

# **TaskTimer**

**Manual de usuario de la aplicación**

Moisés Alcocer, 2018  
<https://www.ironwoods.es>



# Índice de contenidos

1. Introducción .....	2
2. Primer uso .....	2
2.1 Ejemplo de uso: proyectos y tareas .....	2
3. Configuración .....	3
3.1 Crear proyectos y tareas .....	4
3.2 Editar proyectos y tareas .....	5
3.3 Eliminar proyectos y tareas .....	5
4. Uso de la aplicación: midiendo los tiempos .....	6
4.1 Alertas de tiempo .....	7
5. Consulta de datos registrados: estadísticas .....	7
5.1 Exportar datos: impresión de ficheros .....	8
6. Procedimientos avanzados .....	8
6.1 Renombrar un proyecto .....	9
6.2 Eliminar la fecha de finalización de un proyecto .....	9
6.3 Borrar un proyecto definitivamente .....	9
6.4 Acciones con el teclado .....	10
6.5 Actualización a la última versión.....	10

## TaskTimer - Manual de usuario de la aplicación

### 1. Introducción

**TaskTimer** es una aplicación de escritorio que nos permite medir, de manera personal, el tiempo que dedicamos a un determinado trabajo, sin necesidad de estar conectados a Internet y sin realizar la instalación en el equipo\*, almacenando los datos de manera local en ficheros que pueden ser abiertos y leídos con cualquier editor de texto plano\*.

\* Aplicación portable que podremos guardar en el disco duro o en una unidad USB.

\* Los datos se almacenan en formato JSON.

### 2. Primer uso

Para medir el tiempo empleado la aplicación nos permite organizar el trabajo en proyectos y tareas, siendo el proyecto la entidad superior que englobaría una o varias tareas, es decir que podemos seleccionar el proyecto en el que vamos a trabajar y dentro de este la tarea en curso en cada momento. ¿Cómo funciona esto? Más abajo veremos un ejemplo sencillo.

*La aplicación viene con un proyecto y una tarea registrados, y se puede utilizar en cuanto la tengamos en el equipo. Estos datos son para poder probar la aplicación, pero no cumplirán con más requisitos, por lo preferiremos modificarlos o eliminarlos, acciones disponibles, junto a las de crear proyectos y tareas en el apartado de **Configuración**.*

#### 2.1 Ejemplo de uso: proyectos y tareas

Esta aplicación se ideó para ser usada cuando se trabaja en un ordenador personal. El siguiente ejemplo trata un símil doméstico para facilitar la comprensión.

*Pepe Pito ha estado muy ocupado durante las últimas semanas para ocuparse de la casa. Los gatos campan a su anchas, su mujer se fue a vivir a otra parte, posiblemente huele raro y sobre el montón de platos de la cocina empiezan a crecer champiñones... Finalmente, ha llegado el momento de hacer limpieza y poner orden, el proyecto se llamará "Limpieza de primavera".*

*La "Limpieza de primavera" consta de una serie de tareas: fregar platos, limpiar el fogón, limpiar los bancos de la cocina, fregar los suelos...*

*Bien, don Pito piensa que todo esto le va a llevar un tiempo determinado, pongamos 18 horas, estas van a ser distribuir las en varios días, pero le gustaría acabar antes de que terminara la primavera, para el 24 de septiembre, porque si no ya no tendría sentido llamar al proyecto "Limpieza de primavera". Entonces, tiene algunos días por delante y 18 horas a distribuir entre las diversas tareas: fregar los platos, puede llevarle 50 minutos, limpiar el fogón 30, y así sucesivamente...*

