	,				,
PROYECTO FINAL	ANAI ISIS Y I	DESARROLLO	O DE SISTEMAS	DE INFORMA	CION

SERGIO ALEJANDRO GONZÁLEZ SÁNCHEZ FICHA: 2206205

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE (SENA)
TECNOLOGÍA EN ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN
MOSQUERA

2022

	,			
ΔΡΙ	ICACION	WFR	WFFKI	YMFNI!

		,	,
SEDGIO	ALEJANDRO	CONZAIEZ	
SERGIO	ALEJANDRU	GUNZALEZ	SANGHEZ

Informe acerca del proyecto de creación de aplicación web para gestionar menús semanales (análisis de requerimientos, diseño, construcción y documentación)

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE (SENA)
TECNOLOGÍA EN ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN
MOSQUERA

CONTENIDO

1.	Contextualización del proyecto	4
2.	Objetivos	5
3.	Requerimientos técnicos	6
4.	Definición de requerimientos	8
5.	Cronograma de actividades	9
6.	Diagramas de casos de uso	12
7.	Manual Técnico (Backend)	20
8.	Manual de Usuario (Frontend)	26

1. Contextualización del proyecto

Este proyecto surge, por una parte, como la integración final de todos los conocimientos y habilidades adquiridas durante la etapa lectiva de mi formación como tecnólogo en análisis y desarrollo de sistemas de información en el SENA (Servicio Nacional de Aprendizaje) durante los últimos dieciocho meses. Buscando evidenciar tanto la calidad y pertinencia de los conocimientos adquiridos como la habilidad y destreza para ponerlos en práctica en un proyecto como el que presento a continuación.

Por otra parte, este proyecto también surge gracias a una necesidad personal y particular. En los próximos meses comenzaré a vivir solo y una de las facetas de la vida que más me inquieta es la comida, sobre todo porque actualmente cuando voy a cocinar algo tomo mucho tiempo decidiendo qué hacer, resultando en comidas hechas a la ligera que no resultan de mi total agrado, tal vez no sean del mejor contenido nutricional que me debería y siendo muy desordenado en general.

Por tales razones, me propuse desarrollar una aplicación web que me permitiese planificar con antelación las comidas que iba a tener en una semana. De manera que no gastase tiempo para cocinar o hacer otras cosas en esta decisión. Además, verificando que lo que vaya a comer sea de mi agrado y que sea de buen contenido nutricional, en la medida de lo posible, ya que no soy ningún experto, pero sí me interesa poder alimentarme de manera equilibrada. Por último, dicha planificación conllevaría un control más adecuado de los ingredientes que necesite comprar para realizar cada comida y así también aportar un mejor calculo a los gastos económicos que supone esta materia.

En el presente texto se expondrán un análisis de los requerimientos de la aplicación, las necesidades técnicas para su desarrollo, las diferentes fases de diseño y los manuales de usuario y técnicos para el funcionamiento de la misma.

2. Objetivos del proyecto

• Objetivo general:

Desarrollar una solución informática que contribuya a una mejor gestión de recursos, alimentos, tiempo y dinero para mejorar la planeación de los alimentos a consumir a lo largo de una semana.

Objetivos específicos

Analizar y definir los requerimientos funcionales del proyecto.

Diseñar la solución informática, particularmente la arquitectura tecnológica y el diseño de la base de datos (Modelo Entidad Relación).

Diseñar los prototipos visuales sobre los cuales se desarrollará el aspecto frontend de la solución.

Desarrollar la solución informática de acuerdo con los requerimientos y fase de diseño.

Realizar pruebas y solucionar fallos e inconvenientes.

3. Requerimientos técnicos

3.1. Requerimientos técnicos de Hardware

Ficha técnica requisitos de Hardware	
Proyecto	WeeklyMenu
Objetivo	Desarrollar un sistema de información que permita apoyar la planeación de un menú semanal con la intención de mejorar la organización, ser más eficientes y asistir en el proceso de compra de ingredientes y/o materiales
Descripción	Aplicación web que ayuda la organización de un menú semanal detallando ingredientes, recetas y lista de compra
Requerimientos para el desarrollo en términos de Hardware	 - Procesador a 1.6 GHz o superior. - 1 GB (32 bits) o 2 GB (64 bits) de RAM - 4GB disponible de almacenamiento. - Tarjeta de vídeo compatible con DirectX 9 con resolución de pantalla de 1024 x 768 o más. - Periféricos teclado, mouse y monitor.

