

Diplomatura en Python Módulo 1 Trabajo final

GESTOR DE GASTOS PYTHON

Documentación

Profesor:

Juan Barreto

Alumnos:

Gonzalo Montalvo

Matías Falconaro

Índice

Índice	2
1. Introducción	3
2. Requerimientos	3
2.1 Notas adicionales	3
3. Ejecución	3
3.1 Creación de entorno virtual	4
3.2 Activación de entorno virtual	4
3.3 Instalar dependencias	4
3.4 Ejecución de la aplicación	4
4. Uso	4
4.1 Inicio de la aplicación	4
4.2 Funcionalidades	5
4.2.1 Alta de registros	5
4.2.2 Visualización de registros	7
4.2.3 Baja de registros	7
4.2.4 Modificación de registros	8
4.2.5 Consulta de registros	8
4.2.6 Reporte acumulado	11
4.2.7 Gráfico	13
5. Características	13
6. Diseño de técnico	14
6.1 Patrones de diseño	14
6.2 Estructura del proyecto	15
6.3 Componentes y funcionalidades del patrón MVC	15
6.4 Base de datos	17
6.4.1 Características base de datos	18
6.4.2 Gestión base de datos:	18
6.4.3 Modelo de datos	18
6.4.4 Tabla	19
6.5 Manejo de eventos	19
6.6 Documentación del código	19
7. Diseño funcional	19
7.1 Interfaz de usuario (UI)	19
7.2 Experiencia del usuario (UX)	20
8. Pruebas	21
8 1 Oportunidades de meiora	21

1. Introducción

La aplicación "Gestor de gastos Python" es una herramienta diseñada para facilitar el seguimiento y la gestión de gastos personales o de negocios. Su interfaz permite a los usuarios ingresar, consultar, modificar, eliminar, persistir y analizar sus gastos.

2. Requerimientos

Para garantizar el funcionamiento óptimo de "Gestor de gastos Python" es importante considerar los siguientes requerimientos de sistema:

Requisito	Descripción
Sistema Operativo	Compatible con Windows 7 o superior, MacOS X, o cualquier distribución moderna de Linux.
Procesador	1 GHz o superior.
Memoria RAM	512 MB o superior.
Espacio en Disco Duro	Al menos 100 MB disponibles para la instalación y datos.
Permisos de Usuario	Derechos de administrador para la instalación del software en algunos sistemas operativos.

3. Ejecución

Este proyecto es una aplicación de gestión de gastos desarrollada en Python, que utiliza Tkinter para la interfaz de usuario y SQLite3 para la base de datos. Para ejecutar el proyecto correctamente, siga los siguientes pasos:

Preparación del Entorno

- Clonar el Repositorio o Descargar el Código Fuente: Asegúrese de tener el código fuente disponible en su máquina local. Esto puede implicar clonar un repositorio de Github o descargar y descomprimir el archivo ZIP del proyecto entregado.
- **Instalar Python:** Si aún no lo ha hecho, instale Python en su máquina. Este proyecto ha sido desarrollado con Python 3, por lo que se recomienda utilizar Python 3.9 o superior.

3.1 Creación entorno virtual

- **Navegar al Directorio del Proyecto:** Abra una terminal y navegue al directorio donde se encuentra el código fuente del proyecto.

- Crear un Entorno Virtual (Opcional pero Recomendado): Para evitar conflictos con otras dependencias de Python en su sistema, es recomendable crear un entorno virtual. Esto se puede hacer con el siguiente comando:

python -m venv <nombre del entorn virtual>

3.2 Activación entorno virtual

En Windows:

venv\Scripts\activate

En macOS/Linux:

source venv/bin/activate

3.3 Instalación de dependencias

Instale todas las dependencias necesarias ejecutando el siguiente comando:

pip install -r requirements.txt

Esto instalará las dependencias listadas en el archivo requirements.txt.

3.4 Ejecución de la aplicación

Una vez instaladas todas las dependencias, ejecute el script principal con el siguiente comando:

python app/proyecto_final.py

Esto iniciará la interfaz de usuario de la aplicación de gestión de gastos.