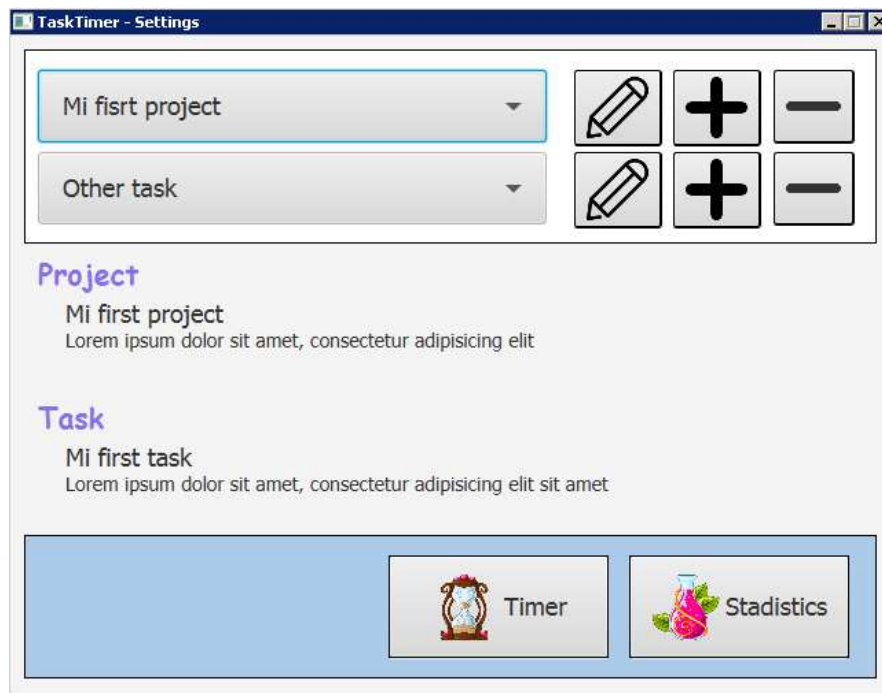
Para hacer algo como lo expuesto, y tener un control de los tiempos que empleamos, deberíamos crear un proyecto y, seguidamente, las tareas que forman parte del mismo, asignando los nombres y los tiempos requeridos. Estos procedimientos están descritos en **Configuración - Crear proyectos y tareas**.

### 3. Configuración

La configuración para el uso de la aplicación comprendería las siguientes acciones sobre proyectos y tareas: **crear**, **editar** y **eliminar**. Estas acciones están disponibles en la pantalla "Settings" o "Configuración" accesible mediante el siguiente botón:



La **pantalla de configuración** tiene la siguiente apariencia:



La **pantalla de configuración** se divide verticalmente en tres partes:

1. Selectores de proyecto y tarea, y botones para editar, añadir y eliminar.
2. Datos principales del proyecto y tarea seleccionados.
3. Caja con los botones de acceso a otras pantallas.

El primer selector contiene el listado de proyectos y el segundo el de tareas asociadas al proyecto actualmente seleccionado. Los botones a la derecha de cada uno de estos permitirán editar, crear y eliminar un proyecto (primera fila) o una tarea (segunda fila), respectivamente.

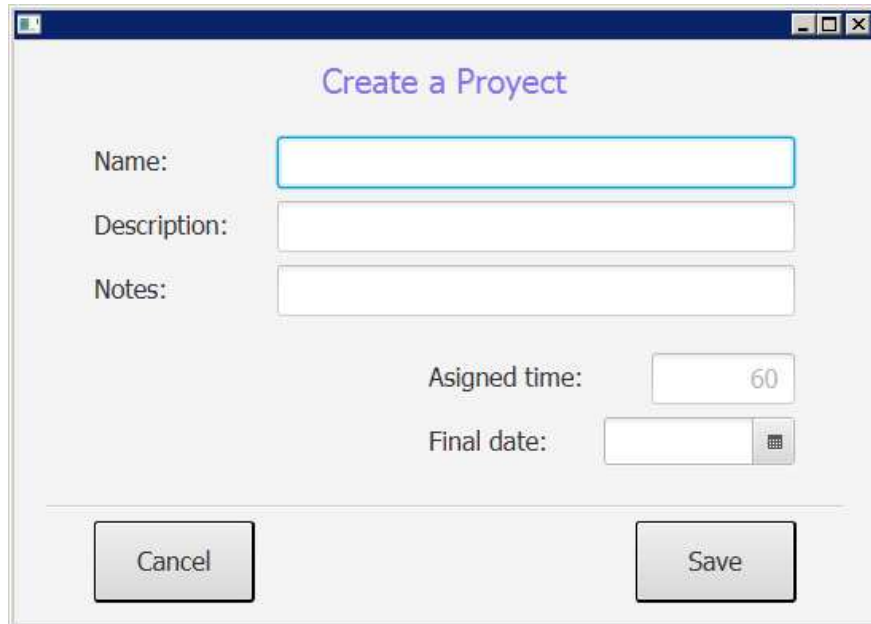
Los botones de editar y eliminar están asociados al proyecto o tarea que aparecen en el selector, los botones de crear (signo más), se sitúan junto a los otros por una cuestión de diseño. El de crear proyecto, permite abrir la ventana para crear un nuevo proyecto, y el de crear tarea una nueva tarea, que está asociada al proyecto actualmente seleccionado. Los selectores\* permiten una selección de proyecto y tarea activos para ser editados o eliminados, o para trabajar con ellos.

