

DOCUMENTACION TECNICA

RobustRounce

Pagina de Recetas

ÍNDICE

1. INTRODUCCION

- 1.1 Presentación y Objetivos
- 1.2 Contexto
- 1.3 Estructura del Documento

2. ESPECIFICACION

- 2.1 Introducción
 - 2.1.1 Propósito
 - 2.1.2 Ámbito
 - 2.1.3 Visión Global
- 2.2 Descripción General
 - 2.2.1 Perspectiva de la pagina
 - 2.2.2 Funciones de la pagina
 - 2.2.3 Características del usuario
 - 2.2.4 Restricciones generales
 - 2.2.5 Supuestos y Dependencias
- 2.3 Requisitos específicos
 - 2.3.1 Requerimientos funcionales
 - 2.3.2 Requerimientos de interfaces externos
 - 2.3.3 Requerimientos de eficiencia
 - 2.3.4 Obligaciones del diseño
 - 2.3.4.1 Estándares cumplidos
 - 2.3.4.2 Limitaciones hardware
 - 2.3.5 Atributos
 - 2.3.5.1 Seguridad
 - 2.3.5.2 Facilidades de mantenimiento
 - 2.3.5.3 Portabilidad
 - 2.3.5.4 Otros requerimientos

3. ANALISIS

- 3.1 Introducción
- 3.2 Diagramas
 - 3.2.1 Diagramas de casos de uso
 - 3.2.2 Diagrama de Entidad-Relación

4. DISEÑO

- 4.1 Introducción
- 4.2 Capa de Presentación
- 4.3 Capa de negocio o lógica de la aplicación
- 4.4 Capa de persistencia o datos

5. IMPLEMENTACION

5.1 Tecnologías utilizadas en el desarrollo del proyecto

5.2 Descripción del Proyecto

6. EVALUACION

6.1 Introducción

7. CONCLUSION

7.1 Fase 2

1. INTRODUCCION

1.1.-Presentacion y Objetivos

Esta documentación de la página describe los requisitos técnicos que deben reunirse para poder crearlo, tomando en cuenta las necesidades que lleguen a ocupar el usuario. El objetivo de dicha web es la facilidad de encontrar las 3 comidas del día más el snack, así como proporcionar el tiempo de su preparación e incluso que el usuario pueda subir sus propias recetas.

La web es accesible desde cualquier navegador por Internet, se trata de dar una visión de las 3 comidas, botanas o postres lo más completo posible.

En cuanto a los usuarios, la página tiene varios tipos. Por un lado, están los usuarios no registrados, que únicamente pueden observar recetas, buscar perfiles y compartir. Por otro están los usuarios registrados, que pueden acceder a la mayor funcionalidad dentro de la página y por último el administrador gestiona la base de datos del sistema.

1.2.-Contexto

Para el desarrollo de esta página se realizaron diversas reuniones entre cada uno de los integrantes del equipo para poder desarrollar la forma en cómo diseñar cada ventana, la información que tendrían la base de datos, también se tomo un taller de UX para poder entender que es lo que faltaba en la pagina para poder satisfacer todas las necesidades de los usuarios.

Se distribuyo el trabajo en 2 fases, en la primera fase el diseño de la web, interfaces y conexiones y en la segunda fase se modificara la pagina para agregar nuevas funciones.

1.3.-Estructura del documento

El presente documento está dividido en una serie de capítulos que corresponden, básicamente, a las distintas etapas que conforman el proceso de desarrollo de la página. Estas etapas han sido:

- a) **Especificación de requisitos:** Se redactó de una manera global una primera visión del proyecto donde señalamos los requisitos que debía cumplir. La finalidad de esta etapa es plasmar el acuerdo entre el desarrollador y el cliente acerca de las funcionalidades del proyecto.
- b) **Análisis:** Se realizó el modelado conceptual de la futura solución mediante el uso de diagramas (diagrama de entidad-relación y diagramas de casos de

uso). Los modelos ayudan a visualizar como es el sistema, proporcionando diseño de plantillas que sirven de guía en la construcción de la aplicación.

