



Listo el pollo

Entregado por:

- Barbieri, Martín
- Cristobo, Magalí
- Fernández, Pedro

ÍNDICE

Contenido

[INTRODUCCIÓN](#)

[FUNCIONAMIENTO](#)

[IMPLEMENTACIÓN](#)

[CÓMO LOGRAREMOS IMPLEMENTAR EL SISTEMA](#)

[OBJETIVOS](#)

[OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO](#)

[OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO](#)

[DEFINICIONES FUNCIONALES BÁSICAS](#)

[BENEFICIOS](#)

[ETAPAS DEL PROYECTO](#)

[FACTORES DEL ÉXITO](#)

INTRODUCCIÓN

En el presente documento se explican tanto las características como los beneficios que obtendrá el usuario al utilizar el sistema "Listo el pollo".

Al analizar las páginas de recetas de cocina existentes pudimos observar algunas deficiencias que no le permiten al usuario tener la mejor experiencia, carente de opción para ingresar propias recetas, guardarlas para consultarlas luego, crear listas de compras y añadirlas a un menú semanal y tener un inventario sobre los productos con los que cuenta. Sin embargo, aunque algunos sistemas poseen algunas de estas funcionalidades, el que desarrollaremos posee soluciones y ventajas que son de gran utilidad.

Nuestro objetivo final es que el sistema pueda ser usado por una gran cantidad de personas y estas interactúen con él añadiendo recetas, calificándolas, para así poder brindar una página más eficiente para el usuario adecuándonos a sus intereses.

FUNCIONAMIENTO

El funcionamiento consta de dos partes: una virtual y otra física. La virtual se desarrolla en una página web. Un requerimiento para hacer uso de las funciones es que el usuario ingrese sesión creándose una cuenta. Para esto se le pedirá el mail, un nombre de usuario (Ambos deben ser únicos en el sistema) y una contraseña que se mostrara con los caracteres "*" y deberá contener más de 8 caracteres, al menos una mayúscula, una minúscula y un número. Al haber iniciado sesión se modificará el botón de iniciar sesión y pasará a ser un círculo indicando que el usuario pudo loguearse exitosamente.

Cuando quiera ver qué recetas hay disponibles en la página, se mostrará una vista previa con una foto del plato y el nombre. Estas podrán ser filtradas por dificultad, calificación, autor o ingredientes. Al ingresar a un plato en particular podrá guardarlo para consultarlo luego, añadirlo al menú semanal o puntuarlo si es que no las creo él. Para añadir la receta se le mostrará un modal para que elija la cantidad de personas, el día de la semana y momento en que querrá añadirlo. En caso de que ya tenga una receta asignada en ese día y momento se le mostrará el respectivo error, sino irá al menú semanal para indicarle al usuario que se agregó la receta exitosamente. Si quiere eliminar una, deberá entrar en ella desde su menú y tocar el botón "Eliminar receta".

El menú semanal se organizará con un cuadro de doble entrada donde tendrá en filas los días de la semana (D, L, M, X, J, V, S) y en columnas los momentos (D, A, M, C). Los campos que no tienen asignada una receta tendrán una imagen de un plato con unos cubiertos que, al clicar allí, te dirige a la sección donde están todas las recetas para que puedas elegir una.

Para cargar productos a la despensa virtual lo hará con un lector de código de barras por medio de la Raspberry. Se abrirá un programa donde deberá iniciar sesión con su mail y contraseña y seleccionar la opción que desea hacer con su producto (Eliminar o agregarlo). Al escanearlo, se le mostrarán los datos del mismo (Nombre, marca, categoría) y un campo para que ingrese la cantidad que va a eliminar o agregar acorde a la opción elegida. En caso de que el producto no existe mostrará un mensaje diciéndolo.

Además, quien utilice la página web podrá crear sus propias listas que serán completadas por ítems. Estos pueden ser tildados (Si es que fueron completados) o eliminados. Dentro de la lista, el usuario podrá renombrarla, modificar la vista (Elegir que se muestren solo los ítems sin completar) o eliminarla

Teniendo en cuenta que las recetas de comida varían según la cultura, los lugares geográficos la persona podrá cargar recetas propias con una foto del plato (Deben ser PNG o JPEG) indicando el paso a paso, los ingredientes, la dificultad y así se unirá a las recetas de la página. Además, cuando lo desea podrá eliminarlas.

En cualquier parte donde el usuario no cumpla con lo solicitado, ya sea porque dejó libre un campo al crear una receta o quiso añadir una comida a un lugar ya ocupado se le mostrará un mensaje indicando el error.

Mientras el usuario navega entre las distintas secciones se mostrara una página que haga alusión a que se está cargando.

La implementación de la página consta de ciertos componentes que detallaremos luego.

IMPLEMENTACIÓN

Cómo lograremos implementar el sistema

Este sistema será publicitado en las redes sociales y de forma oral con el fin de que sea conocido por la mayor cantidad de gente posible.

Nuestro objetivo son las familias donde cada integrante pueda acceder a la página e ir colaborando en la creación del menú semanal. De todos modos, también apuntamos a que personas solas adopten nuestro sistema y puedan utilizar sus beneficios de forma sencilla. Sin embargo, no nos limitaremos a la página web, en un futuro el sistema podrá ser implementado en formato de aplicación web teniendo en cuenta que la implementación de dispositivos móviles ha crecido enormemente en los últimos años.

OBJETIVOS

Objetivo general del proyecto

Desarrollar una página que optimice el tiempo de la preparación de las comidas semanales ya que el usuario sabrá con qué ingredientes cuenta sin la necesidad de estar en su casa y simplifique la elección de qué comer cada día.

Objetivos específicos del proyecto

- Brindar una amplia variedad de recetas.
- Acortar el tiempo de búsqueda de una receta.
- Mejorar la calidad alimenticia de los usuarios.
- Promover la actividad culinaria en los usuarios.
- Ayudar a la administración de la despensa.
- Mantener el buen estado de los alimentos.
- Eficacia y eficiencia a la hora de proveer los puntos anteriores.

DEFINICIONES FUNCIONALES BÁSICAS

Funcionalidades básicas de los componentes

- a. Servidor: Recopila los datos que le envía la aplicación para realizar todas sus operaciones.
- b. Página web: Medio que mostrará y le permitirá al usuario hacer uso de las funcionalidades explicadas anteriormente.
- c. Dominio: Lugar donde se alojará la página web.
- d. Lector de código de barra:
 - i. Esperando código de Barra: Permanece en este estado hasta que alguien introduzca el código para seguir al siguiente paso.
 - ii. Código de barra recibido: El servidor recibe los datos del código, le pide al usuario que ingrese la cantidad de dicho producto y lo almacena en la despensa.
- e. Raspberry Pi 3: Dispositivo sobre el cual estará montado el lector de código de barra.
- f. Base de datos: Los datos serán almacenados en MongoDB.
- g. API REST: Se hará en JAVA y se encarga de realizar las solicitudes Http. La información la debe recibir en formato JSON.

BENEFICIOS

- Mejor administración de la despensa.
- Posibilidad de ver receta acorde a distintos criterios.
- Planificación de comidas.
- Organizar las tareas.
- Página web intuitiva.

ETAPAS DEL PROYECTO

- Desarrollo intelectual del proyecto.
- Diseño de la página web.
- Maquetado y desarrollo de la página web.
- Pruebas del sistema.
- Supervisión de funcionamiento.
- Publicidad y difusión.
- Cierre del proyecto.

FACTORES DEL ÉXITO

- Gran demanda en el mercado y poca oferta.
- Propuesta innovadora.
- Publicidad en las redes sociales.