



**BENEMERITA UNIVERSIDAD
AUTONOMA DE PUEBLA.**
Facultad de Ciencias de la Computación



**“SISTEMA WEB DE ADMINISTRACIÓN DE RECETAS DE
COCINA”**

TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
INGENIERO EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

PRESENTA
DE LA CONCHA GARCIA CANO DAMASO ARTURO RENE

ASESORA:
AMBROSIO VAZQUEZ ALMA DELIA

"Si sabes lo que tienes que hacer hoy y no lo haces, entonces estas peor que ayer"

AGRADECIMIENTOS

A Dios por darme la vida y la capacidad para poder realizar y culminar este proyecto.

A mis padres: Guadalupe García Cano Flores y Dámaso de la Concha Moya, por darme su amor, tiempo, comprensión y apoyo incondicional siempre que lo he necesitado.

Además por mostrarme que las cosas no siempre son fáciles, pero que cuando se quiere se puede. También por ser un ejemplo de vida para mí y motivarme a seguir siempre mis sueños.

Los amo mucho, y le doy gracias a Dios por haberme dado unos padres como ustedes.

Agradezco a mi mejor amigo Jaime Díaz Beltrán por cruzarse en mi camino y porque además de ser un amigo fue mi hermano. También a mi amigo David Lira por su amistad y apoyo incondicional. Gracias amigos por ser parte de mi vida.

Agradezco a todas las personas que se encuentran en mi vida y que quieren lo mejor para mí.

Gracias a todas las personas que en algún momento conocí y que después tuvieron que encontrar su camino, siempre las llevaré en mis recuerdos.

De igual manera agradezco a mi asesora M.C Alma Delia Ambrosio Vázquez por su apoyo que fue muy importante para poder culminar mi Tesina.

GRACIAS.

Índice

Introducción

Capítulo I

1.1. INGENIERIA DE SOFTWARE	8
1.2. METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE SOFTWARE: RUP	8
1.2.1. Proceso Unificado de Rational	9
1.2.2. Características Esenciales	9
1.2.3. Ciclo de Vida	10
1.3. UML	11
1.4. BASES DE DATOS	
1.4.1. Introducción y definición de base de datos	11
1.4.2. Normalización	12
1.4.3. Modelo Relacional	13
1.4.4. Modelo E-R(modelo entidad relación)	13
1.4.5. DBMS	14
1.5. ARQUITECTURA CLIENTE – SERVIDOR	
1.5.1. HTML	14
1.5.2. PHP	14
1.5.3. MySQL	15
1.5.4. Java Script	15
1.5.5. JQuery	16

Capítulo II

2.1 ESTADO DEL ARTE	18
2.2 Sistemas Similares	18
2.3 Resultados Esperados	19

Capítulo III

3.1 DISEÑO DEL SISTEMA	
3.2 Casos de Uso	21
3.3 Escenarios	38
3.4 Diagramas de Clase	45
3.5 Diagramas de Secuencia	49
3.6 Diagramas de Colaboración	58
3.7 Diagrama de Entidad-Relación	66
3.8 Tablas de Base de datos	67

Capítulo IV

4.1 IMPLEMENTACIÓN	70
4.2 PANTALLAS DEL SISTEMA	70
Perspectivas	107
Conclusiones	107
Glosario	108
Bibliografía	111

Introducción

En la actualidad existen muchos problemas con el cálculo de insumos, tanto en comedores industriales como en Restaurantes, debido a que en algunos casos el valor aproximado respecto a la distribución y repartición que se tiene es de muy bajo nivel, para esto propongo la implementación de este sistema web administrador de recetas de cocina.

