



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE PACHUCA

Ing. En software

Documentación página web

**Cocina
chido**

Alumnos:

Martinez Chávez Cesar Roberto

Méndez martinez José Ismael

Profesora: Diana Xóchitl Ruano Vargas

INTRODUCCIÓN

En la actualidad gran parte de la población tiene acceso a internet y eso sirve para solucionar diferentes problemáticas, mediante el uso de páginas web se resuelven muchas problemáticas una página web.

Es conocida como un documento de tipo electrónico, el cual contiene información digital, la cual puede venir dada por datos visuales y/o sonoros, o una mezcla de ambos, a través de textos, imágenes, gráficos, audio o vídeos y otros tantos materiales dinámicos o estáticos. Toda esta información se ha configurado para adaptarse a la red informática mundial, también conocida como World Wide Web.

Las páginas web o como también son conocidas las web page por su nombre en inglés se encuentran contenidas dentro de los sitios web o websites, que son mejor conocidos por los desarrolladores con el nombre de dominios, que almacenan o alojan el contenido que se desarrollan para ser visualizados o usados por el usuario.

Todo lo mencionado anteriormente se trata de datos virtuales, pero el sitio físico donde se almacenan todos esos documentos se le denomina servidores o hosting, que se puede definir como un ordenador conectado constante a Internet para poder acceder a las páginas web a cualquier hora y desde cualquier lugar. A las páginas web se puede ingresar a través de navegadores o buscadores, entre los más famosos están Chrome, Mozilla e Internet Explorer.

El lenguaje bajo el cual funcionan las ciber páginas se llama HTML, un formato de programación que permite tener acceso a diferentes páginas web a través de enlaces de hipertexto, los cuales también son conocidos como links, es decir, dentro de un documento electrónico puede estar contenido otro, que de acceso bien sea a otra parte de la misma página web o simplemente a otra página, su objetivo básico es facilitar la investigación por medio de la navegación de distintos contenidos. El formato HTML está compuesto por códigos, pero para el usuario común no se manifiesta de este modo, debido a que los navegadores leen los documentos en HTML posteriormente lo traducen en las imágenes, textos y sonidos que mencionamos anteriormente y los muestra al usuario en esas presentaciones para que pueda ser mejor interpretado.

Diagnóstico

Debido a que hoy en día a muchas personas les gusta la gastronomía o les interesa saber de ella, realizaremos un sistema web para, que los usuarios puedan compartir diferentes recetas a personas con poca experiencia cocinando o personas que ya tengan experiencia y quieran probar con nuevos platillos.

Justificación:

Se realizará el sistema web para poder conectar a los diferentes usuarios interesados en la gastronomía y así puedan compartir su información.

Descripción del sistema:

El sistema web contará con una página principal la cual contará con un menú y mostrara los platillos principales.

El menú contara con las opciones de:

Top recetas: Donde los usuarios podrán observar las mejores recetas de la página.

Iniciar sesión: Donde podrán acceder como usuario registrado al sistema.

Registro: En el cual te podrás registrar para acceder al sistema.

Buscar: Este apartado servirá para buscar un platillo en específico.

Cuando un usuario este registrado en el sistema este podrá subir recetas al sistema para que los otros usuarios la vean así como eliminar recetas subidas por él y observar sus recetas.

Los platillos principales se dividirán en 4 categorías desayunos, comidas, cenas y postres

Marco teórico:

Navegación: Es el conjunto de métodos utilizados para determinar dónde está alguien y cómo puede ir a otro lugar. Dado que esto no requiere mucha técnica cuando los puntos de referencia son visibles.

HTML: Lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de la sigla que corresponde a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto, que podría ser traducido como Lenguaje de Formato de Documentos para Hipertexto.

interfaz gráfica de usuario: GUI (del inglés *graphical user interface*), es un programa informático que actúa de interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz.

Bootstrap: Es una biblioteca multiplataforma o conjunto de herramientas de código abierto para diseño de sitios y aplicaciones web. Contiene plantillas de diseño con tipografía, formularios, botones, cuadros, menús de navegación y otros elementos de diseño basado en HTML y CSS, así como extensiones de JavaScript adicionales. A diferencia de muchos Frameworks web.

Hosting: Es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web. Es una analogía de "hospedaje o alojamiento en hoteles o habitaciones" donde uno ocupa un lugar específico, en este caso la analogía alojamiento web o alojamiento de páginas web, se refiere al lugar que ocupa una página web, sitio web, sistema, correo electrónico, archivos, etc., en internet o más específicamente en un servidor que por lo general hospeda varias aplicaciones o páginas web.

CSS: (Siglas en inglés de Cascading Style Sheets), en español "Hojas de estilo en cascada", es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado. Es muy usado para establecer el diseño visual de los documentos web, e interfaces de usuario.

