**Documentación del Sistema [Tliving]**

**Autores:**

* Eduan Abraham Matute Bravo
* Jimmy Manuel Saavedra Cárdenas
* Kevin Anthony Zhang Plaza
* Xavier Agustin Cobos Calle

**Contenido**

[1. Objetivo del Proyecto 2](#_Toc87463899)

[2. Descripción General 2](#_Toc87463900)

[3. Especificaciones de software y hardware 3](#_Toc87463901)

[3.1. Selección de software 3](#_Toc87463902)

[3.2. Requisitos de hardware Requisitos de hardware de aplicaciones web 4](#_Toc87463903)

[4. Descripciones funcionales 5](#_Toc87463904)

[5. Modelo Conceptual 7](#_Toc87463905)

[6. Modelo Lógico Normalizado 7](#_Toc87463906)

# Objetivo del Proyecto

Diseñar un aplicativo donde las personas de tercera edad puedan tener un pasatiempo virtual o presencial de su interés para que ellos puedan interactuar, desarrollando un sistema de recomendación en base a gustos y preferencias del usuario.

# Descripción General

Es verdad que las nuevas tecnologías influyen en la vida de todos los seres humanos y los adultos mayores no son la excepción, pero que ellos puedan hablar a través de grupos con sus mismos pasatiempos y que adicionalmente el sistema te recomiende actividades de los cuales el usuario tiene el control de sus preferencias, fuera un aplicativo, que sin duda, sería considerado muy interesante para aquellos que quieran desarrollar actividades, en la cual, se mantengan más activos mentalmente y tengan un acceso fácil para que puedan enriquecer su vida social, de esta forma y por medio de este medio presentamos a un sistema que no se limita ante un buen pase de entretenimiento, esto es **Tliving.**

Profundizando un poco se menciona una implementación directa en Tliving, que es acerca de cómo este sistema sea amigable ante todo los usuarios teniendo un amplio catálogo de las preferencias de los usuarios tanto dentro del sistema como sugiriendo uno que fuera de agrado; para que este pueda lograr que las personas de tercera edad naveguen cómodamente entre sus aficiones y puedan también compartirlas a través de usuarios, pudiendo este relacionarse y vincularse con posibles nuevos amigos dentro y fuera de la plataforma, ya que Tliving puede organizar y separar una reunión de manera opcional con las personas que haya conocido, con el fin de que puedan co de mejor manera y no estar solamente por un medio digital.

A su vez, se espera solucionar la brecha que se vive con las personas mayores que puedan estar pasando por un momento de monotonía en sus vidas, posible estado de soledad e incluso puede ser una clave para una superación de que nunca es tarde para aprender, debido que, en Tliving se dará un mayor enfoque en la lectura, memoria y relajación. Dado lo anterior mencionado se explica el punto de que Trivling tendrá puesto un estandarte en dar a los usuarios el poder de echarle un vistazo a lo que un día fue un anhelo de diversión y afición.

En la base de datos como tal, el sistema está dirigido exclusivamente a las personas mayores de edad que estén en completo acuerdo de compartir sus gustos y el poder contactarse con las demás personas y se estima un buen porcentaje de inicios de sesión, navegación y conversaciones por medio del chat integrado en parte de las personas que solo estén dentro del sistema, ya que este contara con un registro fácil e intuitivo tanto de su ID personal y sus gustos.

# Especificaciones de software y hardware

## Selección de software

A partir de la revisión de los datos que deben ser ingresados en la base de datos y de los requisitos de acceso a los datos, se identificaron varios criterios que el software de la base de datos debe cumplir. Los requisitos mínimos para el software son:

* La base de datos debe soportar el lenguaje SQL.
* El sistema debe permitir ser usado por varias personas al mismo tiempo
* El sistema deberá almacenar la información de los usuarios.
* El usuario deberá poder acceder a la información que se pueda visualizar de otros usuarios.
* Cada usuario deberá tener un identificador único.

En base a estos requisitos, se decidió que el programa con el que se trabajará el lenguaje SQL es con MySQL Workbench y la parte de programación del código se realizará con el lenguaje pyhthon.

MySQL Workbench es una herramienta visual de diseño de bases de datos que integra desarrollo de software, administración de bases de datos, diseño de bases de datos, gestión y mantenimiento para el sistema de base de datos MySQL.

Python es un lenguaje de programación que permite realizar varios programas orientados a requerimientos específicos, principalmente un lenguaje de programación orientado a objetos desarrollo web y aplicaciones informáticas.

