



UNIVERSIDAD DON BOSCO

Alumnas:

Yesenia Lizeth Hernández Portillo

Cristina Aracely Perez Lue.

Xenia Carolina Sánchez Mancía

Carné:

HP240153

PL240092.

SM232984

Docente:

Ing. Juan Carlos Menjívar Ramírez.

Asignatura:

Desarrollo de Aplic. Web con Soft. Interpret. en el Servidor (DSS404).

Grupo:

G03T.

Tema:

Proyecto Fase 01.

Enlace a github: <https://github.com/Cristina-Lue/Recuerda-ProyectoDSS/>

Enlace a Trello: <https://trello.com/b/CyB9Y510/recuerda-proyecto>

Contenido

Introducción.....	3
Diseño UX/UI	4
Login (Inicio de sesión):.....	4
Pantalla de notas:	5
Planificador Semanal:	6
Notas de clases:	7
Lista de compras:	8
Lógica por utilizar	10
Diagrama de clases:	10
Diagrama de flujo del usuario:	12
Diagrama de flujo del administrador:	13
Diagrama de secuencia para crear notas:	15
Herramientas para utilizar durante el desarrollo:	16

Introducción.


Hoy en día, la administración eficaz de la información se ha convertido en esencial en un mundo en el que la sobrecarga de datos se vuelve cada vez más habitual. Las aplicaciones para apuntes personales proporcionan a los usuarios un recurso potente para ordenar sus pensamientos, tareas y recordatorios de forma eficaz. El propósito de este proyecto es desarrollar una aplicación que facilite a los usuarios la creación, clasificación y administración de diversos tipos de apuntes, tales como listas de compras y apuntes de clases.

La aplicación simplificará la elaboración de anotaciones, además incorporará funciones innovadoras. Además, se adoptará un diseño intuitivo y atractivo que optimizará la experiencia del usuario, garantizando que la aplicación sea accesible y sencilla de utilizar.

Diseño UX/UI

Login (Inicio de sesión):

En el login nosotros hemos utilizado un diseño comprensible con nuestro usuario para que pueda acceder a su cuenta o crear una nueva la cual se guarda de forma automática en nuestra base de datos.




Usuario

Contraseña

☐ Recordame [¿Olvidaste tu Contraseña?](#)

Iniciar Sesión



Nombre de usuario o contraseña incorrectos. **Registrarme**

Usuario

Contraseña

☐ Recordame [¿Olvidaste tu Contraseña?](#)

Iniciar Sesión

Pantalla de notas:

The screenshot shows a mobile application interface for taking notes. It features a title 'Notas' in green. Below it is a text input field labeled 'Título de la nota'. Underneath is a larger text area labeled 'Escribe tu nota aquí...'. A dark red button labeled 'Guardar Nota' is positioned below the text area. At the bottom, there is a section titled 'Notas Guardas' in green, which serves as a header for a list of saved notes.

Nuestro programa cuenta con una pantalla para que podamos escribir el tipo de nota que deseamos colocar un nombre y posterior guardarla.

This screenshot shows the same 'Notas' interface as the previous one, but with an example note displayed. The note is shown in a light gray box with the title 'Ejemplo' and the content 'Hola'. Below the example note, there are two buttons: 'Editar' (Edit) and 'Eliminar' (Delete).

Planificador Semanal:

The image shows a digital weekly planner interface with a dark grey background. It is divided into two main vertical panels. The left panel, titled "Notas de mi hogar" in a teal script font, contains a list of days from "Lunes" to "Notas" (likely Sunday), each followed by a light green rectangular input box. A teal button labeled "Guardar Planificador" is at the bottom of this panel. The right panel, titled "Planificador semanal" in the same teal script font, features a light green background with seven horizontal rectangular slots of varying shades of green, intended for daily planning or notes.

La pantalla para planificar nuestra semana, esta pantalla posee al lado izquierdo la clasificación de los días para que nosotros podamos ingresar nuestra rutina y tener ese recordatorio que se mostrara en el lado derecho.