- c) **Diseño:** Se utilizaron los elementos y modelos obtenidos durante el análisis para transformarlos en mecanismos que puedan ser utilizados en un entorno web con las características y condiciones que establecen este tipo de entornos. Se diseñaron varios diseños para las ventanas para ver cual quedaría más. Tanto la etapa del análisis como la del diseño están desprovistas de código. Un buen análisis y un buen diseño son la mejor forma de llegar a producir software de calidad.
- d) **Implementación:** Se utilizaron los elementos obtenidos en el diseño para permitir la elaboración del producto o prototipo funcional, es decir, que puede ser puesto en marcha y sometido a pruebas. Para ello se consideraron las diversas tecnologías que han intervenido en la elaboración de dicho producto.
- e) **Evaluación y pruebas:** Esta fase se centró en la comprobación del correcto funcionamiento del producto desarrollado mediante una serie de pruebas.

2. ESPECIFICACIONES

2.1.-Introduccion

2.1.1.-Proposito

El propósito de la especificación de requisitos es definir cuáles son los requerimientos que debe tener la página web que se va a desarrollar y describir la funcionalidad del usuario a lo largo de ella.

2.1.2.-Ambito

El desarrollo del sitio web está orientado a ofrecer diversos contenidos y funcionalidades que ayuden a poder obtener información sobre recetas de las 3 comidas del día, buscar al usuario no registrado y a obtener información sobre recetas, buscar, crear, modificar, iniciar sesión al usuario registrado. En la aplicación se diferencian, por tanto, dos partes bastante claras: la pública y la privada. La parte pública será accesible por todo el mundo y tendrá las recetas y buscador. La parte privada será para uso exclusivo de usuarios registrados y contendrá información más específica, podrá crear, guardar, etc.

2.1.3.-Vision Global

A continuación se realizará la descripción general del sistema desarrollado con sus funciones, características del usuario, restricciones y recetas. También se expondrá una especificación detallada de los requisitos detectados.

2.2.- Descripción General

2.2.1.-Perspectiva de la página

La aplicación desarrollada pretende dar información sobre el procedimiento de algunas recetas, así como el modo de preparación, con un tiempo estimado de preparación de cada receta, tendrá 9 recetas aleatorias. Se podrá acceder a la aplicación desde cualquier sistema operativo que tenga conexión a Internet utilizando un navegador web.

2.2.2.-Funciones de la página

A continuación se muestran las funciones que conforman la aplicación, según el tipo de usuario que se encuentre conectado.

Usuario No Registrado

- **Registro:** Aparece el registro para ser un usuario registrado.
- **Búsqueda:** Buscar recetas o perfiles
- **Recetas:** Observar cada una de las recetas que se encuentren.

Usuario Registrado

- **Cerrar sesión:** Se muestra un botón para que el usuario cierre su sesión. Cuando se pulsa se le redirige a la página de inicio.
- **Crear:** Podrá crear recetas.
- **Búsqueda:** Buscar recetas o perfiles.
- **Recetas:** Observar cada una de las recetas que se encuentren.
- **Iniciar Sesión:** Se inicia sesión en caso de ser usuario registrado.
- **Modificar:** Podrá modificar sus propias recetas.

Administrador

- **Crear:** Podrá crear recetas.
- **Modificar:** Poder modificar cualquier receta.
- **Iniciar Sesión:** Se inicia sesión de administrador.
- **Cerrar Sesión:** Cerrar sesión de administrador.
- **Búsqueda:** Buscar recetas o perfiles.
- **Recetas:** Observar cada una de las recetas que se encuentren.
- **Eliminar:** Eliminar tanto recetas, como perfiles.

2.2.3.-Características del usuario

Se puede diferenciar entre dos tipos de usuarios, los usuarios no registrados y los usuarios registrados.

Usuarios no registrados

Este tipo de usuarios solamente tendrán acceso a observar recetas y realizar búsquedas.

Usuarios registrados

Este tipo de usuarios son los que tienen acceso crear recetas, observar recetas, modificar recetas, iniciar sesión, cerrar sesión y búsqueda.

Administrador

El administrador se encargará de la gestión de la base de datos del sistema, tiene las mismas funciones que un usuario registrado pero algo que puede hacer y los usuarios no es eliminar perfiles o recetas.

2.2.4.-Restricciones generales

Al tratarse de una aplicación web, se requiere un ordenador con un navegador convencional y una conexión a Internet básica.