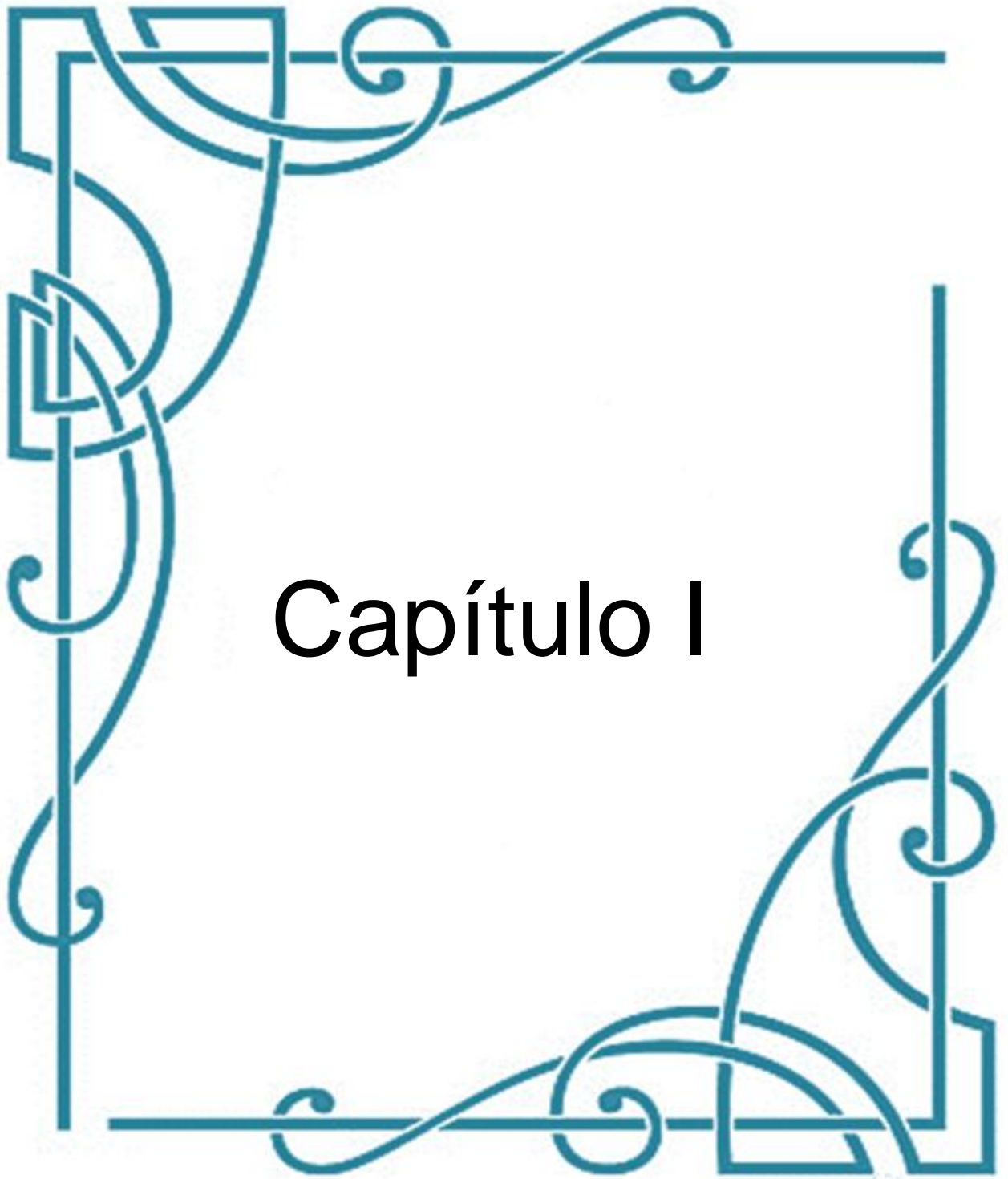
Siendo alumno de la Facultad de Ciencias de la Computación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, me he propuesto contribuir con una solución: Implementar un sistema web; con la finalidad de permitirle a los chefs poder realizar el cálculo de la cantidad total de insumos requeridos para una receta, facilitando tanto la solicitud del pedido al proveedor como la planificación al chef. Tomando en cuenta: el número de comensales para los cuales se preparará dicha receta, con la cantidad exacta de insumos, por lo que se beneficiará en el ahorro de tiempo y dinero.

La novedad que presenta el proyecto, es una evolución del estudio de la web debido a que no existe alguna aplicación web que realice cálculos tan exactos como el que se presenta.

El proyecto podrá ser aplicado en lugares donde la prioridad sea la comida y el cálculo de la misma, en este sentido, en un futuro no se desprecia el poder ser desarrollado, para ser aplicado en empresas de menor escala.

Uno de los objetivos es hacer un sistema que permita administrar y planificar las recetas. Calcular los insumos necesarios por cantidad de tiempos, dado un número de comensales. También permite al usuario mantener un catálogo de recetas con las correspondientes facilidades de búsqueda.

Para el desarrollo de la tesis se utilizó la siguiente forma de trabajo: Se comenzó realizando la ingeniería de requerimientos dando paso al desarrollo de análisis para posteriormente concluir con el diseño del sistema.