Metodología de Desarrollo:

OOHDM Object Oriented Hypermedia Design Method: OOHDM propone el desarrollo de aplicaciones hipermedia a través de un proceso compuesto por cuatro etapas: diseño conceptual, diseño navegacional, diseño de interfaces abstractas e implementación.

Diseño Conceptual. En OOHDM, el desarrollo se inicia diseñando la capa conceptual, siendo el principal objetivo de esta etapa capturar los conceptos involucrados en el dominio de la aplicación y describirlos en detalle, haciendo uso de diagramas que permitan expresar con claridad el comportamiento, la estructura y las relaciones entre dichos conceptos. La Programación Orientada a Objetos facilita el traslado del diseño conceptual a la implementación, proveyendo al programador con herramientas que permiten reducir la distancia entre el problema del mundo real y la programación de la solución en la computadora.

Diseño Navegacional. La capa navegacional se compone de objetos contruidos a partir de objetos conceptuales, y constituyen en general los elementos canónicos de las aplicaciones hipermedia tradicionales: nodos, enlaces, anclas y estructuras de acceso. Sin embargo, estas clases pueden extender el comportamiento característico para funcionar como adaptadores de los objetos conceptuales y delegar así operaciones específicas del dominio. Entonces, los objetos navegacionales pueden actuar como observadores, para construir vistas de objetos conceptuales, y como adaptadores, para extender la actividad navegacional de un nodo y poder aprovechar el comportamiento conceptual del objeto adaptado.

Diseño de Interfaz Abstracta. Una vez que las estructuras navegacionales son definidas, se deben especificar los aspectos de interfaz. Esto significa definir la forma en la cual los objetos navegacionales pueden aparecer, cómo los objetos de interfaz activarán la navegación y el resto de la funcionalidad de la aplicación, qué transformaciones de la interfaz son pertinentes y cuándo es necesario realizarlas. Una clara separación entre diseño navegacional y diseño de interfaz abstracta permite construir diferentes interfaces para el mismo modelo navegacional, dejando un alto grado de independencia de la tecnología de interfaz de usuario. El aspecto de la interfaz de usuario de aplicaciones interactivas (en particular las aplicaciones web) es un punto crítico en el desarrollo que las modernas metodologías tienden a descuidar. En OOHDM se utiliza el diseño de interfaz abstracta para describir la interfaz del usuario de la aplicación de hipermedia. El modelo de interfaz ADVs (Vista de Datos Abstracta) especifica la organización y comportamiento de la interfaz, pero la apariencia física real o de los atributos, y la disposición de las propiedades de las ADVs en la pantalla real son hechas en la fase de implementación.

Implementación. En esta fase, el diseñador debe implementar el diseño. Hasta ahora, todos los modelos fueron contruidos en forma independiente de la plataforma de implementación; en esta fase es tenido en cuenta el entorno particular en el cual se va a correr la aplicación. Al llegar a esta fase, el primer paso que debe realizar el diseñador es definir los ítems de información que son parte del dominio del problema. Debe identificar también, cómo son organizados los ítems de acuerdo con el perfil del usuario y su tarea; decidir qué interfaz debería ver y cómo debería comportarse. A fin de implementar todo en un entorno web, el diseñador debe decidir además qué información debe ser almacenada.

Justificación de uso de metodología:

Utilizaremos la metodología OOHDM ya que es una metodología fácil de entender y de utilizar para proyectos a corto plazo.

Fases.

Diseño conceptual:

En esta fase elaboramos un sketch para tener un diseño en cual basarnos para el desarrollo del sistema y poder iniciar su construcción a partir de este. Este sketch se elaboró para plataformas móviles y de escritorio para que así pueda ser utilizado en diferentes plataformas y tenga mayor uso.