Notas de clases:

The screenshot shows a mobile application interface for taking class notes. It features a title 'Notas de clases' at the top. Below the title is a text input field with the placeholder text 'Escribe tu nota aqui...'. Underneath the input field is a button labeled 'Guardar nota'. At the bottom, there is a section titled 'Notas Guardadas' which currently displays the message 'No hay notas guardadas'.

Se planea mejor esta pantalla para que se pueda elegir el tipo de fondo a escribir rayado o cuadriculado para tomar apuntes de clases.

Lista de compras:



[Atrás](#) [+ Nueva Lista](#)

Herramientas
[Ver Lista](#)

Comida
[Ver Lista](#)

Detalle de la Lista: Herramientas

[Atrás](#)

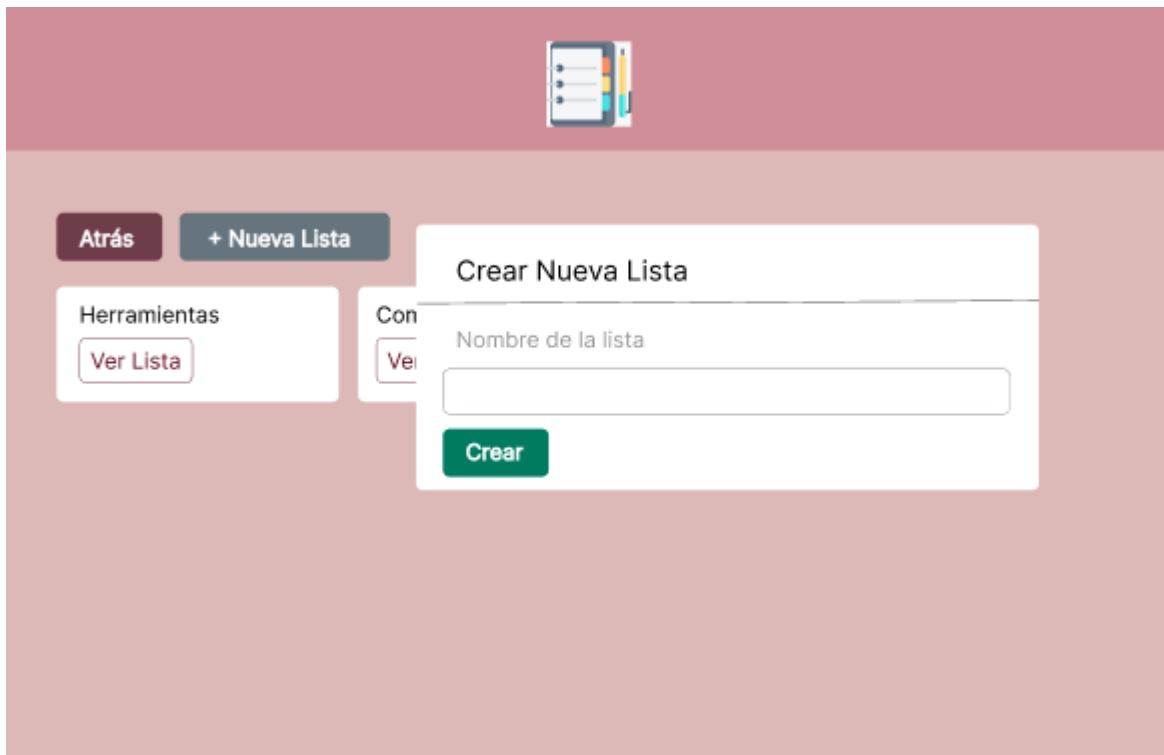
Martillo 

Clavos 

Nuevo Producto

Nombre del Producto

[Agregar Producto](#)