2.2.5.-Supuestos y Dependencias

La página desarrollada trabaja al margen de cualquier hardware o software. La única dependencia importante que podemos encontrar está relacionada con el servidor web donde se encuentre alojado nuestro portal. Menos importante pero a tener en cuenta es el hecho de que el diseño de la interfaz de la página ha sido realizado en angular.

2.3.- Requisitos Específicos

2.3.1.-Requerimientos funcionales

A continuación se describen las diversas funciones que ofrece la página web, clasificadas según el tipo de usuario que accede al servicio.

Usuarios No Registrados

Las funciones de un usuario no registrado es realizar un registro, búsqueda, recetas.

El registro se realiza en iniciar sesión hay un enlace que dice registro se da clic y te manda a una ventana donde al momento de registrarse la pantalla de inicio se cambia a una pantalla de inicio de usuario.

Búsqueda se encuentra en recetas ya sea para buscar un nombre de receta específico o solo una parte del nombre.

En recetas aparecerá en inicio las opciones que se desee ya sea desayuno, colación, cena, comida.

Usuarios Registrados

Las funciones de un usuario registrado es iniciar sesión, cerrar sesión, modificar, crear y recetas.

Iniciar sesión es con correo y contraseña después despliega la ventana de inicio de usuario registrado.

Cerrar sesión al momento de que se cierra la ventana cambia a inicio de un usuario no registrado.

Modificar es para modificar sus propias recetas se encuentra en inicio de usuario.

Crear es para crear sus propias recetas de encuentra en el inicio del usuario.

En recetas aparecerá en inicio las opciones que se desee ya sea desayuno, colación, cena, comida

Administrador

Las funciones de un usuario registrado es iniciar sesión, cerrar sesión, modificar, crear, recetas y eliminar

Iniciar sesión es con correo y contraseña después despliega la ventana de inicio de administrador.

Cerrar sesión al momento de que se cierra la ventana cambia a inicio de un usuario no registrado.

Modificar es para modificar recetas de cualquier usuario.

Crear es para crear más recetas para la página.

En recetas aparecerá en inicio las opciones que se desee ya sea desayuno, colación, cena, comida.

Eliminar es para borrar recetas o perfiles.

2.3.2.-Requerimientos de interfaces externos

Interfaces de usuario

Las zonas que conforman la interfaz gráfica con la que interactuará el usuario que haga uso del portal web, es decir al momento de elegir cual de las 3 comidas, botanas o postres que se quiera hacer.

Interfaces hardware

Al tratarse de una aplicación web, se podrá visualizar sobre cualquier sistema operativo.

Interfaces software

La aplicación funcionará en cualquier máquina con un navegador web y conexión a Internet.

Interfaces de comunicaciones

Las comunicaciones se efectuarán siguiendo el protocolo HTTP mediante conexiones TCP/IP.

2.3.3.-Requerimientos de eficiencia

Debido a la metodología empleada en el diseño de la aplicación, el portal web tiene un rendimiento del 100% independientemente del hardware y software utilizado. Los únicos factores que pueden influir son las velocidades de conexión del cliente y del servidor. En cuanto al servidor, actualmente la mayoría cuentan con velocidades de subida más que suficientes para nuestras necesidades. Respecto al cliente, las velocidades ofrecidas actualmente por los ISP también son más que suficientes para la correcta transmisión de datos entre el cliente y el servidor.

2.3.4.-Obligaciones del diseño

2.3.4.1.-Estándares cumplidos

Se han intentado cumplir los estándares de cualquier web con acceso seguro, creando un sistema de autenticación para que nadie pueda acceder a una zona de la web a la que no tiene permiso de acceso. El idioma elegido para la presentación de las páginas ha sido el español.

2.3.4.2.-Limitaciones hardware

Al tratarse de una aplicación web no se requiere un hardware específico. El servidor que albergará la base de datos del sistema deberá permanecer conectado a Internet

las 24 horas, puesto que este host será quien atienda las peticiones de lectura y escritura de los usuarios que accedan a la intranet.

2.3.5.-Atributos

2.3.5.1.-Seguridad

La seguridad es un componente fundamental en el portal. La administración del sitio web está sujeta a la identificación satisfactoria del administrador en la aplicación, de forma que ningún usuario anónimo o visitante pueda, por ejemplo, añadir o eliminar usuarios en la base de datos. Para asegurar la identidad del administrador se requerirá un nombre de usuario y contraseña que autenticará a éste en la página. La información acerca de la cuenta se guardará en la base de datos. El proceso de login o autenticación llevará al administrador al panel de administración desde donde podrá gestionar el sitio web del centro.