4. Uso

4.1 Inicio de la aplicación

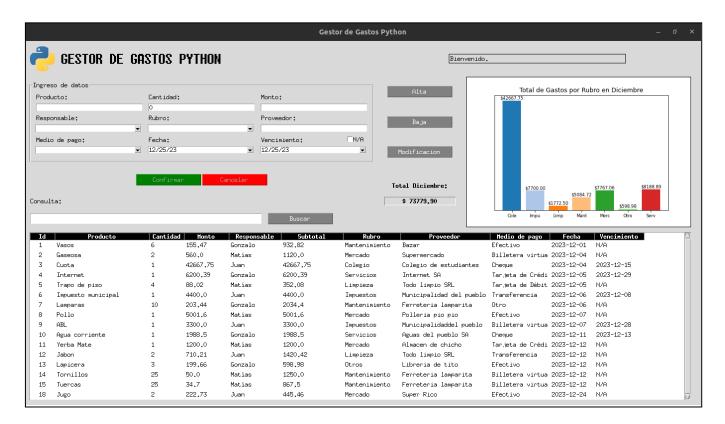
Esta es una aplicación tipo ABMC que permite a los usuarios gestionar y almacenar información.

Los usuarios pueden:

- Crear (Alta) nuevos registros, como añadir detalles de un gasto.
- Eliminar (Baja) los registros existentes.
- Actualizar (Modificación) los registros existentes, como modificar los detalles de un gasto ya ingresado.
- Buscar (Consulta) o visualizar los registros existentes, lo que permite revisar y analizar la información almacenada.

Esta interacción básica con datos proporciona una forma estructurada y organizada de manejar información, facilitando tareas como seguimiento de compras, gestión de gastos o mantenimiento de registros en una base de datos.

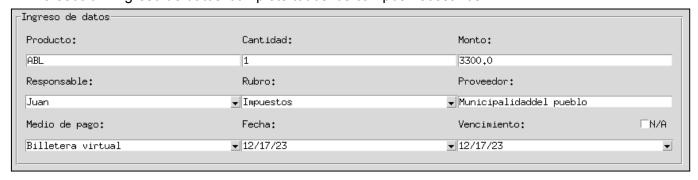
Al iniciar la aplicación se encuentra un mensaje de bienvenida en la casilla de estado, en la parte central superior de la aplicación.



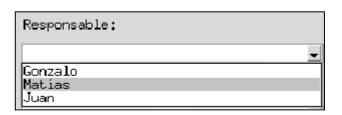
4.2 Funcionalidades

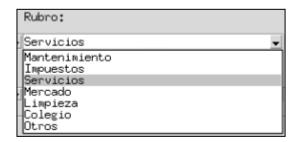
4.2.1 Alta de registros

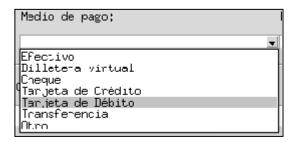
En la sección 'Ingreso de datos' complete todos los campos necesarios.



Todo ingreso numérico con decimales deberá expresarse utilizando punto '.'

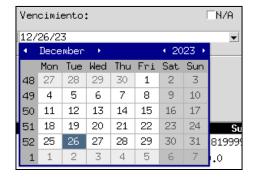






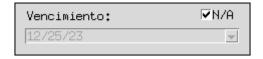
Si bien los campos 'Responsable', 'Rubro' y 'Medio de pago' ofrecen opciones predefinidas en un listado desplegable para su selección, también se ha incorporado la capacidad de introducir valores personalizados que no figuren en estas listas, proporcionando así una mayor flexibilidad y adaptabilidad a las necesidades específicas de los usuarios.





El campo 'vencimiento', además, contempla la posibilidad de elegir la opción 'No aplica' (N/A) con un checkbox en caso de que el gasto no tenga vencimiento. esta funcionalidad deshabilita el calendario para la selección de fecha de vencimiento del gasto.





Una vez completos todos los campos en 'Ingreso de datos' haga clic en 'Alta' (Botonera a la derecha del formulario) para registrar el gasto.

