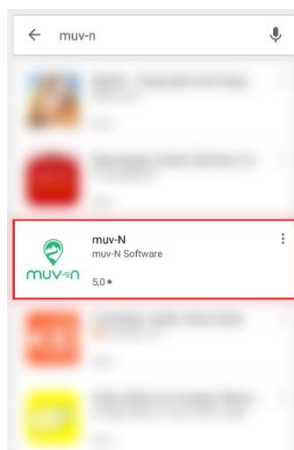
Nota: A aplicação utiliza mais energia do que quando o dispositivo se encontra em espera. Se tiver dúvidas de quanto a aplicação poderá utilizar em termos energéticos, por favor, consulte as “Perguntas Frequentes” no menu de opções dentro da aplicação ou em http://muv-n.com/android_faq/.

Instalação

Antes de utilizar a mov-N, primeiro terá de a instalar no seu dispositivo. Poderá lá chegar através de duas formas:

Através da Play Store da Google

1. Abra a aplicação da **Play Store** da Google. ▶
2. Procure por “**mov-N**” (se tiver dificuldades em encontrar a aplicação, tente usar aspas à volta do nome).
3. Selecione a aplicação correta (mostrada ao lado).
4. Toque em “**Instalar**” e aguarde o fim da instalação.



Através do sítio de Internet

1. Vá ao sítio de Internet da aplicação em **<http://muv-n.com>**.
2. Selecione “**Transfere a Aplicação**” no menu superior.
3. Carregue na imagem “**Disponível no Google Play**”.
4. Toque em “**Instalar**” e aguarde o fim da instalação.

Entrar na aplicação

Para entrar na aplicação poderá fazê-lo de várias formas:

1. Caso ainda não tiver fechado a Play Store da Google, poderá carregar em “**Abrir**” (botão que substitui o botão de instalar).
2. Caso tenha fechado a Play Store da Google, deverá tocar no **Atalho** que foi criado durante a instalação. Este poderá estar:
 - a. no ecrã principal.
 - b. na lista de aplicações instaladas.
3. Caso lhe seja perguntado, **permita** que a aplicação aceda aos ficheiros. Isto é necessário para a instalação dos mapas utilizados durante as provas.
4. **Leia** o Acordo de Licença e a Política de Privacidade. **Caso aceite ambos**, selecione a caixa que assim o faz e toque em “**Continuar**”.

Aceder ao evento

Atletas

1. No ecrã de entrada selecione que é um **ATLETA**.
2. No ecrã seguinte **selecione o evento correto** (atenção pois podem existir mais do que uma prova em simultâneo).

Espectadores

1. No ecrã de entrada selecione que é um **ESPECTADOR**.
2. No ecrã **selecione o evento correto** (atenção pois podem existir mais do que uma prova em simultâneo).

Nota: Os eventos abrem 1h antes do início da prova e fecham 3h depois do fim da prova.

Nota: pode ver os eventos fora deste período, tocando em “Mostrar Eventos Passados” e “Mostrar Eventos Futuros”.

Atenção: Caso pretenda guardar a sua prova para consulta posterior e/ou partilha, tem de Iniciar Sessão na sua conta da Google antes de se autenticar no Evento. Para isso, carregue no botão em cima à direita que diz “Iniciar Sessão” e siga os passos até obter confirmação de início de sessão.

3. No ecrã final introduza o seu **Número de Atleta** e o seu **Código de Atleta**, tal como lhe foi entregue no Check-In. Poderá guardar o código de atleta carregando na caixa em baixo para que, caso saia da aplicação, não terá que o voltar a introduzir (isto só é válido para o evento atual).
4. Se lhe for perguntado, **aceite** dar as permissões à aplicação. Isto é necessário para que a aplicação aceda à sua localização e para que ela faça a gestão de bateria de forma a que a aplicação continue a funcionar após o ecrã se desligar.

Atenção: Caso tenha alguma opção e/ou aplicação de poupança de energia, desative-a durante a

3. **Navegue** pelo mapa para visualizar a prova (pode mover o mapa arrastando-o e pode ampliar/encolher com dois dedos).
4. Pode **procurar por atletas** tocando no botão de menu em cima à direita e selecionando “Listar Atletas” e selecionando o atleta que desejar.
5. Pode fazer com que a aplicação **siga um atleta**, de forma automática, tocando no seu marcador no mapa ou tocando no nome do mesmo, no menu do ponto anterior.
6. Para **deixar de seguir um atleta**, selecione outro ou mova o mapa.
7. Se quiser **ver o percurso da prova**, toque no botão de menu em cima à direita e selecione “Mostrar Percurso” (poderá ter que esperar um pouco que a aplicação descarregue o percurso, especialmente se a sua ligação estiver fraca).
8. Pode fechar a aplicação a qualquer momento. Se desejar voltar, é só abrir a aplicação. Se não a fechou completamente, esta irá retomar onde a deixou. Se a fechou completamente, ou se o sistema ou outra aplicação limpou a memória, repita os passos listados aqui.

prova. Estas opções e aplicações limitam ou até impedem totalmente o acesso à localização e à rede, impedindo assim, a aplicação de funcionar. Não se esqueça de voltar a ativá-las após o fim da prova.

5. **Aguarde** que a aplicação adquira o sinal de GPS. A aplicação irá indicar o estado do sinal com um símbolo de GPS em cima à direita que ficará verde e depois desaparecerá quando a aquisição da sua localização estiver completa. Isto pode demorar um pouco, dependendo se o seu dispositivo tem ou não os dados de GPS necessários e atualizados.
6. **Confirme** que a aplicação está a correr corretamente e bloqueie/desligue o ecrã.
7. Quando terminar a prova, **termine** o seu seguimento de uma das seguintes formas:
 - a. Carregar na seta para trás, em baixo à esquerda e confirmando que quer sair.
 - b. Na mensagem do sistema carregar em “Stop” e confirmar que quer sair.

Nota: Se não o fizer, a aplicação continuará a funcionar gastando bateria e dados mantendo-se a partilhar a sua localização até o evento terminar.

8. Analise a sua prestação.
9. Se desejar, partilhe a sua prestação no Facebook ou através dos outros meios disponíveis.
10. Pode fechar a aplicação. Obrigado por utilizar a mov-N!

Após finalizar a prova

A mov-N pode ser utilizada para além da prova e para fins pessoais. Na verdade, ela foi desenhada com as duas finalidades em mente: provas e treinos pessoais! Fora de uma prova, a mov-N comporta-se como uma aplicação de monitorização desportiva típica com o bónus de partilhar a sua localização e estatísticas de treino, em tempo real, com quem quiser!

Para saber mais, por favor visite o sítio de Internet da aplicação em <http://mov-n.com>. Caso tenha alguma dúvida ou até sugestão, não hesite em contactar-nos através do contact@mov-n.com ou através da nossa página de Facebook em <https://www.facebook.com/muvntracking>.

Se gostou da aplicação, por favor avalie-nos na Play Store da Google em https://play.google.com/store/apps/details?id=com.muv_n e sugira a aplicação aos seus amigos!