1.1 INGENIERIA DE SOFTWARE

Ingeniería de software es la aplicación de un enfoque sistemático, disciplinado y cuantificable al desarrollo, operación y mantenimiento de software, y el estudio de estos enfoques, es decir, la aplicación de la ingeniería al software. Es la aplicación de la ingeniería al software, ya que integra matemáticas, ciencias de la computación y prácticas cuyos orígenes se encuentran en la ingeniería.

Algunos autores consideran que "desarrollo de software" es un término más apropiado que "ingeniería de software" para el proceso de crear software. Personas como Pete McBreen (autor de "Software Craftmanship") cree que el término IS implica niveles de rigor y prueba de procesos que no son apropiados para todo tipo de desarrollo de software. Indistintamente se utilizan los términos "ingeniería de software" o "ingeniería del software". En Hispanoamérica el término usado normalmente es el primero de ellos.

La creación del software es un proceso intrínsecamente creativo y la ingeniería del software trata de sistematizar este proceso con el fin de acotar el riesgo del fracaso en la consecución del objetivo creativo por medio de diversas técnicas que se han demostrado adecuadas en base a la experiencia previa.

La IS se puede considerar como la ingeniería aplicada al software, esto es, por medios sistematizados y con herramientas preestablecidas, la aplicación de ellos de la forma más eficiente para la obtención de resultados óptimos; objetivos que siempre busca la ingeniería. No es sólo de la resolución de problemas, sino más bien teniendo en cuenta las diferentes soluciones, elegir la más apropiada. ⁽¹⁾.

1.2 METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE SOFTWARE: RUP

El Proceso Unificado Racional (RUP).

Por ende resulta menester, abstraer el problema de la manera más real y lograr el mejor análisis y diseño orientado a objetos para la solución del mismo, en el que cuidaremos que el software cubra los requerimientos planteados.

A continuación se presenta el Marco de Desarrollo el cual determina que documentos se esperan obtener de cada fase del modelo RUP.

- ◆ Documento de Visión: Describe objetivos, funcionalidades y restricciones en forma concisa (de alto nivel); es un resumen del proyecto apto para la toma de decisiones.
- ◆ Diagramas de Casos de Uso: Describe los requerimientos funcionales y no funcionales (restricciones) relacionados.

- ◆ Documento de Modelo del Diseño: Diagramas descriptivos del diseño lógico, sin referencias al modo de implementación. Comprende diagramas de clases del software, diagramas de interacción, diagrama de paquetes y otros.
- ◆ Documento de Arquitectura, Describe la correlación entre los componentes de software y los requerimientos. Es un resumen de las ideas principales del diseño.
- ◆ Diagrama de Clases de Diseño: describe la estructura de un sistema mostrando sus clases, atributos y las relaciones entre ellos.
- ◆ Modelo de Implementación: Código fuente, ejecutables, bases de datos, otros.
- ◆ Modelo de Pruebas: Descripción de lo que se probará y cómo se probará; compara el resultado obtenido contra el resultado esperado.
- ◆ Modelo Final incluye todo los documentos y el sistema final (2).

1.2.1 Proceso Unificado de Rational

El Proceso Unificado de Rational (*Rational Unified Process* en inglés, habitualmente resumido como RUP) es un proceso de desarrollo de software desarrollado por la empresa Rational Software, actualmente propiedad de IBM. Junto con el Lenguaje Unificado de Modelado UML, constituye la metodología estándar más utilizada para el análisis, diseño, implementación y documentación de sistemas orientados a objetos ⁽²⁾.

1.2.2 Características Esenciales

- Forma disciplinada de asignar tareas y responsabilidades (quién hace qué, cuándo y cómo)
- Pretende implementar las mejores prácticas en Ingeniería de Software
- Desarrollo iterativo
- Administración de requisitos
- Uso de arquitectura basada en componentes
- Control de cambios
- Modelado visual del software
- Verificación de la calidad del software (symbolikgroup)⁽³⁾

El RUP es un producto de Rational (IBM). Se caracteriza por ser iterativo e incremental, estar centrado en la arquitectura y guiado por los casos de

uso. Incluye artefactos (que son los productos tangibles del proceso como por ejemplo, el modelo de casos de uso, el código fuente, etc.) y roles (papel que desempeña una persona en un determinado momento, una persona puede desempeñar distintos roles a lo largo del proceso) ⁽³⁾.

1.2.3 Ciclo de Vida

El ciclo de vida RUP es una implementación del Desarrollo en espiral. Fue creado ensamblando los elementos en secuencias semi-ordenadas. El ciclo de vida organiza las tareas en fases e iteraciones.

