



Recetario - Pt 1

En esta práctica vamos a hacer un sistema de creación y gestión de recetas culinarias. Este programa dispondrá de una serie de usuarios que podrán agregar recetas al sistema y ver las de los demás usuarios. De igual forma, se podrán realizar búsquedas de las recetas así como puntuarlas.

El primer paso que habría que realizar es el de montar la estructura de la base de datos, sin embargo, no nos vamos a preocupar por eso ahora mismo puesto que será una parte algo más guiada. Igualmente, es beneficioso ir planteando qué actores tenemos presentes en nuestro sistema y qué datos se van a guardar de ellos.

Debido a esto, mientras se monta la base de datos, podéis utilizar los ficheros como apoyo para ir probando que vuestro sistema funcione, ya que de esta forma sólo habría que sustituir los flujos de datos por las consultas a la BD.

Una vez comentada por encima la base de datos, vamos a ver qué actores tiene nuestro sistema.

El primero y principal que vamos a tener son los usuarios, que van a ser los que van a realizar las acciones dentro del sistema, tendremos 3 tipos distintos. El primer tipo de usuario que existe en el sistema es el más simple, el usuario no registrado. Este tipo de usuario no podrá modificar nada en el sistema, lo único que podrá hacer es buscar y ver recetas.

El segundo tipo de usuario es el registrado, podrá realizar las mismas acciones que el usuario no registrado, además de poder ver y modificar sus datos y poder ver una lista de las recetas subidas por él.





El tercer y último tipo de usuario será el administrador, que podrá realizar todas las acciones de los 2 tipos de usuario anteriores, así como, modificar cualquier receta del sistema y ver una lista de todos los usuarios registrados.

Es importante destacar, que la construcción de las clases de usuario va a ser algo distinta en este tipo de sistemas, ya que nos vamos a guardar en memoria (las clases) la información que vayamos a utilizar de forma frecuente, como puede ser el nombre de usuario; mientras que en el caso de otro tipos de datos, estos se pueden buscar en la base de datos cuando se precise. Este tipo de acercamiento vendría a ser algo similar a las sesiones en aplicaciones web.

Una vez construido el sistema de datos de usuarios, vamos a construir el sistema de registro y login. Este es un sistema en dos partes en el que primero se le piden los datos al usuario para añadirlos a la base de datos; y una vez hecho, se procede a buscar que exista la tupla correspondiente en el sistema.

Las opciones de registro y login se mostrarán en el sistema siempre que la sesión no se haya iniciado. Para el registro, se le pedirán los datos pertinentes al usuario, y se buscará en la base de datos si existe ya un registro que contenga alguno de los datos únicos del usuario, tales como el usuario o el correo. Una vez comprobado que todo está correcto, se añade la tupla a la base de datos.

Para el login, se le pregunta al usuario por el nombre de usuario y la contraseña, se buscará la coincidencia con el nombre de usuario en la BD y, si se encuentra el registro, se comprobará que la contraseña coincide. En caso de que se complete de forma correcta, se traen los datos relevantes al sistema y se crea una instancia de usuario.





Una vez hecha la instancia, se puede comprobar el tipo de usuario al que pertenece y mostrar las opciones correspondientes en el menú. Una opción que tiene que existir para ambos usuarios es la de cerrar sesión, que borrará la instancia del usuario del sistema, y volverá al menú para el usuario no registrado.

Una vez hecha esta parte del sistema, podéis probar a insertar usuarios y hacer login utilizando ficheros. Cuando lleguéis a este punto tendréis un tercio de la práctica hecho.

Para hacer la entrega debéis crear un archivo zip con el proyecto cuyo nombre tenga el siguiente formato **SE DARÁ POR SUSPENSA LA PRÁCTICA QUE NO SE ENTREGUE SIGUIENDO ESTAS DIRECTRICES:**

1TDA(W/M)_PR_NOMBRE_ALUMNO_ECUELA_EXT.zip

