

Instituto Tecnológico de Costa Rica

Ingeniería en Computación

Bases de Datos 1

Profesor: Adriana Álvarez

Proyecto: Match.com

## Descripción del proyecto

Usted quiere adueñarse de la información del mundo y para eso va a crear un sistema donde las personas registren sus datos privados de forma voluntaria.

El sistema tiene como finalidad sugerir contactos de posibles parejas de interés para el usuario.

Por ejemplo, una persona quiere contactarse con otras personas del mundo que compartan intereses similares.

El sistema es para cumplir con lo siguiente:

1. Registro y edición de toda la información.
2. Registro.
  - a. Registro de datos básicos personales tales como:
    - i. Nombre y apellidos
    - ii. Fecha de nacimiento
    - iii. Foto
    - iv. Género
    - v. Correo electrónico
    - vi. País y ciudad donde vive
    - vii. Aspecto físico
      1. Altura
      2. Color de piel
      3. Color de ojos
      4. Color de pelo
      5. Peso
      6. Tipo de cuerpo o contextura
    - viii. Background
      1. Nivel de educación
      2. Idiomas que habla
      3. Estado civil
      4. Tipo de religión
    - ix. Estilo de Vida
      1. Fumador o no
      2. Bebedor (No, ocasional, social, entre otros)
      3. Frecuencia de ejercicio físico que hace
      4. Cantidad de hijos

5. Si quiere o no tener hijos a futuro
6. Ocupación
7. Rango de salario
8. Signo del zodiaco
9. Si le gustan o no las mascotas
  - a. Si tiene o no
  - b. Si está dispuesto o no a tener
- x. Frase que lo identifique (tipo slogan). Por ejemplo: I'm a regular guy, I like to fish, watch football, play golf, snow board, drink beer, ride my Harley, and have fun all the time. I'm a big fan of going out for fun dates, dinners, drinks, day trips, or even jumping out of planes. Don't drink much and not into drugs.
- b. Intereses y gustos
  - i. Tipo de pareja que busca: Hombre/Mujer busca Hombre/Mujer en rango de edades
  - ii. Intereses en ejercicios, aire libre, entre otros

<input type="checkbox"/> Aerobics	<input type="checkbox"/> Golf	<input type="checkbox"/> Tennis / Racquet sports
<input type="checkbox"/> Auto racing / Motorcross	<input type="checkbox"/> Dancing	<input type="checkbox"/> Walking / Hiking
<input type="checkbox"/> Baseball	<input type="checkbox"/> Inline skating	<input type="checkbox"/> Weights / Machines
<input type="checkbox"/> Basketball	<input type="checkbox"/> Martial arts	<input type="checkbox"/> Yoga
<input type="checkbox"/> Billiards / Pool	<input type="checkbox"/> Running	<input type="checkbox"/> Other types of exercise
<input type="checkbox"/> Bowling	<input type="checkbox"/> Skiing	<input type="checkbox"/> Hockey
<input type="checkbox"/> Cycling	<input type="checkbox"/> Soccer	<input type="checkbox"/> VolleyBall
<input type="checkbox"/> Football	<input type="checkbox"/> Swimming	<input checked="" type="checkbox"/> Any

iii. Hobbies e intereses de la persona

<input type="checkbox"/> Alumni connections	<input type="checkbox"/> Hobbies and crafts	<input type="checkbox"/> Political interests
<input type="checkbox"/> Book club	<input type="checkbox"/> Movies/Videos	<input type="checkbox"/> Religion/Spiritual
<input type="checkbox"/> Camping	<input type="checkbox"/> Museums and art	<input type="checkbox"/> Shopping/Antiques
<input type="checkbox"/> Coffee and conversation	<input type="checkbox"/> Music and concerts	<input type="checkbox"/> Travel/Sightseeing
<input type="checkbox"/> Business networking	<input type="checkbox"/> Exploring new areas	<input type="checkbox"/> Video games
<input type="checkbox"/> Cooking	<input type="checkbox"/> Nightclubs/Dancing	<input type="checkbox"/> Volunteering
<input type="checkbox"/> Dining out	<input type="checkbox"/> Performing arts	<input type="checkbox"/> Watching sports
<input type="checkbox"/> Fishing/Hunting	<input type="checkbox"/> Playing cards	<input type="checkbox"/> Wine tasting
<input type="checkbox"/> Gardening/Landscaping	<input type="checkbox"/> Playing sports	<input checked="" type="checkbox"/> Any