RUP divide el proceso en cuatro fases, dentro de las cuales se realizan varias iteraciones en número variable según el proyecto y en las que se hace un mayor o menor hincapié en las distintas actividades. Como se muestra en la Imagen 1.2.3.1 varía el esfuerzo asociado a las disciplinas según la fase en la que se encuentre el proyecto RUP. Las primeras iteraciones (en las fases de Inicio y Elaboración) se enfocan hacia la comprensión del problema y la tecnología, la delimitación del ámbito del proyecto, la eliminación de los riesgos críticos, y al establecimiento de una baseline (Línea Base) de la arquitectura.

Durante la fase de inicio las iteraciones hacen mayor énfasis en actividades de modelado del negocio y de requisitos.

En la fase de elaboración, las iteraciones se orientan al desarrollo de la baseline de la arquitectura, abarcan más los flujos de trabajo de requisitos, modelo de negocios (refinamiento), análisis, diseño y una parte de implementación orientado a la baseline de la arquitectura.

En la fase de construcción, se lleva a cabo la construcción del producto por medio de una serie de iteraciones.

Para cada iteración se seleccionan algunos Casos de Uso, se refinan su análisis y diseño y se procede a su implementación y pruebas. Se realiza una pequeña cascada para cada ciclo. Se realizan iteraciones hasta que se termine la implementación de la nueva versión del producto.

En la fase de transición se pretende garantizar que se tiene un producto preparado para su entrega a la comunidad de usuarios ⁽⁴⁾.

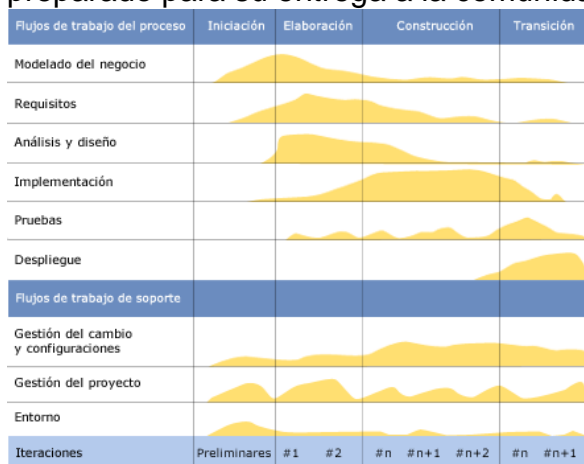


Imagen 1.2.3.1
Esfuerzo en actividades según fases del proyecto

1.3 UML

Por sus siglas en inglés, Unified Modeling Language es el lenguaje de modelado de sistemas software más conocido y utilizado en la actualidad; está respaldado por el OMG (Object Management Group). Es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar, construir y documentar un sistema. UML ofrece un estándar para describir un "plano" del sistema (modelo), incluyendo aspectos conceptuales tales como procesos de negocio, funciones del sistema, y aspectos concretos como expresiones de lenguajes de programación, esquemas de bases de datos y compuestos reciclados.

Es importante remarcar que UML es un "lenguaje de modelado" para especificar o para describir métodos o procesos. Se utiliza para definir un sistema, para detallar los artefactos en el sistema y para documentar y construir. En otras palabras, es el lenguaje en el que está descrito el modelo.

Se puede aplicar en el desarrollo de software gran variedad de formas para dar soporte a una metodología de desarrollo de software (tal como el Proceso Unificado Racional o RUP), pero no especifica en sí mismo qué metodología o proceso usar.

UML no puede compararse con la programación estructurada, pues UML significa Lenguaje Unificado de Modelado, no es programación, solo se diagrama la realidad de una utilización en un requerimiento. Mientras que, programación estructurada, es una forma de programar como lo es la orientación a objetos, sin embargo, la programación orientada a objetos viene siendo un complemento perfecto de UML, pero no por eso se toma UML sólo para lenguajes orientados a objetos⁽⁵⁾

1.4 BASES DE DATOS

1.4.1 Introducción y definición de Bases de Datos

Una base de datos es un "almacén" que nos permite guardar grandes cantidades de información de forma organizada para que luego podamos encontrar y utilizar fácilmente. ⁽⁵⁾

El término de bases de datos fue escuchado por primera vez en 1963, en un simposio celebrado en California, USA. Una base de datos se puede definir como un conjunto de información relacionada que se encuentra agrupada ó estructurada. ⁽⁶⁾

Desde el punto de vista informático, la base de datos es un sistema formado por un conjunto de datos almacenados en discos que permiten el acceso directo a ellos y un conjunto de programas que manipulen ese conjunto de datos.