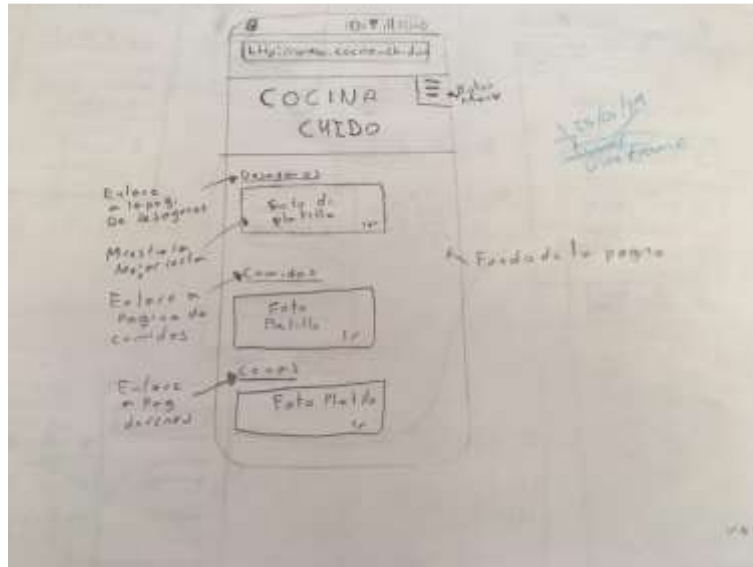


Figura 1.0 Sketch página de inicio para celular

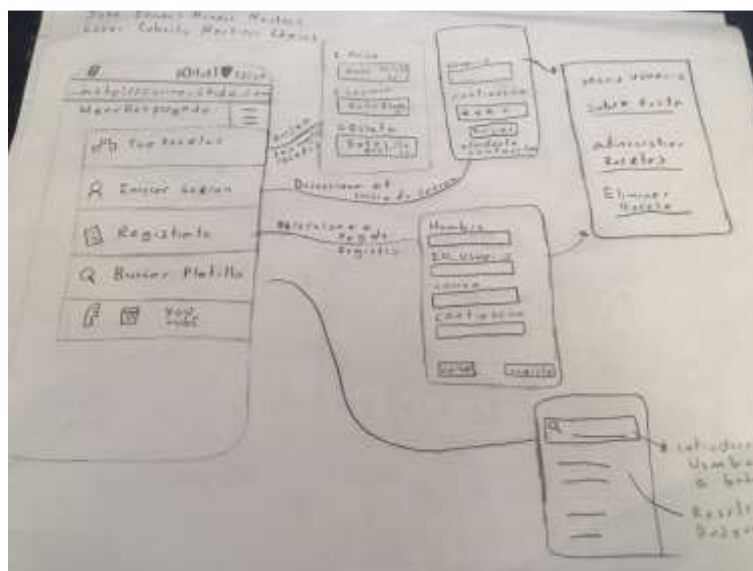


Figura 1.1 Sketch paginas desplegadas del botón menú para celular



Figura 2.0 Sketch página de inicio versión escritorio

