

UNIVERSIDAD POLITECNICA INTERNACIONAL

Proyecto 2:

Sistema Gimnasio V2

Técnicas de Programación

Profesor:

Luis Felipe Mora Umaña

Alumnos:

Maria Fernanda Alemán Ruiz Jonathan Morales Barrientos

III Cuatrimestre 2024

Contenido

Decisión de diseño	3
Desarrollo	4
Análisis de Resultado	14
Aprendizajes	15
Conclusión	15

Decisión de diseño

Basados en el código que se obtuvo en el proyecto 1, se decidió recrear el sistema de gimnasio utilizando el patrón de diseño MVC. Siendo así, que entre los cambios se realizó:

- Cambio de Capa de Vista: Se optó por utilizar Blazor como framework para la capa de vista. Esto con el objetivo de modernizar la interfaz de usuario y facilitar el acceso desde cualquier dispositivo. Con el objetivo de mantener una separación clara entre la lógica y la presentación por medio de Blazor.
- 2. Nuevas Funcionalidades: Se añade la funcionalidad de un nuevo administrador quien es responsable de las actualizaciones, el usuario entrenador tiene la opción de emitir facturas, llenar sus horarios y consultar las personas anotadas en la clase, control de inventario, modificar horarios, control de facturación y reportes. Se añade la funcionalidad donde los reportes puedan ser descargador por medio de PDF.
- 3. Cambio de archivos CSV: Se migraron datos establecidos en CSV en el Proyecto 1 a una base de datos, utilizando la herramienta SQL Server.

Desarrollo

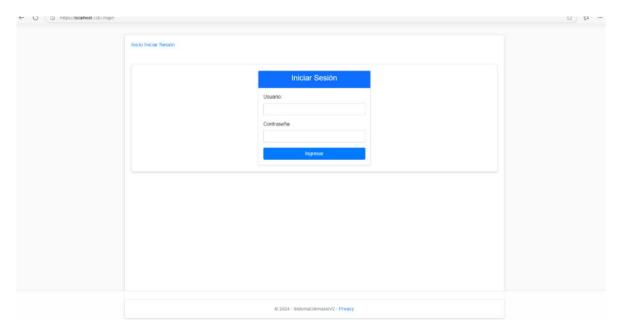
Página Principal



En esta primera imagen se puede visualizar la pantalla de inicio donde ya sea el usuario, administrador, cliente o entrenador pueden darle click al botón de "Ir a Inicio de Sesión".

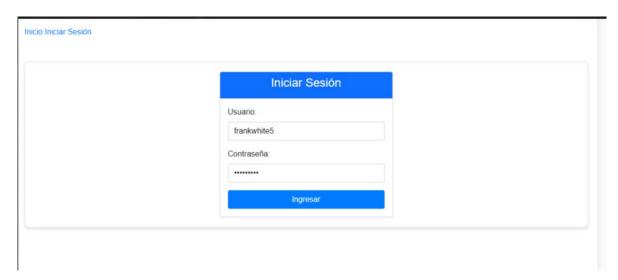
También se puede observar el mensaje donde indica que la base de datos está conectada a la página.

Página de Inicio de Sesión 1.0



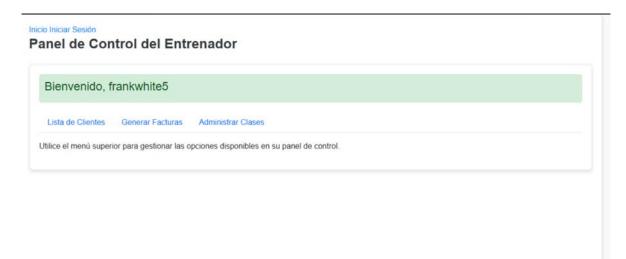
Dando click al botón de Inicio de Sesión, el sistema muestra la página como tal donde se pueden digitar el Usuario y la contraseña según corresponda.