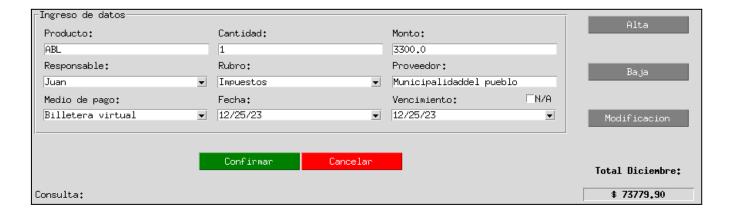
Se habilitarán los botones Confirmar y Cancelar para verificar que se desea proceder con el alta.



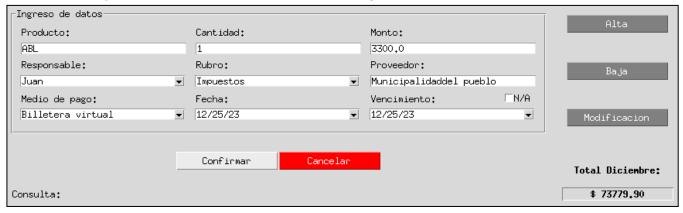
Botones deshabilitados



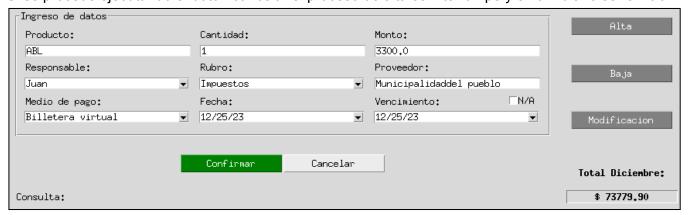
Botones habilitados



Si se procede ejecutando el botón confirmar el nuevo registro se dará de alta.



Si se procede ejecutando el botón cancelar el proceso de alta se interrumpe y el formulario se reinicia.

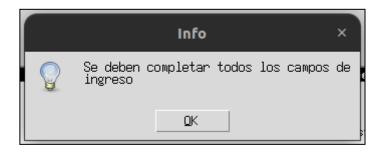


Una vez creada el alta del registro la casilla de estado cambiará el mensaje a 'Se dio de alta el registro con ID: < id del registro seleccionado >'



Manejo de errores:

Si se intenta ejecutar el botón 'Alta' sin haber completado todos los campos de la sección 'Ingreso de datos' la aplicación mostrará un mensaje emergente de error



Una vez cerrado el mensaje emergente la casilla de estado cambiará el mensaje a 'Se deben completar todos los campos de ingreso.'



4.2.2 Visualización de registros

En la parte inferior de la pantalla se muestran los registros de la base de datos en forma de tabla interactiva



4.2.3 Baja de registros

Para realizar una baja se debe seleccionar de la tabla el registro que se desea modificar haciendo click en el mismo .



Luego se debe hacer click en el botón 'Baja' .

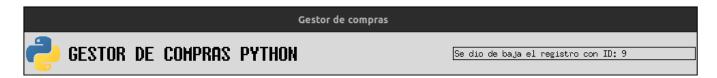
-Ingreso de datos-			211
Producto:	Cantidad:	Monto:	Alta
Responsable:	Rubro:	Proveedor:	Baja
_	<u> </u>		
Medio de pago:	Fecha:	Vencimiento:	
_	12/25/23 <u>▼</u>	12/25/23	Modificacion
	Confirmar Cancelar		
	Confirmati	_	Total Diciembre:
Consulta:			\$ 73779.90

Se habilitarán los botones Confirmar y Cancelar para verificar que se desea proceder con la baja.

Si se procede ejecutando el botón confirmar el nuevo registro se dará de baja.

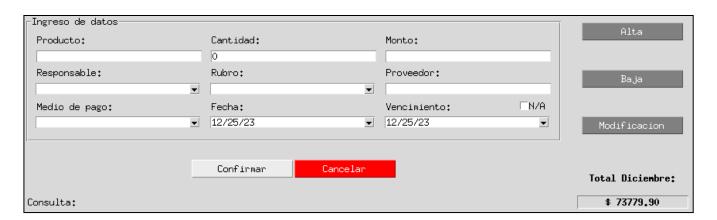
Si se procede ejecutando el botón cancelar el proceso de baja se interrumpe.