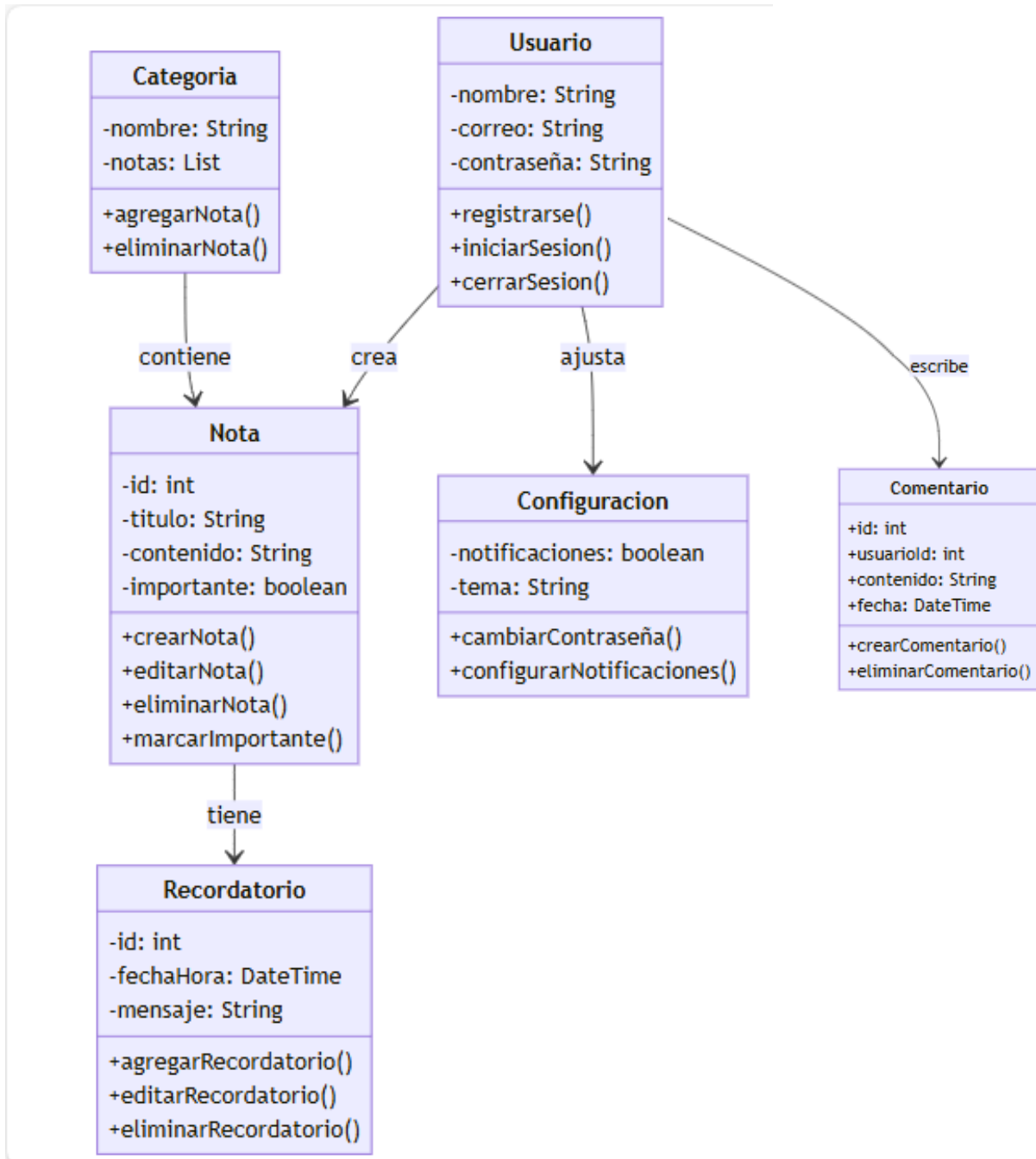


Al momento de realizar las compras necesitamos una lista o un lugar donde anotar, esta pantalla nos brinda el servicio de creación de listas por tipos para poder organizar mejor nuestras compras, dentro de cada lista nosotros podemos agregar productos los cuales se almacenan en nuestra base de datos al igual que nuestras listas.

Lógica por utilizar

Diagrama de clases:

Este diagrama muestra las clases que podrían formar parte de la aplicación y sus relaciones.



El diagrama de Clases nos muestra lo que son un total de 4 clases.

Usuario: Son nuestros futuros clientes los cuales para hacer uso de nuestra aplicación y por políticas de privacidad necesitan crear una cuenta y los datos que necesitamos es un nombre, un correo y una contraseña; Nuestros usuarios pueden registrar, iniciarSesion y cerrar sesión con los datos que nos proporcionan.