Cada base de datos se compone de una o más tablas que guarda un conjunto de datos. Cada tabla tiene una o más columnas y filas. Las columnas guardan una parte de la información sobre cada elemento que queramos guardar en la tabla, cada fila de la tabla conforma un registro.

Definición: Se define una base de datos como una serie de datos organizados y relacionados entre sí, los cuales son recolectados y explotados por los sistemas de información de una empresa o negocio en particular. ⁽⁷⁾

1.4.2 Proceso de normalización

El proceso de normalización es un estándar que consiste, básicamente, en un proceso de conversión de las relaciones entre las entidades, evitando:

- La redundancia de los datos: repetición de datos en un sistema.
 - Anomalías de actualización: inconsistencias de los datos como resultado de datos redundantes y actualizaciones parciales.
 - Anomalías de borrado: pérdidas no intencionadas de datos debido a que se han borrado otros datos.
 - Anomalías de inserción: imposibilidad de adicionar datos en la base de datos debido a la ausencia de otros datos.
- **Definición de la clave**

Antes de proceder a la normalización de la tabla lo primero que debemos de definir una clave, esta clave deberá contener un valor único para cada registro (no podrán existir dos valores iguales en toda la tabla) y podrá estar formado por un único campo o por un grupo de campos.

Primera forma normal (1FN)

Se dice que una tabla se encuentra en primera forma normal (1FN) si y solo si cada uno de los campos contienen un único valor para un registro determinado.

Segunda forma normal (2FN)

La segunda forma normal compara todos y cada uno de los campos de la tabla con la clave definida. Si todos los campos dependen directamente de la clave se dice que la tabla está es segunda forma normal (2FN).

Tercera forma normal (3FN)

Se dice que una tabla está en tercera forma normal si y solo si los campos de la tabla dependen únicamente de la clave, dicho en otras palabras los campos de las tablas no dependen unos de otros.

Cuarta forma normal (4NF)

Una tabla está en cuarta forma normal si y sólo si para cualquier combinación clave - campo no existen valores duplicados.

1.4.2 Modelo Relacional

El modelo relacional es un modelo de datos y, como tal, tiene en cuenta los tres aspectos siguientes de los datos:

- 1) La estructura, que debe permitir representar la información que nos interesa del mundo real.
- 2) La manipulación, a la que da apoyo mediante las operaciones de actualización y consulta de los datos.
- 3) La integridad, que es facilitada mediante el establecimiento de reglas de integridad; es decir, condiciones que los datos deben cumplir. ⁽⁸⁾

1.4.3 Modelo Entidad Relación

El modelo de datos entidad-relación está basado en una percepción del mundo real que consta de una colección de objetos básicos, llamados entidades, y de relaciones entre esos objetos.

Entidad

Representa una "cosa" u "objeto" del mundo real con existencia independiente, es decir, se diferencia unívocamente de otro objeto o cosa, incluso siendo del mismo tipo, o una misma entidad.

Algunos Ejemplos:

Una persona. (Se diferencia de cualquier otra persona, incluso siendo gemelos).

Un automóvil. (Aunque sean de la misma marca, el mismo modelo,..., tendrán atributos diferentes, por ejemplo, el número de chasis).

Una casa (Aunque sea exactamente igual a otra, aún se diferenciará en su dirección).

Una entidad puede ser un objeto con existencia física como: una persona, un animal, una casa, etc. (entidad concreta); o un objeto con existencia conceptual como: un puesto de trabajo, una asignatura de clases, un nombre, etc. (entidad abstracta).

Una entidad está descrita y se representa por sus características o atributos. Por ejemplo, la entidad Persona las características: Nombre, Apellido, Género, Estatura, Peso, Fecha de nacimiento, etc...

Atributos

Los atributos son las características que definen o identifican a una entidad. Estas pueden ser muchas, y el diseñador solo utiliza o implementa las que considere más relevantes. Los atributos son las propiedades que describen a cada entidad en un conjunto de entidades.

En un conjunto de entidades, cada entidad tiene valores específicos asignados para cada uno de sus atributos, de esta forma, es posible su identificación unívoca.