2.3.5.2.-Facilidades de mantenimiento

El mantenimiento básico de la aplicación se llevará a cabo por el administrador. Sin embargo, cualquier cambio que se deseara introducir y requiriese de la modificación de la base de datos, así como implementar nueva funcionalidad, deberá ser llevada a cabo por el programador de la web.

2.3.5.3.-Portabilidad

La página ha sido diseñada con tecnología libre, luego podrá ser soportada por cualquier plataforma y sistema operativo. Por lo mismo, se podrá acceder a ella desde cualquier navegador

2.3.5.4.-Otros requerimientos

El portal usa una base de datos MySQL donde se almacena toda la información referida al centro como usuarios, servicios, etc. Las consultas a la base de datos se realizan por parte del servidor web mediante su API de acceso a bases de datos MySQL.

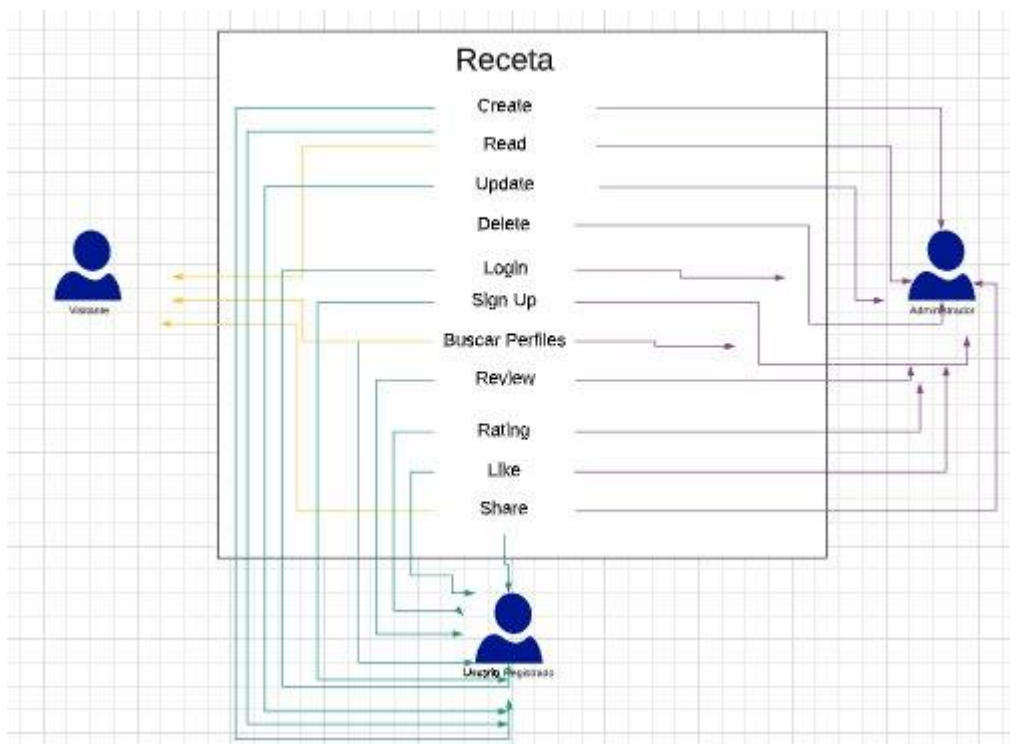
3. ANALISIS

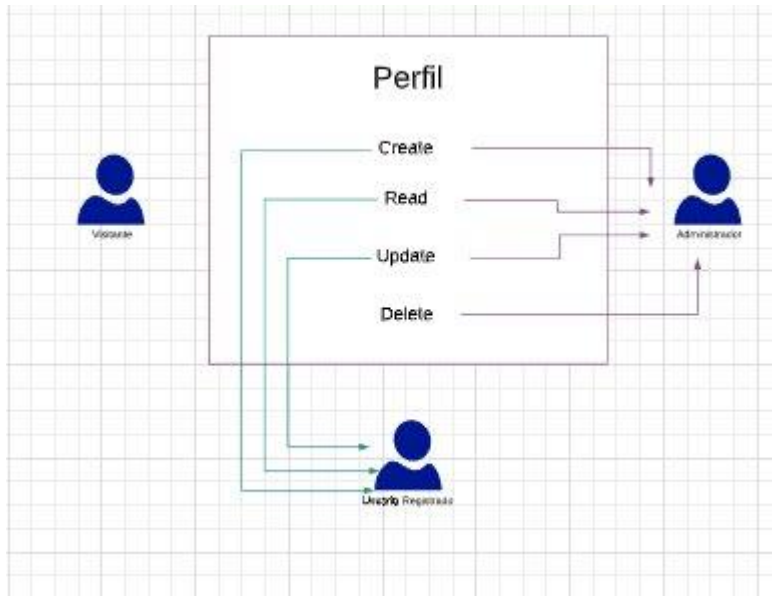
3.1.-Introducción

Este modelo dispone de multitud de diagramas que ayudan a comprender la complejidad del futuro sistema, permitiéndonos plasmar en un lenguaje estándar aquellas funcionalidades, requisitos y demás características que hemos detectado en el sistema.

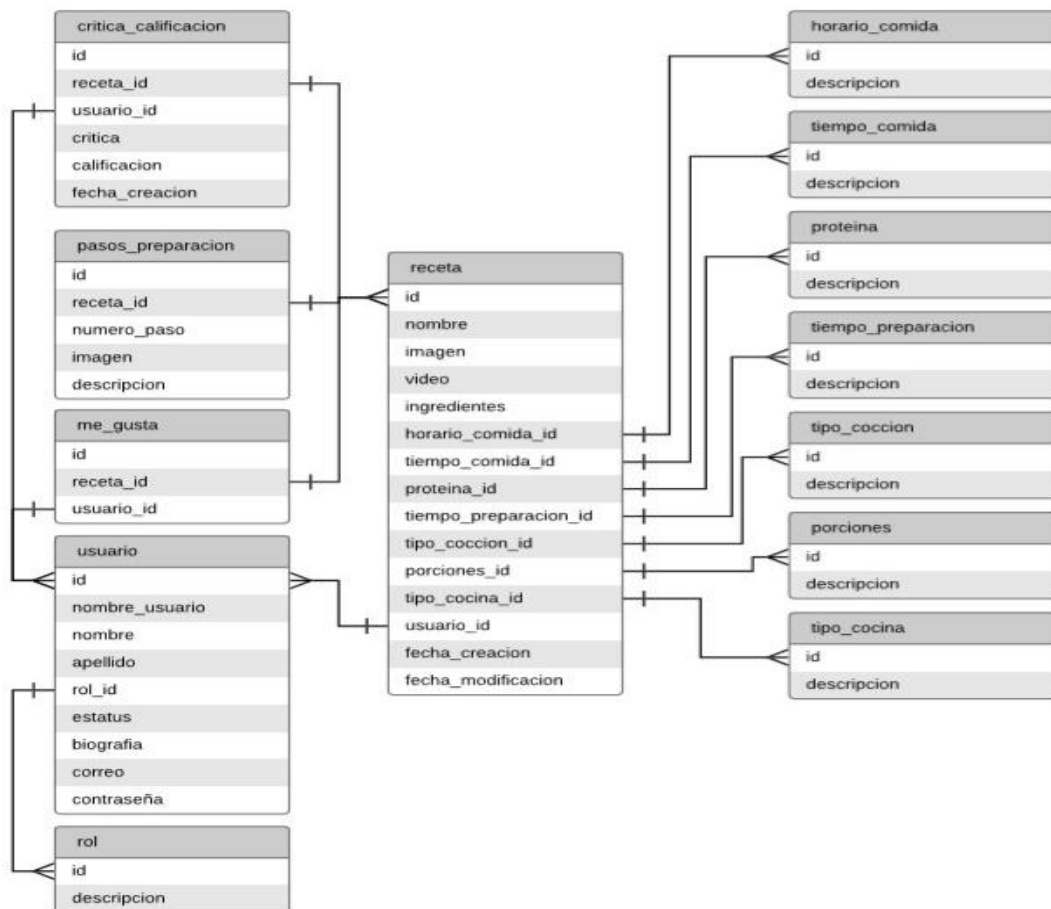
3.2.-Diagramas

3.2.1.-Diagramas de casos de uso





3.2.2.-Diagrama de Entidad-Relación



4. DISEÑO

4.1.-Introducción

El diseño es el proceso que extiende, refina y reorganiza los aspectos detectados en el proceso de modelado conceptual para generar una especificación rigurosa del sistema de información siempre orientada a la obtención de la solución del sistema software.

