

Objetivos Nutrition Store



Índice

1. Objetivos	3
2. Requisitos	3
3. Casos de uso más importantes.	5

1. Objetivos

- Objetivos principales.

El objetivo principal es construir una aplicación que no tenga fallos funcionales y tenga un uso lo más eficiente posible.

Debe de conseguir todo lo que se propone en la documentación que es cargar diferentes apartados informativos en el apartado de nutrición y al igual con el apartado de entrenamiento.

El usuario debe de poder entrar y registrarse si aún no lo está o iniciar sesión con su cuenta si ya se encuentra registrado en el sistema. La ventana del login también deberá de poder diferenciar entre si es administrador, quien se va a encargar de registrar nuevos productos y/o entrenamientos y añadir, editar y eliminar usuarios del sistema.

Por último, la aplicación debe poder mostrar los centros de entrenamiento y tiendas de nutrición disponibles en base de datos para que el usuario conozca la localización marcada con chinchetas en el mapa.

- Objetivos secundarios.

La aplicación debe de tener una interfaz con la que el usuario se sienta atraído cuando use esta aplicación por lo que habrá que conseguir un conjunto de colores e imágenes amigables para la vista del usuario.

Por otra parte, será también importante que la disposición de los elementos estén marcados de forma estratégica para que el usuario sienta que usar esta app es fácil y sencilla de usar bajo el entendimiento de los usuarios.

2. Requisitos

- Funcionales.

La aplicación debe de mostrar una interfaz principal en la que permitirá al usuario iniciar sesión si tiene cuenta o dirigirse a la ventana de registro dónde se introducirán los datos necesarios para registrarse en el sistema y poder iniciar sesión.

Cuando se inicie sesión se debe de mostrar el apartado principal de nutrición dónde se encontrará los alimentos en tendencia con información sobre ellos. También podrá dirigirse a categorías de alimentos y suplementos en el menú superior (proteínas, vitaminas, etc.).

En el menú superior se encontrará la opción de entrenamiento que llevará a la vista principal de entrenamiento dónde se mostrarán los ejercicios en tendencia en el mundo del fitness actual. El usuario podrá dirigirse a grupos musculares en concreto para ver ejercicios específicos en función del grupo muscular(espalda, pecho, piernas,etc.).

Cabe destacar que tanto en el menú de nutrición como en el de entrenamiento, el usuario podrá acceder a la opción de mapa donde encontrará tiendas donde comprar los alimentos y suplementos en el caso de nutrición, y centros de entrenamientos y gimnasios en el caso de entrenamiento.

- No funcionales.
- La aplicación deberá de tener un rendimiento aceptable de manera que el usuario sienta que las funcionalidades que se proponen se cumplan de manera rápida y efectiva.
- La aplicación también debe de presentarse de manera segura diferenciando credenciales de usuario o administrador y que dichas credenciales comprueben los accesos de manera correcta para que solo puedan acceder a la app usuarios propios registrados en base de datos.
- La usabilidad debe ser sencilla para que el usuario se sienta cómodo con el producto. Esto se debe de conseguir con una interfaz amigable hacia el usuario de manera que acceder a los sitios sea sencillo para el mismo.
- Se intentará que el sistema sea lo más escalable posible de manera que el administrador actualiza ejercicios, suplementos, ect... que vayan surgiendo en el mundo del entrenamiento y la nutrición o la demanda de recursos que puedan ser sugeridas por parte del usuario.

- Interfaz.

El usuario va a interactuar con el sistema de una manera fácil investigando a su parecer y en función de su interés accediendo a los diferentes apartados informativos que la aplicación muestra mediante las distintas opciones del menú y botones empleados.

Los aspectos visuales serán muy amigables en función al conjunto de colores combinado con imágenes que representarán cada apartado de manera que el usuario sienta que cada apartado al que se accede está representado de manera correcta con cada elemento de la interfaz.