Relación

Describe cierta dependencia entre entidades o permite la asociación de las mismas. ⁽⁹⁾

1.4.4 DBMS

Los Sistemas de Gestión de Base de Datos (en inglés DataBase Management System) son un tipo de software muy específico, dedicado a servir de interfaz entre la base de datos, el usuario y las aplicaciones que la utilizan. Se compone de un lenguaje de definición de datos, de un lenguaje de manipulación de datos y de un lenguaje de consulta. ⁽¹⁰⁾

1.5 ARQUITECTURA CLIENTE-SERVIDOR

1.5.1 HTML

HTML es el lenguaje con el que se definen las páginas web. Básicamente se trata de un conjunto de etiquetas que sirven para definir el texto y otros elementos que compondrán una página web.

El HTML se creó en un principio con objetivos divulgativos de información con texto y algunas imágenes. No se pensó que llegara a ser utilizado para crear área de ocio y consulta con carácter multimedia (lo que es actualmente la web), de modo que, el HTML se creó sin dar respuesta a todos los posibles usos que se le iba a dar y a todos los colectivos de gente que lo utilizarían en un futuro. Sin embargo, pese a esta deficiente planificación, sí que se han ido incorporando modificaciones con el tiempo, estos son los estándares del HTML. Numerosos estándares se han presentado ya. El HTML 4.01 es el último estándar a febrero de 2001. Actualización a mayo de 2005, en estos momentos está a punto de presentarse la versión 5 de HTML, de la que ya se tiene un borrador casi definitivo.

El HTML es un lenguaje de marcación de elementos para la creación de documentos hipertexto, muy fácil de aprender, lo que permite que cualquier persona, aunque no haya programado en la vida, pueda enfrentarse a la tarea de crear una web. HTML es fácil y pronto podremos dominar el lenguaje. Más adelante se conseguirán los resultados profesionales gracias a nuestras capacidades para el diseño y nuestra vena artista, así como a la incorporación de otros lenguajes para definir el formato con el que se tienen que presentar las webs, como CSS ⁽¹¹⁾.

1.5.2 PHP

PHP es un lenguaje de código abierto muy popular, adecuado para desarrollo web y que puede ser incrustado en HTML. Es popular porque un gran número de páginas y portales web están creadas con PHP. Código abierto significa que es de uso libre y gratuito para todos los programadores que quieran usarlo. Incrustado en HTML significa que en un mismo archivo vamos a poder combinar código PHP con código HTML, siguiendo unas reglas.



PHP se utiliza para generar páginas web dinámicas. Recordar que llamamos página estática a aquella cuyos contenidos permanecen siempre igual, mientras que llamamos páginas dinámicas a aquellas cuyo contenido no es el mismo siempre. Por ejemplo, los contenidos pueden cambiar en base a los cambios que haya en una base de datos, de búsquedas o aportaciones de los usuarios, etc. ⁽¹²⁾.

1.5.3 MYSQL

Es un sistema administrativo relacional de bases de datos (RDBMS por sus siglas en inglés Relational Database Management System). Este tipo de bases de datos puede ejecutar desde acciones tan básicas, como insertar y borrar registros, actualizar información ó hacer consultas simples, hasta realizar tareas tan complejas como la aplicación lo requiera.

MySQL es un servidor multi-usuarios muy rápido y robusto de ejecución de instrucciones en paralelo, es decir, que múltiples usuarios distribuidos a lo largo de una red local o Internet podrán ejecutar distintas tareas sobre las bases de datos localizadas en un mismo servidor.

Utiliza el lenguaje SQL (Structured Query Language) que es el estándar de consulta a bases de datos a nivel mundial. ⁽¹³⁾

1.5.4 Java Script

JavaScript es un lenguaje de programación que se utiliza principalmente para crear páginas web dinámicas.

Una página web dinámica es aquella que incorpora efectos como texto que aparece y desaparece, animaciones, acciones que se activan al pulsar botones y ventanas con mensajes de aviso al usuario.

Técnicamente, JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, por lo que no es necesario compilar los programas para ejecutarlos. En otras palabras, los programas escritos con JavaScript se pueden probar directamente en cualquier navegador sin necesidad de procesos intermedios.

