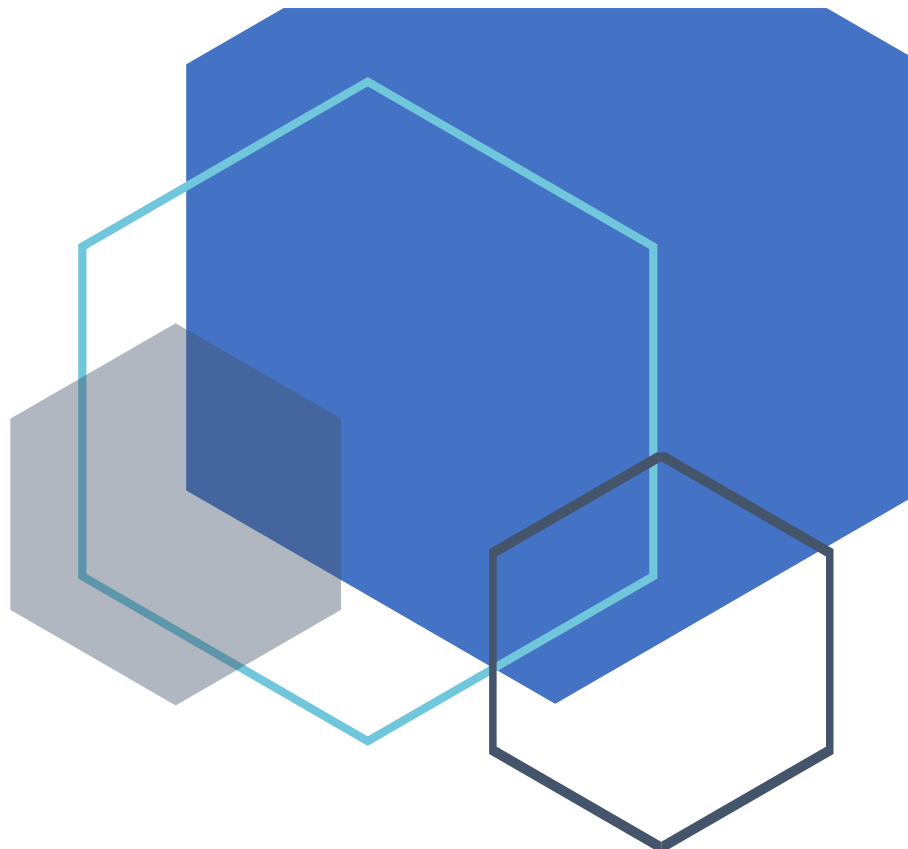


Alumna: Ana Maria Torres Olivo

Materia: Ingeniera de Programación

Matricula: 0849174X

Profesor: Ancelmo Rodríguez Parra



## Propuesta de proyecto a desarrollar

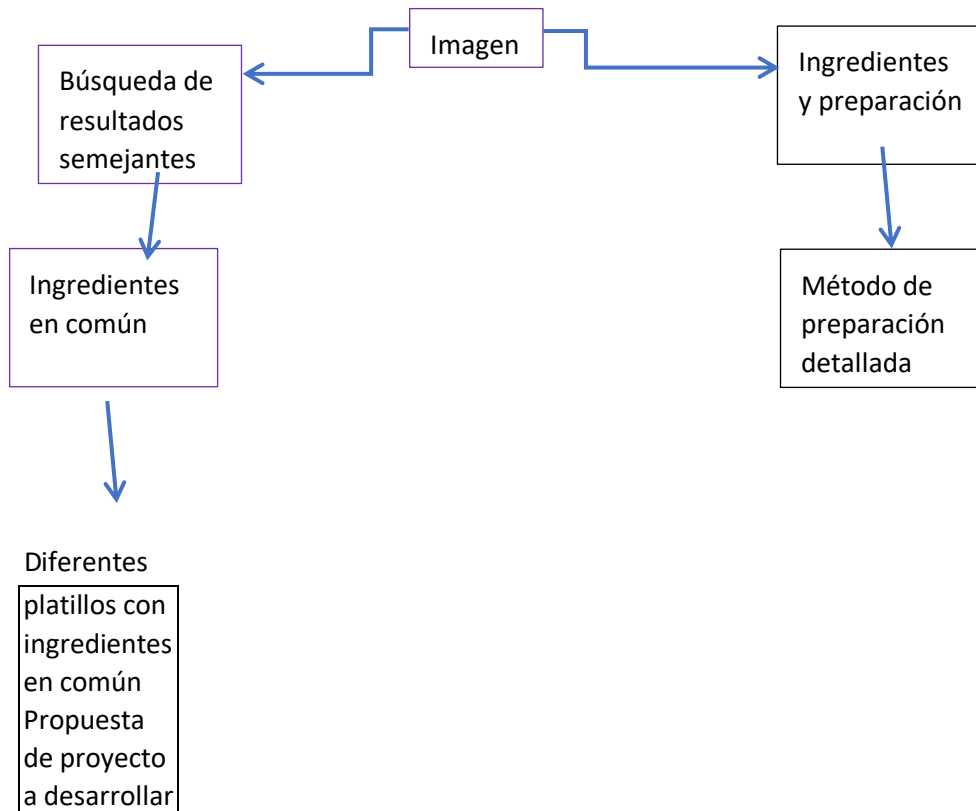
### Introducción

**Objetivo:** Se presentara el contenido del documento, permitiendo que el lector no experto tenga una idea clara del ámbito. Se desarrollará un proyecto, en el cual daremos al usuario la herramienta para que pueda identificar cualquier platillo que pueda capturar con su dispositivo móvil, y a partir de esa imagen se le mostrara ingredientes y métodos de preparación de dicho platillo . Tambien otorgándole diferentes posibilidades en la búsqueda de ingredientes o ya sea platillos que tengan una vista semejante a la que el usuario desea capturar.

**Objeto del proyecto:** Dar la herramienta al usuario de identificar platillos intentando ser lo más preciso en cuanto a la información, mediante imágenes o ingredientes del cual estén constituidos los mismos.

**Antecedentes:** El punto de partida para el desarrollo de este proyecto, lo tomo de manera personal ya que en mi familia hay personas estudiando la carrera de gastronomía y al llevar acabo sus investigaciones de la misma, No cuentan en ocasiones con la información detallada en cuanto ingredientes, especias, tipo de proteína o ingredientes que no son visibles en una sola imagen, fue en cuanto a la pregunta de ¿ como saber que hay detrás de esa imagen? O con esos ingredientes que aparecen en esa imagen, ¿Qué otros platillos se podrán preparar? Hace falta algo que nos muestre más información que solo una imagen

**Descripción General :** Con este proyecto se piensa llegar a alumnos o profesionales del ramo de la gastronomía lo tomen como una lluvia de ideas y puedan generar distintos platillos a partir de ingredientes en común , asi mismo alimentando la base de datos con diversas fotografías y pueda mostrar platillos semejantes al buscado por el usuario .



ELABORADO POR:

nombre	Ana Maria Torres Olivo
fecha	18 / noviembre/ 2021

REVISADO POR:

nombre	
fecha	

APROBADO POR:

nombre	
fecha	

**Propósito**

Se usan durante una fase de los requisitos de un proyecto y debe usarse como una manera de sacar los requisitos del software. Pueden extraerse algunas características como pantalla o formatos del reporte directamente del prototipo; Son útiles por estas razones.

Para el propósito de nuestra aplicación es darle al usuario una herramienta en la cual el pueda conocer diferentes platillos y de lo que están compuestos, sus ingredientes. Para esta aplicación estaremos considerando:

- El Costo.
- Los tiempos de la entrega.
- Informando los procedimientos.
- Los métodos de desarrollo de Software.
- La convicción de Calidad.
- La Aprobación y criterio de la comprobación.
- Los procedimientos de aceptación.

**Alcance**

Identifique el producto (s) del software para ser diseñado por el nombre (por ejemplo, Anfitrión DBMS, el Generador del Reporte, etc.)

Explique eso que el producto (s) del software que hará y que no hará.

Describe la aplicación del software especificándose los beneficios pertinentes, objetivos, y metas. Sea consistente con las declaraciones similares en las especificaciones de niveles.

Se piensa sea que la aplicación vaya dirigida a personas del ámbito gastronómico que pueda usarlo como apéndice para conocer los componentes de sus recetas. También que el público en general pueda apoyarse para conocer más sobre distintos platillos.