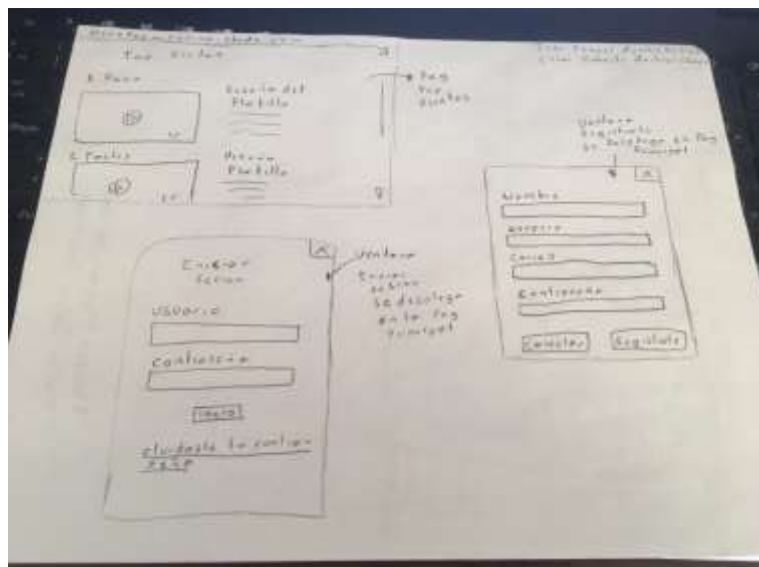


Figura 2.0 Sketch de ventanas desplegables de los botones del menú

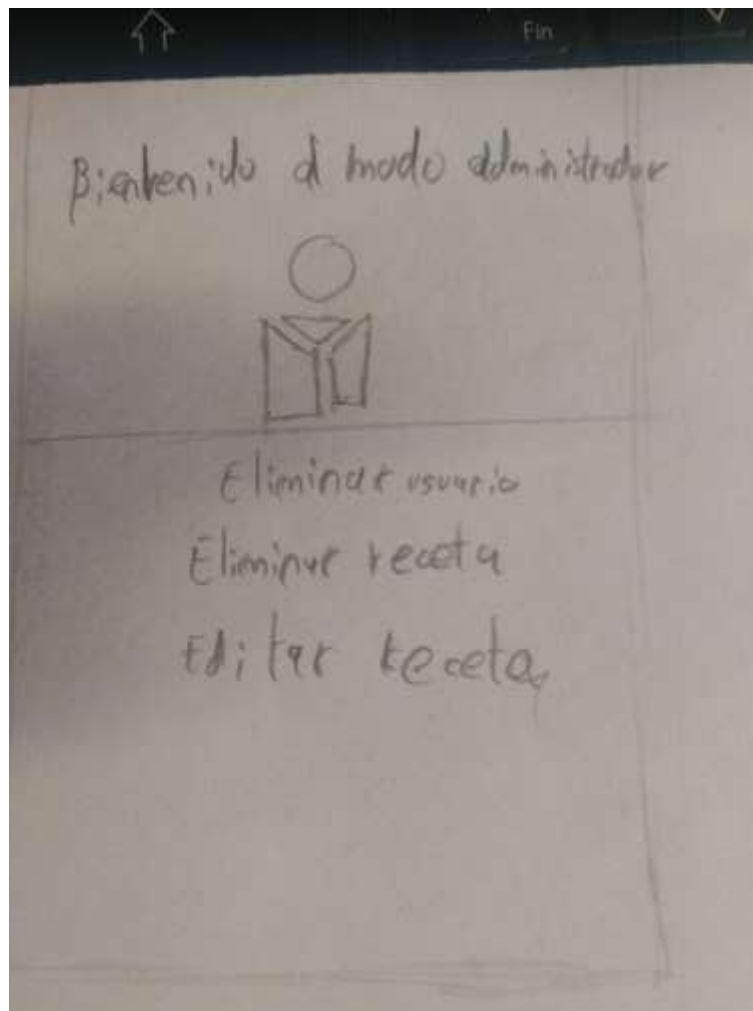


Figura 2.0 Sketch de ventana administrador móvil.

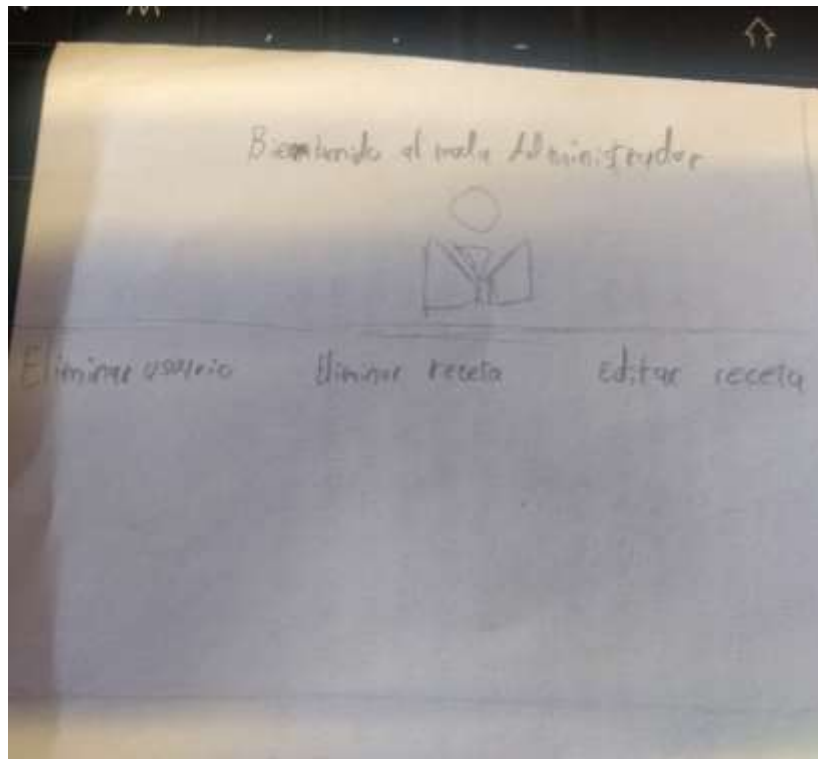
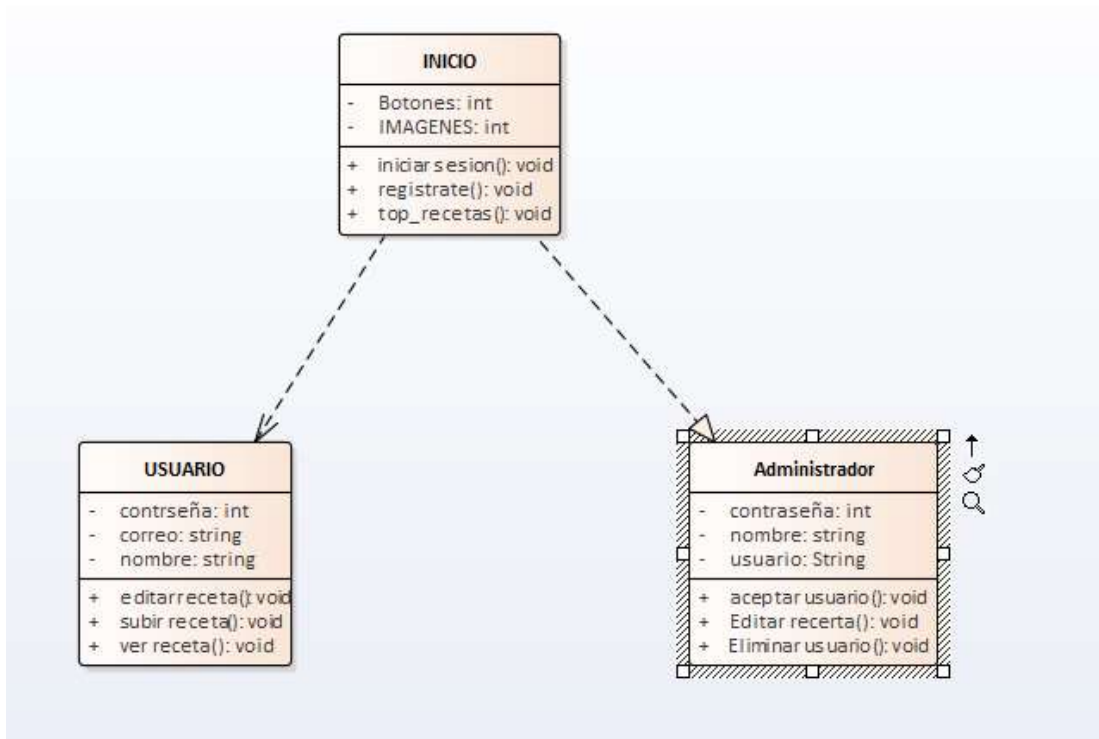


