



UVM

DOCUMENTO PRODUCT VISION

PROYECTO: Analizador de hábitos personales
(gamificado)

HECHO POR: Scrum Master

Fecha: 17-10-2025



¡Hola, soy
Habit!

Product Vision

Nombre del Proyecto: HabitTracker

Descripción:

HabitTracker es tu compañero ideal para crear y mantener hábitos saludables. Es una aplicación gamificada que te ayuda a registrar tus rutinas diarias, seguir tu progreso y celebrar tus logros con recompensas virtuales. ¡Con HabitTracker, la consistencia se vuelve divertida y motivadora!

Objetivos:

- **Gestión de Usuarios:** Permite a los usuarios crear y gestionar sus perfiles de forma sencilla.
- **Hábitos Personalizados:** Te da la libertad de crear, modificar y eliminar tus propios hábitos.
- **Seguimiento Diario:** Registra el cumplimiento de tus hábitos y calcula tus rachas (streaks) para mantenerte motivado.
- **Recompensas y Logros:** Celebra tus éxitos con un sistema de recompensas y logros que te impulsarán a seguir adelante.
- **Reportes de Progreso:** Genera informes semanales y mensuales para que puedas ver cómo estás avanzando y exportar tus datos a CSV.
- **Persistencia de Datos:** Utiliza SQLite para guardar de forma segura toda tu información.
- **Prototipo Móvil:** Desarrolla un prototipo funcional, intuitivo y accesible para que puedas llevar tus hábitos a todas partes.

Objetivos de Programación Orientada a Objetos (OOP):

- **Encapsulación:**
 - Clases con atributos protegidos (como userID, habitID, recompensaID, streakActual) y métodos públicos para interactuar con ellos de forma segura.
- **Composición:**
 - Un Usuario contiene listas de Hábitos y Recompensas.

- Un Hábito incluye una CalculadoraDeStreak y un registro de fechas de cumplimiento.
- Responsabilidad Única:
 - La CalculadoraDeStreak se enfoca únicamente en calcular tus rachas.
 - Las Recompensas gestionan su estado de desbloqueo y asignación.
- Colaboración entre Objetos:
 - El Usuario interactúa con los Hábitos para marcar tareas completadas y ver tus rachas.
 - El Usuario interactúa con las Recompensas para obtener logros.
 - El Hábito delega el cálculo de las rachas a la CalculadoraDeStreak.
- Métodos Clave:
 - Usuario.AgregarHabito(), Usuario.MarcarHabitoCompletado()
 - Habito.MarcarCompletado(), Habito.ConocerRachaActual()
 - CalculadoraDeStreak.CalcularStreak()
 - Recompensa.Desbloquear()

Tecnología Sugerida (Stack):

- Python + Flet para la interfaz de usuario (UI).
- SQLite (Base de datos) para almacenar tus datos.
- La biblioteca datetime para manejar las fechas y calcular tus rachas.

Entregables Clave (MVP - Producto Mínimo Viable):

- Registro e inicio de sesión de usuarios.
- Creación, lectura, actualización y eliminación (CRUD) de hábitos.
- Marcar los hábitos como completados con la fecha.
- Cálculo y visualización de rachas.
- Sistema de recompensas por alcanzar rachas largas.
- Exportación de un reporte básico a CSV.