### **Definiciones, acrónimos y abreviaciones**

- Platillo: preparación que se usa para satisfacer las necesidades alimenticias de un comensal.
- Menú: compendio en el que se muestran los diferentes platillos que se sirven en un restaurant.
- Postre: preparación dulce, suele servirse al final de la comida.
- Entrada: platillo que se sirve al comienzo de la comida, casi siempre consta de algún cereal, Legumbres o arroz.
- Icono usuario: la persona que interactuara con la aplicación.
- Icono lupa: búsqueda por platillo o por ingrediente.
- Icono de corazón: favoritos del usuario.

### **Especificación de Requerimientos de Software**

Se está pensando que pueda funcionar para sistemas Android e IOS. Pero de momento estando en la etapa de desarrollo, solo nos enfocaremos en Android. Aun mis limitantes tecnológicas solo se desarrollen en una propuesta de la aplicación.

Ya que se necesitaría :

Android Studio es el entorno de desarrollo integrado (IDE) oficial para el desarrollo de apps para Android y está basado en IntelliJ IDEA. Además del potente editor de códigos y las herramientas para desarrolladores de IntelliJ, Android Studio ofrece incluso más funciones que aumentan tu productividad cuando desarrollas apps para Android, como las siguientes:

- Un sistema de compilación flexible basado en Gradle.
- Un emulador rápido y cargado de funciones.
- Un entorno unificado donde puedes desarrollar para todos los dispositivos Android.
- Aplicación de cambios para insertar cambios de código y recursos a la app en ejecución sin reiniciarla.
- Integración con GitHub y plantillas de código para ayudarte a compilar funciones de apps comunes y también importar código de muestra.
- Variedad de marcos de trabajo y herramientas de prueba.
- Herramientas de Lint para identificar problemas de rendimiento, usabilidad y compatibilidad de versiones, entre otros.
- Compatibilidad con C++ y NDK.
- Compatibilidad integrada con Google Cloud Platform, que facilita la integración con Google Cloud Messaging y App Engine.

### **Referencias**

<https://estandaresti.wordpress.com/2016/12/17/estandar-ieee-830-1998/#:~:text=El%20est%C3%A1ndar%20IEEE%20830%2D1998,de%20especificaci%C3%B3n%20de%20requerimientos%20de>  
<https://www.lancetalent.com/blog/se-crea-una-app-pasos-ca/>  
<https://developer.android.com/docs/quality-guidelines/core-app-quality?hl=es-419>  
[https://www.ctr.unican.es/asignaturas/is1/ieee830\\_esp.pdf](https://www.ctr.unican.es/asignaturas/is1/ieee830_esp.pdf)  
<https://developer.android.com/studio/intro?hl=es-419>

## **Perspectiva general**

### **Descripción General**

SRS debe describir los factores generales que afectan el producto y sus requisitos. Esta sección no declara los requisitos específicos. En cambio, mantiene un fondo de esos requisitos que se definen en detalle y les hacen más fácil entender.

### **Perspectiva del producto**

Este mismo lo estaremos enfocando lo más sencillo y amigable que sea con el usuario, también para que no sea complicado en el momento de usarlo. Ya que estamos en una etapa de planeación aún está por definir si el producto es independiente o totalmente autónomo, debe declararse que así es.

Si el SRS define un producto que es un componente de un sistema más grande, como frecuentemente ocurre, entonces esta subdivisión debe relacionar los requisitos de ese sistema más grande a la funcionalidad del software y debe identificar las interfaces entre ese sistema y el software. Un diagrama del bloque que muestra los componentes mayores del sistema más grande, las interconexiones, y las interfaces externas pueden ser útiles.