Figura 2.0 Sketch de ventana administrador escritorio..

Diagrama de clases:



Fase Navegacional:

Desarrollamos un modelo navegacional que nos permite conocer cómo funciona nuestro sistema y hacia dónde se dirige al presionar los diferentes botones que contiene.

mmenu

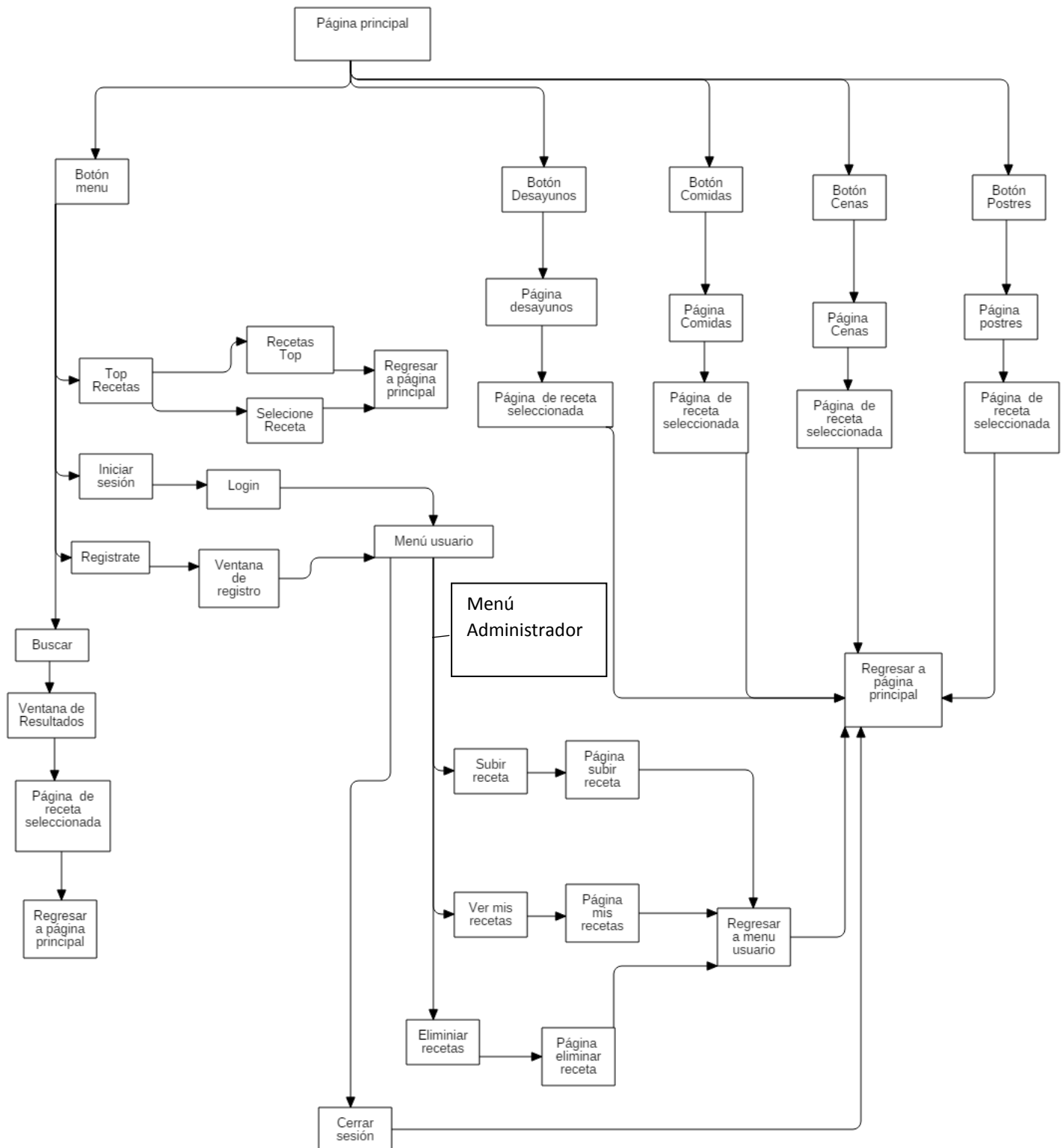


Figura 3.0 Diagrama de navegabilidad

Fase de interfaz abstracta:

Durante esta fase se diseñó la interfaz en Pencil para observar cómo queremos que los usuarios la vean el sistema y tener el diseño final para posteriormente pasar a la programación de cada uno de los módulos elaborados.



