UNIVERSIDAD POLITECNICA INTERNACIONAL

TECNICAS DE PROGRAMACION II

Profesor: Luis Felipe Mora Umaña

Estudiantes: Christopher Daniel Calvo Carvajal Wong Gutiérrez Ángelo Gabriel

Decisión de diseño	3
Feature 1.1: Reemplazo de Archivos por Base de DatosProduct Backlog Item 1.1.1	
Epic 2: Migración a Blazor	5
Feature 2.1: Cambio de Interfaz de WinForms a BlazorProduct Backlog Item 2.1.1	5 5
Epic 3: Nuevas Funcionalidades	5
Feature 3.1: Gestión de Roles y Permisos Product Backlog Item 3.1.1	6 6
Feature 3.2: Métricas de Progreso Product Backlog Item 3.2.1	
Feature 3.3: Programación de Clases Product Backlog Item 3.3.1	
Epic 4: Reportes y Descargas	8
Feature 4.1: Exportación de ReportesProduct Backlog Item 4.1.1	8 8
Epic 5: Pruebas	9
Feature 5.1: Cobertura de Pruebas de Lógica de Negocio Product Backlog Item 5.1.1	
Cómo y ejecutar el programa	10
(Foto pendiente)	20
Conclusiones	24

Decisión de diseño

Para el proyecto GYM FAST FORCE, se tomaron diversas decisiones de diseño con el objetivo de crear una experiencia de usuario intuitiva, eficiente y funcional. En primer lugar, se empleó Blazor como marco principal, aprovechando sus capacidades para crear aplicaciones interactivas del lado del cliente sin necesidad de escribir JavaScript complejo, lo que facilita la integración con C# y la lógica de negocio. La interfaz se diseñó con una estructura limpia y moderna, utilizando formularios y tablas para facilitar la interacción del usuario con la aplicación. El uso de HTML y CSS permitió personalizar la visualización de la interfaz, asegurando que fuera atractiva y adaptable a diferentes dispositivos, con un enfoque en la usabilidad.

que los cuadros Brazos pecho, piernas y abdomen se encuentren en una lista deplegable y que se selecione la cantidad en otra lista

Para la gestión de datos, se optó por archivos CSV como formato de almacenamiento, permitiendo una fácil exportación e importación de información. Las funciones de login se dividieron en dos formularios, uno basado en ID y el otro en nombre y contraseña, para ofrecer flexibilidad en el acceso según el perfil del usuario. Además, se implementó un sistema de filtrado y edición de datos que facilita la administración y visualización de métricas corporales, con la opción de guardar estos cambios en archivos CSV, lo que garantiza una gestión sencilla y accesible de la información. En resumen, el diseño se centró en la simplicidad, accesibilidad y optimización del flujo de trabajo dentro del sistema.

DIVISIÓN DE PROYECTO

Epic 1: Gestión de la Base de Datos

Feature 1.1: Reemplazo de Archivos por Base de Datos

Sustituir los archivos existentes por una base de datos relacional para gestionar la información del sistema.

Product Backlog Item 1.1.1

• **Descripción**: Diseñar y documentar un diagrama de base de datos que contemple usuarios, reservas, horarios, métricas y facturación.

• Criterio de Aceptación:

El sistema debe usar exclusivamente la base de datos para almacenar y consultar la información.

• Tareas:

- > Diseñar el modelo de datos.
- > Crear las tablas en el gestor de base de datos seleccionado.
- Migrar datos de los archivos CSV a las tablas de la base de datos.

Epic 2: Migración a Blazor

Feature 2.1: Cambio de Interfaz de WinForms a Blazor

Reemplazar la capa de vista actual por una aplicación web desarrollada con Blazor.

Product Backlog Item 2.1.1

• **Descripción**: Migrar todas las funcionalidades existentes en WinForms a una interfaz web utilizando Blazor.

• Criterio de Aceptación:

- > Todas las funcionalidades del sistema deben estar disponibles en la nueva interfaz web.
- > El diseño debe ser responsivo y accesible.