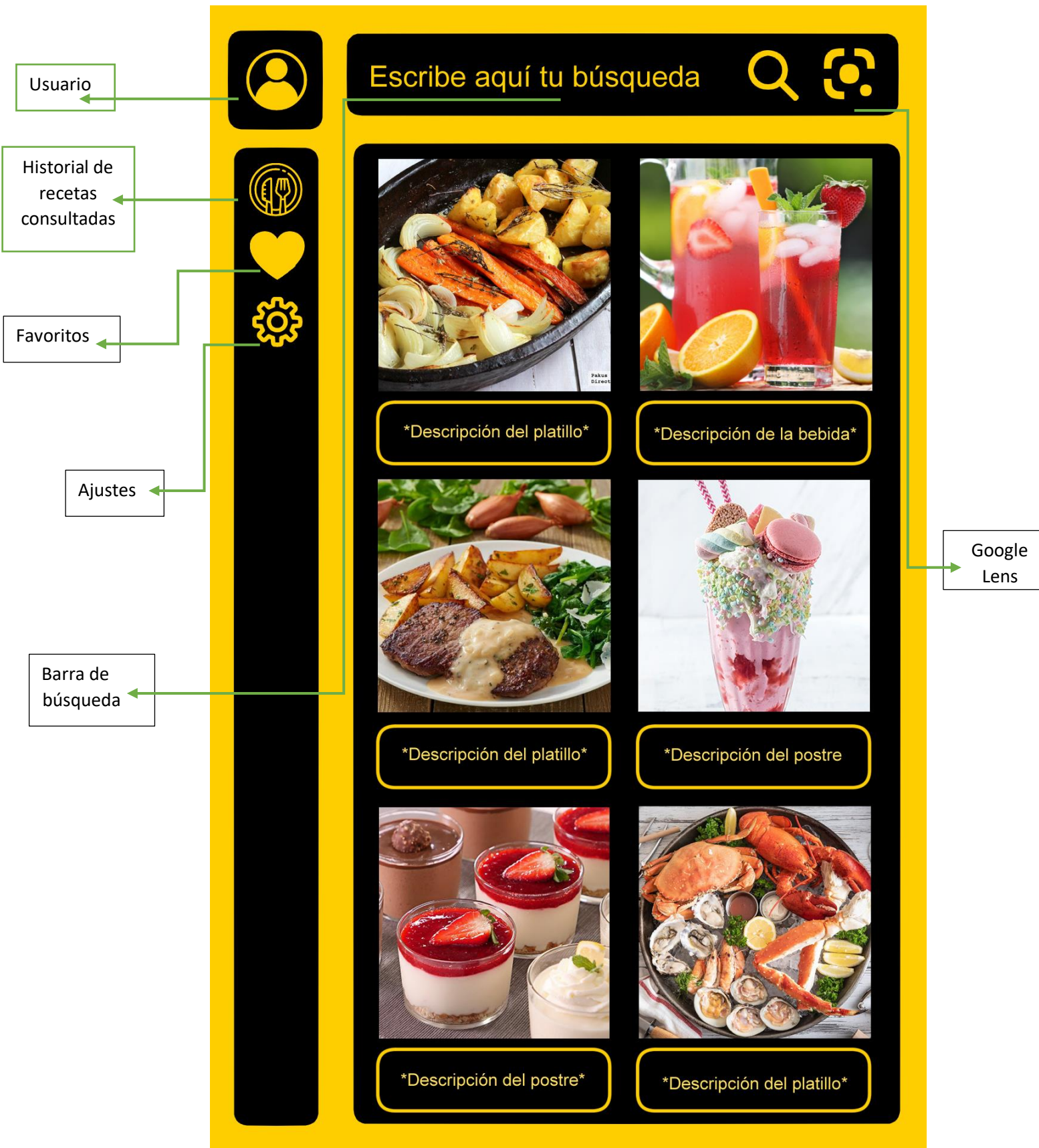
- las interfaces del Sistema, se está pensando sea aplicado para Android e IOS
- las interfaces del Usuario, se encuentra aún en fase de diseño.
- las interfaces del Hardware, sería enfocada en dispositivos móviles.
- las interfaces del Software, se está pensando sea aplicado para sistemas Android e IOS.
- las interfaces de Comunicaciones, ayuda del buscador de Google, Google Lens, y distintas páginas de recetas de cocina. Aun en diseño.
- la Memoria, aún está por definir.
- los Funcionamientos, se espera sea sencillo e intuitivo para el usuario.
- los requisitos de adaptación del Site.

### **Funciones del producto**

- Platillo: preparación que se usa para satisfacer las necesidades alimenticias de un comensal.
- Menú: compendio en el que se muestran los diferentes platillos que se sirven en un restaurant.
- Postre: preparación dulce, suele servirse al final de la comida.
- Entrada: platillo que se sirve al comienzo de la comida, casi siempre consta de algún cereal, Legumbres o arroz.
- Icono usuario: la persona que interactuara con la aplicación.
- Icono lupa: búsqueda por platillo o por ingrediente.
- Icono de corazón: favoritos del usuario.







### **Características del usuario**

Estas características generales de los usuarios intencionales del producto que incluye nivel educativo, experiencia, y la especialización técnica.