\* La **pantalla de estadísticas** muestra los mismos **selectores**, pero estos sólo permiten visualizar datos, su uso no permite cambiar el proyecto y/o tarea con que se están trabajando.

## TaskTimer - Manual de usuario de la aplicación

### 3.1 Crear proyectos y tareas

Para crear un proyecto, desde la pantalla de configuración, hacer clic sobre el botón rotulado con un signo más junto al selector de proyecto. Se abre una pantalla donde podemos introducir los datos del nuevo proyecto.

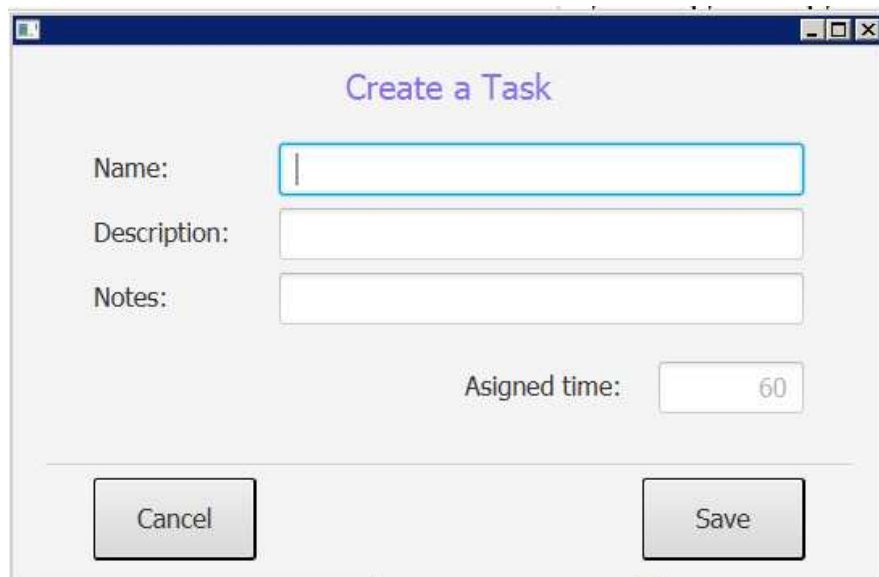


The screenshot shows a dialog box titled "Create a Project". It contains the following fields and controls:

- Name:** A text input field.
- Description:** A text input field.
- Notes:** A text input field.
- Assigned time:** A numeric input field with the value "60".
- Final date:** A date picker control.
- Buttons:** "Cancel" and "Save" buttons at the bottom.

Para el proyecto "Limpieza de primavera", escribimos el nombre (Name), asignaremos una fecha límite usando el *datapicker* (Final date): 24 de septiembre, y un número de horas (Assigned time): 18. Introduciremos una descripción corta (Description), p.e. "Tiempo para limpiar la casa..." y podríamos grabar también algunas notas (Notes).

Creando un proyecto\* le asignaremos tareas\*. La pantalla para crear tareas es similar a la anterior, pero carece de *datapicker*, y el tiempo que asignamos para la tarea y debemos ponerlo en minutos.