Si ejecuta correctamente la 'Baja' la casilla de estado cambiará el mensaje a 'Se dio de baja el registro con ID: < id del registro seleccionado >'



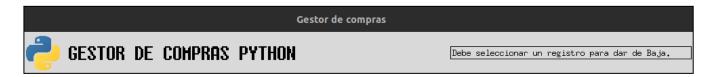
Manejo de errores:

Si se intenta ejecutar el botón confirmar luego de 'Baja' sin haber seleccionado un registro de la tabla la aplicación mostrará un mensaje emergente de error





Una vez cerrado el mensaje emergente la casilla de estado cambiará el mensaje a 'Debe seleccionar un registro para dar de baja.'

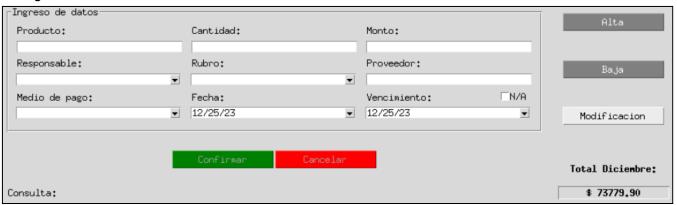


4.2.4 Modificación de registros

Para realizar una modificación se debe seleccionar de la tabla el registro que se desea modificar haciendo click en el mismo

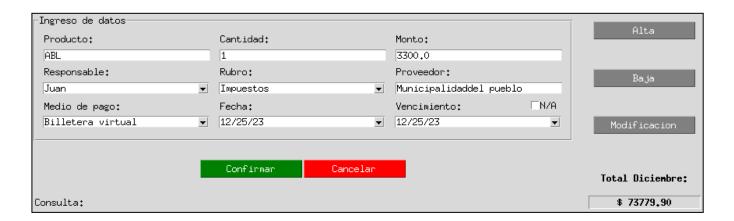


Luego se debe hacer click en el botón 'Modificación'

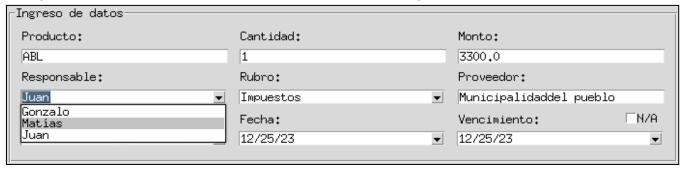


Cuando se ejecute la modificación:

- El formulario 'Ingreso de datos' se autocompleta con la información del registro seleccionado
- El mensaje en la casilla de estado cambiará a 'Modificando registro ID: < id del registro seleccionado >'
- Se habilitaran los botones Confirmar y Cancelar para verificar que se desea proceder con la modificación

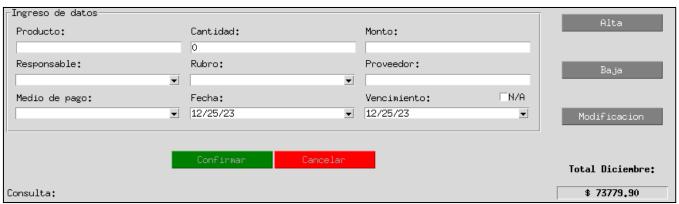


Luego se modifica el valor del ítem correspondiente para el registro seleccionado

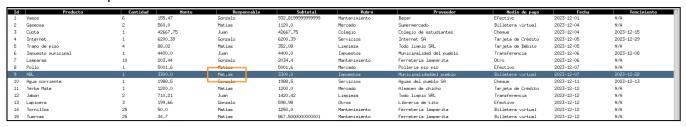


Finalmente se aplica la modificación haciendo click en el botón Confirmar

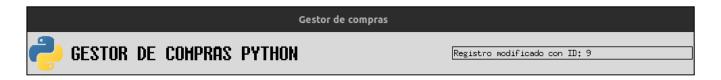
Al confirmar o cancelar la modificación dichos botones se deshabilitan nuevamente y el formulario se reinicia.



En la tabla se podrá visualizar la modificación realizada inmediatamente.



