

Anteproyecto

Ignacio Borello y Augusto Jair

Córdoba, Viernes 4 de Julio de 2014

Índice

1. Introducción	1
2. El Problema	2
2.1. Antecedentes	2
2.2. Profundidad	2
2.3. Relevancia	2
3. Aplicación pretendida	2
3.1. Tecnologías	2
4. Uso de Base de Datos	2
5. Nombre del Proyecto	3
6. Alcance y posibles mejoras	3
7. Casos de uso	3
8. Diagrama Entidad-Relación	4
9. Entorno	4
9.1. Capturas del Entorno	4

1. Introducción

En el presente proyecto, los alumnos ya mencionados, se proponen a realizar un Anteproyecto de una aplicación de escritorio para la asignatura Base de Datos I. A continuación, se muestran las características de la misma.

2. El Problema

2.1. Antecedentes

Notamos una profunda problemática en la distribución del dinero entre los amigos que se juntan con diversos motivos. Para exemplificar, nos referiremos en todo caso a una reunión, de amigos, que se encuentran con motivo de comer un “asado”.

2.2. Profundidad

La modalidad en estos asados, normalmente, es la de un encargado de comprar lo necesario para elaborar la comida, y la posterior distribución de costos entre cada participante. Luego de que se obtiene el costo por persona, cada uno le abona al “organizador” su parte del dinero.

2.3. Relevancia

Este modalidad, resulta bastante desorganizada, y muchas veces, hay personas que no abonan su parte, por diversos motivos (se olvido, no llevó dinero, etc.).

Por esto ya mencionado, el organizador, pierde dinero. Incluso, a veces, puede haber disputas entre los amigos por cuestiones monetarias.

3. Aplicación pretendida

La aplicación que se pretende hacer, se puede definir en un programa de escritorio, cuyo propósito es llevar un control de los asados, las personas que asisten a cada uno, las deudas de esas personas.

3.1. Tecnologías

Las tecnologías elegidas para trabajar, son:

- Para el entorno gráfico, se usará las librerías de Qt. A su vez, para el diseño del mencionado entorno, se usará la interfaz gráfica de diseño de Qt: El Qt Designer.
- Para la parte lógica del programa, se ha elegido a Python como lenguaje para la realización del proyecto.

4. Uso de Base de Datos

Actualmente, existen programas similares a lo planteado, como por ejemplo, el “Asado Manager”. Disponible para Android.

La diferencia propuesta por el equipo de trabajo, es el almacenamiento de la información de los asistentes, las deudas, y el historial de asados. Con esto, se podrá llegar a un mayor control sobre el reparto de dinero y sobre los morosos.

5. Nombre del Proyecto

El nombre elegido para el programa, es: S.K.Bio y se presenta, como una alternativa evolucionada de las actuales aplicaciones que desarrollan tareas similares ya mencionadas.

6. Alcance y posibles mejoras

Este proyecto logra cubrir la necesidad de administrar y organizar el reparto y recaudación de dinero necesarios para un asado (esta enfocado a asados pero puede ser utilizado para múltiples eventos). Una de las mejoras que se podrían realizar a este programa seria poder especificar que productos se compran para el asado, con su respectivo precio y una comparativa de precios de asados anteriores con los actuales.

7. Casos de uso

- Crear un nuevo Asado:

- Ejecutar S.K.Bio
- Ubicarte en la pestaña "Principal" y presionar el botón "Nuevo Asado".
- Ingresar los datos requeridos para la creación del asado (Nombre, fecha, dirección) -Presionar el botón "Crear"
- ¡¡Asado listo!!

- Agregar una persona a un Asado.

