



Guía de Rowtine

La guía completa e ilustrada de la app, la misma que puedes leer sin conexión dentro de Rowtine.

Tu asistente de punto y ganchillo de cada día: tus proyectos, tus patrones en tu talla, tu lana y unas cuantas herramientas más.

Gratis, sin conexión, sin cuenta ni anuncios.

ROWTINE.APP

CONTENIDO DE LA GUÍA

El espíritu de Rowtine	3
1. Inicio — tu panel de control	4
2. Tus proyectos — el corazón de la app	6
3. El patrón que se adapta a ti — el lector interactivo	9
4. Tu biblioteca de patrones	18
5. Tu stock de lana	25
6. Herramientas independientes	30
7. Estadísticas	32
8. Ajustes	35
9. Bajo el capó — lo que Rowtine te garantiza	37

El espíritu de Rowtine

A mobile app onboarding screen for Rowtine. It features a light blue background with rounded corners. At the top, a large heading reads '¡Te damos la bienvenida a Rowtine!' followed by a subtitle 'Tus proyectos de punto y ganchillo a lo largo del tiempo.' Below this are several settings sections: 'Idioma' with a dropdown menu set to 'Español'; 'Tu nombre (opcional)' with a text input field containing '¿Cómo te llamas?'; 'Tu técnica favorita' with two buttons, 'Punto' (selected) and 'Ganchillo'; 'Apariencia' with three buttons, 'Sistema' (selected), 'Claro', and 'Oscuro'; and 'Unidades y moneda' with two buttons, 'Métrico (m, g)' (selected) and 'Imperial (yd, oz)'. At the bottom is a large blue button with the text '¿Todo listo? ¡Empieza a tejer!'.

El primer inicio: nombre, técnica, idioma y tema.

Rowtine te ayuda a tener todos tus proyectos de punto y ganchillo en un solo sitio: tu lana, tus patrones adaptados a tu talla y tu progreso. Es **gratuita, de código abierto y funciona sin conexión**: tus datos se quedan en tu dispositivo, no en un servidor. Nada se pierde nunca por error: todo lo que borras acaba en una papelera.

1. Inicio — tu panel de control



Inicio: la ficha «Continuar» te lleva a la última pieza en la que trabajaste, el panel resume lo esencial hasta las últimas sesiones, y las tres herramientas están a mano.

Al abrir la app encuentras:

- **Tu último proyecto**, con un botón **Continuar** para retomarlo justo donde lo dejaste. Es realmente el proyecto en el que **de verdad tejiste o ganchillaste** por última vez (tu última sesión), no simplemente el último que modificaste, y la ficha te muestra la fila en curso.
- Un **resumen**: cuántos proyectos tienes en curso, el tiempo que has dedicado a tejer o ganchillar esta semana (con el detalle en **Estadísticas**), y tu **presupuesto gastado**: el total de todo lo que has pagado por lana desde que usas la app, en la moneda que elegiste. Esta cifra nunca baja sola: usar un ovillo o terminar un proyecto no la reduce (solo una compra nueva la aumenta); solo puede bajar si tú borras o corriges una línea de compra en el bloque «Compras y regalos» de una ficha de lana (punto 5). (Si has usado varias monedas, cada una tiene su propio total: la app nunca las mezcla, porque no conoce un tipo de cambio.) Al tocar esta cifra abres la pantalla **Gastos**, descrita en el punto 5. Esta ficha no aparece hasta que hayas registrado al menos una compra (por ejemplo en una instalación recién hecha), pero la pantalla sigue siendo accesible desde el menú en todo momento.
- Esta cifra es distinta de tu **valor del stock**, mostrado en la pantalla **Stock de lana** (punto 5): ese sigue lo que tienes actualmente en el armario y baja cuando usas un ovillo. Las dos

cifras conviven a propósito: una cuenta lo que has gastado, la otra lo que te queda.

- Las **últimas sesiones**: en cuanto hayas tejido o ganchillado al menos una vez, una ficha lista tus dos sesiones más recientes: el nombre del proyecto, el día («Ayer», «Hace 3 días»...) y la duración. Al tocarla se abre la pantalla **Sesiones** (punto 2), que reúne todo tu historial.
- Todos tus proyectos, **agrupados por estado** (en curso, pendiente, en pausa, terminado, abandonado), con un botón para verlos todos o plegar la lista.
- En la tarjeta de un proyecto, un **icono vegano** señala los proyectos cuyas lanas son todas veganas (sigue mostrándose en los proyectos terminados). Solo aparece si el proyecto tiene al menos una lana y todas llevan la etiqueta Vegano.
- En un proyecto **Terminado**, la tarjeta muestra su **fecha de fin** justo después de la técnica y la talla («Punto · M · Terminado el 15/07/2026») en cuanto se ha introducido una fecha. Se rellena sola en cuanto marcas el proyecto como Terminado (ver punto 2), y nunca aparece en un proyecto Abandonado.

- Acceso rápido a las **herramientas** (calculadora de puntos, contador libre, ayuda de agujas o ganchillo) y al botón **+ Crear un proyecto**.
- Por último, **el menú arriba a la derecha** te lleva en todo momento al stock de lana, a la biblioteca de patrones, a las estadísticas, **a las sesiones**, a los gastos, a esta guía, a los ajustes y a la pantalla Acerca de. Está en todas las pantallas: estés donde estés en la app, puedes ir a otro sitio sin volver al inicio.

2. Tus proyectos — el corazón de la app

«hecha». El cronómetro flota en la parte de abajo de todas las pestañas.

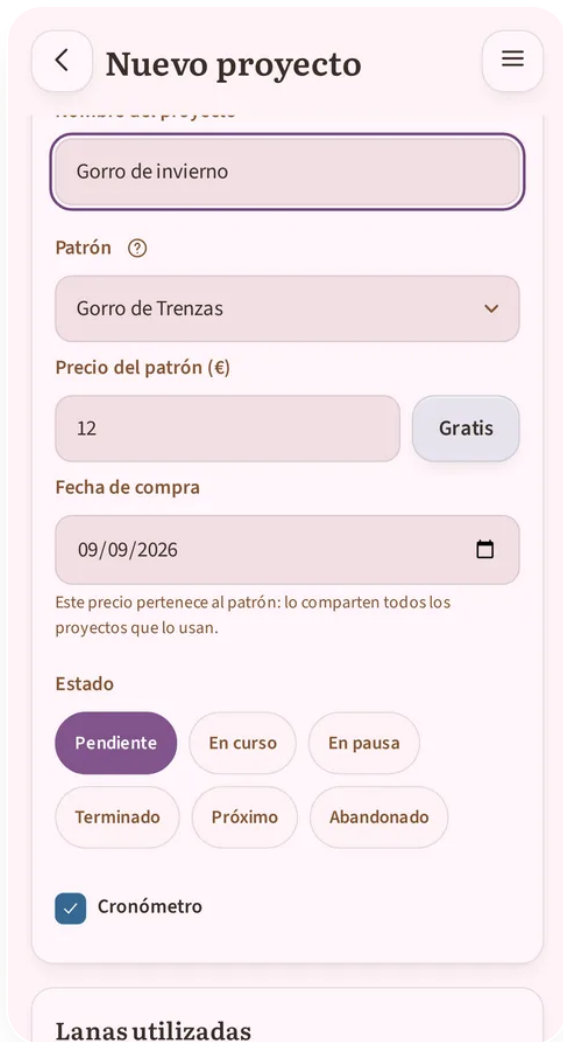


La ficha de un proyecto: su progreso global, el botón «Seguir el patrón», y luego una ficha por sección con su propio avance y su casilla de

Crear, editar, eliminar

Un proyecto se crea en unos segundos: nombre, técnica (punto o ganchillo), patrón asociado (o «Patrón libre» si no usas ninguno). Si eliges un patrón existente, la app te **rellena de antemano** las tallas, las agujas o el ganchillo, la muestra y el tipo: solo te queda ajustar. Un proyecto eliminado **nunca se pierde de inmediato**: puedes deshacerlo justo después, o restaurarlo más tarde desde la papelera (ajustes).

También puedes anotar el **precio del patrón** si lo has comprado, o pulsar **Gratis** si lo descargaste sin pagar. Este precio pertenece al **patrón**, no al proyecto: si tejes tres veces el mismo modelo, solo cuenta una vez en tus gastos. Dejar el campo vacío significa simplemente no declarar nada. Si tu proyecto usa el «Patrón libre», este campo ni siquiera aparece: es común a todos tus proyectos sin patrón, así que nunca puede tener un precio propio.



Debajo de la elección del patrón: su precio, un botón «Gratis» y la fecha de compra, prerrellenada con hoy.