Página de Inicio de Sesión 1.1



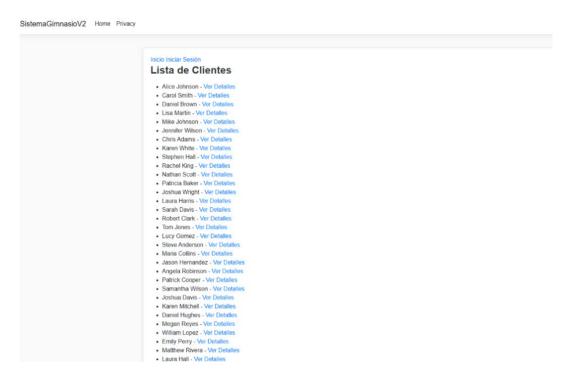
En esta imagen se puede apreciar donde se digitan las credenciales y posterior a esto se debe dar click en el botón de "Ingresar".

Ingreso Entrenador



En este apartado se puede observar donde se ingresaron credenciales del Entrenador, donde se tiene un menú para observar la lista de clientes, generar las facturas y donde se pueden administrar las clases. También apreciamos el mensaje donde da la bienvenida al mismo y una reconfirmación del usuario ingresado. Como adicional debajo del menú se tiene la instrucción de utilizar el menú para visualizar las pantallas.

Lista de Clientes



En esta apartado se puede observar la lista de todos los clientes inscritos en dicho Gimnasio, a la par de cada nombre se tiene una opción de "Ver detalles" de cada cliente.



Siempre manteniendo en la parte superior derecha un submenú donde se puede devolver al inicio de la página o bien al inicio de sesión.

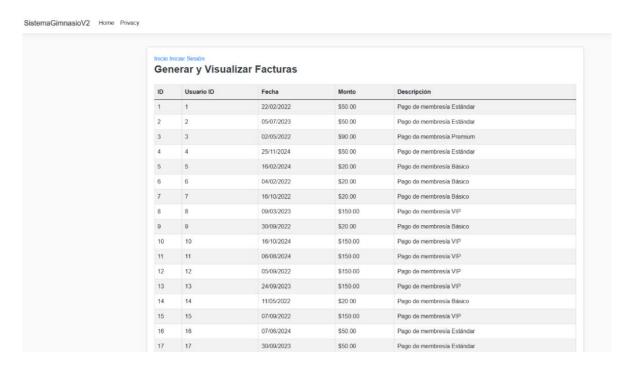
Detalles del cliente



En esta imagen se pueden observar los datos del cliente que se decida seleccionar, en este caso se puede visualizar a Alice Johnson, el correo, su número de teléfono, fecha de registro y su entrenador designado.

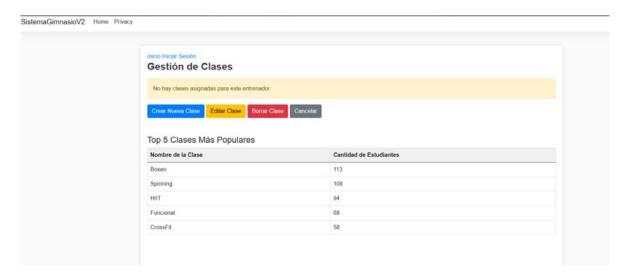
Teniendo la opción de volver a la lista con el botón "Volver a la Lista".

Generar y Visualizar Facturas



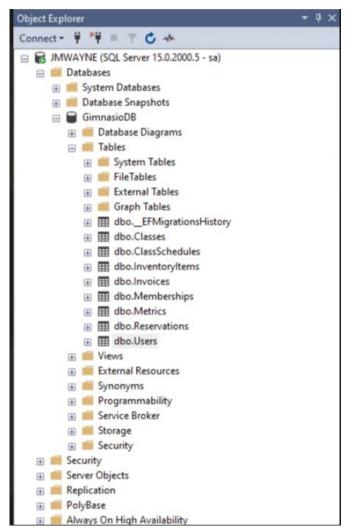
En este apartado se pueden observar todas las facturas que se han generado con su respectiva fecha, monto asignado y su respectiva descripción. También relacionado al ID de cada Usuario.