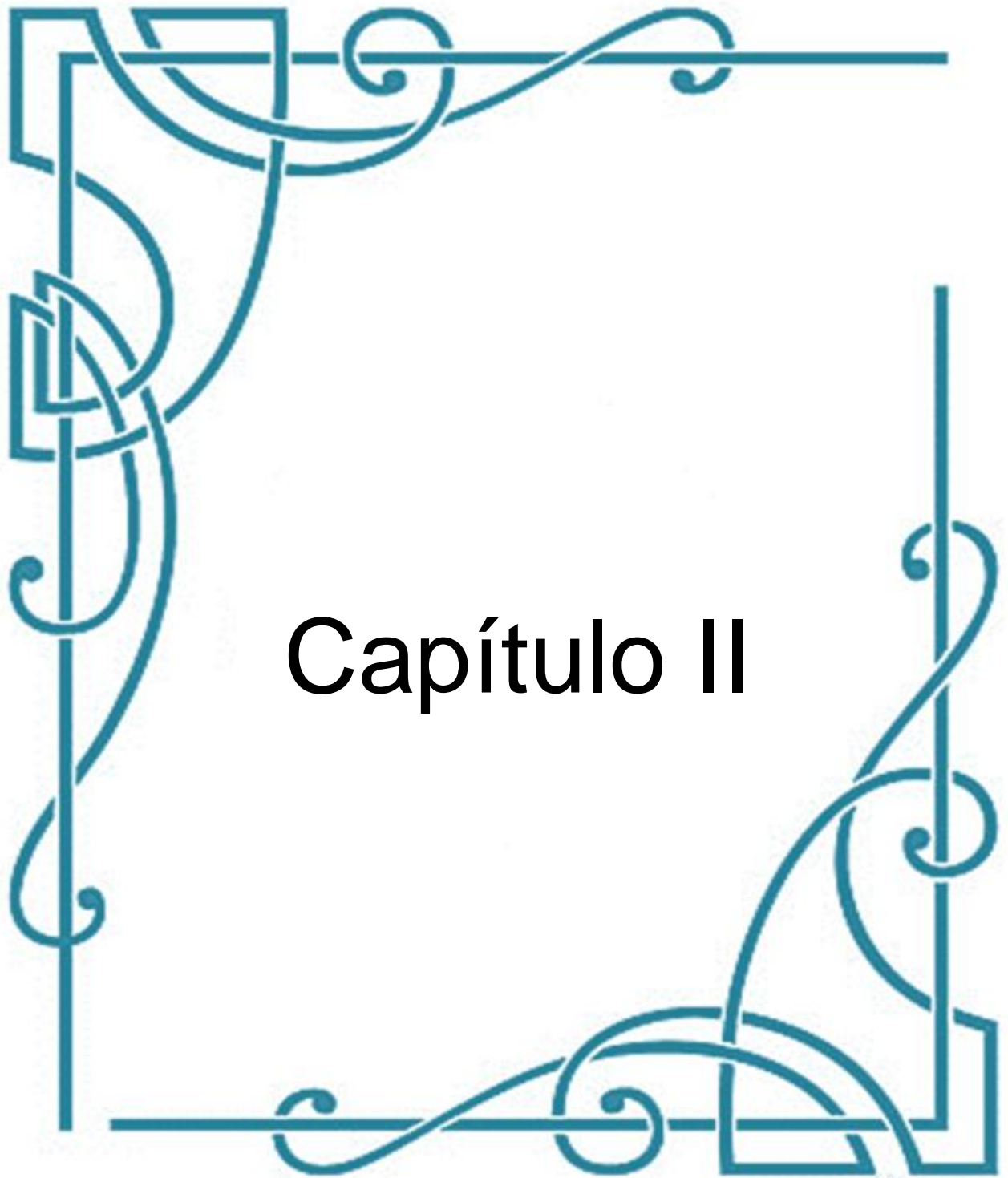
A pesar de su nombre, JavaScript no guarda ninguna relación directa con el lenguaje de programación Java. ⁽¹⁴⁾

1.5.5 JQUERY

JQuery es considerado un Framework de JavaScript. Es decir, un conjunto de funciones que ya fueron desarrolladas y probadas, están listas para utilizarlas de una manera muy simplificada.

En otras palabras, podremos lograr los mismos resultados, en menos tiempo sin necesidad de programar una funcionalidad completamente.

JQuery nos permite agregar efectos y funcionalidades complejas a nuestra aplicación web, como por ejemplo: galerías de fotos dinámicas y elegantes, validación de formularios, calendarios y mucho más. Otra ventaja sin duda es la posibilidad que nos brinda de trabajar con AJAX, sin preocuparnos de los detalles complejos de la programación. Además cuenta con la posibilidad de agregar plugins, facilitando más aun nuestro trabajo. ⁽¹⁵⁾



Capítulo II

2.1.- ESTADO DEL ARTE

2.2 Sistemas Similares

Toda empresa que se dedica a la elaboración de alimentos para un número elevado de personas encaja en el término de 'cocina industrial'. Evidentemente, esta explicación incluye una enorme variedad de negocios, desde los clásicos restaurantes, servicios de catering, comedores de empresa, de colegio, etc.