- c. ¿Quién me ha visto? El sistema debe manejar una bitácora para guardar los datos principales de las personas que han visto el perfil de un usuario y mostrarlas al usuario conectado.
- d. Winks
  - i. El sistema debe permitir hacer un wink (análogo del like en Facebook) a las personas registradas
- e. Registro de eventos.
  - i. El sistema debe permitir registrar al administrador eventos oficiales para que las personas se conozcan

- ii. El evento se da en un lugar y hora
  - iii. El sistema debe enviar un correo con la invitación a las personas que vivan cerca del lugar del evento.
- f. Registro y conexión por medio de seguridad con usuario y clave.
- 3. Procesos.
  - a. El sistema debe ejecutar un proceso MatchMe que consiste en identificar todas las personas que hacen match con el usuario conectado y mostrarlas en pantalla con un link a la información general de esas personas.
  - b. El usuario puede tratar a las personas registradas y luego confirmar si hubo match
  - c. El usuario también puede reversar un match si la relación no fue exitosa
- 4. Consultas y estadísticas
  - a. El sistema debe permitir consultar por cualquier campo de registro o combinación de campos. Por ejemplo:
    - i. Cantidad de personas registradas en total
    - ii. Cantidad de personas agrupadas por rango de edad, por país, por ciudad, por género, por estado civil
    - iii. Cantidad de personas por cada cada hobby con un link a las personas que tienen ese hobby
    - iv. Cantidad de personas por cada cada actividad física con un link a las personas que tienen esa actividad
    - v. Cantidad de personas que encontraron pareja usando el sistema
    - vi. Cantidad de personas que se casaron por medio del sistema
    - vii. El top 10 de las personas que hacen más match con el usuario conectado
    - viii. Top 10 de las personas que tienen más Winks
    - ix. Rango de edad en la cual se busca más parejas
    - x. Otras estadísticas que le solicite el profesor en las revisiones parciales
- 5. El sistema debe incluir en el registro un aviso o advertencia indicando que no es responsable por contactar con psicópatas.
- 6. Todos los valores y los mensajes de los correos deben ser parametrizables.
- 7. El sistema debe manejar un nivel de seguridad con registro de usuario y contraseña.
- 8. Todas las tablas deben contar con los campos de auditoría y deben ser registrados por medio de triggers.
- 9. Usted debe identificar donde aplica crear tablas catálogo para que el sistema sea flexible.
- 10. El sistema debe cumplir con los atributos de calidad de usabilidad, flexibilidad, fácil modificación, entre otros.

## Otras consideraciones

- 1. Debe incluir el diseño de la aplicación (modelo conceptual).
- 2. La aplicación debe guardar las fotos.
- 3. La aplicación debe ser gráfica.
- 4. La aplicación debe ser web.
- 5. Las tablas deben estar normalizadas(opcional).
- 6. Diccionario de datos.

7. La aplicación debe tener un logo creado por el equipo. No puede ser un logo copiado de internet o de otra persona y debe ser original. Puede solicitar ayuda a un estudiante de diseño.
8. El código debe trabajarse desde un programa de control de versiones y se deberá demostrar en la defensa la cantidad de commits realizados por cada miembro del equipo.
9. El equipo puede estar conformado por grupos de un número máximo según le indique el profesor.
10. La entrega oficial se debe hacer en un zip en el Tec Digital antes de la fecha y hora ahí indicada. No se aceptarán trabajos posteriores a esa fecha y hora. En caso de problemas de conexión, se debe aplicar el plan B de la presentación de Reglas del Juego.
11. La entrega debe contener los archivos fuente y el ejecutable de la aplicación (si aplica).
12. Cualquier sospecha de copia anulará el trabajo y se procederá con el trámite administrativo.

## Documentación

1. Documento de matriz de casos de prueba (en Excel) con al menos 50 casos de prueba con los cuales se probará el programa. Debe contener un id como enumerador del caso de prueba, la descripción del caso de prueba, el resultado esperado y el estado (Certificado, Con Error, Pendiente). Además de una tabla pivote con la cantidad de casos de prueba en cada estado y el total.
2. Manual de usuario con la descripción del propósito y uso del sistema que incluya imágenes significativas de la aplicación. Si utiliza un wiki para la documentación, esta debe accederse desde la aplicación.
3. El código debe estar documentado internamente según Clean Code. Los procedimientos, funciones o paquetes importantes deben ir documentados con descripción, el autor principal, fecha de creación.

## Referencias:

<http://www.match.com/>