• Tareas:

- > Crear un proyecto Blazor en Visual Studio.
- > Implementar componentes y páginas para las funcionalidades actuales.
- Conectar la capa de presentación con la lógica de negocio y base de datos.

Epic 3: Nuevas Funcionalidades

Feature 3.1: Gestión de Roles y Permisos

Añadir un usuario administrador con control completo del sistema y extender las funcionalidades de usuarios y entrenadores.

Product Backlog Item 3.1.1

• **Descripción**: Implementar roles de administrador con permisos para controlar inventarios, modificar horarios, registrar usuarios y generar reportes.

• Criterio de Aceptación:

- Los administradores deben poder realizar todas las operaciones del sistema.
- ➤ Los entrenadores deben estar limitados a facturación, horarios y consulta de alumnos.

• Tareas:

- > Crear las vistas y lógica para la gestión de inventarios, horarios y usuarios.
- > Configurar permisos específicos para cada rol.

Feature 3.2: Métricas de Progreso

Permitir a los usuarios agregar y editar métricas corporales y de rendimiento.

Product Backlog Item 3.2.1

• **Descripción**: Implementar la funcionalidad para registrar y actualizar métricas como pecho, bíceps, tríceps, piernas, entre otros en el rol de cliente.

• Criterio de Aceptación:

- Los clientes deben poder agregar, consultar y editar sus métricas.
- > Debe mantenerse un historial de progreso de las métricas.

• Tareas:

- > Crear tablas en la base de datos para las métricas de progreso.
- Diseñar vistas en Blazor para la gestión de métricas.
- > Implementar lógica para consultar y actualizar datos de métricas.

Feature 3.3: Programación de Clases

Permitir a los entrenadores agregar programación de clases y rutinas para los usuarios.

Product Backlog Item 3.3.1

• **Descripción**: Implementar una funcionalidad para que los entrenadores puedan programar clases funcionales y rutinas personalizadas.

• Criterio de Aceptación:

- Los entrenadores deben poder asignar clases y rutinas a los clientes.
- Los clientes deben poder consultar su programación desde la interfaz web.

• Tareas:

- > Crear vistas para la programación de clases y rutinas.
- Configurar las tablas necesarias en la base de datos.
- > Implementar lógica de negocio para gestionar la programación.

Epic 4: Reportes y Descargas

Feature 4.1: Exportación de Reportes

Permitir la generación y descarga de reportes en diferentes formatos.

Product Backlog Item 4.1.1

Descripción: Implementar funcionalidad para descargar reportes en formatos CSV,
TXT.

• Criterio de Aceptación:

➤ Los reportes deben poder descargarse en al menos dos formatos.

• Tareas:

- > Diseñar y generar reportes en la interfaz web.
- ➤ Implementar la exportación de datos a formatos CSV y TXT.
- > Crear la funcionalidad para exportar reportes en PDF con diseño adecuado.

Epic 5: Pruebas

Feature 5.1: Cobertura de Pruebas de Lógica de Negocio

Asegurar una cobertura mínima del 60% en pruebas de la lógica de negocio y controlador.

Product Backlog Item 5.1.1

 Descripción: Crear pruebas unitarias para garantizar la funcionalidad de la lógica de negocio.

• Criterio de Aceptación:

- o La cobertura mínima debe ser del 60%.
- o Si se alcanza o supera el 80%, se otorgarán puntos adicionales.

• Tareas:

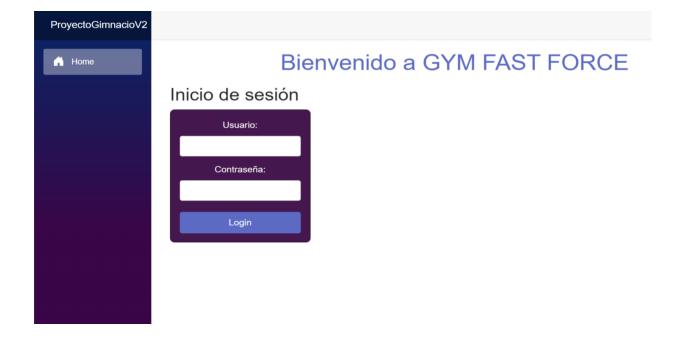
- o Configurar un proyecto de pruebas en Visual Studio.
- Escribir casos de prueba para todas las funcionalidades clave.

o Ejecutar las pruebas y generar reportes de cobertura.