Gestión de Clases



Seleccionando el botón de "Gestión de Clases" el sistema abrirá una ventada nueva donde se tiene el Menú o las opciones de "Crear Nueva Clase", "Editar Clase", "Borrar Clase" y "Cancelar". Como adicional se observa un mensaje si el entregador que inicio sesión tiene o no clases asignada, además la pagina despliega un resumen de las 5 clases más popular dentro del Gimnasio.

Código de la Base de Datos



```
SQLQuery3.sql - JM...immasioDB (sa (53)) - 0 ×

USE [dimmasioDB]

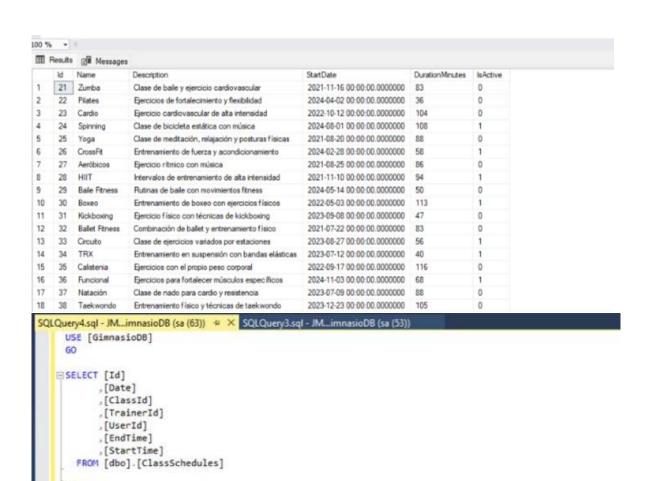
GO

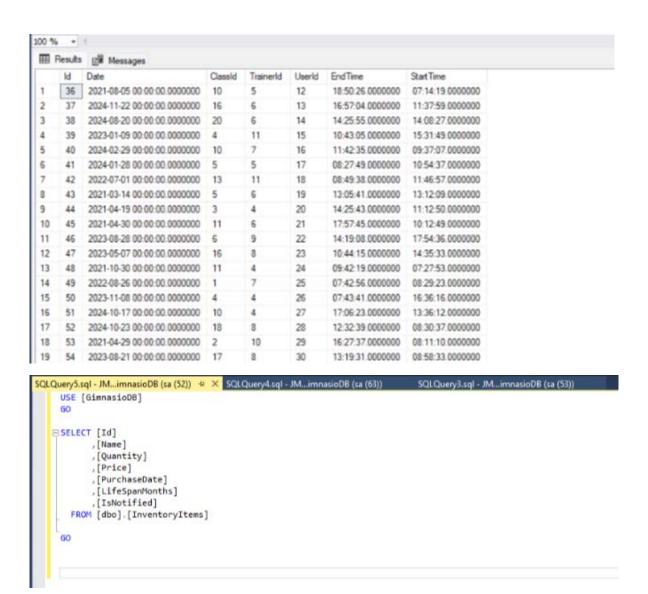
SELECT [Id]

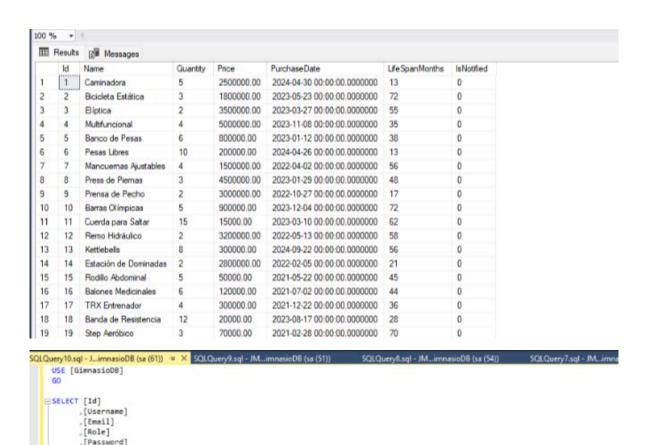
, [Name]
, [Description]
, [StartDate]
, [DurationMinutes]
, [Isactive]

FROM [dbo].[Classes]

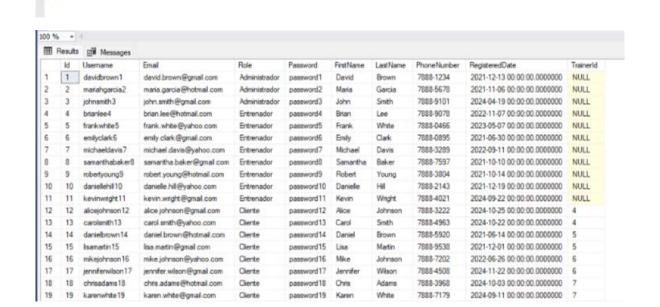
GO
```