The screenshot shows a dialog box titled "Create a Task". It contains the following fields and controls:

- Name:** A text input field.
- Description:** A text input field.
- Notes:** A text input field.
- Assigned time:** A numeric input field with the value "60".
- Buttons:** "Cancel" and "Save" buttons at the bottom.

## TaskTimer - Manual de usuario de la aplicación

Añadiremos tareas a la "Limpieza de primavera", que debe aparecer en el selector. Aunque aparece una primera tarea genérica creada, voy a ignorarla para añadir una propia, pulsaré para ello el botón con el signo más a la derecha del selector de tarea.

En la pantalla que aparece introducir "Fregar platos" como nombre de la tarea (Name), "Fregar platos y cazuelas" en la descripción (Description) y 50, en el campo de entrada de asignación de tiempo (tenemos 50 minutos para realizar la tarea).

\* **Al crear un proyecto se crea una primera tarea para el mismo.** Esto permite empezar a trabajar sobre el proyecto sin tener que añadir tareas, aunque lo normal será que queramos introducir algunas tareas. Podremos editar los datos de una tarea cuando lo necesitemos.

\* **Las tareas se crean para el proyecto que hay seleccionado cuando abrimos la ventana de crear tarea.**

### Particularidades

Los campos para gravar *notas* y el de la *fecha final* (datepicker), son opcionales en la **ventana de crear proyecto**.

El campo *notas* es opcional en la **ventana de crear tarea**.

El tiempo estimado se asigna en horas para el proyecto y en minutos para la tarea.

Para fijar una *fecha final* de un proyecto sólo se puede seleccionar una fecha en el futuro a partir del día siguiente.

Eliminar una fecha final de un proyecto requiere una *edición del fichero de datos* (ver procedimientos avanzados).

El tamaño para un nombre de proyecto o tarea debe de estar entre 2 y 40 caracteres.

Al nombrar un proyecto o tarea NO se admiten los siguientes caracteres: /, \, :, \*, ?, ", |, < ni >.

## 3.2 Editar proyectos y tareas

Para editar un proyecto / tarea, este o esta estarán seleccionados en el selector, seguidamente se pulsa el botón con el icono de un lápiz de su derecha, lo que abre las respectivas ventanas de edición.

Las ventanas **edición de proyecto** y **edición de tarea** son como las usadas para su creación, sólo cambia el título y que estas se abren con los datos ya registrados para el proyecto / tarea que se desean editar.

Cambiaremos la tarea que se creó por defecto al generar el proyecto, es decir, seleccionado "Limpieza de primavera" en el selector de proyectos, seleccionar la tarea genérica creada y pulsar el botón con el icono de un lápiz a la derecha del selector.

En la pantalla de edición cambiar nombre, descripción y tiempo asignado, en su caso. Guardar.

### Particularidades

El *nombre* de un proyecto no puede ser cambiado desde la aplicación.

El *datepicker* permite introducir una fecha anterior para la *finalización del proyecto* a la que exista actualmente pero sólo si es una fecha aún no vencida (a partir de mañana).

Cuando tratemos de cambiar el tiempo asignado (proyecto o tarea) un mensaje emergente nos indica el tiempo ya utilizado.

### 3.2 Eliminar proyectos y tareas

Para eliminar un proyecto / tarea, este o esta estarán seleccionados en el selector, seguidamente se pulsa el botón con el icono de una X a su derecha. Se abre una ventana solicitando confirmación, si aceptamos el proyecto / tarea es eliminado/a, en cuyo caso los selectores de proyecto / tarea mostrarán el primero de cada uno de la respectiva lista.