3.2. Requerimientos técnicos de Software

Ficha técnica requisitos de Software	
Proyecto	Weekly menu
Objetivo	Desarrollar un sistema de información que permita apoyar la planeación de un menú
	semanal con la intención de mejorar la
	organización, ser más eficientes y asistir en
	el proceso de compra de ingredientes y/o
	materiales
Descripción	Aplicación web que ayuda la organización de
	un menú semanal detallando ingredientes,
	recetas y lista de compra
Requerimientos para el desarrollo en	- Python 3.1+
términos de Software	- Django
	- IDE Visual Studio Code
	- Xampp
	- Navegadores web con soporte HTML5,
	CSS3 y JS ES6
	- Windows 10

4. Definición de requerimientos funcionales del sistema

- Inicio de sesión y roles de usuario.
- Desarrollar un CRUD para gestionar las recetas de la aplicación (agregar, eliminar, modificar, leer).
- Obtener un menú de recetas para una semana distribuido por días y por momento del día (desayuno, almuerzo, cena).
- Obtener una lista de compras con los ingredientes necesarios para cocinar todas las comidas planeadas de la semana.

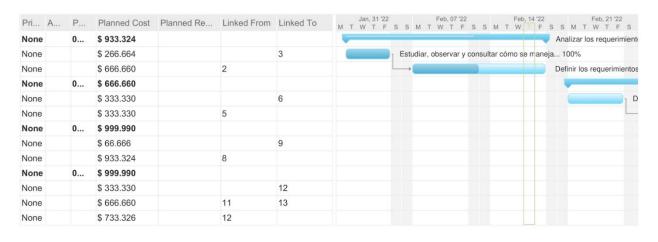
5. Cronograma de actividades

CRONOGRAMA DE ACTIV	IDAD	ES			
		Sem			
Actividades	1 2		5 6	7 8	Responsable:
Objetivo 1:					
Analizar los requerimientos de la solución de acuerdo con las necesidades del cliente					
	X				Sergio González
Actividad 1:					
Estudiar, observar y consultar cómo se manejan los procesos actualmente para definir la técnica de recolección de datos					
	X				Sergio González
Actividad 2:					
Definir los requerimientos del cliente basados en la técnica de recolección de información					S
	X				Sergio González
Objetivo 2:	Λ				Gonzalez
Diseñar el prototipo del sistema de acuerdo a los requerimientos de la solución	••				Sergio
A 2 11 14	X				González
Actividad 1:					
Diseñar el prototipo de acuerdo a los diagramas de caso de uso, secuencia y actividades					Sergio
	X				González
Actividad 2:					
Desarrollo del prototipo de sistema de información de acuerdo a los requerimientos del cliente					
	X				Sergio González
Objetivo 3:	Λ				Gonzaicz
Construir el sistema de información de acuerdo a los					
requerimientos del cliente					
		X	X		Sergio González
Actividad 1:					
Definir el lenguaje de programación para la construcción del sistema de acuerdo al hardware disponible					
		X	X		Sergio González
Actividad 2:		X	X		

Desarrollar y ejecutar el sistema de acuerdo con el proceso asignado por cada usuario			Sergio González
Objetivo 4:			
Implementar el sistema de información según requerimientos del cliente			Sergio
		X	González
Actividad 1:			
Instalar el sistema de información de acuerdo al proceso automatizado en el servicio de hosting			g
		X	Sergio González
Actividad 2:			
Capacitar al usuario acerca del uso del sistema de información implementado. Creación de manuales de uso			
			Sergio
		X	González
Objetivo 5			
		X	Sergio González

Project Planning con fechas para cada fase del proyecto y costos proyectados para cada fase:

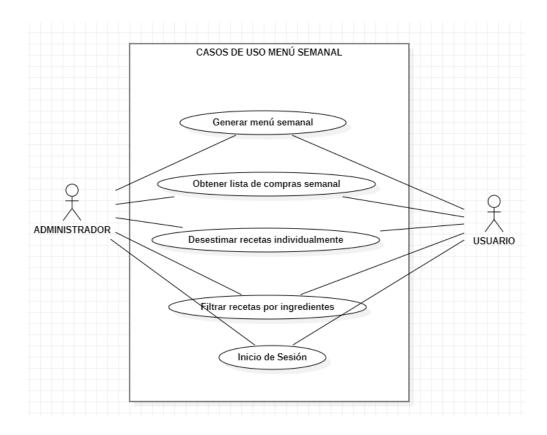
	Task Name	Duration	Planned Start D	Date Planned Finish	Assigned	Percent Com		
1	Analizar los requerimientos de la solución de acu	14 days	1/02/2022	18/02/2022	Sergio Go	64%		
2	Estudiar, observar y consultar cómo se manejan los	4 days	1/02/2022	4/02/2022		100%		
3	Definir los requerimientos del cliente basados en la	10 days	7/02/2022	18/02/2022		50%		
4	Diseñar el prototipo del sistema de acuerdo a los	10 days	21/02/2022	4/03/2022	Sergio Go			
5	Diseñar el prototipo de acuerdo a los diagramas de	5 days	21/02/2022	25/02/2022				
6	Desarrollo del prototipo de sistema de información	5 days	28/02/2022	4/03/2022				
7	Construir el sistema de información de acuerdo a	15 days	7/03/2022	25/03/2022	Sergio Go			
8	Definir el lenguaje de programación para la constr	1 day	7/03/2022	7/03/2022				
9	Desarrollar y ejecutar el sistema de acuerdo con e	14 days	8/03/2022	25/03/2022				
10	Implementar el sistema de información según requ	15 days	28/03/2022	15/04/2022	Sergio Go			
11	Instalar el sistema de información de acuerdo al pr	5 days	28/03/2022	1/04/2022				
12	Capacitar al usuario acerca del uso del sistema d	10 days	4/04/2022	15/04/2022				
13	Analizar resultados de la implementación y añadir ca	11 days	18/04/2022	2/05/2022	Sergio Gon			

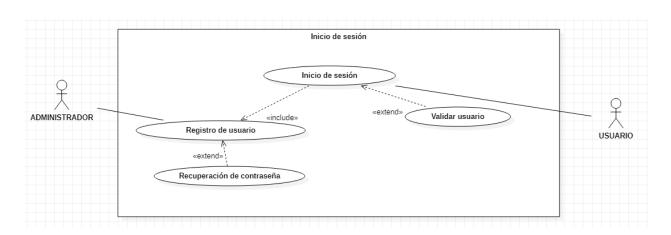


	Task Name	Feb, 28'22 Mar, 07'22 Mar, 14'22 Mar, 21'22 Mar, 28'22 Apr, 04'22 Apr, 11'2 3 M T W T F S S M T W T										
1	Analizar los	is de la solución de 64% Sergio González										
2	Estudiar, o											
3	Definir los	del cliente basado 50%										
4	Diseñar el p	Diseñar el prototipo del sistema de acuerdo a 0% Sergio González										
5	Diseñar el	ar el prototipo de acuerdo a los diagram 0%										
6	Desarrollo	Desarrollo del prototipo de sistema de inform 0%										
7	Construir el	Construir el sistema de información de acuerd 0% Sergio Gonzá										
8	Definir el	Definir el lenguaje de programación para la c 0%										
9	Desarrollar	Desarrollar y ejecutar el sistema de acuerdo 0%										
10	Implementar											
11	Instalar el	Instalar el sistema de información de acuer										
12	Capacitar a											
13	Analizar resu											

	Task Name	2 S S	S M		or, 18 '2 / T F	2 S	S	М .	Ap T W	r, 25 '2 T	22 F S	s s	М			02 '22 T F	S	S	M T	Ma W	ay, 09		s s	M	Т		16 '2 T F	2 S	S	M	lay, 2	S	S I	v T
1	Analizar los																																	
2	Estudiar, o																																	
3	Definir los																																	
4	Diseñar el p																																	
5	Diseñar el																																	
6	Desarrollo																																	
7	Construir el	ez																																
8	Definir el																																	
9	Desarrollar																																	
10	Implementar	■ Im	nplei	nentar	el sist	ema	de i	nforr	nació	n se	gún	r ()% S	ergi	io Go	onzál	ez																	
11	Instalar el	oob	%																															
12	Capacitar a) Ca	apac	itar al	usuari	o ace	erca	del ı	iso d	el sis	te	0%																						
13	Analizar resu		→											A	\nalia	zar re	sulta	ado	s de	la in	nple	ment	ació	n y a	añ	0%	Serg	io G	ionz	ález				