- Ejecutar S.K.Bio
- Ubicarte en la pestaña "Principal"
- Seleccionar el asado al que quieras agregar esta persona (desplegar la lista "nombre del asado" y seleccionar)
- Ingresar los datos "Nombre" y "Cuanto pone" (refiriéndose a nombre como el nombre de dicha persona y a cuanto pone como la cantidad de dinero que aporta para el asado)
- Presionar el botón "Agregar"

- Borrar una Deuda.
 - Ubicarte en la pestaña "Personas"
 - Seleccionar una persona del cuadro
 - Dentro de la ventana emergente, Seleccionar la deuda a "borrar"
 - Presionar el botón "eliminar"

8. Diagrama Entidad-Relación

Junto con este anteproyecto, se adjunta un archivo “Anteproyecto.dia”, en el cual, se incluye el diagrama de Entidad-Relación del proyecto.

9. Entorno

Estimamos que la interfaz gráfica estará compuesta de una ventana con cuatro pestañas: -Pestaña 1 (Principal): en esta pestaña encontramos una lista desplegable con los nombres de los asado ya creado y a su lado un botón que permitirá crear un nuevo asado, debajo de los anteriores se encuentra un cuadro de texto para ingresar el dinero que una persona aporta al asado y una lista desplegable con los nombres de las personas agregadas en el sistema (allí se podrá agregar un nombre nuevo escribiéndolo, esto cargara al sistema esa persona). En la parte inferior de esta pestaña se puede encontrar un cuadro con los participantes del asado y la cantidad de dinero que aportan, junto a un botón que te deja eliminar una persona del cuadro o agregar una persona.

Pestaña 2 (Historial): en esta pestaña se encuentra un cuadro con un listado de todos los asados cargados al sistema con su dirección, fecha, monto total y monto por persona.

Pestaña 3 (Totales): aquí vemos un label con el dinero total recaudado en el asado actual (el que este seleccionado en la pestaña principal) y otro con el dinero que debe poner cada persona que participa del asado. debajo vemos una tabla con las personas que asistirán a ese asado, cuanto dinero ponen en el poso, cuanto dinero deben sacar del poso (si es necesario) y si esto aun esta pendiente o se realizo.

Pestaña 4 (Personas): en esta pestaña encontramos una tabla con el listado de personas cargadas en el sistema y un botón que nos permite administrar las deudas de las personas seleccionadas de la tabla.