La ficha de proyecto, por pestañas

- **Secciones:** las etapas de tu pieza (delantero, espalda, manga...), con una etiqueta de estado (pendiente / empezada / en curso / terminada) y, cuando el patrón tiene un diagrama, una vista previa del diagrama correspondiente.
- **Detalles:** toda la información del proyecto (técnica, tallas, agujas o ganchillo, muestra, fechas de inicio/fin, tu valoración en estrellas y una nota personal). La fecha de fin se rellena sola en cuanto marcas el proyecto como Terminado; y si prefieres escribirla tú misma, introducir una fecha de fin termina el proyecto por ti. Las dos siempre están de acuerdo, ninguna sobrescribe nunca a la otra. También ves el **coste del proyecto:** el precio de las lanas que le has reservado o ya tejido, y entre paréntesis el precio del patrón, que solo pagas una vez aunque tejas el mismo patrón tres veces. Si una lana no tiene precio anotado, la app te lo dice en lugar de hacer como si fuera gratis.
- **Galería:** tus fotos del proyecto, más las fotos originales del patrón debajo. Eliges cuál sirve de **foto de portada** (por defecto, la primera foto del patrón). Toca una foto para abrirla a pantalla

completa: entonces puedes hacer zoom (pellizcar con dos dedos o doble toque) para estudiar un detalle del punto, desplazarte por la imagen ampliada, y cerrarla con el botón x.

- **Sesiones:** el historial de tus sesiones de punto o ganchillo, con la duración de cada una, y la posibilidad de añadir una sesión manualmente (si tejiste sin la app abierta). La sesión en curso también se ve ahí, en directo.

Trabajar en directo — la sesión

En cualquier rincón del proyecto, un **cronómetro** flota en la parte de abajo de la pantalla: la misma pastilla en la ficha, en cualquiera de sus pestañas, y en el lector. Una flecha en la pastilla abre un pequeño menú cuya entrada «Ocultar el cronómetro» la esconde; vuelve gracias al menú **Acciones** (icono vertical de tres puntos) de la ficha o a la casilla «Cronómetro» del formulario de edición.

- Un solo cronómetro por proyecto, y **nunca se pone en marcha solo:** lo tocas para empezar, y vuelves a tocarlo para pausarlo en una interrupción (el botón muestra entonces **Reanudar** con el tiempo ya contado).
- No hay botón de **Detener:** la pausa es el único gesto por el camino. El cronómetro te acompaña en todo lo que haces dentro del proyecto, ficha, lector, edición o corrección, y su tiempo se

escribe sobre la marcha: cada pausa (el botón, una ida a corrección, salir del proyecto) anota lo transcurrido desde la última escritura. Salir del proyecto u ocultar el cronómetro cierra la sesión, confirmada con un «Tiempo guardado» y su total.

- Una vez en marcha, sobrevive a todo: pantalla apagada, cambio de app, dispositivo reiniciado. Siempre recupera el hilo.
- En el lector, **vas marcando las filas** una a una, con las instrucciones mostradas (hasta 8 líneas visibles, con vuelta automática justo donde te quedaste).
- Llevas varios **contadores** por proyecto (puntos, filas, repeticiones...), cada uno con un botón + y – y una forma de corregir un toque equivocado.
- La sesión vive en la pestaña **Sesiones** de la ficha del proyecto: su línea aparece en cuanto arranca el cronómetro y su tiempo corre allí, congelado con un distintivo «en pausa» durante una interrupción. Reanudar menos de dos horas después de la última escritura retoma la misma línea, donde el tiempo se acumula; más tarde, empieza una sesión nueva.

Todas tus sesiones, en un mismo lugar

La pestaña Sesiones de la ficha de un proyecto cuenta la historia de ese proyecto, y solo de ese. Para repasar todo tu historial, con todos los proyectos juntos, el menú de la app abre la pantalla **Sesiones**, entre Estadísticas y Gastos. Cada sesión aparece allí, de la más reciente a la más antigua: el nombre del proyecto, y luego la fecha y la duración. Al tocar una línea se abre la ficha del proyecto al que pertenece.

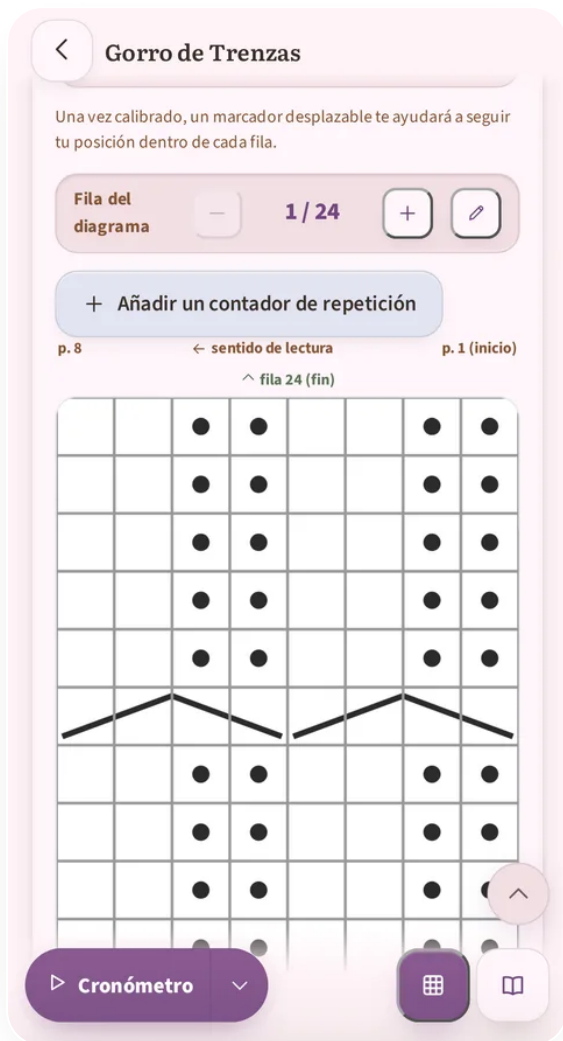
Esta pantalla solo sirve para consultar: es en la ficha del proyecto, en su pestaña Sesiones, donde se corrige o se borra una sesión. Sin filtros, sin agrupaciones: es una primera versión, deliberadamente sencilla.

3. El patrón que se adapta a ti — el lector interactivo



Arriba del lector: el índice de las secciones, y luego la elección de talla, una sola vez para todo el

patrón, y la guía rápida (materiales, tabla de tallas, técnicas, abreviaturas) a mano.



Más abajo: sigues el diagrama fila a fila, con su propio contador «Fila del diagrama», su sentido de lectura, y el cronómetro al pie de la pantalla.

Esta es la función estrella de Rowtime. Cuando un patrón se ha puesto en formato «lectura guiada» (los 3 patrones de ejemplo ya lo están, igual que cualquier patrón importado y verificado), te ofrece:

- **El selector de talla:** eliges tu talla una vez, y **todas las cifras del patrón se filtran automáticamente** en consecuencia (puntos, filas, largos): cada línea muestra las cifras de tu talla, sin las notaciones «104 (108) 112...» que había que descifrar.
- **El seguimiento paso a paso:** cada paso lo puedes marcar, con una barra de progreso global y por sección, y contadores de repetición integrados («- 3/12 +») que desaparecen solos si no corresponden a tu talla elegida.
- **El diagrama interactivo:** el diagrama del patrón (extraído tal cual del PDF original) con una **banda que sigue tu fila en curso**, las filas ya hechas en gris, y un contador «Fila X de 52». Accesible directamente en la página o mediante un botón flotante, con su estado compartido entre las secciones que usan el mismo diagrama.
- **La guía rápida:** las abreviaturas del patrón aparecen en una burbuja en cuanto las tocas, sin que salgas de tu fila en curso; un panel completo agrupa además las técnicas (con tutoriales en vídeo), los materiales y la muestra, la tabla de tallas, la lista de abreviaturas, y los **consejos y trucos** que da el patrón.

- **El índice:** una fila de puntos, uno por sección, sigue visible arriba del hilo del lector. Un toque te lleva directamente a esa sección, y el punto de tu sección activa se marca solo: siempre sabes dónde estás. Un patrón de una sola sección no lo muestra: no habría nada que resumir.
- Un patrón lo puedes consultar en modo lectura (vista previa desde la biblioteca) o seguir tu progreso real desde un proyecto. Los dos accesos existen, y tu progreso siempre se guarda.