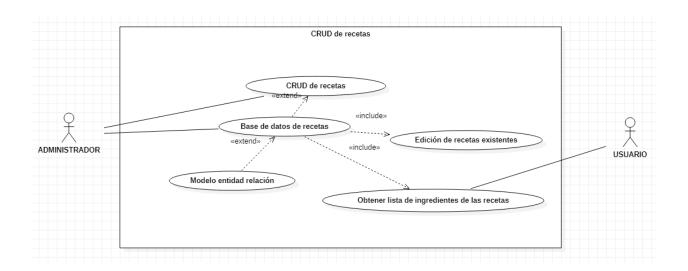
6. Diagramas de casos de uso





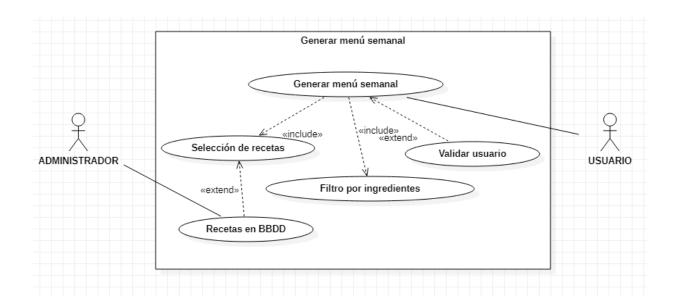
Inicio de sesión	
Actores	Usuario
Descripción	Permite ingresar al usuario al sistema para hacer uso del aplicativo
Disparador	Entrar a la página web y digitar los datos necesarios para iniciar sesión
Precondiciones	 Tener conexión a internet e ingresar a la url de la web Haber creado una cuenta previamente, de lo contrario crearla
Postcondiciones	El usuario ya está dentro de la aplicación, puede empezar a crear su menú semanal o consultar el que haya creado previamente, si aplica
Flujo normal	 El usuario ingresa a la web Digita los datos para ingresar a su cuenta a. Si no se ha registrado, debe crear una cuenta haciendo clic en 'Registrarse'
Flujos alternativos	
Excepciones	E1. No se cargaron todos los datos requeridos. E1.1. El sistema le indica al usuario qué datos son requeridos E1.2. Vuelve al flujo principal E2. Ya existe una cuenta con ese correo electrónico E2.1. El sistema le indica al usuario que ya existe una cuenta usando ese correo electrónico

	E2.2. El sistema guía al usuario a la opción
	de recuperación de contraseña
	E2.3. El usuario puede digitar los datos para
	así recuperar sus credenciales
Prioridad	Alta
Frecuencia de uso	Alta
Reglas de negocio	Se crea un nuevo usuario y sus registros en
	la base de datos



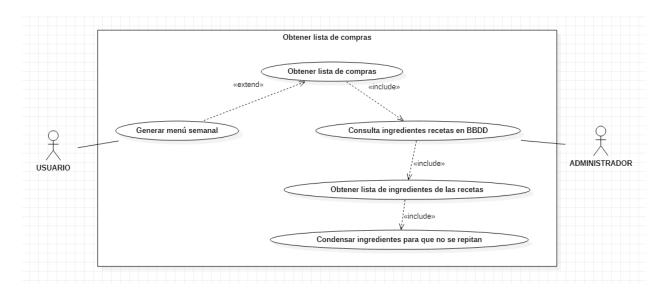
Desarrollar CRUD para agregar	
recetas a la aplicación	
Actores	Administrador
Descripción	Permite al administrador ingresar, modificar o eliminar recetas dentro de la aplicación
Disparador	Entrar a la página web con permisos de administrador e ingresar a la opción para hacer uso del CRUD
Precondiciones	Tener credenciales de administrador

Postcondiciones	 Ingresar los datos necesarios y actualizar la base de datos con los nuevos registros Las nuevas recetas estarán disponibles para agregarlas al menú semanal, así como las modificadas.
	Las recetas eliminadas no se encontrarán disponibles
Flujo normal	 El administrador ingresa a la web Digita los datos para ingresar a su cuenta La aplicación le ofrecerá la opción de ingresar al CRUD y realizar las opciones deseadas con las recetas en la BBDD
Flujos alternativos	
Excepciones	E1. No se cargaron todos los datos requeridos. E1.1. El sistema le indica al usuario qué datos son requeridos E1.2. Vuelve al flujo principal
Prioridad	Alta
Frecuencia de uso	Alta en un principio, baja en la medida en que se deseen agregar menos recetas a la aplicación
Reglas de negocio	Se ingresan, modifican o eliminan recetas de la aplicación. Las recetas quedarán disponibles para agregar a los menús, mientras que las eliminadas no
Requerimientos especiales	Tener permisos de administrador



Obtener menú de recetas semanal	
Actores	Usuario
Descripción	Permite al usuario crear un menú semanal
	con las recetas que se quieran realizar en
	una semana determinada
Disparador	Entrar a la página web con permisos con la
	intención de planear su menú semanal de
	recetas
Precondiciones	Tener conexión a internet e ingresar a
	la url de la web
	2. Iniciar sesión en su cuenta
	a. Haber creado una cuenta
	previamente, de lo contrario crearla
Postcondiciones	El usuario tendrá su menú semanal
	2. Podrá también modificar el menú semanal
	de acuerdo con sus preferencias
	3. El menú semanal quedará listo para
	extraer los ingredientes y su correspondiente
	lista de compras
Flujo normal	1. Ingresar a la url de la web