4.2.-Capa de Presentación

La capa de presentación se puede definir como el conjunto de componentes software que implementan la interacción con los usuarios a través de una representación visual de la página, proporcionando a los usuarios una forma de acceder y controlar los datos y los servicios de los objetos. A partir de la interfaz grafica, el usuario podrá navegar por las distintas páginas para poder obtener toda la información que desee, o aportarla en caso de ser necesario.



4.3.-Capa de negocio o lógica de la aplicación

La capa de negocio se puede definir como el conjunto de componentes software que implementan completamente el comportamiento de las clases del dominio, especificadas en la fase de modelado conceptual. Es en este nivel, por tanto, donde se implementa la funcionalidad de la aplicación web.

Es decir es el lugar donde se encuentra guardada todos los datos de la página como las recetas, información de usuarios.

4.4.-Capa de persistencia o datos

En el proyecto la capa de persistencia se corresponde con la base de datos de la aplicación y las distintas tablas que la conforman.

5. IMPLEMENTACION

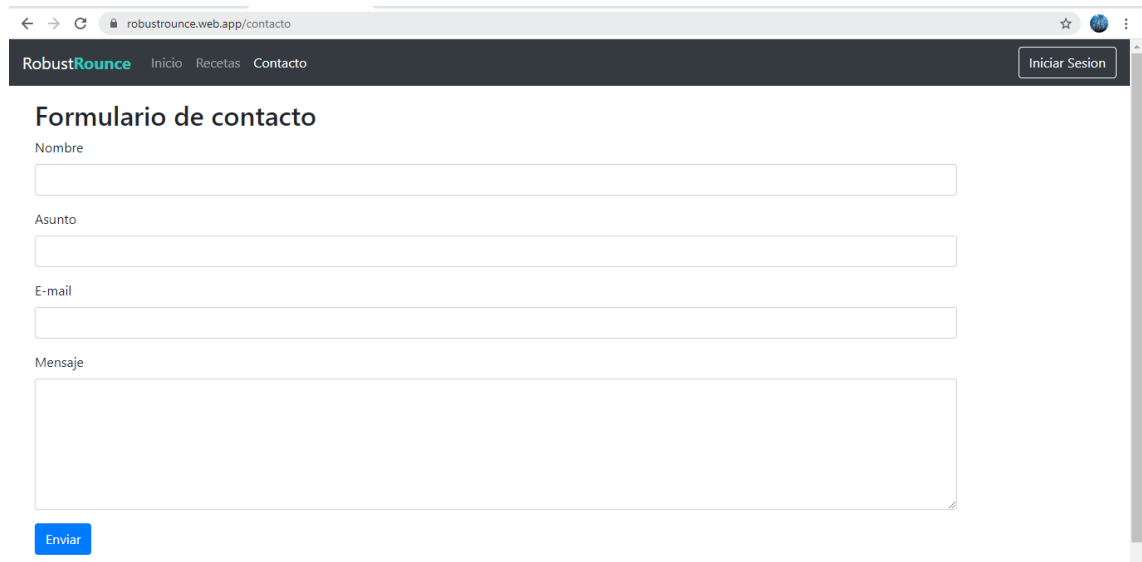
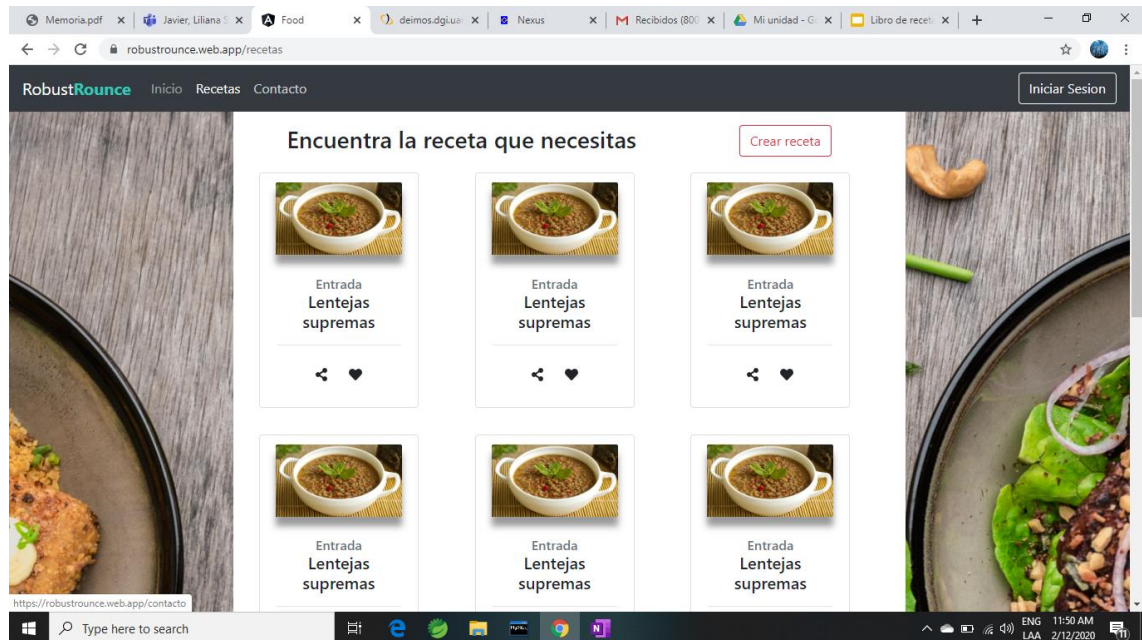
5.1.-Tecnologías utilizadas en el desarrollo del proyecto