La aplicación va dirigida para las personas en el ámbito gastronómico, y también público en general tengo un interés por la cocina.

### **Restricciones Generales**

SRS debe proporcionar una descripción general de cualquier otro punto que limitará las opciones de los diseñadores.

- o las políticas reguladoras.
- o las limitaciones del Hardware.
- o las Interfaces a otras aplicaciones.
- o el funcionamiento Paralelo.
- o las funciones de la Auditoría.
- o las funciones de Control.
- o los requisitos de lenguaje.
- o los protocolos Señalados.
- o los requisitos de Fiabilidad.
- o Credibilidad de la aplicación.
- o la Seguridad y consideraciones de seguridad.

### **Suposiciones y Dependencias**

#### **Requerimientos Específicos**

Se especifica los requisitos lógicos para cualquier información que será puesta en un banco de datos.

- o Los tipos de información usadas por varias funciones.
- o La frecuencia de uso.
- o Accediendo las capacidades.
- o Las entidades de los datos y sus relaciones.
- o Las restricciones de integridad.
- o Requerimientos en la retención de datos.





### **Información de apoyo**

La información de apoyo hace más fácil al SRS para usarse, Incluye:

- Tabla de contenidos e índice

La tabla de contenidos e índice es bastante importante y debe seguir las prácticas de las composiciones generales

- Apéndices

Los apéndices no siempre son considerados parte del SRS real y no siempre son necesarios.

Ellos pueden incluir:

- Ejemplos de formatos de las entradas/salidas, las descripciones del análisis del costo que se estudiaron o resultados de estudios del usuario.
- Apoyando o dando información a fondo que puede ayudar a los lectores del SRS.
- Una descripción de los problemas a ser resuelto por el software.
- las instrucciones del empaquetamiento especiales para el código y los medios de comunicación para reunir la seguridad, exportar la carga inicial u otros requisitos. Cuando los apéndices son incluido, el SRS debe declarar explícitamente sí o no los apéndices serán considerados parte de los requisitos.

## Resumen: IEEE-STD-830-1998 - ESPECIFICACIONES DE LOS REQUISITOS DEL SOFTWARE



### Anexo A (Informativo)

#### Las plantillas de SRS

#### La Plantilla de A.1 de SRS Sección 3 organizada por el modo: Versión 1

- 3. Los requisitos específicos
- 3.1 requisitos de las interfaces externas
  - 3.1.1 interfaz con el usuario
  - 3.1.2 interfaz con el hardware
  - 3.1.3 interfaz con el software
  - 3.1.4 interfaces de comunicaciones
- 3.2 requisitos funcionales
  - 3.2.1 modo 1
    - 3.2.1.1 requisito 1.1 funcional
  - .
  - .
  - 3.2.1.n requisito 1.n Funcional
  - 3.2.2 modo 2
    - .
    - .
  - .
  - 3.2.m Modo m
    - 3.2.m.1 requisito Funcional m.1
    - .
    - .
    - 3.2.m.n requisito Funcional m.n
- 3.3 Requisitos del desarrollo
- 3.4 Restricciones del diseño
- 3.5 Atributos de sistema de software
- 3.6 Otros requisitos

#### La Plantilla de A.2 de SRS Sección 3 organizada por el modo: Versión 2

- 3. Los requisitos específicos
- 3.1. Los requisitos funcionales
  - 3.1.1 modo 1
    - 3.1.1.1 interfaces externas
      - 3.1.1.1.1 interfaz con el usuario
      - 3.1.1.1.2 interfaz con el hardware
      - 3.1.1.1.3 interfaz con el software
      - 3.1.1.1.4 interfaces de comunicaciones
    - 3.1.1.2 requisitos funcionales
      - 3.1.1.2.1 requisito 1 funcional
    - .
    - 3.1.1.2.n requisito Funcional n
    - 3.1.1.3 Actuación
    - 3.1.2 Modo 2
      - .
      - .
    - 3.1.m Modo m
      - 3.2 Restricciones del diseño
      - 3.3 Atributos de sistema de software
      - 3.4 Otros requisitos

