Proyecto fase # 2

Robbin Woods 15201

Dieter de Wit 15146

Gerardo Cardoza 15410

Sistema de recomendaciones:

El usuario que utiliza este sistema de recomendación, puede ver que comer en la universidad, en base a recomendaciones que se hacen por mediante grafos que conectan a amigos de los usuarios, para que el consumo sea parecido.

Nueva usuario:



En esta parte de la interfaz se utiliza para la creación de un nuevo usuario, la función principal es crear un usuario y poder cambiar el usuario si lo que comen sus amigos no les gusta.

Nuevo restaurante:



En esta parte lo que se pretende con el usuario es que pueda poner los restaurantes que sean de su gusto, ya que no pueden ser su gusto o no pueden ser muy accesibles de acuerdo al costo.

Menú:



Esto funciona para que el usuario pueda entrar a su cuenta y que tenga los datos guardados, dentro de la misma. Esta da lo opción de crear una cuenta, con el botón "Create Account".

Agregar amigos:



Esta interfaz más que todo es para agregar a amigos que utilicen la aplicación y poder ver que amigos compran comidas que llaman la atención del usuario.

Perfil del usuario:



Desde aquí muestra las recomendaciones de comida. En esta parte el usuario puede realizar varias interacciones que pueden ser muy amigables con el usuario, con el fin de poder adquirir la mejor comida que se encuentra dentro de la universidad.

Recomendaciones:

Las recomendaciones están basadas desde que el usuario ingresa en el programa al realizar esa acción se crea un nodo, en el momento en el cual se crea el nodo queda un nodo en la nada. Cuando el usuario come en algún lugar se genera una arista con el propósito de que los amigos de ese usuario les llegue una recomendación del lugar en el restaurante que se comió y al comer en el mismo lugar se genera una arista en el restaurante para que los amigos del otro usuario puedan comer en ese lugar y en base a eso se van haciendo las recomendaciones.

Pruebas realizadas con los usuarios:



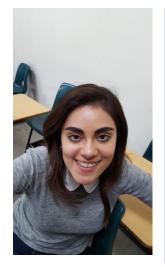
Esta aplicación es muy útil para elegir el lugar donde comer, ya que a veces uno tiene hambre y no sabe que comer, lo peor es cuando uno tiene clase y se tarda más en pensar que comer, por lo tanto uno llega tarde a la clase. (Luis Enrique Gordillo, 2016)

Nivel de satisfacción: Excelente



Las relaciones que hacen con mis amigos me parece bastante bien, ya que normalmente como lo que ellos comen. Me parece una gran idea para poder decidir la comida del día, sin tener que estar de local en local. (*Emilio Díaz, 2016*)

Nivel de satisfacción: Muy bueno



El proyecto me parece una buenísima idea, porque soy bien indecisa a la hora de elegir comida y más dentro de la universidad que no hay mucho de donde elegir, por lo tanto no me molestaría saber que comen mis amigos. (Ana Díaz, 2016)

Nivel de satisfacción: bueno



Este proyecto lo utilizara, ya que cuando tengo dinero me gustaría comprar algo bueno en la universidad en base a recomendaciones "hechas" por mis amigos, ya que siempre se me antoja lo que comen mis amigos. (Francisco Menchú, 2016).

Nivel de satisfacción: Muy bueno

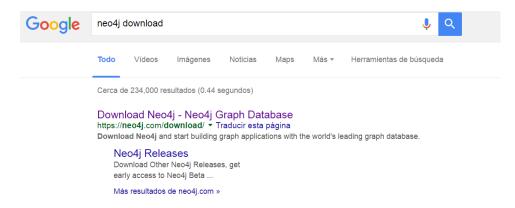
Requisitos necesarios para utilizar el programa:

Para que el programa funcione, el dispositivo electrónico debe tener:

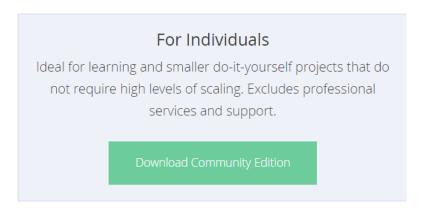
- Neo4j instalado (Versión Community edition).
- Internet.
- Un usuario dentro del programa.
- Carpeta en alguna parte de la memoria.
- Java JDK.

Instalación

Instalar Neo4j:



Poner en Google "neo4j Down load" y abrir la primera página que aparece o meterse a este link: https://www.google.com.gt/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=neo4j%20download.



Al Estar en la página hacer clic en donde dice: "Download Community Edition".



Darle clic en descargar ahora.



Cuando aparezca ese mensaje esperar a que cargue mientras se descarga el instalador para poder utilizar el proyecto.



Se selecciona la dirección del directorio, para guardar el programa neo4j.



Se le da aceptar a aceptar los acuerdos para poder seguir.



Ahora está listo para usarse.