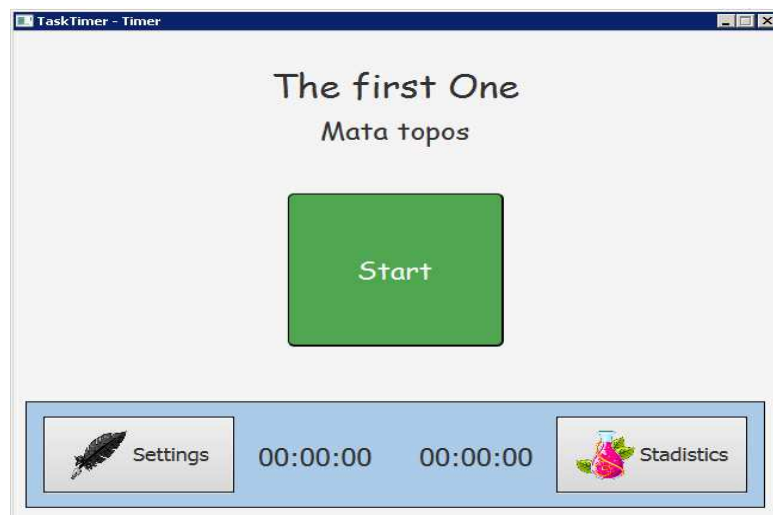
#### *Particularidades*

Las tareas se eliminan completamente, pero si se empleó tiempo en las mismas este queda reflejado en el total del proyecto al que pertenecían.

El proyecto se elimina de la aplicación, pero no de disco. Los ficheros de sus tareas y del propio proyecto quedan almacenados en el directorio de almacenamiento de tareas del proyecto y el fichero de este se renombra a "deleted.json". Por ejemplo, el primer proyecto de 2018, almacena sus tareas en el directorio "data/2018/001/", directorio donde permanecerán guardados en disco todos sus datos si se elimina el proyecto de la aplicación.

### 4. Uso de la aplicación: midiendo los tiempos

Ya tenemos un proyecto y al menos una tarea, y los hemos seleccionado en la ventana de configuración. Ahora podemos arrancar el temporizador desde la pantalla principal o pantalla de control de tiempo. Esta pantalla aparece dominada por el botón central de arranque / paro de color verde o rojo alternativamente. Sobre este, los nombres del proyecto y tarea seleccionados y más abajo los contadores de tiempo, con los botones de acceso a otras pantallas a ambos lados.



*Pantalla de control de tiempo*

El contador de tiempo se activa y desactiva desde la pantalla principal o pantalla de control de tiempo, y se usa para medir el tiempo usado en el desarrollo de una tarea, y cuantas veces iniciamos y paramos de trabajar mientras hacemos esta tarea. Es por ello que aparecen dos temporizadores en la parte inferior de la pantalla, el primero mide el tiempo desde que pulsamos por última vez el botón de inicio, o sesión de trabajo, y se reinicia cada vez que se pulsa nuevamente el botón. El segundo temporizador indica el tiempo que hemos dedicado a la tarea seleccionada.

*El temporizador, y la sesión, también se detiene si cambiamos de pantalla.*



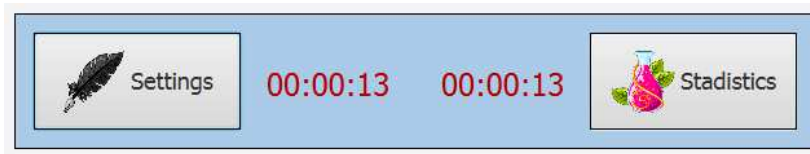
## TaskTimer - Manual de usuario de la aplicación

### 4.1 Alertas de tiempo

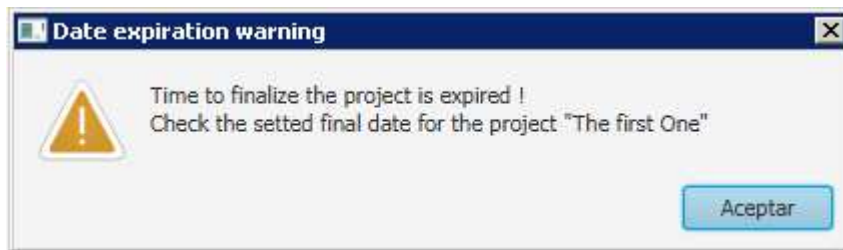
Como las tareas cuentan con un tiempo asignado en minutos, los temporizadores de la pantalla principal se volverán de color rojo cuando dedicamos más tiempo del asignado en la tarea seleccionada.