	 Haber creado una cuenta previamente, de lo contrario crearla Elegir las opciones que la aplicación va indicando para diseñar el menú semanal que el usuario desee
Flujos alternativos	que el usuallo desee
Excepciones	E1. El usuario ingresa credenciales incorrectas E1.1. El sistema genera el error correspondiente y le indica al usuario que intente nuevamente E1.2. De ser necesario, el sistema ofrecerá la opción para restaurar la contraseña
Prioridad	Alta
Frecuencia de uso	Alta
Reglas de negocio	El menú semanal del usuario quedará creado, podrá consultar recetas e ingredientes



Generar lista de compras	
Actores	Usuario, desarrollador
Descripción	Permite al usuario generar una lista de compras con todos los ingredientes necesarios para cocinar las recetas seleccionadas para la semana.
Disparador	Luego de haber generado el menú semanal un botón llevará al usuario a la lista de compra.
Precondiciones	El usuario debe haber generado un menú semanal desde su respectiva cuenta.
Postcondiciones	El usuario podrá consultar su lista de compras al ingresar a la aplicación, puede enviarla a su correo electrónico o generar una imagen descargable con la lista de compras.
Flujo normal	 Ingresar a la url de la web. Haber creado una cuenta previamente, de lo contrario crearla. Elegir las opciones que la aplicación va indicando para diseñar el menú semanal que el usuario desee. Una vez planeado el menú semanal se puede redirigir el usuario clicando el botón para proseguir a la lista de compra de ingredientes.
Flujos alternativos	
Excepciones	E1. El usuario no ha seleccionado ninguna receta para la semana.

	E1.1. El botón para redirigirse a la lista de compras estará deshabilitado hasta que se seleccione al menos una receta.
Prioridad	Alta
Frecuencia de uso	Alta
Reglas de negocio	La lista de compra de los ingredientes para el menú semanal quedará lista y el usuario podrá utilizarla para mercar.

7. Manual técnico (Backend)

Importante: antes de iniciar la aplicación web es necesario importar la base de datos alojada en la carpeta raíz del proyecto '127_0_0_1.sql' en el gestor de bases de datos MySQL. Así mismo, asegurarse tener instalado en el computador Python 3.8+ y ejecutar desde la terminal el comando desde la carpeta raíz del proyecto el comando \$pip install -r requirements.txt

- forms.py

El siguiente archivo contiene las clases RecipeForm y MenuForm. En ambos casos, estas clases ayudan a contrastar la información obtenida a través de los formularios y los datos asignados a los modelos construidos para las recetas y para el menú.

Así mismo, contienen una subclase Meta que identifica cómo la clase opera, al final obtiene un objeto basado en el modelo creado para las recetas y los menús junto a los datos obtenidos de los formularios.

```
### form disagn import forms

from disagn im
```

- models.py

El código en models.py es usado por el framework Django para crear el modelo por el cual se construye las tablas en la base de datos y la estructura de los datos allí almacenados.

Se encuentra la clase Recipe que estructura el modelo que van a tener las recetas y sus correspondientes campos en la base de datos. Contiene un id como llave primaria, un título, el tipo de receta, los ingredientes, las instrucciones y una imagen.

Por otra parte, contiene dos métodos __str__(self) que devuelve un string del objeto que constituye la clase, en este caso el título.

El método delete(self) se usa para borrar la imagen del almacenamiento de la aplicación y los datos de la correspondiente base de datos, toda vez que se pretenda borrar una receta de la aplicación.

```
from django.dh import models
     rlass Recipe(models.Model):
         ""Class Recipe constructs the model on which the correspondent database table is created."""
         Id = models.AutoFleld(primary_key=True)
         title - models.Charfield(max_length-180, null=frue, verbose_name="fitulo")
         type - models.(harfield(max_length=20, null=True)
         ingredients - models.TextField(max length-10000, null-True)
instructions - models.TextField(max_length-10000, null-True)
         photo - models.ImageField(upload_to-'images/', rull-True)
             It defines the date type of the object associated to this class. It will return the specified parameter (title) as a string.
             :type: str -> this sethed returns a string.
20
             retarn title
         def delete(self):
             This method is created to delete both the picture and the data from the DD when deleting a row from the CRED app
             It takes self, the object, as a parameter to capture image's path and data row to delete it
             self.photo.storage.delete(self.photo.name)
             super().delete()
```

- views.py

El archivo views.py contiene las funciones por las cuales se logra visualizar el contenido de la aplicación. Se importan los métodos render y redirect para renderizar la información obtenida por los formularios u obtenida a través de consultas sql y ordenarla de acuerdo al modelo en una plantilla html particular.