Una vez modificado el registro la casilla de estado cambiará el mensaje a 'Registro modificado con ID: < id del registro seleccionado >'



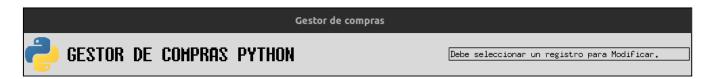
Si se procede ejecutando el botón cancelar el proceso de modificación se interrumpe.

Manejo de errores:

Si se intenta ejecutar el botón 'Modificación' sin haber seleccionado un registro de la tabla la aplicación mostrará un mensaje emergente de error



Una vez cerrado el mensaje emergente la casilla de estado cambiará el mensaje a 'Debe seleccionar un registro para modificar.'

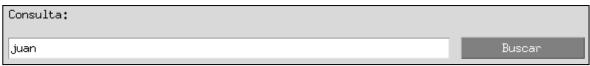


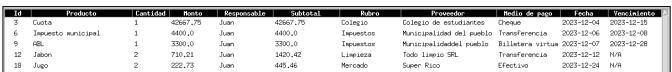
4.2.5 Consulta de registros

Acceda a la sección 'Consulta' e ingrese una palabra, término o valor relacionado a la consulta que desea realizar. Luego hacer clic en 'Buscar'

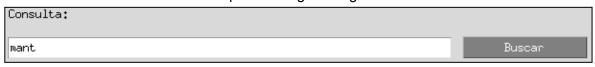
Al introducir una cadena de caracteres, la búsqueda se activa para localizar y devolver todos los registros que contienen esa secuencia específica de caracteres, sin importar su posición dentro de la entrada de datos. Esta funcionalidad no se limita a palabras completas o términos exactos; extiende su alcance a cualquier coincidencia parcial dentro de las columnas y filas de la base de datos, ya sean letras, números o símbolos especiales. La búsqueda asegura que los usuarios puedan obtener resultados relevantes aún cuando su memoria del término completo sea imprecisa o parcial.

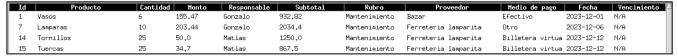
Es posible escribir la palabra, frase o valor que desee en forma completa



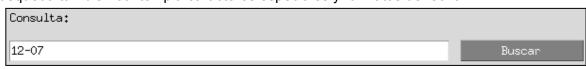


También es posible realizar la búsqueda buscando un fragmento de la consulta deseada. De este modo la tabla mostrará todo resultado que contenga en alguno de sus datos el término incluido.





La búsqueda también contempla caracteres especiales y formatos de fecha



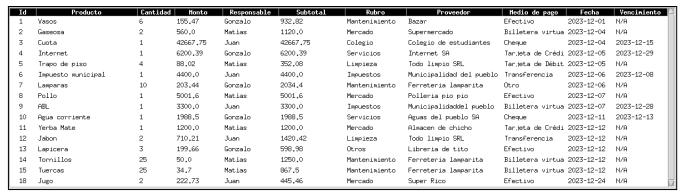
Id	Producto	Cantidad	Honto	Responsable	Subtotal	Rubro	Proveedor	Medio de pago	Fecha	Yencimiento
8	Pollo	1	5001.6	Matías	5001.6	Mercado	Polleria pio pio	Efectivo	2023-12-07	N/A
9	ABL	1	3300.0	Juan	3300.0	Impuestos	Municipalidaddel pueblo	Billetera virtua	2023-12-07	2023-12-28

Una vez ejecutada la consulta la casilla de estado cambiará el mensaje a 'Resultado de la búsqueda para: < término utilizado en la búsqueda >'



Para restablecer la totalidad de los datos en la tabla se debe realizar una búsqueda utilizando el asterisco '*' o una búsqueda en blanco y volver a hacer click en buscar.





Una vez ejecutada la consulta la casilla de estado cambiará el mensaje a 'Se muestran todos los registros.'



4.2.6 Reporte acumulado

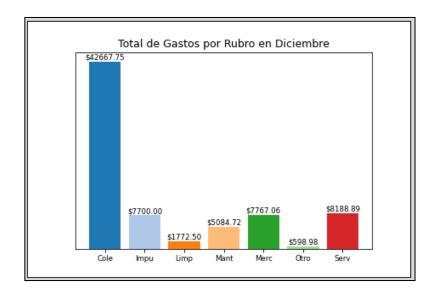
En la parte central de la aplicación se encuentra la sección 'Total acumulado < mes actual >'. Este el reporte del total acumulado en gastos para el mes en curso



El total acumulado es calculado en base a la sumatoria de los subtotales de cada registro en la base de datos.