Figura 4.0 Interfaz de celular

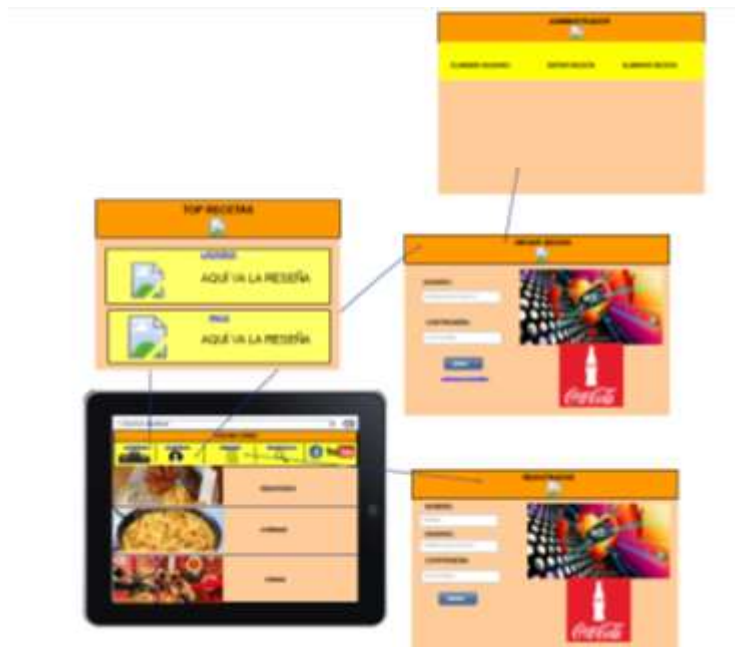
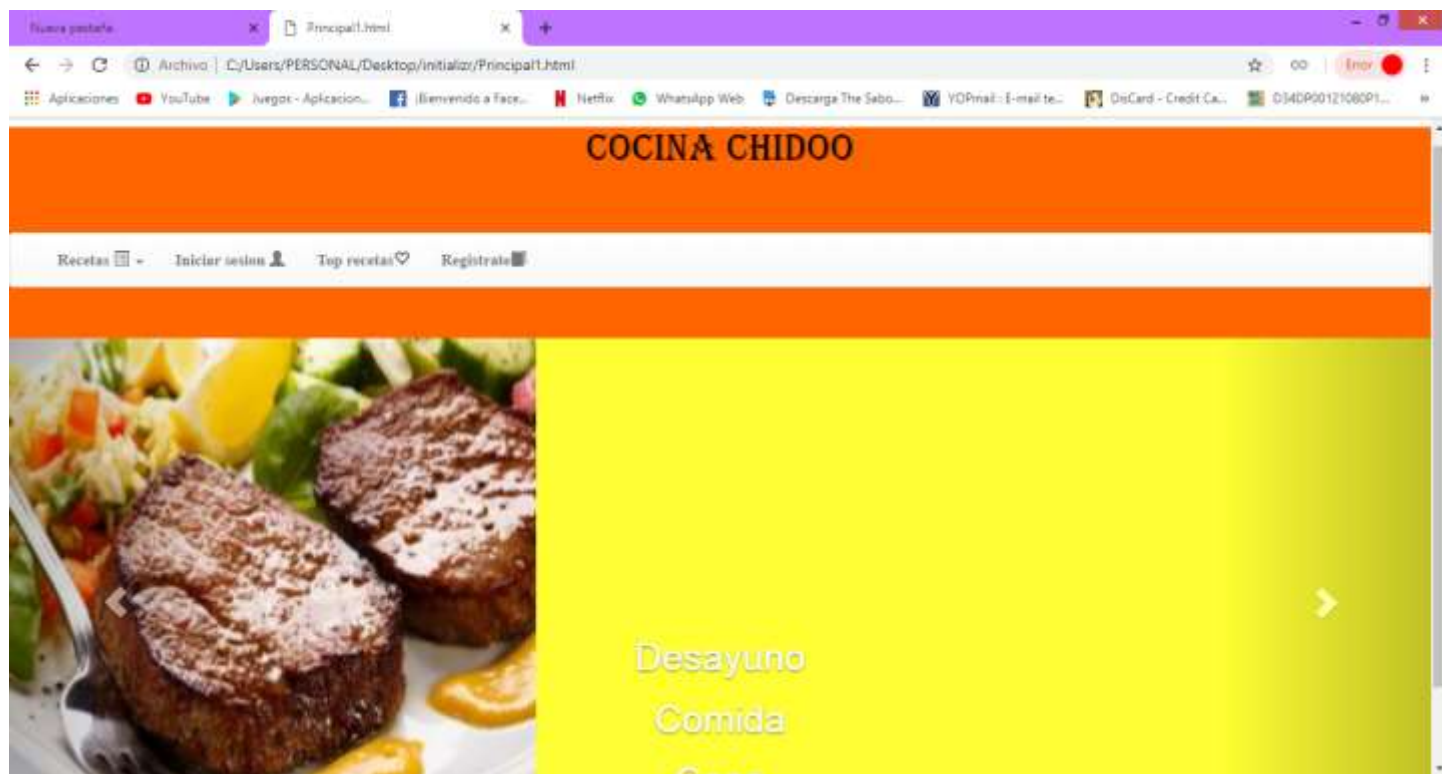