De la misma manera, se importan los modelos Recipe y Menu, y las clases RecipeForm y MenuForm para así poder renderizar la información de acuerdo con los modelos creados y la información obtenida de los correspondientes formularios.

Se importa la librería os que se utiliza para interactuar con el sistema operativo, en este caso para eliminar una imagen de la aplicación, en el momento de actualizar una receta. Así mismo se importan los decorators @login_required y @permission_required para ejecutarlos previo a ciertas funciones y así prevenir que se pueda ingresar a la aplicación sin iniciar sesión y evitar que ciertas funciones se ejecuten a menos que se haya iniciado sesión como administrador.

```
views.py includes all the necessary functions for the app to work and show the correspondant information to the user.

imports:

render and redirect functions to help visualize the content from the app, rendering information included from the forms.

Recipe and Menu models to be able to render the data sent through the form according to the model created and the fields on the DB.

RecipeForm and MenuForm to validate the data sent through the app to contrast it against the model.

os package to interact with the operative system, in this case, in order to delete an image.

login_required decorator to ensure that the user is logged in before accessing the app.

permission_required decorator to ensure that the user has the permission to access the app.
```

Las siguientes líneas de código muestran las funciones que se utilizan para renderizar la información y mostrarla en sus correspondientes plantillas html. Se usa request como parámetro cuando el usuario solicita visualizar dicha plantilla y en determinados casos se realizan consultas sql y se envían los datos en un objeto para ser renderizado por el método render() y poder ser visualizado por el usuario.

A continuación, se observan las funciones para editar y borrar recetas de la aplicación. En el caso de la función de borrado, se requieren el parámetro de request y el id para determinar cuál receta es la que se va a eliminar.

En el caso de la función de edición, se reciben los parámetros de request y de id para determinar cuál es la receta por modificar y precargar la información directamente en el formulario. Así mismo, cuando el formulario recibe una foto se precisa eliminar la anterior foto del almacenamiento de la aplicación previo a actualizar la información de dicha receta.

```
@login required(login url='/login/')
@permission_required(
                         'menu.change_recipe', login_url='/login/')
def modify(request, id):

"""Render the recipe edition page per admin request. It takes request from the user as parameters and the id of the recipe the user'd like to edit. """
    recipe = Recipe.objects.get(id=id)
     form = RecipeForm(request.POST or None, request.FILES or None, instance=recipe)
    if len(request.FILES) != 0:
            os.remove(recipe.photo.path)
recipe.photo = request.FILES['photo']
             recipe.title = request.POST.get('title')
            recipe.ingredients = request.POST.get('ingredients')
recipe.instructions = request.POST.get('instructions')
    return redirect('recipes')
return render(request, 'recipes/modify.html', {'form': form})
@login_required(login_url='/login/')
                         'menu.delete_recipe', login_url='/login/')
    rmission_required(
def delete(request, id):

"""This function deletes a recipe from the app. It takes request parameter from the user and the recipe's id so it can be deleted from the DB. """
    recipe = Recipe.objects.get(id=id)
    recipe.delete()
    return redirect('recipes')
```

La siguiente imagen muestra el código de las funciones para renderizar las páginas para generar menú semanal y el menú una vez generado. Se toman los datos del formulario, en el primer caso, y en el segundo, se realizan consultas sql del menú creado para poder mostrarlo al usuario.

La última función muestra la plantilla con la correspondiente lista de compras y las consultas sql para obtener esa información y mostrarla al usuario.