4.2.7 Gráfico

Se implementa un gráfico de barras que desglosa los gastos incurridos en diferentes categorías durante el mes actual. El gráfico, posicionado en la esquina superior derecha de la interfaz, ofrece una comparación visual inmediata entre los rubros. Cada barra, codificada con colores distintos para facilitar la distinción, corresponde a una categoría específica de gastos, denominada "rubro". La altura de cada barra refleja la cantidad total gastada en ese rubro, con la cifra exacta mostrada en la cima de la barra para referencia rápida. Los rubros están abreviados y alineados horizontalmente a lo largo del eje x para una identificación clara y sencilla. Este formato permite a los usuarios comprender y analizar los patrones de gasto de un vistazo.



5. Características

La aplicación de gestión de gastos ofrece una serie de características funcionales y de usuario que facilitan el seguimiento y control de los gastos personales o empresariales:

· Gestión de gastos:

Ofrece la posibilidad de registrar, visualizar, modificar, borrar y persistir los gastos, proporcionando detalles como producto/servicio, cantidad, monto, entre otros.

• Categorización de gastos:

Posibilita la clasificación de gastos en diferentes rubros para una mejor organización y seguimiento del presupuesto.

• Manejo de fechas:

Incluye la capacidad de registrar fechas de transacción y vencimientos, utilizando un calendario interactivo para facilitar la entrada de datos.

• Reportes de estado:

Muestra mensajes de estado para informar al usuario sobre el resultado de sus acciones dentro de la aplicación.

• Acciones de formulario:

Permite limpiar todos los campos del formulario con un solo clic, así como también cargar datos previamente guardados para su revisión o modificación.

Búsqueda de registros:

Ofrece la funcionalidad de buscar registros específicos dentro de la base de datos basándose en términos de búsqueda.

Visualización de datos:

Presenta los datos de gastos en una tabla treeview que facilita la visualización y manejo de múltiples registros.

6. Diseño de técnico

Tecnología	Aplicación	Versión	
Python	Lenguaje	3.9.16	
SQLite3	Gestor de base de datos	3.41.2	
Tkinter	Gestor deInterfaz gráfica de usuario	8.6.0	
Tkcanlendar	Gestor de calendarios	1.6.1	
Pillow	Gestor de imágenes	10.1.0	
Matplotlib	Gestor de gráficos	3.8.2	

6.1 Patrones de diseño

La aplicación de gestión de gastos está diseñada siguiendo varios principios clave de diseño de código así como directrices PEP8 y PEP20, que se reflejan en su estructura y organización:

Adhesión a PEP8 y PEP20:

El código sigue las guías de estilo de PEP8, asegurando consistencia y legibilidad.

• Aplicación del patrón MVC:

Se implementa el patrón Modelo-Vista-Controlador (MVC), un paradigma de arquitectura de software que separa la lógica de negocio (Modelo) de la interfaz de usuario (Vista), mediado por el Controlador. Esta separación promueve la modularidad y facilita la escalabilidad y el mantenimiento.

· Modularidad y cohesión:

El código está modularizado en bloques funcionales distintos, cada uno encapsulando una funcionalidad específica.

Nomenclatura intuitiva y descriptiva:

Se utiliza una nomenclatura descriptiva para variables y funciones, lo que mejora la autodocumentación del código y facilita su comprensión y mantenimiento.

• Gestión de recursos:

La aplicación gestiona cuidadosamente los recursos, como las conexiones a la base de datos y los elementos de la interfaz de usuario.

Validación y el manejo de errores:

Se implementan validaciones de entrada y manejo de errores.

• Uso de bibliotecas estándar y externas:

El uso de bibliotecas externas para integración efectiva de herramientas, aprovechando sus capacidades para optimizar el desarrollo.

• Documentación y comentarios:

El código incluye comentarios para explicar la lógica,.

