

RicettApp

**Integrantes:** Sebastian Contreras C.

Jorge Echeverría R.

Lucas Sandoval V.

Carrera: I.C.I

**Asignatura:** Programación

**Código:** ICC264-1

**Profesor:**  Dr. Samuel Sepulveda C.

Temuco, miércoles 25 de abril de 2018.

**ÍNDICE**

[INTRODUCCIÓN 1](#_Toc512183848)

[RESUMEN DEL CASO 2](#_Toc512183849)

[PRINCIPALES SECCIONES DE SOLUCIÓN 3](#_Toc512183850)

[DEFINICIÓN INICIAL DE DATOS QUE GESTIONARA LA SOLUCIÓN 4](#_Toc512183851)

[PLAN DE TRABAJO 5](#_Toc512183852)

[CARTA GANTT 5](#_Toc512183853)

[LINK PROYECTO 7](#_Toc512183854)

[CONCLUSIONES 7](#_Toc512183855)

[Jorge 7](#_Toc512183856)

[Seba 7](#_Toc512183857)

[Lucas 7](#_Toc512183858)

[BIBLIOGRAFÍA 8](#_Toc512183859)

Se adjunta Anexo con explicación detallada de los métodos utilizados.

# INTRODUCCIÓN

El meteórico avance de la tecnología ha traído consigo una gran variedad y cantidad de aplicaciones que ayudan a simplificar tareas que hace algún tiempo eran mucho más complicadas, que tomaban un tiempo mayor o que eran incómodas de realizar.

Quien no se ha encontrado en la disyuntiva de, ¿qué puedo cocinar hoy?, por qué no quiero comer lo mismo de ayer, ¿qué puedo cocinar con lo que tengo a la mano?, ¿cómo puedo hacer X plato? Estás preguntas requieren de una respuesta rápida, dado que en la actualidad el tiempo de las personas es muy reducido y tener que buscar información en varias fuentes es un proceso muy lento y que tiende a llevar a malos resultados, considerando el problema.

Este documento contiene una solución a las preguntas anteriores, RicettApp, se detalla lo que es capaz de realizar el programa, se modela la aplicación y se fija un plan de trabajo para llevarlo a cabo.

# RESUMEN DEL CASO

RicettApp es un programa que le facilita a sus usuarios la experiencia de cocinar, pues esta aplicación no solamente brinda el acceso a instrucciones de cómo preparar una determinada comida como muchos otros programas, sino que también le permite a sus usuarios filtrar entre las recetas disponibles aquellas que posean en su preparación ingredientes que estos tengan en su cocina o que sean de fácil acceso, lo cual es bastante beneficioso para ellos, pues con este programa las personas ya no tendrán que preocuparse de típicos problemas como no tener ingredientes necesarios para preparar una buena comida a la hora de comer, cuando en realidad no saben de lo que son capaces de preparar con sus ingredientes en mano.

# DISEÑO PRINCIPALES INTERFACES GRÁFICAS

# 

# DEFINICIÓN INICIAL DE DATOS QUE GESTIONARA LA SOLUCIÓN

El programa manejará archivos de formato de .txt, los cuales almacenarán principalmente datos de tipo Sting y e int, que contendrán toda la información relacionada con respecto a una determinada receta.

Los datos de tipo String serán:

1. “Nombre”: que es el nombre de la receta.
2. “Descripción”: es decir, la descripción general de la receta.
3. "Ingredientes", que son los ingredientes que se usan para cocinar una determinada receta.
4. "Instrucción": que son los pasos a seguir para poder cocinar una determinada receta.
5. "ID": que será un número dado a una receta, para así poder buscarla y mostrarla con facilidad.

Los datos de tipo int serán:

1. "Estrellas", que será la valoración que los usuarios le darán a una receta según su grado de satisfacción.

# PLAN DE TRABAJO

Tras la elección del problema en la etapa de la inscripción, durante la primera etapa, el grupo ha llevado a cabo tareas de modelado, codificación y testeo del programa RicettApp, cabe destacar que en esta primera etapa no se han implementado ventanas ni algunos métodos debido a que aún no están dentro de los conocimientos del grupo. En el contexto del informe se hicieron las primeras aproximaciones a lo que serían las GUI’s. En prototipo se implementó una solución reducida al problema no contando con todo lo que será capaz de realizar RicettApp. Creación de la documentación, en este caso la explicación de los métodos.

Durante la segunda etapa, en primera instancia se llevará a cabo un refinamiento del primer modelado, posteriormente el grupo se enfocará en implementar nuevos métodos que en la primera etapa no se pudieron realizar, relacionados con conceptos de herencia e interfaces y objetos. Uno de los aspectos más destacables será la implementación de ventanas de interacción con el usuario. En este avance también se realizarán los testeos correspondientes para detectar posibles situaciones problemáticas y posibles optimizaciones de código.

Posteriormente, en la tercera etapa, el grupo se dedicará a corregir detalles finales detectados en el último testeo de la segunda etapa, posterior a las correcciones continuar con las pruebas, con el fin de entregar un programa funcional, acorde a lo establecido. También se realizarán las últimas optimizaciones y ordenamiento del código a fin de lograr que pueda ser mantenible y reutilizable a lo largo del tiempo. Terminar de escribir la documentación del proyecto.

El último hito será la entrega de RicettApp y la exposición grupal.

# 

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Etapas | Fecha Inicio | Fecha Término |
| Avance 1 | 19-03-2018 | 25-04-2018 |
| Avance 2 | 26-04-2018 | 30-05-2018 |
| Avance 3 | 31-05-2018 | 27-06-2018 |
| Versión Final | 28-06-2018 | 04-07-2018 |

# CARTA GANTT

# 

# 

# CONCLUSIONES

En esta primera etapa se ha logrado identificar y analizar una problemática sobre la que aplicar los conocimientos adquiridos, con el fin de encontrar una solución para esta. A través del modelado, una primera aproximación en términos de código y una versión temprana de interfaz gráfica que permita visualizar la interacción con el usuario, se pretende sentar las bases sobre las que agregar, elaborar y mejorar la solución propuesta.

De igual forma, se establece un orden y una planificación aproximada, con vista a los hitos que vienen. Se considera los conocimientos futuros esperados, especialmente respecto a la implementación de una interfaz gráfica, que si bien no se corresponda completamente con el ideal (dadas las diferencias entre una interfaz movil y la aproximación que nos permite java) permitirá relacionar de manera más interactiva la solución propuesta.

# LINK PROYECTO

*https://github.com/SACC92/RicettApp*

# BIBLIOGRAFÍA

GUI’s: *https://moqups.com*

*Carta Gantt:* http://www.free-power-point-templates.com