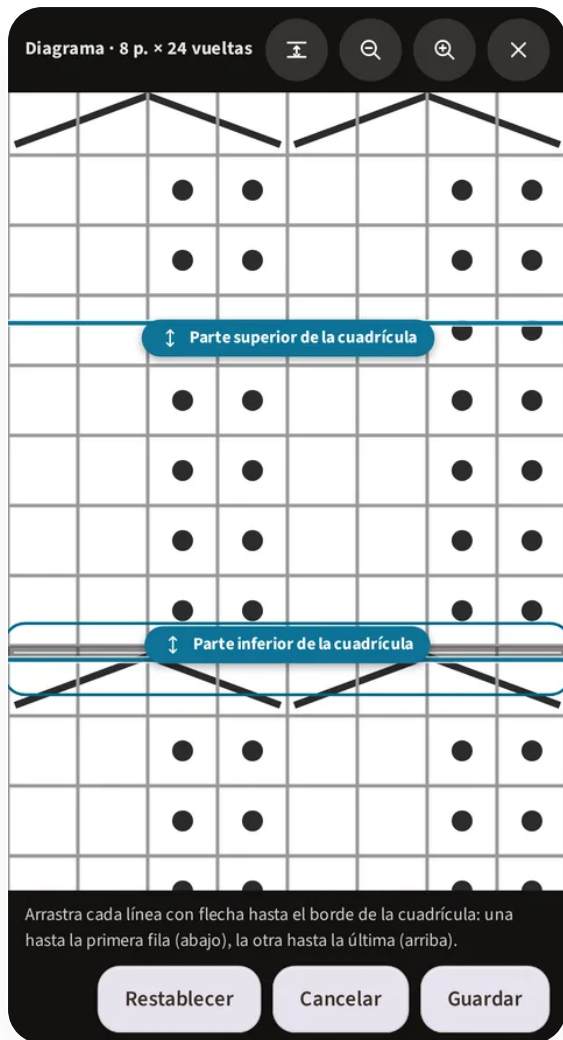
dónde empieza y dónde termina la cuadrícula en la imagen, y la banda que te muestra «vas por aquí» podría caer en el lugar equivocado.

El diagrama a pantalla completa, y cómo «calibrarlo» bien

Esta es la operación más técnica de la app, así que aquí va el detalle.

Al tocar un diagrama (o el botón «ampliar» de al lado) se abre a pantalla completa: entonces puedes hacer zoom (pellizcar con dos dedos, doble toque, o botones +/-) y desplazarte para leer cada punto, con los mismos botones de seguimiento de fila que en la página.

El problema que resuelve la calibración: el PDF original suele tener márgenes (texto, espacio en blanco) alrededor de la cuadrícula del diagrama. Sin un ajuste, la app no sabe



El modo de calibración: las dos líneas con flecha que arrastras a los bordes de la cuadrícula, la instrucción, y los tres botones Restablecer / Cancelar / Guardar.

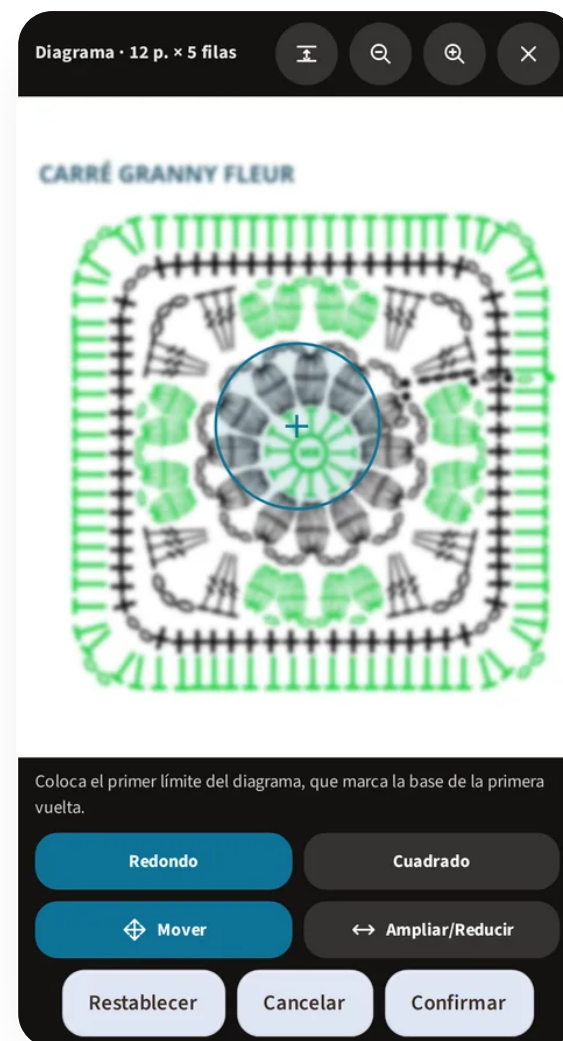
Cómo calibrar un diagrama, la primera vez que lo abres:

1. En pantalla completa, en la barra superior, toca el icono **Calibrar** (dos barras horizontales unidas por una flecha vertical). Es el primer icono después del título, justo antes de los botones de zoom y de cerrar; este botón no lleva texto, solo ese pictograma.
2. Aparecen dos líneas con flecha sobre la imagen, cada una con una pequeña etiqueta («Parte superior de la cuadrícula» / «Parte inferior de la cuadrícula»). Arrastra cada una hasta que quede **exactamente sobre el borde de la cuadrícula**: la línea «Parte inferior de la cuadrícula» sobre la primerísima **fila** del diagrama, la de «Parte superior de la cuadrícula» sobre la última. (Ni sobre el texto ni los márgenes de alrededor, ni sobre el borde de la propia foto: solo sobre la cuadrícula.)
3. Mientras ajustas, una banda de referencia se queda visible sobre tu fila en curso: te sirve para comprobar en directo que encaja bien, antes de confirmar.
4. Toca **Guardar** para dejarlo listo. («Cancelar» abandona el ajuste en curso; «Restablecer» quita la calibración existente y vuelves a empezar desde la imagen completa.)

Una vez calibrado, el seguimiento de fila se mantiene preciso durante el resto de esa pieza en ese diagrama, dentro de **ese proyecto**. Un detalle importante: la calibración se guarda junto con el progreso del proyecto, no con el patrón en sí. Así que si

empiezas un segundo proyecto con el mismo patrón, tendrás que repetirla una vez para el proyecto nuevo (la operación solo lleva unos segundos).

¿Y los diagramas redondos o cuadrados? Las rejillas granny, redondas o cuadradas, no se calibran con dos líneas: el mismo botón **Calibrar** abre entonces un **asistente guiado**, porque es la forma del diagrama (su tipo, elegido en la corrección, sección 4) la que decide. Te hace colocar una tras otra las dos fronteras del motivo: la primera, que marca la base de la primera vuelta, y luego el exterior de la última vuelta. Cada una se declara **Redondo** o **Cuadrado**, se mueve y se ajusta (botones **Mover** y **Ampliar/Reducir**) mientras el dibujo desfila y crece bajo una lupa fija. Cuando las dos fronteras no tienen la misma forma, un paso más pregunta a partir de qué vuelta cambia el motivo; una última pantalla lo deja retocar todo antes de **Guardar**. El resultado se memoriza igual que la calibración lineal: con el progreso del proyecto, diagrama a diagrama. Y mientras un diagrama radial no esté calibrado, un botón en el hilo del lector, «Coloca el centro y los radios del motivo», te propone ponerte a ello.



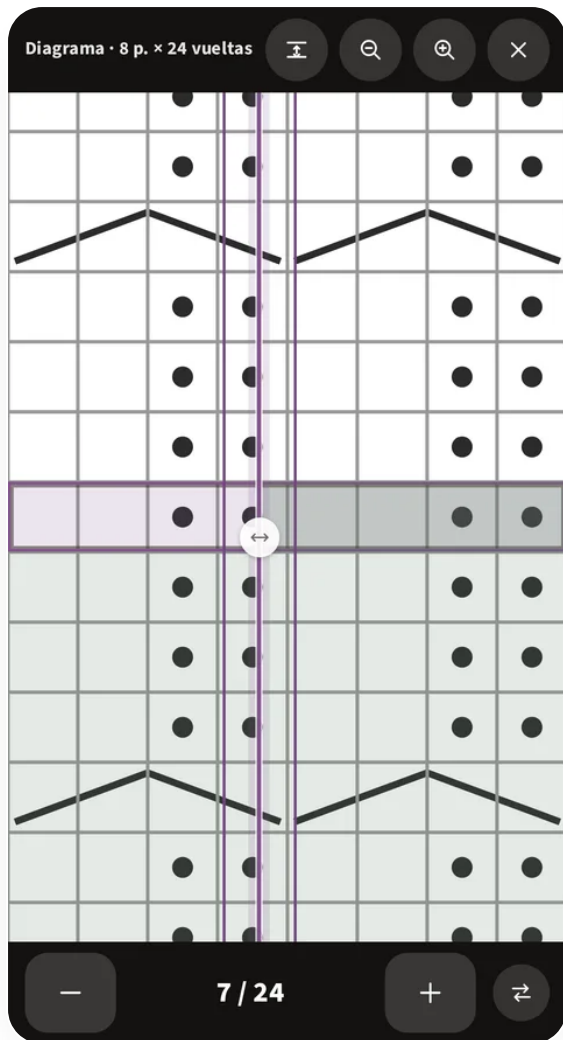
El límite declarado redondo: la lupa sigue la forma elegida, y los botones Redondo y Cuadrado la deciden en cada paso.