Categoría: Las notas están divididas en categoría las categorías son el tipo de nota a utilizar las categorías poseen un nombre y dentro de ella se guardan notas, nuestros usuarios pueden agregar o eliminar notas en nuestras categorías preestablecidas.

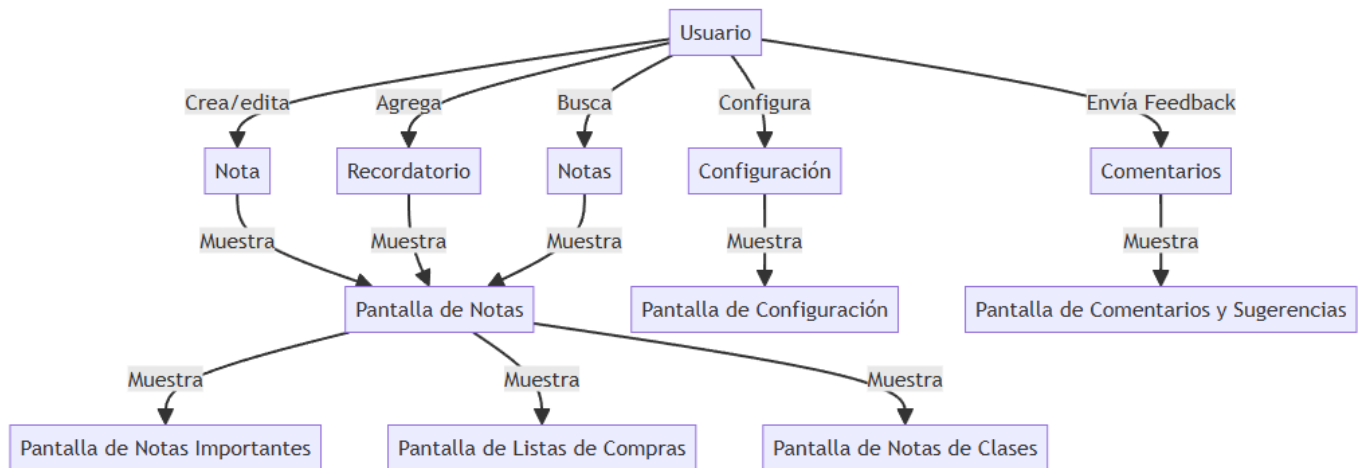
Nota: Las notas son creadas por nuestro usuario dentro de cada categoría, independiente del tipo de nota que sea las notas contarán con un id único que nos servirá para el registro, también debe tener un título, un contenido y tendrá la opción de marcarla como importante o no, las notas tienen que ser creadas, se pueden editar, eliminar y marcar.

Recordatorio: Las notas contarán con un recordatorio el cual tendrá un id de a nota, la fecha y hora y el mensaje que se elija para la nota. Se podrá agregar recordatorios a todas las notas, editar recordatorio y eliminarlo.

Configuración: Se planea que el usuario pueda configurar su sesión con ajustes como las notificaciones, el tema y cambio de contraseña.

Comentario: Nuestro cliente va a poder hacer comentarios para mejores en nuestra aplicación, cada comentario tendrá un id y el id de nuestro usuario el contenido y la fecha en que lo realizó.

Diagrama de flujo del usuario:



Descripción de los Elementos

Usuario: Es el actor principal que interactúa con la aplicación. Puede crear, editar, buscar notas, agregar recordatorios y configurar la aplicación.

Nota: Representa las notas que el usuario crea o edita. Se muestra en la pantalla de notas.

Recordatorio: Representa los recordatorios que el usuario agrega. Estos se muestran en la pantalla de notas.

Notas: Es la colección de todas las notas que el usuario puede buscar. Los resultados de la búsqueda se muestran en la pantalla de notas.

Configuración: Representa las configuraciones de la aplicación que el usuario puede ajustar. Se muestra en la pantalla de configuración.

Pantalla de Notas: Es la interfaz donde se muestran todas las notas, incluyendo las notas importantes, listas de compras y notas de clases.