Si el proyecto tiene una fecha límite y ha sido alcanzada o superada, aparece una ventana emergente de alerta al inicio de la aplicación.

El número de horas asignado a un proyecto no muestra alertas cuando se han superado dichas horas (salvo en la pantalla de estadísticas).



*Temporizadores de tarea, superado el tiempo asignado para la tarea.*



*Aviso de que se ha superado la fecha de finalización del proyecto.*

Los tiempos superados también se indican en la pantalla de estadísticas, mediante el color rojo, tanto los minutos asignados a una tarea como las horas de un proyecto o la fecha límite del mismo.

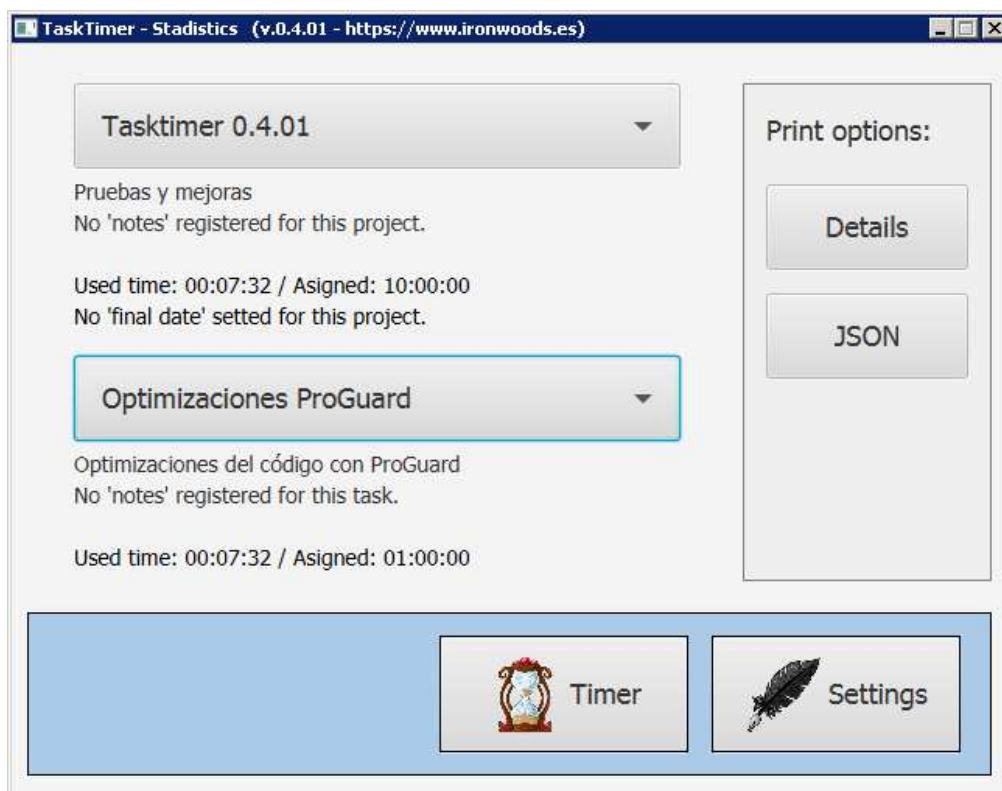
## 5. Consulta de datos registrados

El tiempo de trabajo empleado en una tarea se añade también al proyecto. Este y otros datos no aparecen reflejados en la pantalla principal o en la de configuración, para ver los datos más detallados de las mediciones se usa la **pantalla de estadísticas** donde podremos consultar los datos que se registran.

Al abrir la **pantalla de estadísticas**, aparecen el proyecto y tarea seleccionados globalmente en cada momento. Los selectores permitirán seleccionar otros valores, para consultar la información almacenada, pero sólo tienen efecto en esta pantalla, es decir solo permiten realizar consultas, al salir el proyecto y tarea seleccionados serán los que fueran seleccionados en la **pantalla de configuración**.