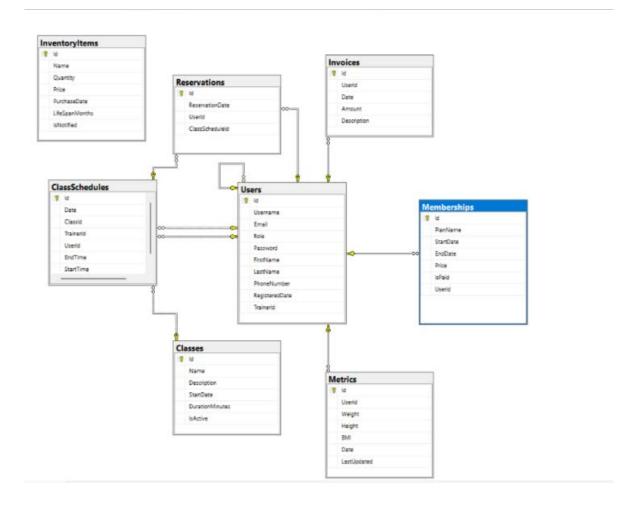






,[FirstName] ,[LastName] ,[PhoneHumber] ,[RegisteredDate] ,[TrainerId] FROM [dbo].[Users]





Análisis de Resultado

En relación con los resultados, por motivos de tiempo el programa se realiza con una funcionalidad al 80% de los requerimientos solicitados en el documento de Proyecto, la base de datos con SQL Sever conecta de forma satisfactoria con el programa, fue posible lograr que se visualicen en las páginas respectivas. Se logró pulir detalles al código de diseño en CSS. Sin embargo, su funcionalidad al 80% se logra con satisfacción.

Aprendizajes

- Desarrollo Web con Blazor: Migrar la capa de vista a Blazor brindó la oportunidad de aprender sobre desarrollo web moderno. Blazor permite crear aplicaciones web interactivas y de alto rendimiento, reforzando los conocimientos en tecnologías web y C#.
- Manejo de Base de Datos: La implementación de Base de Datos en SQL Server con C#, sustituyendo los archivos CSV.
- 3. Gestión de Proyectos con Jira y Git: El uso de Jira con el objetivo de planificar y gestionar las tareas de un proyecto, junto con Git para el control de versiones, brindó una experiencia práctica en la gestión de proyectos de desarrollo de software. Se muestra la importancia de la organización y la colaboración efectiva en un equipo de desarrollo.

Conclusión

En resumen, el desarrollo del Sistema de Gimnasio ayudó a aplicar los fundamentos de programación y diseño de sistemas de información con un enfoque basado en modelo-vista-controlador (MVC). Se obtienen conocimientos, como el manejo de errores de programación y aprendizaje de nuevos marcos; el equipo se aseguró de que la plataforma se desarrollara y cumpliera su propósito de facilitar las operaciones en un Gimnasio. Más que habilidades técnicas, el proyecto dotó a los estudiantes de experiencia en resolución de problemas y colaboración en un entorno de desarrollo de software.