- urls.py

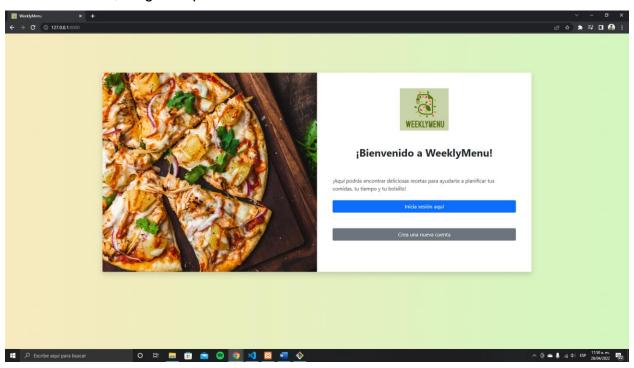
El archivo urls.py contiene una lista con las rutas establecidas para cada una de las páginas a las que se tiene acceso en la aplicación. Cada campo en la lista se constituye

de un método que toma como parámetros la dirección url, la función importada del archivo views.py y el nombre que recibe dicha función para ser llamada desde las plantillas html o al renderizar desde una función específica del archivo views.py.

```
// from timest import path
// from timest vices
// from timest vices
// from timest control saturation
```

8. Manual de Usuario (Frontend)

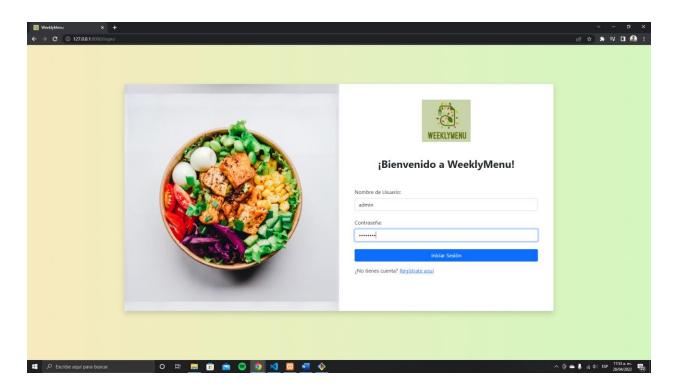
- 1. Experiencia de Usuario de administrador
 - 1.1. Primero, elegir la opción de inicio de sesión



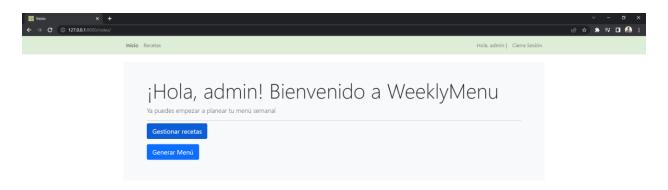
1.2. Iniciar sesión como administrador con las credenciales:

Usuario: 'admin'

Contraseña 'adsi1234'

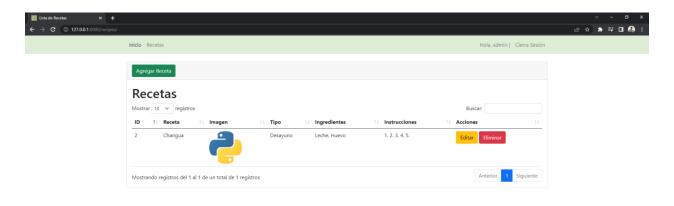


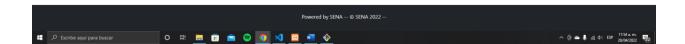
1.3. Clicar en gestionar recetas



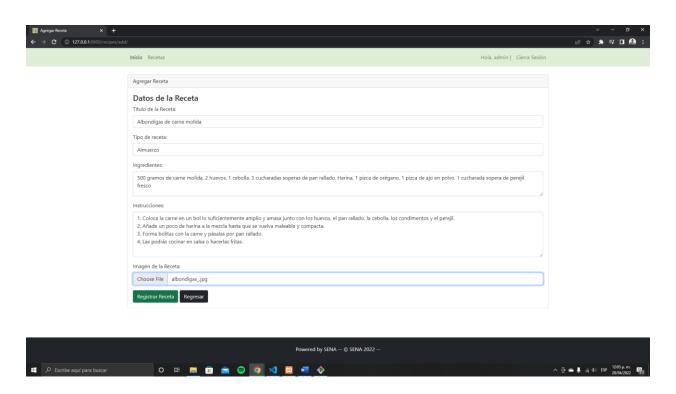


1.4. Se ven las recetas actuales en la aplicación

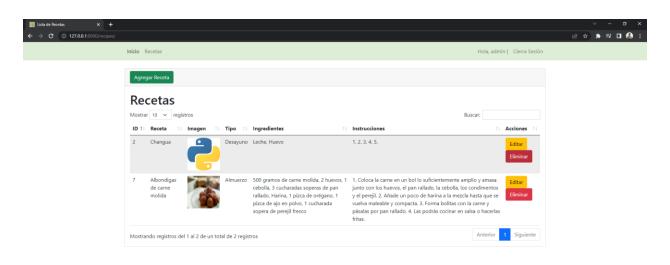




1.5. Para agregar una receta se hace clic en Agregar Receta y rellenamos el formulario



 Volvemos a la lista de recetas, verificamos la nueva receta. Ahora procedemos a eliminar una receta