La **pantalla de estadísticas** se divide verticalmente en 2 partes, la primera dividida a su vez en otras dos: una para seleccionar y ver datos de proyecto y otra para seleccionar y ver datos de tarea. La parte inferior tiene los botones para abrir las otras pantallas generales: la de control de tiempo y la de configuración.

## TaskTimer - Manual de usuario de la aplicación



Pantalla de estadísticas

### 5.1 Exportar datos: impresión de ficheros

La *pantalla de estadísticas* tiene un área para exportar los datos registrados del proyecto seleccionado, con botones (rotulados como "Details" y "JSON") para generar dos tipos de ficheros: de texto plano y otro de tipo JSON, este último incluye todos los datos propios del proyecto, sus tareas y las sesiones registradas.

Los ficheros generados se almacenan en el directorio "generated" del directorio raíz de la aplicación (junto al ejecutable y el directorio "data").

## 6. Procedimientos avanzados

Los datos de proyectos y tareas de *TaskTimer* se almacenan en el directorio "data", ubicado en el directorio raíz de la aplicación, junto al ejecutable de la misma.

La carpeta "data/" contiene el fichero "selected.json", con los datos básicos del proyecto y tarea seleccionados, necesarios para cargar las diferentes pantallas. Junto al fichero anterior habrá directorios nombrados con los años en que se crearon los proyectos, es decir, que, si comenzamos a usar la aplicación en 2018, encontraríamos el directorio "data/2018/" y dentro, los datos de todos los proyectos creados durante ese año.

El directorio de datos de un año determinado contiene los directorios numerados como: 001, 002, 003, ... con las tareas de cada proyecto creado, y junto a estos, si no se eliminaron de la aplicación, ficheros JSON con los datos de cada proyecto, por ejemplo: 001@primer\_proyecto.json, 002@Limpieza\_de\_primavera.json, 003@alfa-centauri.json ...

Así, se puede intuir que el proyecto: "*Limpieza de primavera*" fue creado el segundo, en el año 2018, y que sus tareas estarán almacenadas en el directorio "data/2018/002/".

## 6.1 Renombrar un proyecto

La aplicación no permite renombrar proyectos. Puede hacerse manualmente editando los ficheros de datos. Como ejemplo, vamos a renombrar el denominado "Primer proyecto" a "Edición y pruebas". La forma más fácil de hacerlo es la siguiente:

### **1. Seleccionar otro proyecto.**

*Abrir la aplicación y seleccionar otro proyecto diferente al que vamos a editar. En caso de tener un único proyecto, crear otro, por ejemplo "XXX" (luego lo eliminaremos, ver: "Borrar un proyecto definitivamente") y seleccionarlo. Cerrar la aplicación.*

### **2. Renombrar el fichero de datos del proyecto.**

*En el directorio "data/2018/" tenemos el fichero "001@Primer\_proyecto.json", renombramos a "001@Edicion\_y\_pruebas.json". Nótese que eliminamos los acentos y sustituimos los espacios por guiones bajos.*

### **3. Renombrar el proyecto.**

*Abrimos "001@Edicion\_y\_pruebas.json" y cambiamos el valor para "name": "Primer proyecto", por el nuevo: "Edición y pruebas". Guardar y cerrar.*

**Nota:** *Podemos nombrar igual proyectos diferentes, del mismo o de diferentes años, pero esto los hace indistinguibles en los selectores de proyecto, salvo en su orden.*

## 6.2 Eliminar la fecha de finalización de un proyecto

### **1. Seleccionar otro proyecto.**

*Abrir la aplicación y seleccionar otro proyecto diferente al que vamos a editar. En caso de tener un único proyecto, crear otro, por ejemplo "XXX" y seleccionarlo (luego lo eliminaremos, ver: "Borrar un proyecto definitivamente"). Cerrar la aplicación.*

### **2. Eliminar la fecha límite.**

*Abrir el fichero de datos del proyecto, p.e. "002@Limpieza\_de\_primavera.json", tendremos un par *clave: valor* como el siguiente: "finalDate": 1535752800, poner la numeración a 0. Guardar y cerrar. El proyecto ya no tiene fecha límite.*