Una vez **guardado**, el diagrama granny lleva el progreso como las rejillas lineales: las vueltas ya hechas quedan rodeadas desde el centro, la vuelta en curso resalta en un anillo más grueso, y la barra de abajo avanza vuelta a vuelta.



El resultado una vez calibrado: el progreso se lee directamente en el diagrama, vuelta a vuelta.

Seguir tu posición en una fila larga.



El mando redondo, situado sobre la fila en curso: a su derecha, la parte de la fila ya hecha aparece teñida. Solo existe en esa fila.

En un diagrama muy ancho, una vez hecho zoom, es fácil perder de vista en qué punto vas. En pantalla completa aparece un **pequeño mando redondo** sobre la fila en curso, y solo sobre ella. Lo arrastras de derecha a izquierda (o al revés) siguiendo tus puntos: la parte de la fila que deja atrás se tiñe, representando lo que ya has tejido.

Un botón junto al contador de fila invierte el lado teñido (útil cuando la siguiente fila se lee en el otro sentido). El mando vuelve solo a su sitio en cada fila nueva, y su posición se conserva incluso si sales de la app. La primera vez que abres un diagrama, un pequeño aviso te señala que está ahí, para que no se te pase.

Corregir una línea sin salir de tu seguimiento

Estás siguiendo tu patrón y una línea está mal: la importación la cortó mal, o quieres reformularla. No hace falta salir del proyecto para arreglarla.

Toca la tarjeta que lleva la línea. Sobre ella se pone un velo, con dos botones: **Corregir** y **Cerrar**. La pantalla de corrección se abre entonces directamente **en esa línea**: no tienes que buscarla por todo el patrón.

El velo no estorba tu labor: se retira solo al cabo de tres segundos, y un toque en cualquier otro sitio lo hace desaparecer. Tocar otra tarjeta lo desplaza allí. Y ningún toque en un **control** de la tarjeta lo pone: marcar una vuelta o tocar una abreviatura desencadena la acción esperada.

Tu cronómetro no cuenta el tiempo de la corrección. Si está en marcha cuando te vas a corregir, se **pausa**. A la vuelta, **arranca** de nuevo él solo. El tiempo pasado en el editor no entra en tus estadísticas de labor.

A la vuelta, el lector te devuelve a la sección que acababas de corregir. La corrección se hace en la misma pantalla que se describe en la sección 4 de más abajo, con todas sus herramientas.

En tableta

Una tableta sujeta en horizontal te da mucho más ancho que un teléfono, y Rowtine lo aprovecha en dos sitios: en el lector de patrones y en la pantalla de estadísticas.

El lector, en dos paneles.



En una tableta sujeta en horizontal: tus instrucciones a la izquierda, el diagrama mostrado de forma permanente a la derecha, sin tener que desplazarte entre los dos.

Si tejes con una tableta sujeta en horizontal, el lector cambia solo a **dos columnas**, tus instrucciones a la izquierda y un diagrama que queda mostrado de forma permanente a la derecha: ya no tienes que desplazarte entre los dos. Mantienes el control:

- En cualquier otro diagrama del patrón, el botón **Mostrar a la derecha** lo pasa al panel lateral (útil cuando un patrón contiene varios).

- El botón **Devolver al texto** cierra el panel y coloca de nuevo el diagrama en su sitio dentro del texto, por si prefieres leer todo en una sola columna.
- En el punto del texto donde estaba el diagrama, una nota te recuerda que **se muestra a la derecha**: nada desaparece sin avisarte.

Este ajuste solo dura mientras consultas el patrón: al volver a abrirlo, aparece de nuevo el panel con el primer diagrama. En teléfono (o en una tableta sujeta en vertical), el lector se queda en una sola columna, como antes. Un patrón sin diagrama no tiene panel en absoluto. El índice del lector, por su parte, sigue arriba de la columna de las instrucciones, con los mismos puntos y el mismo gesto.

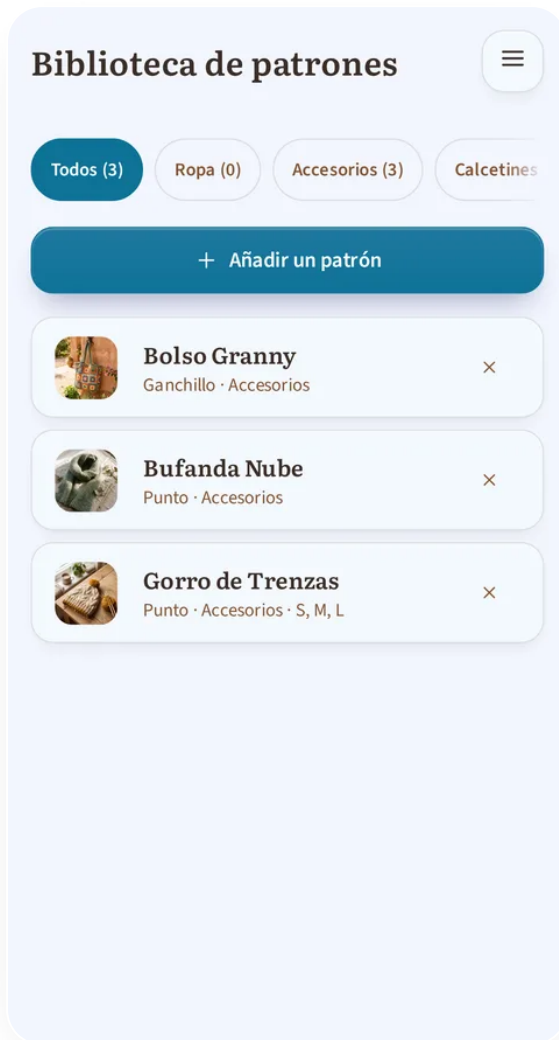
Las estadísticas, con espacio.



Las estadísticas en una tableta sujeta en horizontal, en la ventana Semestre: la cuadrícula del calendario muestra los últimos seis meses de un vistazo, cuando en el teléfono hay que deslizarla con el dedo, y las casillas numéricas se colocan de dos en dos debajo.

La pantalla **Estadísticas** (punto 7) también aprovecha el espacio: su cuadrícula del calendario y sus casillas numéricas se despliegan en vez de apretarse, y en las ventanas más largas, Semestre o Año, ves muchas más semanas antes de tener que arrastrar la cuadrícula de lado. No hay nada más que ajustar: es la misma pantalla, simplemente más cómoda.

4. Tu biblioteca de patrones



La biblioteca, con los tres patrones de muestra incluidos desde el primer inicio.



La ficha de un patrón, deliberadamente sencilla: crear un proyecto, o previsualizar. (La corrección del import se abre desde la vista previa, o desde el menú de un proyecto en curso que use este patrón.)

- **Importar un PDF:** sueltas el PDF de tu patrón y la app lo lee y **reconstruye automáticamente** las tallas, las filas y las secciones, sin conexión a internet: nada sale de tu dispositivo. El patrón **se une a tu biblioteca**, y ahí empieza tu trabajo: **cuenta con dedicarle un buen rato**. Un import casi nunca sale perfecto a la primera. Es normal: los PDF de patrones están maquetados cada uno a su manera. Lo relees, lo compruebas y lo corriges **desde la vista previa del patrón**, tantas veces como quieras, y es ese repaso el que marca la diferencia entre un patrón más o menos correcto y un proyecto que muestra las cifras y las explicaciones correctas. (La lectura también reconoce las rejillas redondas y cuadradas de los patrones granny, nunca perfectamente: el repaso sigue siendo obligado.)
- **Encontrar un patrón:** las etiquetas de categoría en la parte superior de la biblioteca te muestran **cuántos patrones** hay en cada una, para saber de un vistazo dónde buscar.
- **Corregir un patrón:** un editor a pantalla completa te permite retocar un patrón importado (texto, tallas, imágenes). Es un paso **con el que hay que contar**, no un rescate excepcional: la lectura automática nunca lo entiende todo perfectamente, y un patrón importado se retoma en la app antes de resultar de verdad agradable de seguir. Puedes volver a ello tantas veces como quieras, incluso mucho después del import. Es la otra operación técnica de la app, detallada más abajo.