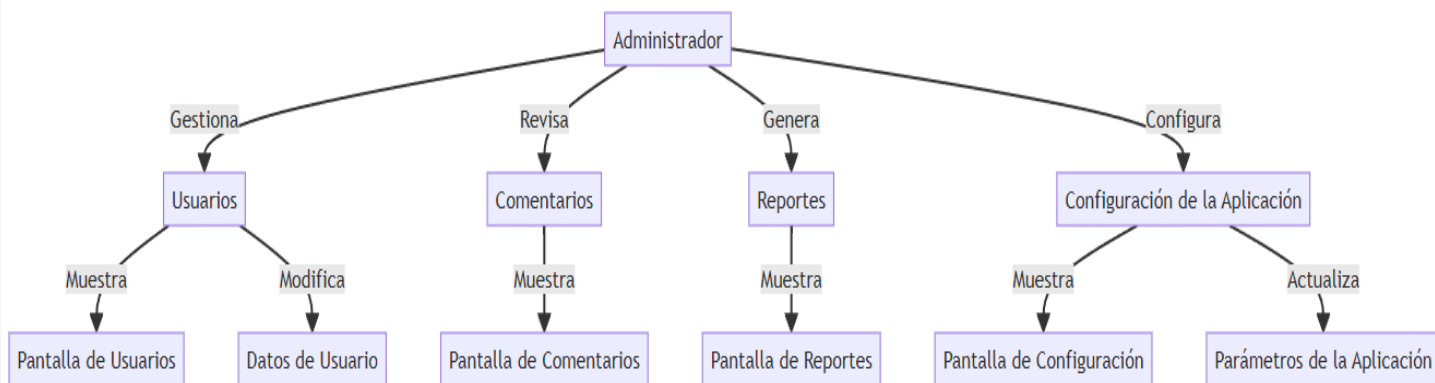
Comentarios: Representa el feedback que el usuario puede enviar sobre la aplicación. Se muestra en la pantalla de comentarios y sugerencias.

Pantalla de Comentarios y Sugerencias: Es la interfaz donde los usuarios pueden enviar comentarios y sugerencias sobre la aplicación.

Flujo de Datos

- **Creación y Edición:** El usuario crea o edita notas, que son gestionadas por el sistema.
- **Adición de Recordatorios:** El usuario puede agregar recordatorios a las notas, y estos se asocian a las notas correspondientes.
- **Búsqueda de Notas:** El usuario busca notas específicas, y los resultados se muestran en la pantalla de notas.
- **Configuración:** El usuario ajusta la configuración de la aplicación, que se refleja en la pantalla de configuración.
- **Feedback:** El usuario envía comentarios que se gestionan y se muestran en la pantalla de comentarios y sugerencias.

Diagrama de flujo del administrador:



Descripción de los Elementos:

Administrador: Es el actor principal que gestiona la aplicación, incluyendo usuarios, comentarios y reportes.

Usuarios: Representa la base de datos de usuarios de la aplicación. El administrador puede gestionar (agregar, editar o eliminar) usuarios.

Comentarios: Representa los comentarios y sugerencias enviados por los usuarios. El administrador puede revisar y gestionar estos comentarios.

Reportes: Representa los reportes generados por el administrador sobre el uso de la aplicación y la actividad de los usuarios.

Configuración de la Aplicación: Representa las configuraciones generales de la aplicación que el administrador puede ajustar.

Pantalla de Usuarios: Es la interfaz donde se gestionan los datos de los usuarios.

Pantalla de Comentarios: Es la interfaz donde se muestran los comentarios y sugerencias de los usuarios.