## 6.3 Borrar un proyecto definitivamente

*La aplicación, al eliminar un proyecto, preserva sus datos en el disco. Si queremos eliminar un proyecto y todos sus datos definitivamente debemos hacerlo manualmente.*

### **1. Comprobar la ubicación de los datos del proyecto en disco.**

*Queremos eliminar el proyecto "Alfa-Centauri". Debemos conocer el año en que se creó e identificar su directorio de datos. Como sólo tengo proyectos en 2018, voy a esta carpeta y reviso los ficheros de proyecto. Tengo "003@alfa-centauri.json", por tanto, sus datos se almacenan en el directorio "data/2018/003/".*

### **2. Eliminar el proyecto en la aplicación.**

*Seleccionar "Alfa-Centauri" en la pantalla de configuración. Pulsar el botón de eliminar (el rotulado con un signo menos) y confirmar. No es necesario cerrar la aplicación.*

### **3. Eliminar los datos del proyecto.**

*Eliminamos el directorio "data/2018/003/".*

**Nota:** *si "Alfa-Centauri" era el último proyecto creado, el siguiente proyecto creado usará el mismo identificador, es decir su directorio de datos será el mismo, para evitarlo, si por cualquier motivo queremos que el siguiente proyecto tengo un ID: 2018-004, debemos*

*mantener un directorio "data/2018/003/" vacío en el disco, y si queremos que la ID salte n números, solo tenemos que situar un directorio con el número de ID anterior antes de crear el proyecto.*

## 6.4 Acciones con el teclado

Hay algunas acciones disponibles mediante el uso del teclado lo que agiliza el trabajo con la aplicación.

### 1. Cerrar programa.

*Desde cualquiera de las pantallas principales: Timer, Settings o Statistics podemos usar la tecla **ESC** para finalizar el programa. Si el contador de tiempo estaba activo se detiene y guarda la sesión.*

### 2. Arrancar / parar contador.

En la pantalla principal (*Timer*) la tecla **ENTER** permite arrancar o parar el contador.

### 3. Movernos entre pantallas.

*Podemos movernos entre las pantallas principales: Timer, Settings o Statistics usando las siguientes teclas (Windows y Linux):*

**CTRL** abre la pantalla de configuración (*Settings*).

**ALT** abre la pantalla de estadísticas (*Statistics*).

**TAB** abre la pantalla del contador (*Timer*).

## 6.5 Actualización a la última versión

*La actualización se hace manualmente y salvo que se indique otra cosa, en la página web de la aplicación, los datos se conservan y consiste en reemplazar el fichero principal (ejecutable) por el mismo del último fichero comprimido disponible para su descarga.*

### Procedimiento de actualización

1. Descargar de la web la última versión disponible de la aplicación (fichero ZIP).
2. Cerrar la aplicación si está abierta.
3. Ir al directorio raíz de nuestra aplicación donde tenemos el fichero *tasktimer.jar* y las carpetas: *data*, *lib* y *generated* (esta última solo si generamos ficheros de informe o exportación de datos en algún momento).
4. Extraer el fichero *tasktimer.jar* del fichero descargado reemplazando con este el que tengamos en disco. Listo.

**Nota:** *desde la versión 0.4.20 las tareas y proyectos de los selectores se ordenan alfabéticamente, lo que facilita su búsqueda en las listas. Este procedimiento es sensible a mayúsculas y minúsculas, por lo que los nuevos nombres para proyectos y tareas se guardan automáticamente con la primera letra en mayúsculas, pero si existen nombres con esta primera letra en minúscula, el orden no será el deseado, es decir que se ordenaran los nombres que comienzan en mayúscula y seguidamente los que comienzan por minúscula. Pueden editarse las tareas en la aplicación para corregir esto, algunos sistemas muestran un mensaje de error ya que no pueden modificar el nombre del fichero (este queda en minúscula) pero internamente se cambia y la ordenación será correcta. Para renombrar proyectos deben seguirse las instrucciones del apartado "6.1 Renombrar un proyecto".*

Última revisión: 17 de septiembre de 2018  
TaskTimer versión: 0.4.20