## Requisitos de hardware Requisitos de hardware de aplicaciones web

En la tabla siguiente se enumeran los requisitos de hardware mínimos y recomendados para la aplicación web.

Requisitos de hardware de aplicaciones web

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Componente** | **Mínimo** | **Recomendado** |
| Procesador | Procesador de x86 o x64 bits de doble núcleo de 1,9 gigahercios (GHz) o más . | Procesador de 64 bits de doble núcleo de 3,3 gigahercios (GHz) o más. |
| Memoria | 2 GB de RAM | 4 GB de RAM o más |
|  |  |  |

La ejecución de aplicaciones basadas en modelos en un equipo que no cumple los requisitos recomendados puede provocar un rendimiento deficiente. Además, se puede obtener un rendimiento satisfactorio ejecutando sistemas que utilicen una configuración de hardware diferente a las presentadas aquí

**Requisitos de red**

Las aplicaciones basadas en modelo están diseñadas para funcionar mejor en redes que tienen los siguientes elementos:

Ancho de banda superior a 50 KBps (400 kbps)

Latencia inferior a 150 ms

Tenga en cuenta que estos valores son recomendaciones y no garantizan un rendimiento satisfactorio. Los valores recomendados se basan en sistemas que utilizan formularios estándar no personalizados. Si personaliza significativamente los formularios estándar, se recomienda que pruebe la respuesta del formulario para comprender sus necesidades de ancho de banda.

# Descripciones funcionales

**Proceso 1:** Ingresar usuario

* **Descripción:** Este proceso ingresa a un usuario nuevo dentro del sistema.
* **Nota:** Se validará a través del número de cédula o correo de que el usuario no exista en la base de datos. El usuario debe ser mayor de edad. El usuario solo puede tener una cuenta asociada.
* **Entrada:** número de cédula, nombre, apellido, edad, fecha de nacimiento, estado civil, correo electrónico, número de teléfono.
* **Salida:** En el caso de que se guarde, el sistema mostrará un mensaje de éxito: “Se ingresó correctamente el usuario”. En caso de que el usuario ya exista, el sistema mostrará un mensaje de error: “Usuario ya existe”.

**Proceso 2:** Ingresar actividad

* **Descripción:** Este proceso ingresa a una actividad del usuario dentro del sistema.
* **Nota:** Se validará a través de una lista de actividades lo que el usuario vaya a ingresar debe estar dentro de dicha lista.
* **Entrada:** nombre de la actividad, el tipo de actividad (física, juegos de mesa, lectura, etc.), nivel de preferencia.
* **Salida:** En el caso de que se guarde, el sistema mostrará un mensaje de éxito: “Se ingresó correctamente la actividad”. En caso de que el usuario omita ingresar alguno de los valores, el sistema mostrará un mensaje de error: “Por favor ingrese todos los valores”.

**Proceso 3:** Añadir amigo

* **Descripción:** Este proceso asocia a un usuario con otro.
* **Nota:** Se validará a través que exista compatibilidad en las actividades de cada usuario.
* **Entrada:** fecha de inicio de la amistad.
* **Salida:** En el caso de que se guarde, el sistema mostrará un mensaje de éxito: “Los amigos son amigos para siempre y por siempre”.

**Proceso 5:** Añadir sitio

* **Descripción:** Este proceso ingresa un sitio en donde se pueden realizar actividades dentro del sistema.
* **Nota:** Se validará que la dirección no este registrada ya en la base de datos. Ya que no pueden existir 2 sitios en el mismo lugar.
* **Entrada:** Nombre del lugar, dirección del lugar, numero de contacto, horario de atención, tipos de actividades que se pueden realizar.
* **Salida:** En el caso de que se guarde, el sistema mostrará un mensaje de éxito: “Sitio guardado con éxito”. En caso de que la dirección coincida con otro sitio ya registrado, el sistema mostrara un mensaje de error: “La dirección ya existe, por favor ingrese otra dirección o si usted es el dueño del sitio modifíquelo”

**Proceso 6:** Enviar mensaje

* **Descripción:** Este proceso ingresa permite enviar un mensaje de texto a un usuario que haya sido agregado como amigo.
* **Nota:** Se validará que las personas este agregado como amigos ya que si esto no es correcto no será posible enviar mensaje alguno.
* **Entrada:** Id del usuario al que va dirigido el mensaje, el texto que dese enviar el emisor.
* **Salida:** En el caso de que el mensaje se haya enviado al destinatario el sistema presentara una notificación diciendo “mensaje enviado a (usuario) correctamente”.

# Modelo Conceptual

Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamente

# Modelo Lógico Normalizado

**Diagrama

Descripción generada automáticamente**