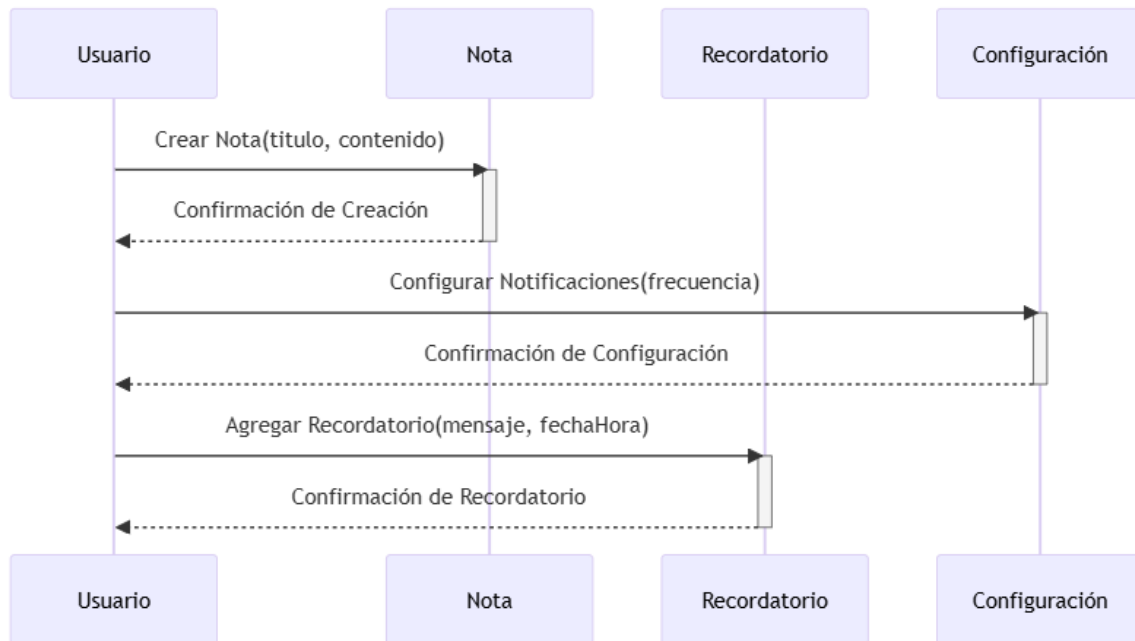
Pantalla de Reportes: Es la interfaz donde se muestran los reportes generados por el administrador.

Pantalla de Configuración: Es la interfaz donde se gestionan los parámetros de configuración de la aplicación.

Flujo de Datos

- **Gestión de Usuarios:** El administrador gestiona la base de datos de usuarios, incluyendo la modificación de datos de usuario.
- **Revisión de Comentarios:** El administrador revisa los comentarios enviados por los usuarios y puede tomar acciones sobre ellos.
- **Generación de Reportes:** El administrador genera reportes sobre la actividad de la aplicación y los usuarios, que se muestran en la pantalla de reportes.
- **Configuración de la Aplicación:** El administrador ajusta la configuración de la aplicación, que se refleja en la pantalla de configuración.

Diagrama de secuencia para crear notas:



1. Creación de Nota:

- El **Usuario** envía una solicitud para crear una nueva nota, pasando el título y el contenido.
- La **Nota** procesa la solicitud y devuelve una confirmación de que la nota ha sido creada.

2. Configuración de Notificaciones:

- El **Usuario** configura las notificaciones, enviando la frecuencia deseada.
- La **Configuración** procesa la solicitud y devuelve una confirmación de que la configuración ha sido actualizada.

3. Agregar Recordatorio:

- El **Usuario** agrega un recordatorio, enviando el mensaje y la fecha/hora.
- El **Recordatorio** procesa la solicitud y devuelve una confirmación de que el recordatorio ha sido creado.

Herramientas para utilizar durante el desarrollo:

1. Lenguaje de programación y framework:

- El lenguaje de programación a utilizar es PHP, junto con un framework PHP como Laravel. En esta primera entrega se puede visualizar el uso de php.

2. Base de datos:

- Se va a utilizar MySQL como base de datos relacional para almacenar la información de las notas, usuarios, recordatorios, etc.

3. Herramientas de diseño:

- Figma para el diseño de la interfaz de usuario (UI) y la creación de mockups.

4. Control de versiones:

- Git y GitHub para el control de versiones y el trabajo colaborativo.

5. Gestión de tareas y colaboración:

- Trello para la gestión de tareas, seguimiento del proyecto y la colaboración entre los miembros del equipo.

6. Herramientas de desarrollo:

- IDE (Integrated Development Environment) como Visual Studio Code para la codificación.