

Fecha de entrega

02-01-2022

Integrantes del grupo:

**Felipe Ocaña, Esteban
Sampedro**

FITNESS LIFE



Descripción del proyecto

Fitness Life será un proyecto web dirigido para todas las personas que deseen mantener una vida saludable y mejorar su estado físico brindándoles una variedad de beneficios tanto físicos como mentales, esta aplicación busca promover la salud y el cuidado mediante la recomendación de rutinas, creación de dietas personalizadas.

Los usuarios que entren a Fitness Life tendrán la opción de navegar por un menú donde encontrarán la opción de buscar dietas que se acoplen a su plan alimenticio tanto como la opción de buscar una rutina acorde al objetivo a alcanzar, generando que su plan para una vida saludable sea completamente personalizada acorde el objetivo que el usuario desee alcanzar.

Descripción de funcionalidades

Caso de Uso 1: Registro del Entrenador (Aplicación Web)

El entrenador necesitará registrarse en la aplicación para eso debe seguir los siguientes pasos:

1. Acceder a la aplicación
2. Registrar su e-mail
3. Proporcionar su contraseña

Después de terminar con el registro se mostrará la pantalla de inicio con todas las funcionalidades que brinda la aplicación.

Caso de Uso 2: Ver Perfil

El entrenador podrá acceder a su perfil en la aplicación, con el objetivo de cambiar su contraseña en caso de necesitarla, mediante los siguientes pasos:

1. Presionar el correo de perfil del entrenador, ubicado en la parte superior
2. Se desplegará la información para el cambio de contraseña de la cuenta.

Caso de Uso 3: Dietas para el usuario

El entrenador podrá acceder a la creación de dietas personalizadas que le ayuden a cumplir a los usuarios sus objetivos fitness mediante los siguientes pasos:

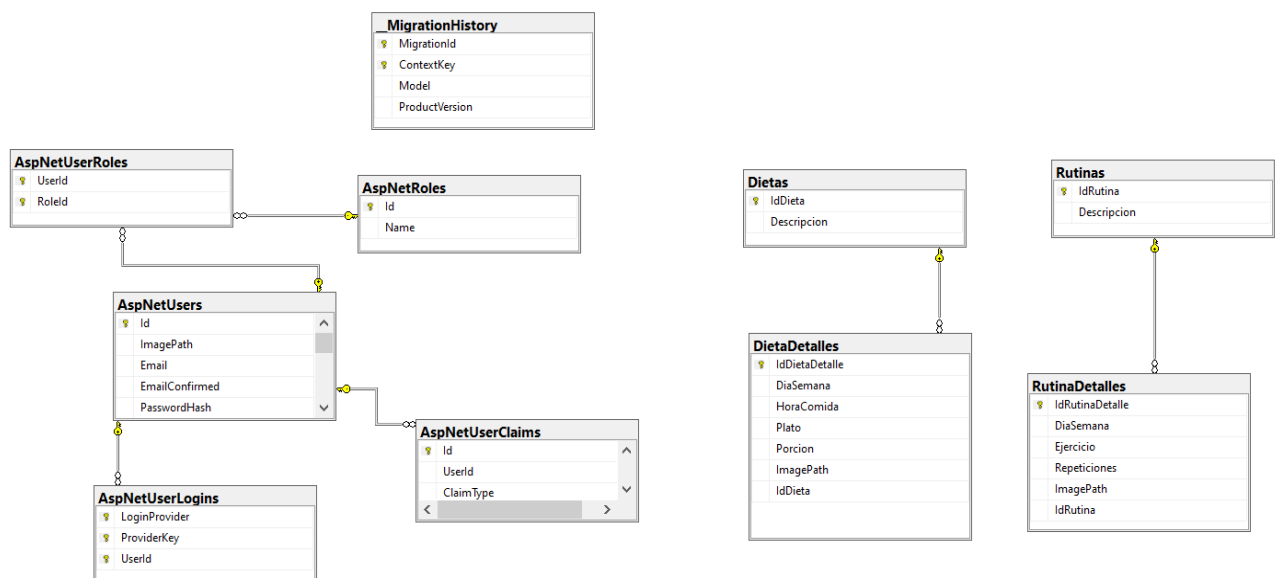
1. Presionar el apartado de dietas.
2. Crear una dieta especifica con su nombre (Ej.: Dieta Hipocalórica)
3. Dirigirse al apartado de "Dietas Detalladas"
4. Crear una dieta detallada con todos los campos e imagen que requieren.
5. Se desplegará la dieta que tendrá que consumir el usuario en el Menú de Dieta Detallada.

Caso de Uso 4: Rutinas para el usuario

El entrenador podrá acceder a la creación de rutinas personalizadas para el usuario con la finalidad de cumplir con su objetivo fitness mediante los siguientes pasos:

1. Presionar el apartado de rutinas.
2. Crear una rutina específica con su nombre (Ej.: Ganar Masa Muscular)
3. Dirigirse al apartado de "Rutinas Detalladas"
4. Crear una rutina detallada con todos los campos e imagen que requieren.
5. A continuación, se despliega en el Menú de Rutina Detallada las repeticiones y tipos de ejercicios que tendrá que hacer y el día.
6. Se muestra dinámicamente como se realizan los distintos ejercicios en "Detalles".

El gráfico del modelo actualizado de la base de datos



El procedimiento para la ejecución de toda la solución

Paso 1: Descarga de archivos en GitHub

El usuario deberá descargar los archivos requeridos de GitHub con el enlace dado por el grupo de trabajo en un archivo .ZIP donde se encontrarán 3 archivos (Proyecto API, Proyecto UWP y Script de la Base de Datos).

Paso 2: Descargar Windows Template Studio (WTS)

El usuario deberá descargar Windows Template Studio (programa extensible de Visual Studio) e instalarlo para que la aplicación UWP pueda inicializarse correctamente junto a sus paquetes de datos y navegación.

Paso 3: Creación de la Base de datos

El usuario tendrá que tener el aplicativo de Microsoft SQL, para que de esta manera pueda incorporar la base de datos del proyecto la cual contiene los datos del mismo, por siguiente tendrá que correr el script proporcionado para generar todos los datos.

Paso 4: Proyecto API

El usuario tendrá que abrir la aplicación API de FitnessLife, y cambiar la localización del localhost correspondiente a la máquina que posea si es de ser necesario. A continuación, iniciar el compilado de la aplicación en el navegador Web ya que es fundamental siempre tenerlo abierto mientras vamos a navegar posteriormente en la aplicación UWP

Paso 5: Proyecto UWP

El usuario tendrá que abrir la aplicación FitnessLife_SO_UWP en nuestro Visual Studio, a continuación, vamos a necesitar compilar el proyecto una vez para que todos los datos queden correctamente funcionales. Posteriormente vamos a iniciar la aplicación con dirección apuntando a "Equipo Local" y en x86.