#### La Plantilla de A.3 de SRS Sección 3 organizada por la clase del usuario

- 3. Los requisitos específicos

- 3.1 Requisitos de la interface externa
  - 3.1.1 interfaz del usuario
  - 3.1.2 interfaz del hardware
  - 3.1.3 interfaz del software
  - 3.1.4 interfaces de comunicaciones
- 3.2 Requisitos funcionales
  - 3.2.1 usuario clase 1
    - 3.2.1.1 requisito 1.1 funcional
    - .
    - .
    - 3.2.1.n requisito 1.n Funcional
    - 3.2.2 usuario clase 2
      - .
      - .
      - 3.2.m clase del Usuario m
        - 3.2.m.1 requisito Funcional m.1
        - .
        - .
        - 3.2.m.n requisito Funcional m.n
  - 3.3 requisitos de la actuación
  - 3.4 constreñimiento del plan
  - 3.5 atributos de sistema de software
  - 3.6 otros requisitos

#### La Plantilla de A.4 de SRS Sección 3 organizada por el objeto

- 3. Los requisitos específicos
- 3.1 Requisitos de la interface externas
  - 3.1.1 interfaz con el usuario
  - 3.1.2 interfaz de hardware
  - 3.1.3 interfaz de software
  - 3.1.4 interfaces de comunicaciones
- 3.2 Classes/Objects
  - 3.2.1 Class/Object 1
    - 3.2.1.1 atributos (directo o heredó)
      - 3.2.1.1.1 atributo 1
        - .
        - .
        - 3.2.1.1.n Atributo n
        - 3.2.1.2 funciones (los servicios, los métodos, directo o heredó)
          - 3.2.1.2.1 requisito 1.1 funcional
          - .
          - .
          - 3.2.1.2.m requisito 1.m Funcional
          - 3.2.1.3 Mensajes (las comunicaciones recibieron o enviaron)
            - 3.2.2 Class/Object 2
              - .
              - .
              - .
              - 3.2.p Class/Object p
    - 3.3 Requisitos del desarrollo
    - 3.4 Restricciones del diseño
    - 3.5 Atributos de sistema de software
    - 3.6 Otros requisitos

#### La Plantilla de A.5 de SRS Sección 3 organizada por el rasgo

- 3. Los requisitos específicos
- 3.1 Requisitos de la interface externas
  - 3.1.1 Interfaz del usuario
  - 3.1.2 Interfaz del hardware
  - 3.1.3 Interfaz del software
  - 3.1.4 interfaces de comunicaciones
- 3.2 Sistema ofrece
  - 3.2.1 Sistema Rasgo 1
    - 3.2.1.1 Introducción / Propósito de rasgo
      - 3.2.1.2 Secuencia de estímulo / Respuesta
        - 3.2.1.3 requisitos funcionales asociados
          - 3.2.1.3.1 requisito 1 funcional
          - .
          - .
          - 3.2.1.3.n requisito Funcional n
      - 3.2.2 sistema rasgo 2
        - .
        - .
        - .
    - 3.2.m rasgo del Sistema m
      - .
      - .
      - .
- 3.3 Requisitos de la actuación
- 3.4 Restricción del diseño
- 3.5 Atributos de sistema de software
- 3.6 Otros requisitos
- .
- La Plantilla de A.6 de SRS Sección 3  
organizada por el estímulo
- 3. Los requisitos específicos
- 3.1 Requisitos de la interface externas
  - 3.1.1 interfaz del usuario
  - 3.1.2 interfaz del hardware
  - 3.1.3 interfaz del software
  - 3.1.4 interfaces de comunicaciones
- 3.2 Requisitos funcionales
  - 3.2.1 Estímulo 1
    - 3.2.1.1 Requisito 1.1 funcional
      - .
      - .
      - .
      - 3.2.1.n Requisito 1.n Funcional
      - 3.2.2 Estímulo 2
        - .
        - .
        - .
    - 3.2.m Estímulo m
      - 3.2.m.1 Requisito Funcional m.1
      - .
      - .
      - 3.2.m.n Requisito Funcional m.n
  - 3.3 Requisitos del desarrollo
  - 3.4 Restricciones del diseño
  - 3.5 Atributos del software del sistema
  - 3.6 Otros requisitos