9.1. Capturas del Entorno

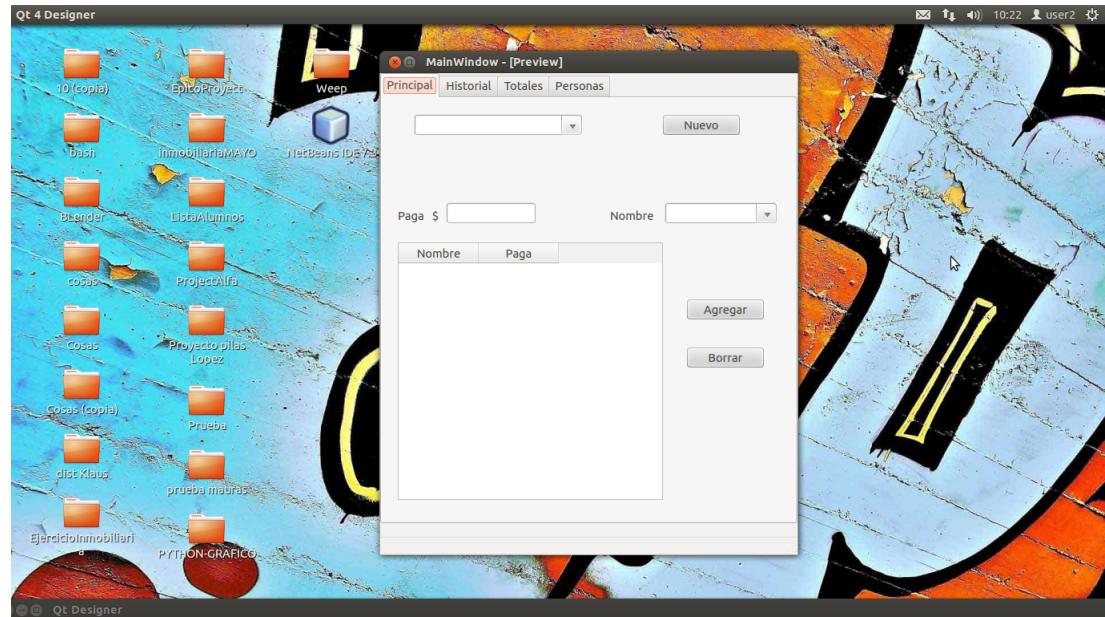


Figura 1: Capturas de la Pestaña Principal

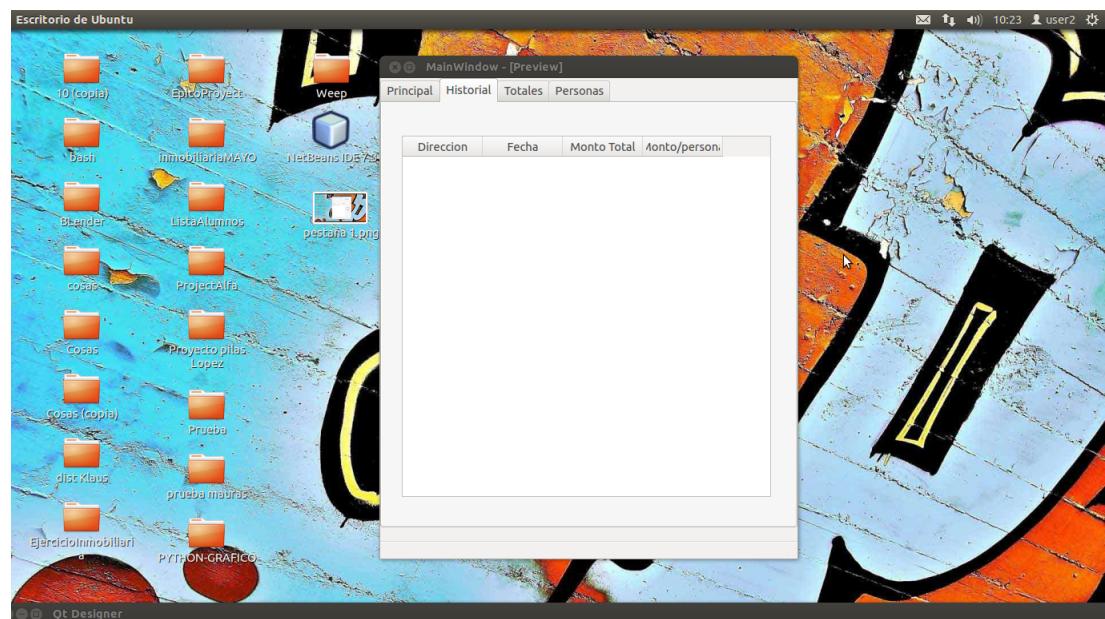


Figura 2: Pestaña "Historial"

