Proyecto de Programación 3

Nombre del proyecto: MODISE

Participantes: Eduardo Rodríguez, Adolfo Velázquez, Eneko Pérez

¿Qué es MODISE?

MODISE es un programa que ayuda al usuario a escoger un outfit concreto basado en criterios especificados por el usuario, como por ejemplo la estación del año actual o el tiempo que haga, para así escoger la ropa idónea. Cada usuario tiene un perfil de gusto que se empieza a generar desde que se registra el usuario y se actualiza sobre la marcha. Una vez propuesto un outfit, el usuario podrá decirle al programa si ha quedado satisfecho o no, y el programa ajustará su perfil de gustos para satisfacer aún más al usuario la próxima vez.

Puntos claves que tendrá el proyecto:

* + Al iniciarse el programa, aparecerá una pantalla de inicio de sesión pequeña con 2 rectángulos de texto para escribir el usuario y contraseña, un botón para iniciar sesión.
  + Dependiendo de qué usuario inicie, se tendrá acceso total o parcial al programa (administrador vs usuario normal). Al meterse con una cuenta administradora, saldrá una opción extra de añadir administrador.
  + Habrá un enlace para registrarse, y una vez registrado el usuario quedará guardado en la base de datos.
  + Una vez iniciada la sesión con un usuario corriente (no el administrador), el programa deducirá en que estación del año se encuentra usando la fecha del sistema y fijándose en el mes. (habrá un rango de meses para cada estación).
  + El perfil de gustos se comenzará a desarrollar desde los primeros pasos, donde se le harán unas preguntas al usuario sobre qué estilo de ropa le gusta más, utilizando palabras claves (ya pueden ser Estilos de vestimenta). Esta ventana saldrá automáticamente la primera vez que se inicie sesión con un usuario nuevo, pero no siempre, y nunca para el administrador.
  + Una vez elegido el estilo, se propondrán algunas prendas en formato imagen por pantalla para determinar gustos de color dentro de los estilos seleccionados anteriormente, y se le dirá al usuario que escoge la que más le guste entre 2 imágenes a la vez. Cada imagen tendrá palabras claves de sus colores y estilos de vestimenta que se añadirán al perfil de gusto del usuario.
  + Una vez finalizada la fase de creación del perfil de gusto, estos datos serán almacenados en las preferencias de cada usuario. (serán privados para cada usuario). Se podrá pedir reiniciar las preferencias de gusto en caso de equivocación de selección a través de la ventana de ajustes del usuario.
  + La página principal consistirá en 3 botones: **Ajustes de usuario** para cambiar preferencias de gusto, **Escoger Outfit** y una opción para **subir vestimenta** propia y añadirla a la base de datos del programa para que pueda ser seleccionada por el programa para el usuario. Podrá ser subida públicamente para todos los usuarios del programa o privada para uso personal. Al ser ropa subida por el usuario, se intentará incorporarla más a menudo en los outfits que ropa subida por otra gente o ya perteneciente a la base de datos para que la interacción sea más personalizada para cada usuario. Está opción de adición de ropa a la base de datos se llamará (añadir al armario).
  + Ajustes de usuario abrirá una ventana nueva rectangular y tendrá una lista de opciones que se puedan escoger:   
     (1) Cambiar el perfil de gusto del usuario  
     (2) Actualizar fecha del usuario [en caso de que la fecha del sistema sea incorrecta].   
     (3) Borrar cuenta del usuario y todos sus datos.
  + En la pantalla principal también habrá un botón de cerrar sesión. Esta opción llevará al usuario a la página de inicio de sesión.  
    En el caso de inicio de sesión con el administrador, al cerrar el programa (por la X de la ventana) siempre se cerrará sesión por razones de seguridad del programa. Esto evitará que un usuario abra el programa y se encuentre con la cuenta administradora del programa y pueda causar daños al programa.
  + En Escoger Outfit, basándose en la estación, en el input del usuario sobre el tiempo (si llueve o si hace solo) y usando el perfil de gusto del usuario se generará un outfit adecuado. En cada estación del año puede haber días inusuales de lluvias en verano y por eso esta opción dará más versatilidad al programa.
  + El programa tendrá en cuenta los colores seleccionados por el usuario, para que la ropa combine, es decir, que, si por ejemplo la camiseta es roja, no pueda seleccionar unos pantalones rosas. (Todo esto estará basado en las combinaciones de colores opuestos encontrado en internet, ya que hay colores que al contrastar mucho no pegan con otros en la ropa).
  + Una vez escogido el outfit, el programa preguntará mediante pantalla si el usuario ha quedado satisfecho con el outfit escogido y utilizará la información recibida para mejorar el perfil de gustos. Por último, el programa tendrá un botón para ir al menú principal en esta fase para facilitar al usuario el retorno al menú principal o cierre de sesión.