Cómo y ejecutar el programa

Inicio de sesión

Inicio de sesión será la primera página que observe el cliente, entrenador o administrador al iniciar el programa. Dependiendo del rol que tenga, deberá escribir sus credenciales correspondientes y su contraseña que escriba se mostrara con * negros con el objetivo de proteger la contraseña de quien lo ingresa.



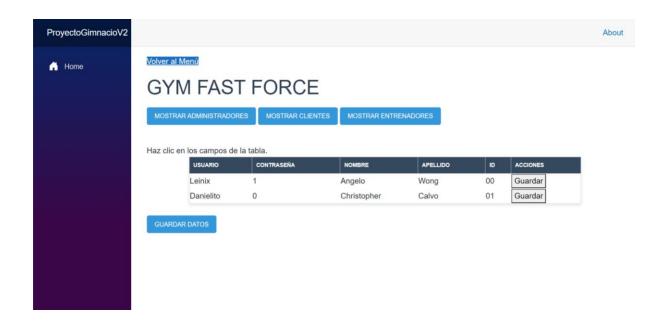
Iniciar como administrador

Si las credenciales fueron correctas como administrador, se mostrará una lista de opciones donde el Administrador deberá seleccionar que la opción que desea realizar con su rol.

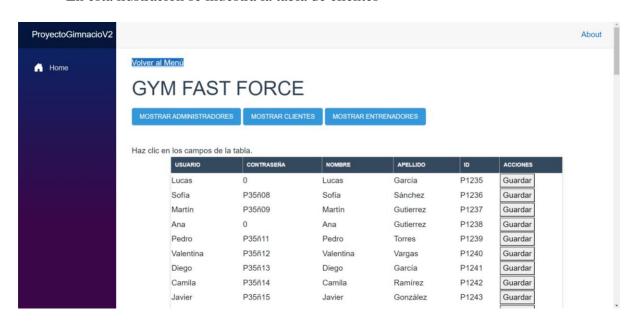


Cambiar contraseña

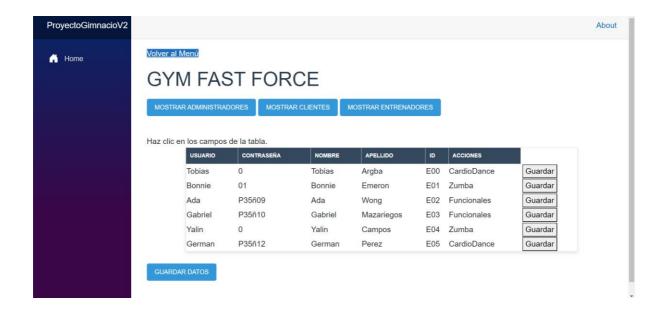
En este apartado se podrá realizar los cambios de la contraseña ya sea al administrador, cliente o entrenador seleccionado el botón del rol correspondiente. Al generarse la tabla, el administrador podrá editar todos los datos visibles que se generen al momento de presionar un especifico botón. En la siguiente ilustración se muestra la tabla de Administradores:



En esta ilustración se muestra la tabla de clientes



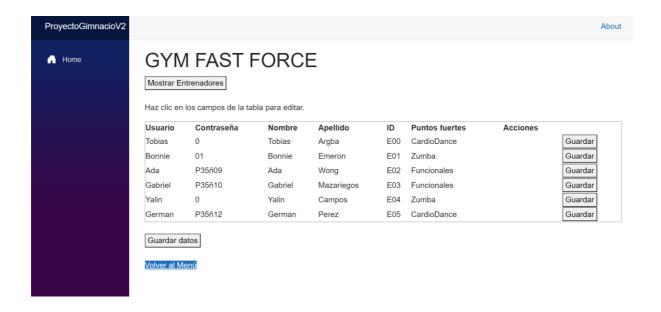
Y por ultimo la lista de Entrenadores



Al presionar el botón correspondiente, mostrar la tabla con los datos de cada tabla con la posibilidad de ser editables los diferentes datos. Los cambios en la línea de la columna se guardaran al presionar el botón guardar y al presionar el botón Guardar datos la tabla con los datos se guardaran en formato CSV nuevo en tu dispositivo.

Cambiar Punto Fuerte

En este apartado, el administrador selecciona el botón Mostrar Entrenadores y se mostrara en una tabla los entrenadores disponibles para editar su punto Fuerte entre Cardio Dance, Zumba y funcionales



Al presionar el botón correspondiente, mostrar la tabla con los datos de cada tabla con la posibilidad de ser editables los diferentes datos. Los cambios en la línea de la columna se guardarán al presionar el botón guardar y al presionar el botón Guardar datos la tabla con los datos se guardarán en formato CSV nuevo en tu dispositivo.

Control de inventarios

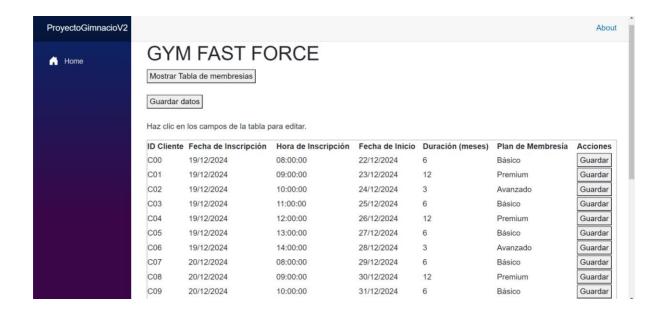
En este apartado, se mostrará una tabla con los datos de las maquinas que hay en inventario disponibles en Gym Force y que pueden ser editables.



Al presionar el botón correspondiente, mostrar la tabla con los datos de cada tabla con la posibilidad de ser editables los diferentes datos. Los cambios en la línea de la columna se guardarán al presionar el botón guardar y al presionar el botón Guardar datos la tabla con los datos se guardarán en formato CSV nuevo en tu dispositivo.

Modificación de Horarios de la Matrícula

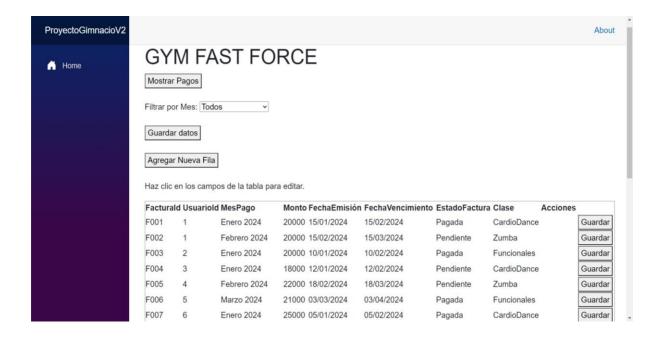
En este apartado al presionar el botón mostrar tabla de las membresías, se mostrará los datos de los clientes y las membresías que tiene cada uno donde cada sección puede ser editas para cambiar las horas de las matrículas.



Los cambios en la línea de la columna se guardarán al presionar el botón Guardar y al presionar el botón Guardar datos la tabla con los datos se guardarán en formato CSV nuevo en tu dispositivo.