Figura 5.0 interfaz Escritorio

Fase de implementación:

Implementación Versión escritorio:




Nueva pestaña x Login.html x +

← → ↻ Archivo | C:/Users/PERSONAL/Desktop/initializ/Login.html ☆ 00 Inor

Aplicaciones YouTube Juegos - Aplicacion... | Bienvenido a Face... Netflix WhatsApp Web Descarga The Sabo... YOPmail: E-mail te... DisCard - Credit Ca... 0340P00121000P1...

ATRÁS

INICIAR SESION




USUARIO

CONTRASEÑA

Olvidaste tu contraseña?

¿No tienes cuenta? regístrate aquí

**NUEVA IMAGEN
LA MISMA SENSACIÓN!**



Coca-Cola
SENTE EL SABOR


Nueva pestaña x Administrador.html x +

← → ↻ Archivo | C:/Users/PERSONAL/Desktop/initializ/Administrador.html ☆ 00 Inor

Aplicaciones YouTube Juegos - Aplicacion... | Bienvenido a Face... Netflix WhatsApp Web Descarga The Sabo... YOPmail: E-mail te... DisCard - Credit Ca... 0340P00121000P1...

ATRÁS

BIENVENIDO AL MODO ADMINISTRADOR



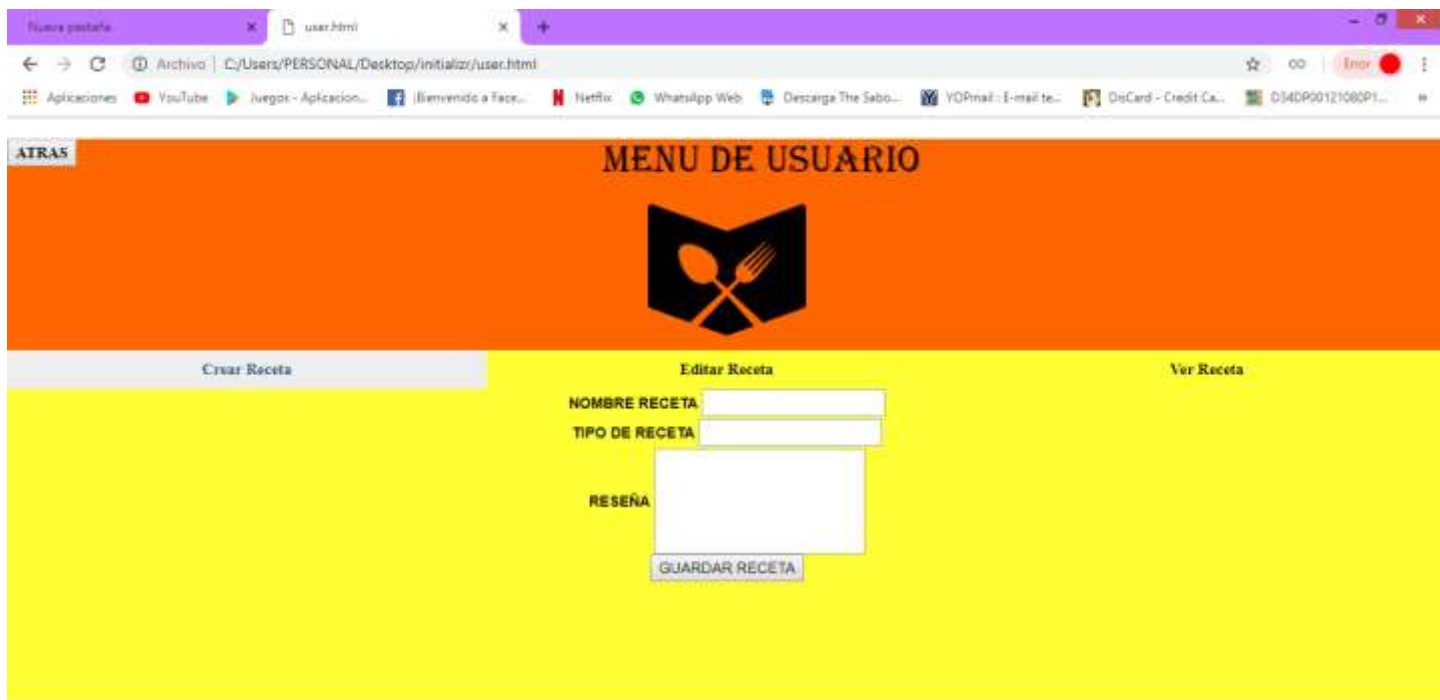
Eliminar usuario

Eliminar Receta

TIPO COMIDA

NOMBRE RECETA

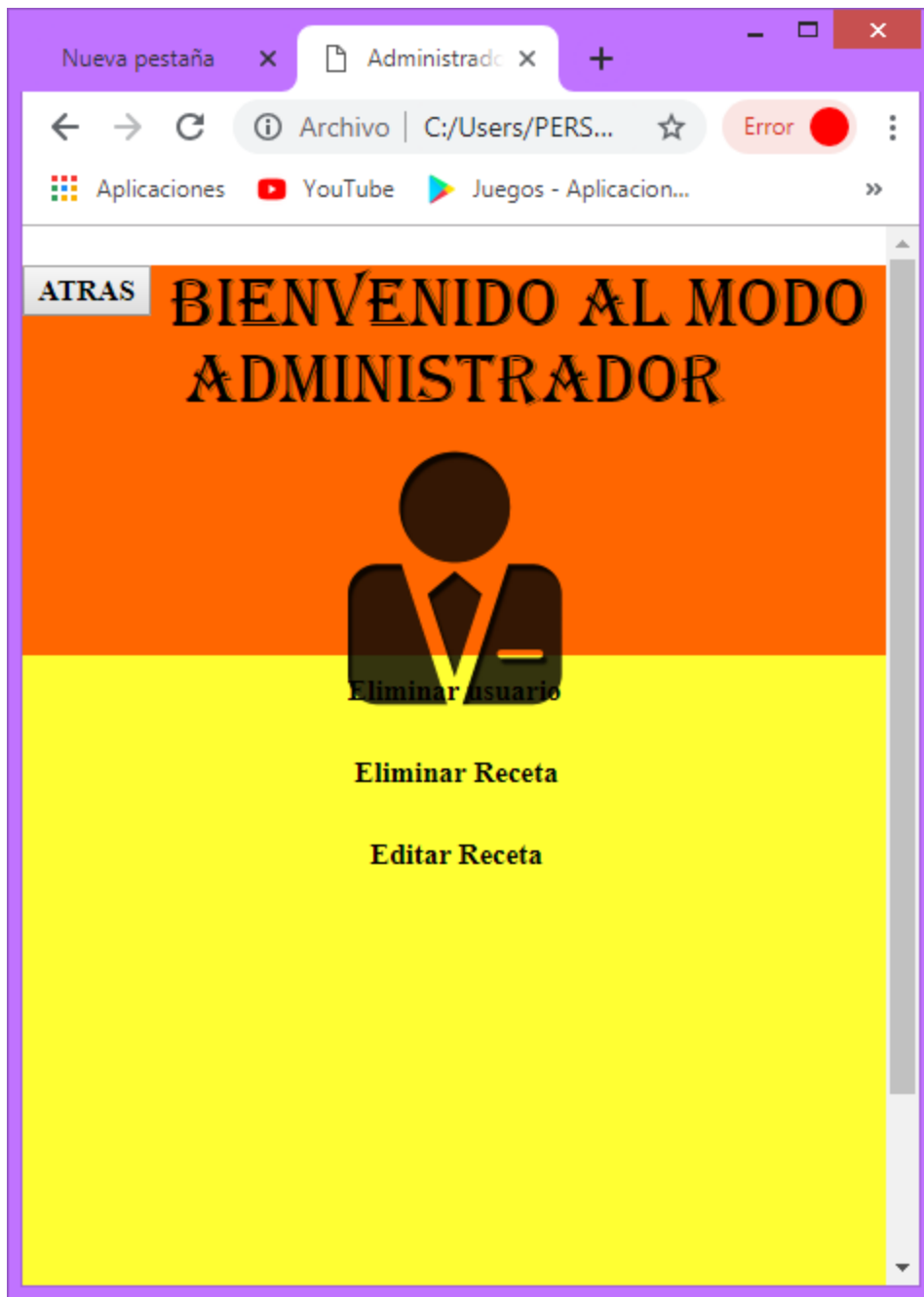
Editar Receta



Implementación móvil:







Nueva pestaña

user.html

←

→

↻

Archivo | C:/Users/PERS...

☆

Error

Aplicaciones

YouTube

Juegos - Aplicacion...

»

ATRAS

MENU DE USUARIO



Crear Receta

Editar Receta

Ver Receta

NOMBRE RECETA

TIPO DE RECETA

RESEÑA

GUARDAR RECETA