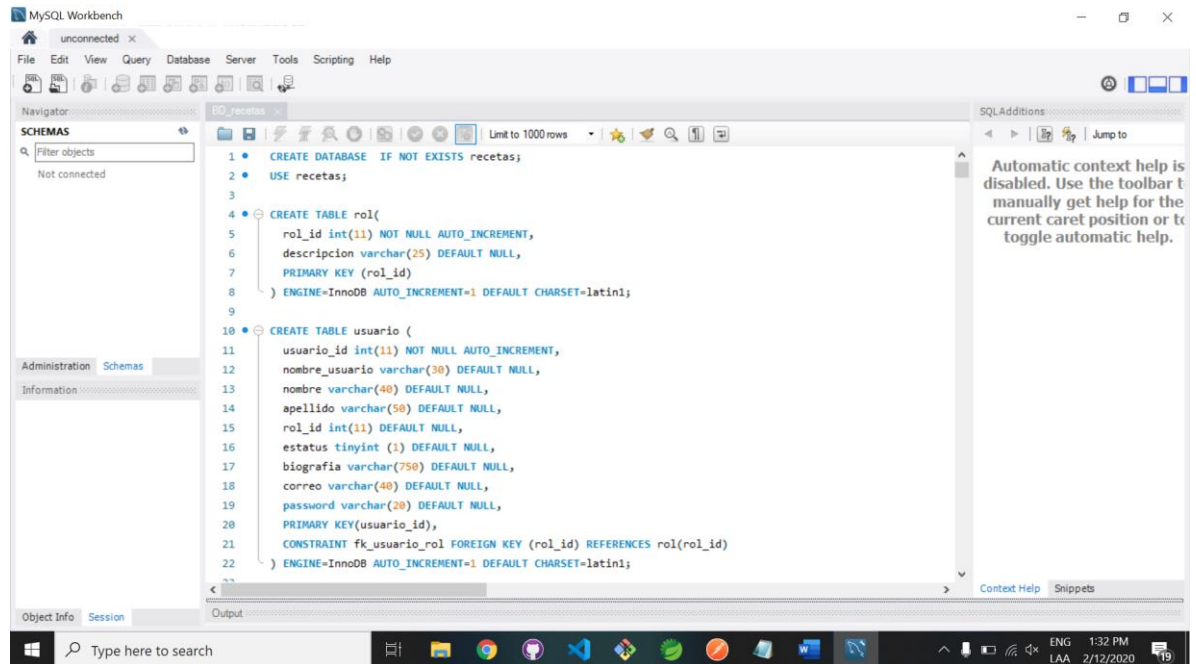
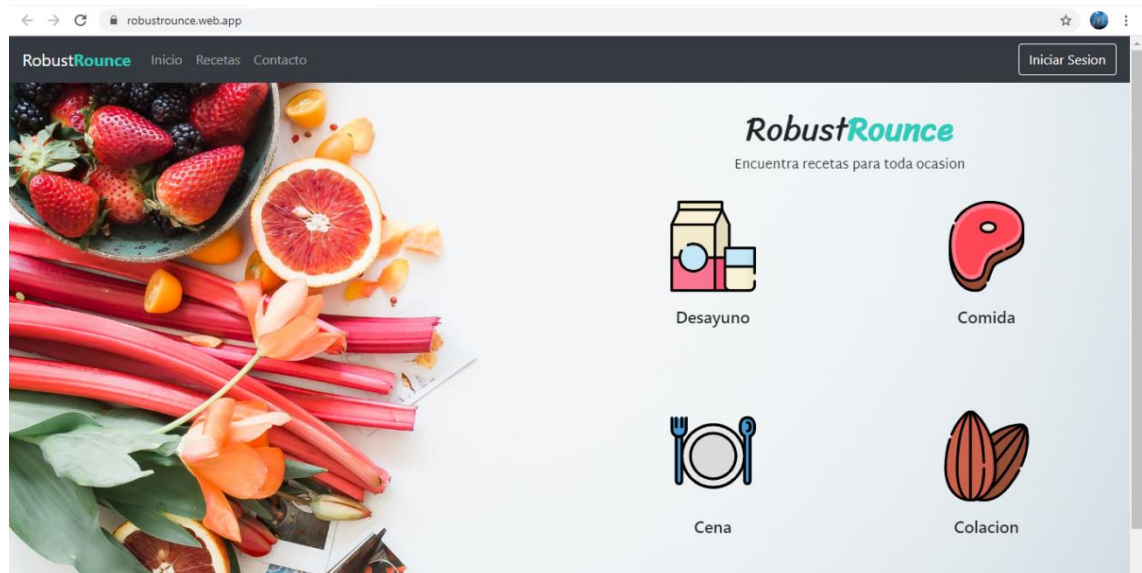
- ❖ HTML
- ❖ ANGULAR
- ❖ Plataforma SANDBOX
- ❖ MySQL
- ❖ SQL
- ❖ JAVA
- ❖ Plataforma SpringToolSuite4.