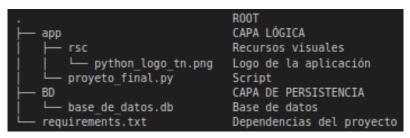
• Consistencia en la estructura de funciones:

Las funciones presentan una estructura coherente y están organizadas lógicamente. Cada una tiene un propósito bien definido, lo que facilita su uso, prueba y mantenimiento.

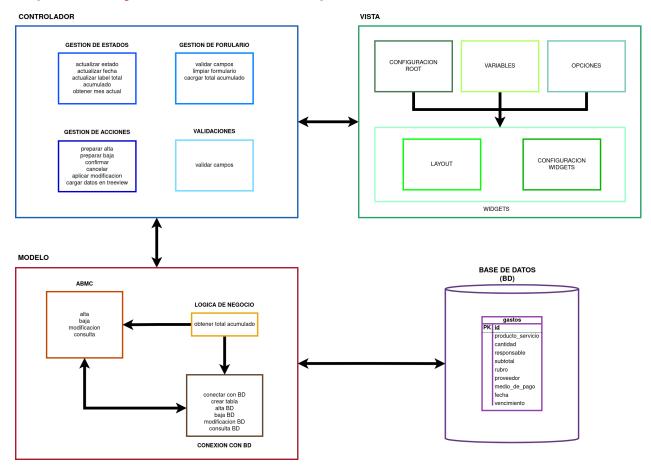
• Principios de diseño SOLID:

El código muestra indicios de seguir principios SOLID, como la responsabilidad única (cada función tiene un propósito claro) y la apertura/cierre (el código está abierto para la extensión, pero cerrado para la modificación, facilitado por el uso de patrones como MVC).

6.2 Estructura del proyecto



6.3 Componentes y funcionalidades del patrón MVC



6.4 Base de datos

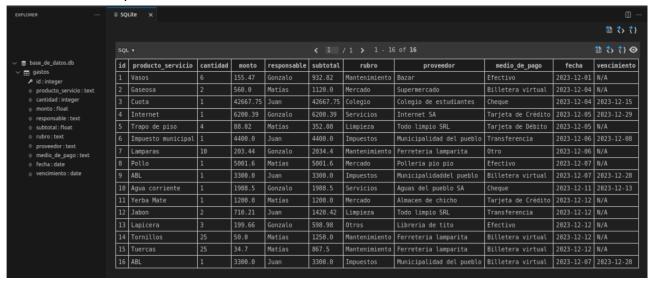
La aplicación utiliza SQLite3 como sistema de gestión de bases de datos.

6.4.1 Características base de datos

- SQL
- Transaccional
- Serverless
- No columnar
- Portable

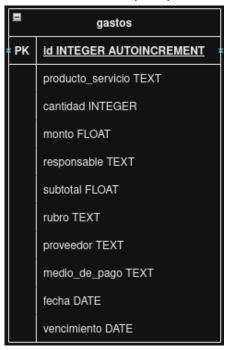
6.4.2 Gestión base de datos:

Vista GUI SQLite Explorer



6.4.3 Modelo de datos

Diagrama de clase en lenguaje de definición de datos (DDL)



6.4.4 Tabla

La tabla gastos es donde se almacenan todos los registros de las transacciones. Cada gasto se representa con las siguientes columnas:

Campo	Tipo de Dato	Descripción
id	ENTERO	Un identificador único para cada registro, autoincremental. Es la clave primaria.
producto/servicio	ТЕХТО	Describe el producto o servicio adquirido.
cantidad	ENTERO	Representa la cantidad de productos o servicios adquiridos.
monto	PUNTO FLOTANTE	Indica el costo unitario del producto o servicio.
responsable	CADENA DE CARACTERES	Indica quién es el responsable de la transacción.
subtotal	PUNTO FLOTANTE	Calculado como la cantidad por el monto, el costo total.
rubro	ТЕХТО	Clasifica el gasto en una categoría específica.
proveedor	ТЕХТО	Nombra al proveedor o comercio donde se realizó la transacción.
medio_de_pago	TEXTO	Describe el método de pago utilizado.
fecha	FECHA	Fecha de la transacción.
vencimiento	FECHA	Fecha de vencimiento del pago o servicio, si aplica.