- **El precio del patrón:** la ficha de un patrón también lleva su **precio**, que puedes indicar sin esperar a empezar un proyecto: en cuanto está ahí, aparece en la propia ficha del patrón («Comprado por 18,90 € el 7/8/2026», o simplemente «Gratis») y cuenta en la pantalla **Gastos**.
- **Vista de patrón:** lectura sencilla para patrones sin formato especial, o patrones que has escrito enteramente a mano.
- **3 patrones de muestra** vienen con la app desde el primer inicio, para que descubras todas las funciones sin importar nada.

El editor de corrección, en detalle

Es la operación más técnica de la app junto con la calibración de diagramas (arriba): así es como funciona de verdad.

El cursor está sobre una línea de referencia: el botón «Referencia...» aparece relleno, y «Muestra», su subcategoría, se muestra en cursiva justo al lado.

Las tallas del patrón, al principio de la pantalla. El primer campo de la pantalla de corrección se llama **Tallas del patrón**. Es el que le dice a la app cuántas tallas ofrece tu patrón: escríbelas separadas por comas, «S, M, L». Ese número manda sobre el ancho de la tabla de tallas. Sin este campo, una tabla que la importación cortó mal se quedaba sin arreglo posible. Una consecuencia que conviene saber: si **añades** una talla, la app no rellena los números de puntos de esa talla. No se los inventa: el patrón no los lleva. Una línea con tres tallas que pasas a cuatro se muestra por tanto como «10 (12) 14 ()», siendo el paréntesis vacío la talla que aún espera sus cifras. Escribirlas es cosa tuya.

El principio. Un patrón está formado por líneas de texto, y **cada línea lleva una categoría** que le dice a la app para qué sirve: ¿una casilla que marcar mientras tejes, un título de parte, o una simple información de referencia? El import automático ya asigna una categoría a cada línea al llegar. El editor te sirve para corregir las que ha adivinado mal, y para retocar el texto si una frase se ha cortado mal.

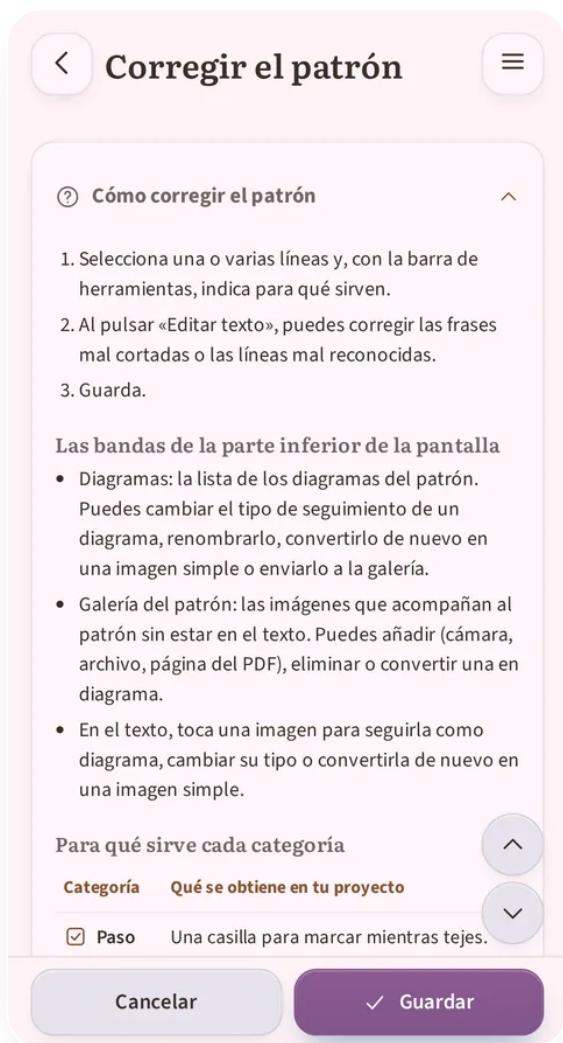
Las categorías posibles:

CATEGORÍA	QUÉ DA EN TU PROYECTO
Paso	Una casilla que marcar al tejer o ganchillar — el corazón del seguimiento paso a paso.
Contador	Un paso repetido, con su propio contador. Dos variantes: Repetición (repetir la línea N veces) y Cadencia (repetir la línea cada X filas, N veces).
Nota	Un texto informativo mostrado en ese punto, sin casilla.
Sección	Un título de parte (Delantero, Manga, Cuello...), con su icono automático — es lo que divide tu patrón en la pestaña Secciones.
Referencia	Información de la ficha del patrón (hilo, agujas, tallas...) — no forma parte del seguimiento paso a paso. Ocho subcategorías: Hilo (marca, material, metraje, cantidades), Agujas/Ganchillo (talla y tipo), Muestra (la medida de referencia, ej. «10 × 10 cm = 22 puntos»), Material (el resto: botones, marcadores...), Consejos (las recomendaciones del creador), Abreviaturas (una por línea), Tallas (la tabla de medidas finales — no las instrucciones por talla, que son Secciones), Técnicas (una técnica explicada). Estos bloques son los que rellenan la guía rápida del lector interactivo (sección 3 arriba).
Texto	Un párrafo simple, sin ningún rol particular — generalmente el texto de introducción o de cierre del patrón.
Imagen	Una foto o un diagrama.

La ayuda integrada. La pantalla de corrección lleva su propia ayuda, plegada en la parte superior bajo el título «Cómo corregir el patrón»: tres pasos, y luego la misma información que la tabla

de arriba (las categorías, y las ocho subcategorías de referencia). Puedes desplegarla en cualquier momento sin dejar tu trabajo, sin tener que volver a esta guía en plena corrección. (Esta

guía, en cambio, se lee *antes* de abrir la pantalla, para saber si quieres lanzarte.)



La ayuda «Cómo corregir el patrón» desplegada: sus 3 pasos, y luego el comienzo de la tabla «Para qué sirve cada categoría».

Cómo cambiar la categoría de una línea:

1. Pones el cursor en la línea (o seleccionas varias líneas a la vez). La barra de herramientas justo encima del editor resalta la categoría ya aplicada. Si es una referencia, se muestra además su **subcategoría**, en cursiva justo al lado de la barra («Hilo», «Muestra»...): es lo que te dice en qué bloque de la ficha del patrón va a aterrizar la línea.
2. Tres botones compactos aplican directamente Paso (una casilla marcada), Nota (una hoja) o Texto (una «T»); cada uno muestra una breve etiqueta bajo el icono. Otros tres botones, más anchos, abren un menú de subcategorías, sus puntos suspensivos lo indican: **Contador...**, **Sección...**, **Referencia...**. Toca el que corresponda a lo que deba pasar a ser la línea.
3. El color y el aspecto de la línea cambian al instante para confirmarlo.

Enviar texto a la guía rápida. El menú **Referencia...** no se limita a marcar la línea: **traslada** el texto seleccionado a la subcategoría elegida, y lo vuelves a encontrar en la pestaña correspondiente de la guía rápida del lector. Así es como ordenas lo que la importación dejó suelto a lo largo del patrón: un glosario, una lista de material, una tabla de medidas. Este gesto traslada el

texto que has seleccionado, y solo ese. No toca las líneas vecinas, y eres tú quien juzga la subcategoría: la app ordena donde tú le dices.

Categorizar en varias pasadas. Si envías una segunda selección a una subcategoría que ya existe, **se añade** al bloque existente en vez de crear un segundo. Un glosario repartido por tres páginas del patrón se categoriza así en tres pasadas, sin reorganizar nada a mano.

Lo que la app sabe separar sola. Al llegar a la subcategoría, el texto se compone siempre que su forma sea reconocible. «p - punto(s)» pasa a ser una entrada de glosario, con su abreviatura a un lado y su definición al otro. «Contorno de pecho 90 (100) 110» pasa a ser una fila de la tabla de tallas, una columna por talla. Cuando la app no sabe separar una línea, nunca la tira: pone una **plantilla** vacía con las columnas correctas, para que la rellenes a mano.

Dos formas de ver el texto. Por defecto, el editor te muestra una **vista enriquecida**: las imágenes aparecen en miniatura, los contadores como píldoras, las filas con su casilla: una vista previa cercana a lo que verás de verdad. El botón **Editar texto**

cambia al texto plano (el marcado se hace visible) y abre el teclado: útil para corregir una formulación, una errata, o una frase que el import cortó mal en dos líneas.

Reordenar sin cortar y pegar. Dos flechas (subir/bajar) mueven la línea donde tienes el cursor, práctico si el import colocó un paso o un título de sección en el sitio equivocado.