#### La Plantilla de A.7 de SRS Sección 3 organizada por la jerarquía funcional

## Resumen: IEEE-STD-830-1998 - ESPECIFICACIONES DE LOS REQUISITOS DEL SOFTWARE



3. Los requisitos específicos	3.2.4.1.5 Rango	3.5 Atributos del software del sistema
3.1 Requisitos de la interface externos	3.2.4.2 Datos elemento 2	3.6 Otros requisitos
3.1.1 Interfaz del usuario	3.2.4.2.1 Nombre	
3.1.2 Interfaz del hardware	3.2.4.2.2 Representación	
3.1.3 Interfaz del software	3.2.4.2.3 Units/Format	
3.1.4 Interfaces de comunicaciones	3.2.4.2.4 Precision/Accuracy	
3.2 Requisitos funcionales	3.2.4.2.5 Rango	
3.2.1 Flujo de la información	.	
3.2.1.1 Flujo de datos diagrama 1	.	
3.2.1.1.1 Entidades de los datos	3.2.4.q Elemento de los Datos q	
3.2.1.1.2 Procesos pertinentes	3.2.4.q.1 Nombre	
3.2.1.1.3 Topología	3.2.4.q.2 Representación	
3.2.1.2 Flujo de datos diagrama 2	3.2.4.q.3 Units/Format	
3.2.1.2.1 Entidades de los datos	3.2.4.q.4 Precision/Accuracy	
3.2.1.2.2 Procesos pertinentes	3.2.4.q.5 Rango	
3.2.1.2.3 Topología	.	
.	3.3 Requisitos del desarrollo	
.	3.4 Restricciones del diseño	
.	3.5 Atributos del software del sistema	
3.2.1.n Flujo de datos diagrama n	3.6 Otros requisitos	
3.2.1.n.1 Entidades de los Datos	La Plantilla de A.8 de Sección de SRS	
3.2.1.n.2 Procesos Pertinentes	3 exhibición las organizaciones múltiples	
3.2.1.n.3 Topología	3. Los requisitos específicos	
3.2.2 Descripciones del proceso	3.1 Requisitos de la interface externa	
3.2.2.1 Proceso 1	3.1.1 Interfaz con el usuario	
3.2.2.1.1 Entidades de datos de entrada	3.1.2 Interfaz con el hardware	
3.2.2.1.2 Algoritmo o fórmula de proceso	3.1.3 Interfaz con el software	
3.2.2.1.3 Entidades de los datos afectado	3.1.4 Interfaces de comunicaciones	
3.2.2.2 Proceso 2	3.2 Requisitos funcionales	
3.2.2.2.1 Entidades de datos de entrada	3.2.1 Usuario clase 1	
3.2.2.2.2 Algoritmo o fórmula de proceso	3.2.1.1 Rasgo 1.1	
3.2.2.2.3 Entidades de los datos afectado	3.2.1.1.1 Introducción / Propósito de rasgo	
.	3.2.1.1.2 secuencia de estímulos /Respuestas	
.	3.2.1.1.3 requisitos funcionales asociados	
.	3.2.1.2 Rasgo 1.2	
3.2.2.m Proceso m	3.2.1.2.1 Introducción / Propósito de rasgo	
3.2.2.m.1 Entidades de datos de Entrada	3.2.1.2.2 Secuencia de estímulos/ Respuestas	
3.2.2.m.2 Algoritmo o fórmula de proceso	3.2.1.2.3 Requisitos funcionales asociados	
3.2.2.m.3 Entidades de los datos Afectado	.	
3.2.3 Construcción de las especificaciones de los datos	.	
3.2.3.1 Estructura 1	.	
3.2.3.1.1 Tipo del registro	3.2.1.m Rasgo 1.m	
3.2.3.1.2 Elector presenta	3.2.1.m.1 Introducción /Propósito de rasgo	
3.2.3.2 Estructura 2	3.2.1.m.2 Secuencia de estímulos /Respuestas	
3.2.3.2.1 Tipo del registro	3.2.1.m.3 Requisitos funcionales Asociados	
3.2.3.2.2 Elector presenta	3.2.2 usuario clase 2	
.	.	
.	.	
.	.	
3.2.3.p Estructura p	3.2.n clase del Usuario n	
3.2.3.p.1 Tipo del Registro	.	
3.2.3.p.2 Elector presenta	.	
3.2.4 Diccionario de los datos	.	
3.2.4.1 Datos elemento 1	3.3 Requisitos del desarrollo	
3.2.4.1.1 Nombre	3.4 Restricciones de diseño	
3.2.4.1.2 Representación		
3.2.4.1.3 Units/Format		
3.2.4.1.4 Precision/Accuracy		