

IES Maestre de Calatrava

Paseo de la Universidad,1

13005-Ciudad Real

# F.P. INFORMÁTICA

**CURSO 2023-24**

**Marzo/Septiembre – Junio/Diciembre**

**Convocatoria: Ordinaria /Extraordinaria**

**Técnico Superior en**

**Desarrollo de Aplicaciones**

**Multiplataforma**

# ZEROGLUTEN

**Nombre Alumno : Jorge Herrera Martín**

**DNI : 05722163Q**

**SOLICITUD DEL TEMA DEL PROYECTO (ANTEPROYECTO)**

La solicitud del tema del proyecto debe incluir al menos los siguientes puntos:

1. **Título del proyecto, nombre de la aplicación**. ZeroGluten es una app para personas celiacas. Donde podrán ver si determinado alimento contiene gluten a la hora de comprarlos.
2. **Descripción general del proyecto**: El proyecto consiste en desarrollar una aplicación para que la utilicen personas celiacas, donde incluiremos una gran base de datos con alimentos sin gluten para que puedan consultar productos de los principales supermercados para ver que pueden comprar o no de una forma más atractiva y visual. Y como objetivos secundarios podemos incluir que visualicen recetas (obviamente para celiacos) y a su vez los usuarios puedan compartir entre ellos sus recetas más exquisitas.
3. **Objetivos específicos y funcionalidades:** En este proyecto contamos con que tenemos 2 tipos de usuarios:

* **Los** **administradores:** Son los encargados de gestionar y desarrollar la aplicación. Tienen acceso completo a todas las funciones, lo que les permite administrar **usuarios** como *crear usuarios* almacenando la contraseña de forma encriptada, *modificarlos* en caso de que sea necesario y *eliminar* a los usuarios que deseen eliminar su cuenta.  
  En cuanto a los **productos** tienen acciones como *insertar una gran cantidad de productos* con su precio y supermercado en el que se encuentran, *modificarlos* o *eliminarlos* si es que tienen motivos para ello.  
  En cuanto a las **recetas**  pueden llevar acabo funciones como *agregar recetas* que vengan desde un inicio de la aplicación donde estas vienen compuestas por un título que sería el nombre del plato, los ingredientes necesarios y una explicación de cómo se haría el, también podrán *eliminarlas* o *modificarlas* en caso de que incumplan alguna norma ética.
* **Los usuarios:** Son las personas que utilizan la aplicación para su propósito principal. Al descargar la aplicación, deben **registrarse** o **iniciar sesión** para poder acceder a sus funciones, escribiendo el correo y la contraseña.

Una vez dentro, podrán explorar los **productos** llevando a cabo diferentes acciones como *buscar* por nombre del producto, supermercado en el que se encuentre y precio como filtros principales, pero luego podrán filtrar según el tipo de alimento (bebidas, snacks…). Tendrán un apartado donde podrán *comparar* dos de estos productos, donde en esta comparativa se hará sobre el precio, calorías y supermercado en el que se encuentre.

En cuanto al tema de las **recetas** en ellas podrán *buscar* por nombre (título de la receta) y podrán encontrar un botón donde se les *generará un .pdf* para que puedan descargarla o imprimirla en caso de que al usuario le sea más cómodo.

Otro apartado de la aplicación sería una **lista de compra** donde los productos que el usuario necesite los pueda asignar de alguna forma a una especie de lista, para que los pueda comprar en el supermercado, en esta lista saldrán los productos seleccionados y la suma de sus precios (un total aproximado) de cuanto le saldría la compra.

Con el objetivo de una mejora **experiencia para el usuario**, este podrá elegir entre un *tema* claro y un tema oscuro

1. **Tecnologías y herramientas a utilizar**: Utilizaremos **C#**, como IDE **Visual Studio** y la base de datos en **MySQL**

Cada alumno tiene un profesor tutor de proyecto, que será al que enviará el anteproyecto (2-3 páginas máximo).

Una vez aprobada la idea, hay que intentar seguir la planificación de entregas marcadas