Convertir una foto en diagrama seguible (o al revés). Dos formas de hacerlo: tocar una imagen en el texto, o desplegar el panel **Diagramas** al final del editor. Este panel lista cada sección del patrón que lleva una imagen, los diagramas ya seguidos tanto como las fotos aún sin convertir. El número entre paréntesis, por ejemplo «Diagramas (2)», cuenta todas esas secciones, fotos incluidas: no dice cuántos diagramas se siguen ya. Para una imagen aún sin convertir, un botón **Seguir como diagrama** abre una elección de tipo, cada uno explicado en lenguaje claro: filas estándar, radial cuadrado, radial redondo o trazado, para adaptarlo a la forma real de tu motivo (un granny cuadrado no se lee como filas estándar). Para una imagen que ya se sigue como diagrama, una etiqueta **Diagrama interactivo** indica el estado actual, junto a un botón **Cambiar tipo** (la misma elección, para corregir un tipo mal adivinado) y un botón **Solo**

una imagen para volver a una simple foto, práctico si el import se ha saltado un diagrama, o al revés, si quieres que una simple foto siga siendo una simple foto.

Añadir imágenes: tres puertas. En la galería de un patrón, desde su ficha o desde el editor de corrección, el botón **Añadir una imagen** ofrece tres fuentes: **Cámara o galería** (una hoja te deja elegir entre hacer una foto y escoger entre tus imágenes), **Buscar archivos** (el selector de tu dispositivo, para una imagen guardada en otro sitio), y **Desde el PDF del patrón** cuando existe: allí eliges la página, y la app te la hace recortar, la única fuente que pasa por ese recorte. Cada imagen se une a la galería del patrón, lista para insertarse o seguirse.

El menú de una imagen. En el texto del editor, un toque sobre una imagen abre un pequeño menú inmediato: **seguirla como diagrama** si aún no lo es, o **cambiar su tipo** en caso contrario, rebajarla a simple ilustración (**Solo una imagen**), o **enviarla a la galería** del patrón. En la banda «Galería del patrón», cada imagen se elimina, se inserta en el texto o se sigue como diagrama: los tres gestos en el mismo sitio.



El panel «Diagramas (1)» desplegado: la sección «Cuerpo y trenza», su estado actual («Diagrama interactivo») y los botones «Cambiar tipo» y «Solo una imagen».

Guardar. Los botones **Cancelar** / **Guardar** están fijos al pie de la pantalla. Si intentas salir con cambios sin guardar, la app detiene la salida y te pide confirmación: tampoco aquí se te pierde nada por error.

5. Tu stock de lana



El stock: los totales arriba (ovillos, longitud, peso, valor), y luego una ficha por lana con su estado, libre o reservada por un proyecto.

- **Añadir un ovillo:** marca, grosor (con una ayuda para entender las categorías de grosor), composición (elegida en una lista; si un material no aparece, «Otro» te permite escribirlo, y a partir de ahí se te ofrece como los demás), color (elegido en una paleta, con un selector de tono personalizado si hace falta), cantidad, precio, longitud y peso por ovillo, más la fecha de compra y el número de baño de tinte. **En cuanto guardas, la app registra al instante la compra correspondiente**, y tu presupuesto gastado (punto 1) sube por el importe indicado. La fecha que te propone es la de hoy: si compraste esa lana hace más tiempo, puedes corregirla directamente en el formulario. (Estos dos campos solo aparecen al crear la ficha. En una ficha ya guardada, es el bloque **Compras y regalos** el que se encarga, con una línea por adquisición.)
- **Las lanas que no son de un solo color:** un campo **Tipo de color** (liso, degradado, autorrayado, jaspeado, teñido a mano) y un campo **Descripción del color** («azul, verde, amarillo jaspeado de negro») completan la pastilla de color: un solo tono no basta para describir una lana multicolor. El tipo de color aparece también en la búsqueda y en la exportación a hoja de cálculo.
- **Las características de tu lana:** ocho etiquetas que marcar, en dos grupos que no quieren decir lo mismo. Un **compromiso** es lo que tú sabes de tu lana; una **certificación** es un sello que otorga un organismo externo.
 - **Compromisos:** Vegano · Reciclada · Ética · Sin mulesing.
 - **Certificaciones:** Sin sustancias nocivas (OEKO-TEX) · Fibras biológicas (GOTS) · Bienestar ovino (RWS) · Reciclado certificado (GRS).
 - **El origen se deduce solo** de la composición, sin marcar nada: «Fibra animal», «Fibra vegetal», «Fibra sintética», «Mezcla animal y vegetal». Cuando la app no puede concluir con todas las fibras introducidas, lo dice («Origen incompleto») en vez de adivinar: es intencionado.
 - **El aviso vegano:** si marcas Vegano en una lana que contiene una fibra animal, la app te lo señala («Esta lana contiene ... (fibra animal). La etiqueta vegana parece contradictoria — revisa la composición.») sin impedirte guardar: te avisa, no decide por ti.
 - **Encontrar tus lanas:** estas etiquetas se encuentran en el filtro del stock (el criterio «Etiqueta») y en la búsqueda por texto.
 - Estas características salen también en la **exportación a hoja de cálculo**.



La ficha de una lana: su composición, la mención «Fibra vegetal», y sus dos etiquetas «Vegano» y «Fibras biológicas (GOTS)».

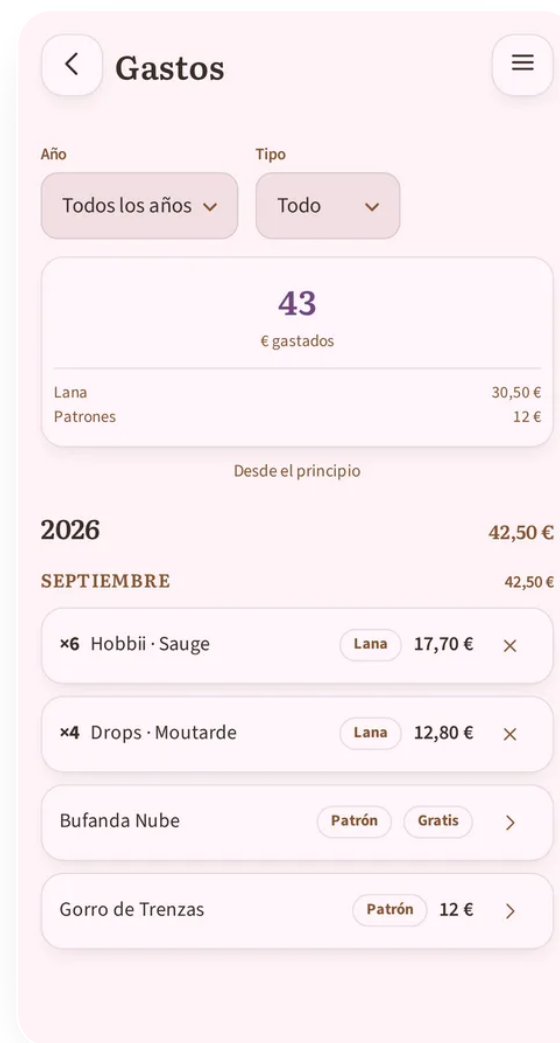
- **El resumen** en la parte superior de la pantalla: número de ovillos, longitud y peso acumulados (que cambian solos a km y kg cuando los totales crecen), y el valor total de tu stock.

- **Buscar, filtrar, ordenar:** un campo de búsqueda y los botones **Filtrar** y **Ordenar** en la parte superior del stock. Filtrar abre una ventana de dos niveles: la lista de seis criterios (**Marca, Etiqueta, Grosor, Peso del ovillo, Color, Composición**), y luego, para el criterio tocado, sus valores. Una sola elección por criterio, pero los criterios se acumulan; una pastilla en el botón Filtrar cuenta los filtros activos, y **Restablecer** los borra de un gesto. Ordenar propone **Marca** (por defecto), **Grosor** o **Fecha de compra**. Nada de esto se memoriza: cada vuelta al stock parte sin filtro, ordenado por marca. Lista o cuadrícula visual, a elegir.
- **Editar, duplicar o eliminar** una ficha desde el menú **Acciones** (icono vertical de tres puntos) de su tarjeta. «Duplicar» te resulta útil para la misma lana en otro color: se copia todo, solo te queda cambiar el color.
- **El fondo común de ovillos:** ves de un vistazo, para cada lana, cuántos ovillos tienes **reservados** para un proyecto y cuántos **libres**. No puedes bajar la cantidad por debajo de lo ya reservado (la app te indica cuántos ovillos quedan retenidos); y te avisa si restaurar un proyecto desde la papelera pone en duda tus reservas de lana. El proyecto vuelve igualmente, con una reserva reducida y un mensaje que te lo explica.
- **Ficha de detalle** de una lana: un resumen completo (ovillos, metros, proyectos que la usan), y un bloque **Compras y regalos**

que guarda para ti el registro de cada adquisición de esa lana:

- Cada línea lleva una cantidad, un precio, una fecha y un baño de tinte, e indica si fue una **compra** o un **regalo** (un regalo nunca cuenta en tu presupuesto gastado). Las tres líneas más recientes las ves de inmediato, el resto se despliega con un gesto.
- Una línea la puedes **añadir, editar o eliminar** en cualquier momento.
- **Si aumentas la cantidad** de una lana desde su ficha, la app te propone registrar la compra correspondiente, fechada hoy: puedes aceptarla, marcarla como regalo, o descartarla si no quieres conservarla. **Disminuir una cantidad, en cambio, nunca toca tu presupuesto gastado:** solo un aumento puede crear una compra.
- Si el número de ovillos de la ficha no coincide con lo que registra el historial (por ejemplo tras una corrección manual del stock), un aviso te lo señala y un botón **Corregir** te ofrece dos soluciones: añadir la compra que falta, o ajustar la cantidad mostrada.
- Una compra conserva su etiqueta aunque elimines definitivamente la ficha de la lana: ninguna compra de lana desaparece, sigue visible en la pantalla **Gastos**.