Control facturación

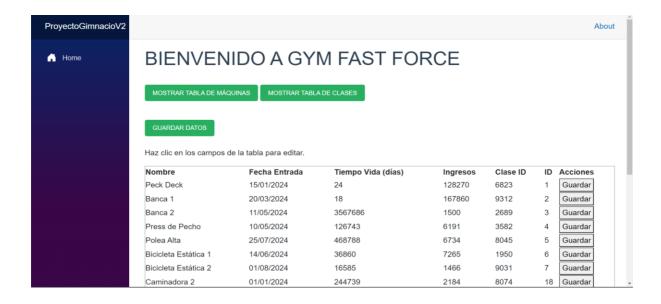
Al presionar el botón de Mostrar Pagos, se mostrará la tabla de algunos pagos que se hicieron y están almacenado. Con el botón de Agregar tabla, se puede agregar nuevos pagos que deben llenarse manualmente. Además de que se cuenta con una lista desplegable en el que se podrá filtrar los datos por los meses del año



Los cambios en la línea de la columna se guardarán al presionar el botón Guardar y al presionar el botón Guardar datos la tabla con los datos se guardarán en formato CSV nuevo en tu dispositivo.

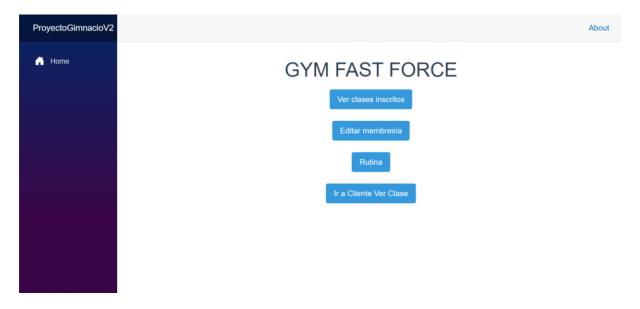
Reporte

En este apartado, el administrador podrá ver todos los datos de las máquinas y de las clases al presionar el botón correspondiente. Teniendo la opción de modificar y después de cambios en la línea de la columna se guardarán al presionar el botón Guardar y se podrá guardar la tabla que se muestre al presionar el botón Guardar datos la tabla en formato CSV nuevo en tu dispositivo.



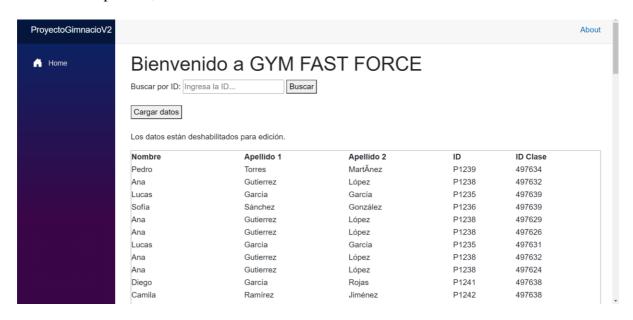
Iniciar como Cliente

Este es el menú principal del cliente donde tendrá 4 opciones (botones) con sus limitantes y características correspondiente de su rol.