5.2.-Descripción del Proyecto

Las páginas Web que componen la aplicación están implementadas siguiendo una estrategia basada en contenidos, es decir, las páginas Web se estructuran en zonas (divs) donde cada una es responsable de proporcionar cierta información sobre un contenido en concreto. A continuación va a procederse a hacer una descripción del proyecto siguiendo el esquema por capas que se ha seguido para implementarlo. Para cada capa, se ha elegido un fichero de los que la conforman para explicar su estructura, ya que el número de zonas o divs es siempre el mismo

6. VALIDACION





```

@GetMapping("/Recetas/FindbyNombre/{nombre}")
@ResponseStatus(HttpStatus.OK)
public List<Receta> findRecetaByNombreContaining(@PathVariable("nombre") String nombre){
    return recetaService.findRecetaByNombreContaining(nombre);
}

@GetMapping("/Recetas/{horario_comida_id}/{tiempo_comida_id}")
@ResponseStatus(HttpStatus.OK)
public List<Receta> findRecetaByHorarioComidaAndTiempoComida(@PathVariable("horario_comida_id") Integer horario_comida_id,
    HorarioComida horarioComida = new HorarioComida();
    horarioComida.setHorario_comida_id(horario_comida_id);

    TiempoComida tiempoComida = new TiempoComida ();
    tiempoComida.setTiempo_comida_id(tiempo_comida_id);

    return recetaService.findRecetaByHorarioComidaAndTiempoComida(horarioComida, tiempoComida);
}

```

7. Conclusión

7.1.- fase 2:

- Redes sociales de la página
- Poder compartir tanto para usuarios no registrados como registrados
- Formulario contacto.
- Búsqueda de filtros avanzados
- Super y descuento
- Calificación
- Agregar alergias al momento del registro
- Chat entre usuarios
- Costo de ingredientes
- Calorías de cada platillo
- Información nutricional
- Subir fotos y vídeos