La pantalla Gastos



Los menús Año y Tipo arriba, el total con su desglose lana / patrones, y luego el detalle por mes.

Accesible tocando el presupuesto gastado en el inicio (punto 1), esta pantalla te resume todo lo que has pagado por tejer o ganchillar, tanto la **lana** como los **patrones**:

- El **total gastado**, por moneda si has usado más de una. Mientras no hayas anotado ningún precio de patrón, este total sigue siendo exactamente el que conoces; en cuanto aparece un patrón en él, se desglosa en dos sublíneas: lo que fue a lana, lo que fue a patrones.
- Dos menús arriba: **Año** solo muestra el año elegido (o «Todos los años»), **Tipo** solo muestra una categoría (o todo). Los totales se recalculan en consecuencia. Las compras cuya fecha no hayas registrado acaban bajo «Fecha desconocida», que se añade al menú Año cuando las hay.
- Un **desglose por año y luego por mes**, lana y patrones mezclados en el orden del calendario: ves de un vistazo lo que te costó un mes.
- En cuanto aparece un patrón en la lista, cada línea lleva además su etiqueta, **Lana** o **Patrón**. Un patrón que has declarado gratuito aparece con la mención **Gratis**: es la huella de que lo has comprobado, no un olvido.

- La **lista completa** de todas tus compras y regalos, incluidos aquellos cuya ficha de lana hayas eliminado después (marcados como «Lana eliminada»).
- La posibilidad de **eliminar** una línea de lana directamente desde esta pantalla, con opción de **deshacerlo** justo después si fue un error. Una línea de patrón, en cambio, se modifica desde la ficha del patrón: un toque te lleva allí.

> **Para que lo sepas**: una compra de lana sobrevive a la eliminación > de su ficha y sigue visible aquí. El precio de un patrón, en cambio, > pertenece al patrón: si eliminas el patrón, su gasto desaparece con > él.

6. Herramientas independientes

The 'Contador' app interface is shown in a light blue theme. At the top, there is a back arrow, the title 'Contador', and a menu icon. Below this is a text input field labeled 'Nombre del contador'. Two toggle switches are present: 'Seguir aumentos / disminuciones' (which is currently turned on) and 'Seguir repeticiones'. Each toggle has a descriptive example below it. At the bottom of the toggle section is a large blue button with a white plus sign and the text 'Contador'. Below the button, a message reads 'Aún no hay contadores. Añade uno.'

< Contador

Nombre del contador

☒ Seguir aumentos / disminuciones

Ej. una manga: cuenta las filas y sigue los aum/dism a medida que avanzas.

☐ Seguir repeticiones

Ej. «repetir las filas 1 a 8, 5 veces»: cuenta los bloques de filas.

+ Contador

Aún no hay contadores. Añade uno.

El contador libre, utilizable sin proyecto: le das un nombre y eliges si sigue aumentos/disminuciones o repeticiones.

The 'Calculadora de puntos' app interface is shown in a light pink theme. At the top, there is a back arrow, the title 'Calculadora de puntos', and a menu icon. Below the title are three pairs of buttons: 'Aumentos' and 'Disminuciones', 'En plano' and 'En redondo', and 'Reparto' and 'Número de filas'. The 'Reparto' button is highlighted in a darker shade. Below these buttons are four input fields, each with a question mark icon: 'Puntos actuales' (containing 60), 'Puntos objetivo' (containing 80), 'Aumentos cada vez' (containing 1), and 'En cuántas filas' (containing 40). At the bottom, a text prompt says 'Rellena los campos para ver el reparto.'

< Calculadora de puntos

Aumentos Disminuciones

En plano En redondo

Reparto Número de filas

Puntos actuales ?

60

Puntos objetivo ?

80

Aumentos cada vez ?

1

En cuántas filas ?

40

Rellena los campos para ver el reparto.

La calculadora de puntos: repartir aumentos o disminuciones entre un número de filas, o averiguar cuántas filas necesitas a un ritmo dado, en plano o en redondo.

<
Encontrar mi medida de agujas
≡

Muestra de la etiqueta

Medida usada (mm) ?

4

Puntos por 10×10 cm ?

22

Filas por 10×10 cm (opcional)

30

Muestra objetivo (del patrón)

Puntos por 10×10 cm ?

20

Filas por 10×10 cm (opcional)

28

Calcular

Prueba una medida más grande: 4,5 mm.

(cálculo bruto: aprox. 4,4 mm)

Esta medida es un punto de partida, no una garantía: no todas las lanas reaccionan igual a un cambio de aguja. Teje una muestra con esta medida para comprobarlo antes de

Encontrar mi medida de agujas, con los campos rellenos: lo que dice la etiqueta de tu ovillo, la muestra que pide el patrón y, justo debajo, la respuesta de la app. En ganchillo, la misma pantalla habla de ganchillos.

Estas herramientas funcionan sin estar ligadas a un proyecto concreto, accesibles desde el inicio:

- **Calculadora de puntos:** responde en los dos sentidos. O le das un número de filas y te dice cómo repartir en ellas tus aumentos o disminuciones; o le das tu ritmo («cada 4 filas») y te dice cuántas filas necesitas para llegar a tu número de puntos objetivo, y en qué fila cae el último cambio. Un campo indica cuántos puntos añades o quitas cada vez: normalmente 1, o 2 en una manga donde aumentas un punto a cada lado. Cuando tu objetivo no se alcanza exacto, te propone las dos posibilidades que lo rodean en vez de redondear sin decirlo. En plano habla de filas; en redondo, de vueltas.
- **Contador libre:** uno o varios contadores independientes (+/–, un objetivo por alcanzar, reinicio), para todo lo que no pertenezca a un proyecto guardado.
- **Encontrar tu talla de agujas (o de ganchillo):** introduces lo que viene escrito en la etiqueta del ovillo (talla de aguja recomendada y número de puntos por 10 × 10 cm, o 4 × 4 pulgadas) y luego la muestra que pide tu patrón, y la app te dice por qué talla empezar: una por encima, una por debajo, o la misma. También te avisa cuando la diferencia es demasiado grande para compensarla (esa lana no combina con ese patrón),

y te recuerda siempre que te queda por tejer una muestra para comprobarlo: es un punto de partida, no una garantía. El campo de las filas es opcional.

7. Estadísticas



El selector de arriba elige una ventana de observación (Mes, Trimestre, Semestre o Año), y toda la pantalla se ajusta a ella; aquí, la ventana Trimestre. La pestaña «Calendario», mostrada

por defecto, muestra la cuadrícula y las nueve casillas numéricas.

El selector de la parte superior de la pantalla ya no elige simplemente una duración de visualización: elige una **ventana de observación** (Mes, Trimestre, Semestre o Año). Todo lo que sigue se ajusta a ella, del tiempo total a las nueve casillas numéricas. Justo debajo, un filtro **Todo / Punto / Ganchillo** restringe toda la pantalla a una sola técnica; no se memoriza y vuelve a «Todo» cada vez que regresas a esta pantalla, igual que el panel lateral del lector. Este filtro solo aparece si tus proyectos abarcan **las dos técnicas**: si son todos de punto (o todos de ganchillo), no aportaría nada, así que no ocupa espacio.

Un matiz cuando un filtro está activo: la casilla **Media por día activo** muestra un guion. Los días contados pueden incluir jornadas en las que avanzaste en la otra técnica (el registro solo guarda la fecha, no lo que hiciste ese día), y dividir un tiempo entre esos días daría una cifra exacta pero engañosa.