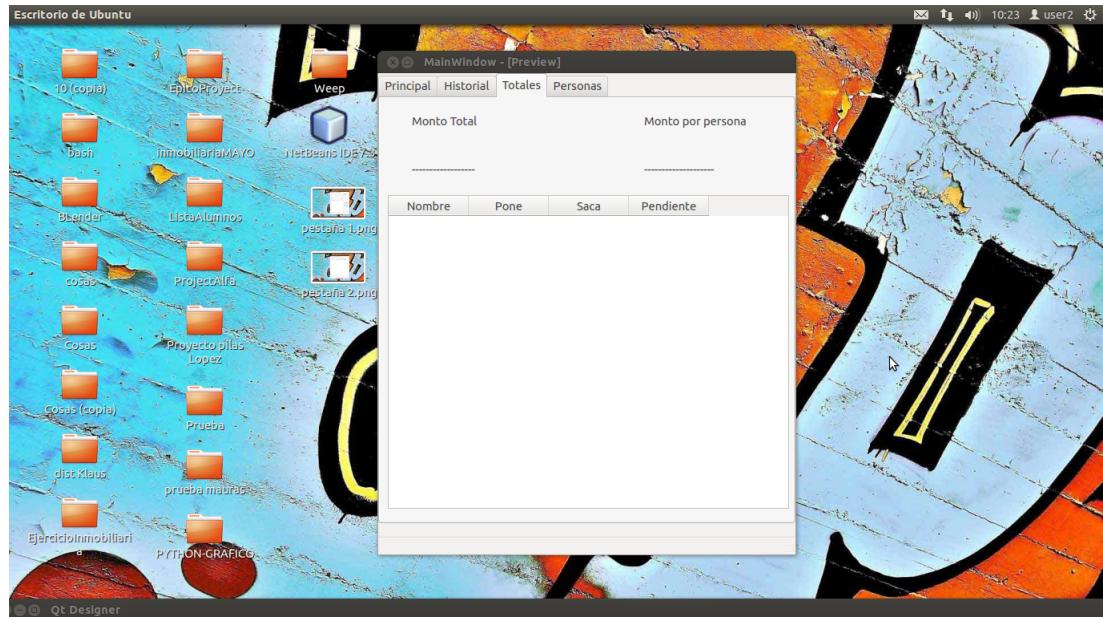


Figura 3: Pestaña “Totales”

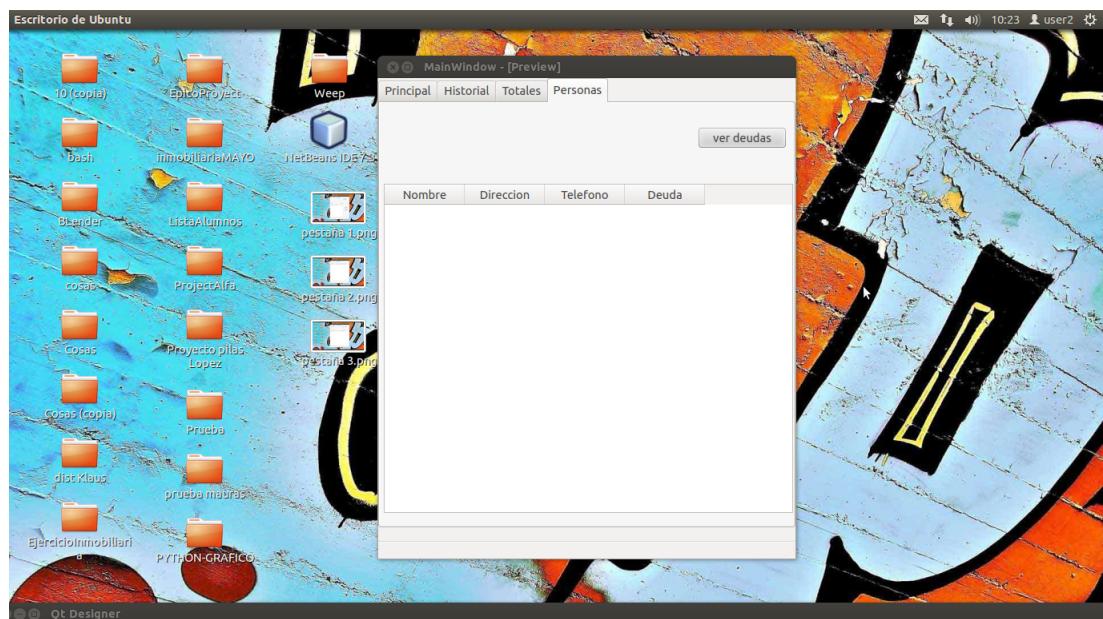


Figura 4: Pestaña “Personas”