3. Casos de uso más importantes.

- Caso de uso: **Login(Usuario)**.
 - **Actor principal:** Usuario.
 - **Objetivo:** Permitir al usuario iniciar sesión en el sistema utilizando sus credenciales.
 - **Escenario:**
 - El usuario ingresa su nombre de usuario y contraseña en la interfaz de inicio de sesión.
 - El sistema verifica las credenciales ingresadas.
 - Si son válidas, el usuario accede a su cuenta como usuario normal pudiendo acceder sólo a los apartados informativos de la app.
 - Si no son válidas, el sistema muestra un mensaje de error.
- Caso de uso: **Login(Administrador)**.
 - **Actor principal:** Usuario administrador.
 - **Objetivo:** Permitir al administrador iniciar sesión en el sistema utilizando sus credenciales.
 - **Escenario:**
 - El administrador ingresa su nombre de usuario y contraseña en la interfaz de inicio de sesión.
 - El sistema verifica las credenciales ingresadas.
 - Si son válidas, el administrador accede a su cuenta y puede acceder a todos los apartados de la aplicación pudiendo añadir, editar y eliminar productos, ejercicios y usuarios.
 - Si no son válidas, el sistema muestra un mensaje de error.
- Caso de uso: **Acceso del usuario al apartado de nutrición.**
 - **Actor principal:** Usuario.
 - **Objetivo:** Visualizar información relacionada con nutrición.
 - **Escenario:**
 - El usuario cuando inicia sesión puede visualizar el menú principal de nutrición.
 - El sistema muestra contenido completo y el menú superior para acceder a apartados de nutrición en concreto.
- Caso de uso: **Acceso del usuario al apartado de entrenamiento.**
 - **Actor principal:** Usuario.
 - **Objetivo:** Permitir al usuario acceder al apartado de entrenamiento.
 - **Escenario:**
 - El usuario elige la opción "Entrenamiento" en el menú de la interfaz de "Nutrición".
 - La aplicación lleva al usuario al apartado principal mostrando los ejercicios en tendencia y un menú en la parte superior para poder acceder a grupos musculares en concreto.

- Caso de uso: **Acceso del usuario al apartado del mapa.**
 - **Actor principal:** Usuario.
 - **Objetivo:** Acceder al apartado del mapa.
 - **Escenario:**
 - El usuario selecciona "Mapa" en el menú.
 - El sistema despliega un mapa(Google Maps) y muestra los centros deportivos y gimnasios ubicados en él o las tiendas donde comprar los productos en función del apartado donde se encontraba antes..
- Caso de uso: **Posibilidad de acceso del administrador a añadir nuevos productos.**
 - **Actor principal:** Administrador.
 - **Objetivo:** Dar acceso al administrador para añadir productos al sistema.
 - **Escenario:**
 - El administrador navega hasta la sección de productos.
 - Elige la opción "Añadir nuevo producto."
 - Ingresa la información del producto y guarda los cambios.
 - Dicha información se almacena en la base de datos y se carga en la vista.
- Caso de uso: **Posibilidad de acceso del administrador a añadir nuevos ejercicios.**
 - **Actor principal:** Administrador.
 - **Objetivo:** Dar acceso al administrador para añadir ejercicios al sistema.
 - **Escenario:**
 - El administrador navega hasta la sección de entrenamiento.
 - Elige la opción "Añadir nuevo ejercicio."
 - Ingresa la información del ejercicio y guarda los cambios.
 - Dicha información se almacena en la base de datos y se carga en la vista.
- Caso de uso: **Acceso del administrador al apartado de gestión de usuarios.**
 - **Actor principal:** Administrador.
 - **Objetivo:** Gestionar las cuentas de los usuarios en el sistema.
 - **Escenario:**
 - El administrador selecciona la opción "Gestión de usuarios."
 - El sistema muestra una ventana con el CRUD completo y los usuarios y sus detalles.
- Caso de uso: **Administrador añade un usuario.**
 - **Actor principal:** Administrador.
 - **Objetivo:** Agregar una nueva cuenta de usuario.
 - **Escenario:**
 - Desde la gestión de usuarios, el administrador selecciona "Añadir usuario."

- Ingresa los datos necesarios y confirma la creación.
- Dicha información se carga en base de datos.
- Caso de uso: **Administrador edita un usuario.**
 - **Actor principal:** Administrador.
 - **Objetivo:** Modificar los datos de un usuario existente.
 - **Escenario:**
 - El administrador selecciona un usuario de la lista.
 - Se cargan los datos del usuario sobre los campos.
 - Realiza los cambios en la información del usuario y guarda.
 - Se guarda la modificación del usuario en la base de datos.
- Caso de uso: **Administrador elimina un usuario.**
 - **Actor principal:** Administrador.
 - **Objetivo:** Eliminar una cuenta de usuario del sistema.
 - **Escenario:**
 - El administrador selecciona un usuario de la lista.
 - Pulsa en el botón de eliminar y elimina el usuario de la lista.
 - Se elimina el registro de la base de datos.