El resto de la pantalla se reparte en **dos pestañas**, que se cambian al **tocar** (nunca al deslizar: la propia cuadrícula se desplaza horizontalmente en Semestre y Año, para no confundir los dos gestos):

- **Calendario** (mostrada por defecto, la de la captura de arriba): la cuadrícula y las nueve casillas numéricas.
- **Ritmo**: las barras por periodo, y luego siete barras, una por día de la semana, y una frase que nombra tu día más constante en todo tu historial.



La pestaña «Ritmo»: las barras del tiempo dedicado por periodo, las siete barras por día de la semana y la frase que nombra tu día más constante.

La **cuadrícula** muestra una casilla por día, del primer día de tu semana (arriba) al último (abajo), a lo largo de toda la ventana elegida; ese primer día es lunes por defecto, o domingo si lo elegiste en Ajustes (§8). Su color sigue el tono de acento elegido en los ajustes (§8), y su intensidad depende de cuánto tiempo tejiste o ganchillaste ese día, en cinco niveles: nada, menos de 30 minutos, de 30 minutos a 1 hora, de 1 a 2 horas, 2 horas o más. Los umbrales son **fijos**: una casilla oscura siempre significa lo mismo, mes tras mes, incluso en un trimestre más tranquilo de lo habitual. Un trazo más marcado rodea las columnas de un mismo mes, para reconocerlas de un vistazo.



La cuadrícula en la ventana Año: un año completo de un solo vistazo, una columna por semana y una casilla por día, con los marcos que separan los meses. Toca la imagen para ampliarla y leerla en detalle.

Al tocar una casilla se **marca** (queda visiblemente seleccionada) y se muestra, debajo de la cuadrícula, su fecha, su duración y, cuando más de un proyecto avanzó ese día, la lista de cada uno con el tiempo que le correspondió. Un segundo toque sobre la misma casilla la borra.

Lo que la **racha** cuenta son los días en los que registraste **al menos una acción**: una sesión, cronometrada o añadida a mano, una fila marcada, un contador de proyecto avanzado. Y abrir la aplicación sin hacer nada en ella no cuenta: se necesita una acción **registrada**.

8. Ajustes

Ajustes

Perfil

Tu nombre (opcional)

Camille

Técnica predeterminada

Punto Ganchillo

Guardar

Apariencia

Sistema Claro Oscuro

Color ambiental

Color selection interface with 9 circles and a gradient bar.

La parte superior de ajustes: nombre, técnica por defecto, tema, color ambiental, primer día de la semana, idioma, unidades y moneda. Más

abajo están la carpeta de copia de seguridad y la papelera.

- **Perfil:** tu nombre (usado para el saludo en el inicio) y tu técnica por defecto (punto o ganchillo).
- **Apariencia:** tema claro, oscuro, o según el de tu dispositivo.
- **Color ambiental:** diez tonos propuestos de un toque, o cualquiera sobre el deslizador continuo. Mientras no hayas elegido nada, el color **sigue a tu tema** y cambia solo con el modo claro u oscuro; en cuanto eliges, tu elección manda y se mantiene igual en los dos modos. Ese tono colorea los botones, las selecciones, las barras de progreso y la cuadrícula de las estadísticas (§7).
- **Primer día de la semana:** lunes (por defecto) o domingo. Esta elección gobierna la cuadrícula calendario y las siete barras por día de la semana de la pantalla Estadísticas, así como el reinicio semanal del total «esta semana» en el inicio.
- **Idioma:** francés, inglés, alemán o español. Cada idioma aparece escrito en su propio idioma en la lista («Deutsch», «Español»), para que encuentres el tuyo con facilidad.
- **Unidades y moneda:**
 - **Métrico** (metros, gramos) o **imperial** (yardas, onzas, libras); todo sigue: la entrada de tus ovillos, los totales del stock, la muestra (10 × 10 cm o 4 × 4 pulgadas). Cambiar de sistema

no modifica ninguna de tus cifras guardadas, solo te las muestra de nuevo en la otra unidad.

- **Moneda** entre cinco (€, \$, £, CHF, CA\$). Ojo, es solo una etiqueta: los precios que ya has introducido **no se convierten**, se muestran con el otro símbolo, y la app te lo recuerda antes de confirmar.
- Estos dos ajustes se te proponen ya **desde la primera pantalla** al abrir la app, rellenos de antemano según el idioma de tu dispositivo; puedes cambiarlos aquí en cualquier momento.
- **Datos:**
 - Exportación de tu stock, tus proyectos o tus patrones a hoja de cálculo (CSV), para consultarlos o guardarlos en otro sitio. Las columnas siguen tus ajustes actuales: longitudes y pesos en el sistema de unidades elegido, precios con el símbolo de la moneda elegida.
 - Una **papelera** universal: todo proyecto, lana o patrón eliminado acaba ahí y puedes restaurarlo en cualquier momento (hasta que la vacíes a propósito).
- **Carpeta Rowtime:** todo lo que tejes o haces a crochet solo existe dentro de esta app, en tu dispositivo, en ningún otro sitio. La carpeta de copia de seguridad guarda todo tu trabajo, escrito **de forma continua** (nunca tienes nada que activar ni en qué pensar), para recuperarlo si pierdes el dispositivo, si se rompe o

si reinstalas la app. La eliges una sola vez, en el primer arranque; se cambia más adelante en Ajustes, con el botón

Cambiar de carpeta.

- **Una carpeta de copia sirve para un solo dispositivo.** Ponerla en una carpeta sincronizada para tener una copia en otro sitio es buena idea; usarla desde un teléfono **y** una tableta no lo es: cada uno borraría el trabajo del otro. Un segundo dispositivo necesita su propia carpeta.
- **Contribuir:** enlace al código fuente (la app es de código abierto), y otros dos enlaces en el mismo bloque de los ajustes:
 - **Apoyar a Rowtime** lleva a una página de donaciones, **libre:** no se desbloquea nada a cambio, ninguna función queda reservada a quien dona.
 - **Sugerir una mejora** te abre una forma de enviar un comentario.

Qué pasa en el primer arranque

Por orden, la primera vez que abres Rowtime: la pantalla de bienvenida te pide tu nombre, tu técnica, tu idioma, tu tema, tus unidades y tu moneda; después llega la pantalla de la carpeta de copia de seguridad, descrita justo arriba. A continuación te saludan tres mensajitos, **una sola vez cada uno:** no volverás a verlos.

- Una **bienvenida**, en el centro de la pantalla de inicio en cuanto tu carpeta de copia de seguridad está lista: te dice que todo está preparado y te invita a abrir los proyectos y los patrones de ejemplo para hacerte a la app. Su botón la cierra, y no vuelve.
- Un **aviso sobre los patrones importados**, la primera vez que abres tu biblioteca de patrones: te recuerda que la app lee tu PDF por su cuenta y que a veces se equivoca (una vuelta saltada, dos tallas mezcladas, una tabla mal separada), y que un patrón importado se relee antes de seguirlo. Su botón «Entendido» lo cierra; «Cómo corregirlo» te abre la sección de esta guía que habla de tu biblioteca de patrones.
- Un **consejo de navegación**, la primera vez que abres un proyecto, vas a la biblioteca de patrones o vas al stock de lana, la primera de las tres: te explica que puedes deslizar hacia la derecha para volver atrás, y arrastrar con el dedo una fila de pestañas o de categorías más ancha que la pantalla. Aparece **una sola vez en total**, no una vez por pantalla; el botón «Entendido» la cierra.

9. Bajo el capó — lo que Rowtime te garantiza

- **Sin conexión por defecto:** ningún dato tuyo sale nunca del dispositivo, salvo la carpeta de copia de seguridad que **tú eliges**.

- **Sin cuenta, sin muro de pago:** todas las funciones anteriores son gratuitas, sin ninguna función esencial bloqueada.
- **Nada se pierde por error:** cada eliminación la puedes deshacer al instante, y de todos modos acaba en la papelera.
- **Pensada para que todo el mundo pueda leerla:** contrastes suficientes, botones lo bastante grandes para tocarlos con facilidad, compatible con lectores de pantalla.
- **Cómoda en cualquier pantalla:** en un teléfono pequeño nada se sale ni se corta; en una tableta, la app aprovecha el espacio: tus listas de proyectos y patrones se reparten en varias columnas

en lugar de una sola pila larga, y el lector puede mantener el diagrama junto al texto. La app tiene en cuenta las zonas reservadas de la pantalla (barra de estado, muesca, barra de navegación): el contenido ya no se desliza debajo de ellas.

- **Una política de privacidad en claro:** desde la pantalla Acerca de, dice dónde viven tus datos, qué puede salir de tu teléfono y en qué casos, qué pasa si desinstalas la app, y quién responde de ello: el responsable y la dirección de contacto aparecen nombrados. Está escrita en tu idioma.
- **En cuatro idiomas:** francés, inglés, alemán y español.