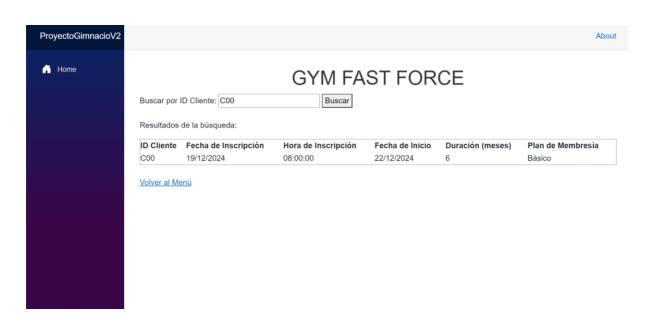


Ver clases inscritos

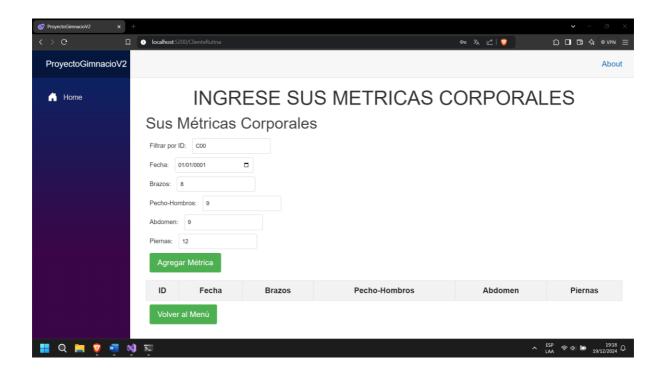
Este apartado, el usuario deberá dar



Editar mebresia



Rutina



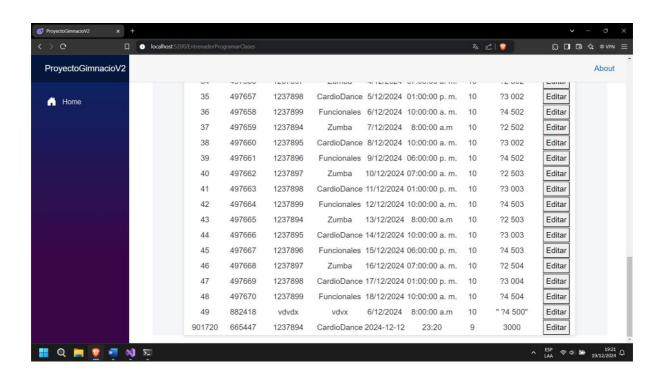
Pago de membresía

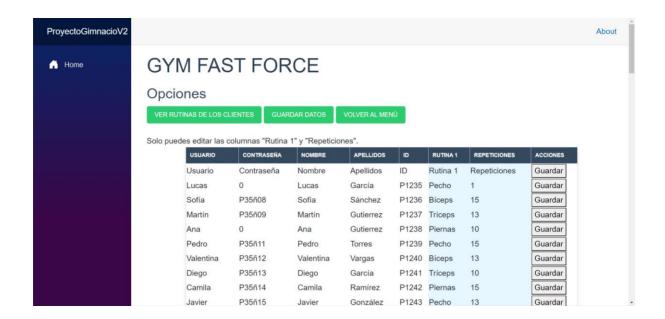
(Foto pendiente)

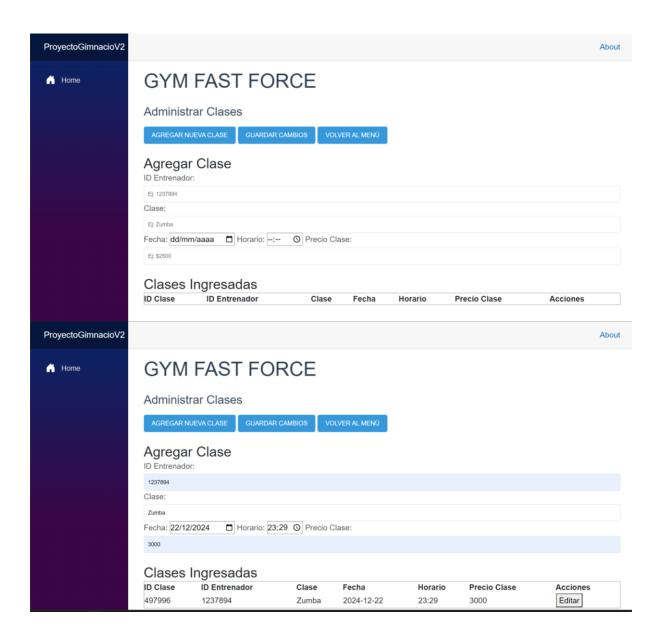
Iniciar como Entrenador













Conclusiones

El desarrollo del código para programar un sistema de gestión de gimnasio presento un desafío significativo y un importante proceso de aprendizaje, debido a la necesidad de afrontar una curva de aprendizaje notable. Este acercamiento a situaciones similares a las que se enfrentan en una empresa y al desarrollar un programa para un cliente mejora la preparación para responder de manera efectiva a las problemáticas en la informática.