6.5 Manejo de eventos

La aplicación maneja el estado de la interfaz y los datos actualizando la vista basada en interacciones del usuario.

El manejo de eventos se encarga tanto de la retroalimentación con el usuario como de la gestión de eventos desencadenantes de errores.

7. Diseño funcional

7.1 Interfaz de usuario (UI)

La aplicación de gestión de gastos presenta una interfaz gráfica de usuario (GUI) optimizada para facilitar el seguimiento y la administración de gastos personales o empresariales.

Los componentes visuales y la interactividad se han diseñado con las siguientes características:

Layout y organización:

La interfaz está estructurada en secciones definidas para la entrada de datos, visualización de registros y representación gráfica de los datos acumulados. Se mantiene un layout de cuadrícula para una apariencia ordenada y fácil navegación.

Elementos interactivos:

Controles como botones de acción, campos desplegables y calendarios interactivos están diseñados para ser intuitivos y accesibles, mejorando la eficiencia del usuario al interactuar con la aplicación.

Visualización de datos:

Se incluye un gráfico de barras para proporcionar una representación visual inmediata de los gastos por categoría, facilitando el análisis rápido.

• Tipografía y legibilidad:

Se emplea una tipografía clara y legible, con tamaños de fuente adecuados para una lectura cómoda y etiquetas descriptivas para cada campo de entrada y control.

7.2 Experiencia del usuario (UX)

La aplicación ha sido diseñada teniendo en cuenta la experiencia intuitiva del usuario, con un flujo lógico que guía al usuario a través de sus tareas:

• Navegación intuitiva:

La secuencia de operaciones sigue un orden lógico que se alinea con las tareas comunes de gestión de gastos, desde la introducción de datos hasta la visualización y el análisis de los gastos acumulados.

Acciones definidas:

Los botones de acción son prominentes y codificados por colores para facilitar la identificación rápida de la función correspondiente, como agregar un nuevo gasto, eliminar un gasto existente o modificar un registro.

• Retroalimentación al usuario:

El sistema proporciona retroalimentación inmediata a través de la actualización en tiempo real del total acumulado y los cambios reflejados en la tabla de registros y el gráfico de barras.

Accesibilidad:

Los elementos interactivos son accesibles, y la aplicación está diseñada para ser utilizada con facilidad por usuarios con diversas capacidades y preferencias.

• Facilidad de Uso y Aprendizaje:

La aplicación está diseñada para ser autoexplicativa, reduciendo la curva de aprendizaje y permitiendo a los usuarios comenzar a gestionar sus gastos de manera eficiente desde el primer uso.

8. Pruebas

Se llevaron a cabo pruebas exploratorias de la aplicación adoptando el rol de los usuarios finales.

adoptamos el enfoque de los usuarios para los cuales fue diseñada la aplicación. Al encarnar su rol, seguimos los caminos y procesos que ellos probablemente emprenderán, anticipando y experimentando con una variedad de escenarios de uso real.

Esta aproximación nos llevó a descubrir y documentar flujos de trabajo orgánicos y a señalar puntos de fricción que podrían obstaculizar la experiencia del usuario. Nuestras pruebas fueron más allá de las funcionalidades individuales; buscamos comprender y mejorar la cohesión general de la aplicación. Los hallazgos de estas sesiones exploratorias han sido fundamentales para mapear las oportunidades de mejora y ahora forman la base de nuestro plan de acción para optimizar la aplicación en las próximas fases de desarrollo.

8.1 Oportunidades de mejora

A través de nuestra inmersión en la aplicación desde la perspectiva de usuarios finales, hemos descubierto una serie de áreas clave que ofrecen potencial para mejoras significativas. No obstante, estas oportunidades de optimización han superado los plazos de desarrollo actuales y, por lo tanto, no podrán ser implementadas para esta entrega.

- Actualizar estado para la cancelación de acciones
- Desactivar selección de treeview cuando se confirma una acción
- Desactivar selección de treeview cuando se cancela una acción
- Gestionar errores para ingresos de fechas en formatos inválidos
- Mejorar el render de los rubros en el gráfico
- Mejorar el viewport para adaptarlo a cualquier tamaño de pantalla