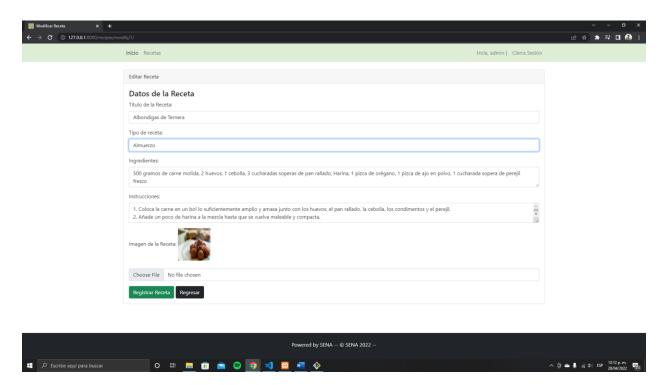


1.7. Ahora podemos modificar la receta que nos queda

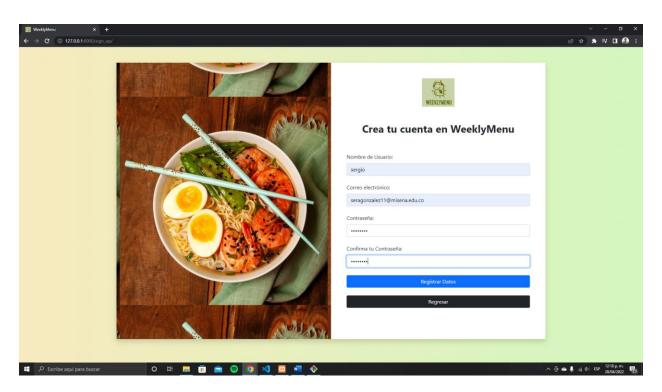




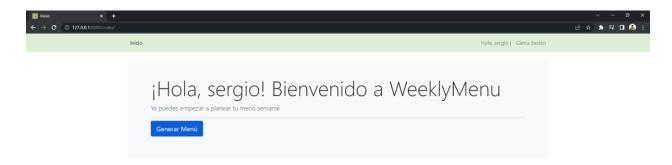
1.8. Modificamos los datos y registramos el cambio



- 2. Experiencia de usuario regular
- 2.1. En lugar de iniciar sesión, ahora creamos una cuenta nueva

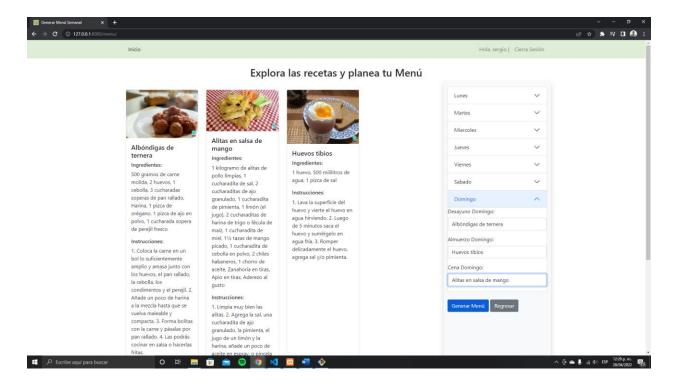


2.2. Luego de registrar nuestros datos podemos generar un nuevo menú semanal

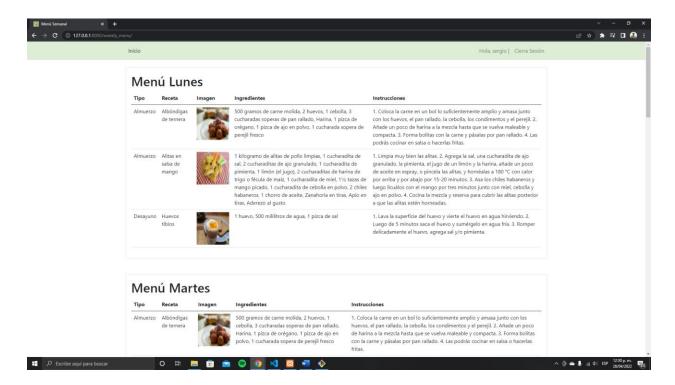




2.3. Exploramos las recetas disponibles y en el menú del costado derecho se planifica el menú rellenando los campos del formulario



2.4. Se genera el menú semanal y se muestra por tablas de acuerdo al día



2.5. La siguiente página muestra la lista de ingredientes