La cocina industrial es aquel establecimiento especializado en la preparación de grandes cantidades de comida con fines económicos. Es un sector en constante expansión ya que cada vez hay más gente que come fuera de casa o utiliza servicios de restaurante para sus celebraciones familiares o de empresa.

Con el paso del tiempo, la tecnología ha beneficiado a esta industria al mejorar los equipos de cocina, brindando mejores herramientas y a la vez mejorando la calidad de los alimentos, también la reducción de tiempo, entre otras cosas.

Las grandes empresas alimenticias, además de contar con la mejor tecnología en equipos de cocina, cuenta con la disposición de técnicas para sus productos, ya que su producción es en grandes cantidades pero se requiere distribuir en pequeñas porciones.

Sin embargo, para las industrias alimenticias, desde una empresa, un restaurante o los organizadores de un banquete solo cuentan con el equipo necesario de cocina, sin embargo, al momento de estimación de los productos requeridos por la receta, suelen ser manuales, lo que propicia que los cálculos no sean los adecuados, ya que puede tender a tener errores de estimación al momento de preparar los alimentos. Esta problemática suele causar pérdidas tanto de tiempo como de dinero.

A continuación se mencionan tres ejemplos de diferentes sistemas de gestión de recetas

- **Calcula tu asado**

Esta es una página de una empresa especializada en carnes, el sitio cuenta desde la información básica, el contacto, las sucursales, ofertas y otras cosas. Lo que destaca son sus dos secciones: la de recetas y la que Calcula tu asado.

La página cuenta con una sección de recetas de los diferentes tipos de carnes, la sección de “Calcula tu asado” muestra una página donde se podrá calcular la cantidad de carne que se necesitara para un cierto número de personas. [14]

- **Las recetas de meme 2.0**

Este es un catálogo de cocina para PC, con una gran multitud de recetas de cocina, bien organizada y estructurada por categorías, con una minuciosa información de cada una de ellas. Sin embargo es una aplicación estática ya que no permite cargar nuevas recetas. Tampoco realiza los cálculos de materia prima. [15]

- **Chef@Home 2.1**

Administrador que te permite ordenar por categorías tus recetas y revistas de cocina, para facilitar su búsqueda, cuenta con un editor de texto que permite ingresar las recetas, Sin embargo solo es una aplicación estática y no cuenta con calculadora de insumos.[16]

2.3 Resultados Esperados

En resumen, con toda la información escrita anteriormente, se espera desarrollar una aplicación web cuyo fin es tener un catálogo de recetas que será almacenado en una base de datos, esta podrá ser acezada por el usuario por medio de un buscador el cual le mostrará las recetas esperadas, también tendrá la opción de calcular la cantidad de insumos que se necesitara de una receta para una cierta cantidad de personas. Esta aplicación estará disponible en un servidor web, la cual será accesible para el usuario en cualquier momento. Además, después de ser concluida la fase de pruebas y errores, este software podrá ser utilizado desde un usuario común, un chef para un restaurante hasta para una empresa alimenticia. Las funciones más relevantes del sistema web de Administración de Recetas de Cocina son:

- Sistema web de catálogo de recetas
- Diseño de la base de datos
- Conexión de la interfaz con la base de datos
- Realizar consultas por medio del sistema web
- Realizar los cálculos sobre los insumos alimenticios
- Instalar el sistema web en un servidor



Capítulo III

3.1 Diseño del Sistema

3.2 CASOS DE USO

ACTORES:

- 1.- Chef
- 2.- Proveedor
- 3.- Administrador

Todos los Usuarios

- ◆ Login

Chef

- ◆ Almacenar Recetas
- ◆ Actualizar Recetas
- ◆ Consultar Recetas
- ◆ Consultar Planificación
- ◆ Borrar Recetas
- ◆ Planificar Recetas
- ◆ Generar Reporte

Proveedor

- ◆ Consultar Reporte
- ◆ Consultar Producto
- ◆ Almacenar Producto
- ◆ Actualiza Producto
- ◆ Borrar Producto

Administrador

- ◆ Borrar Reporte
- ◆ Borrar Recetas
- ◆ Administra Usuarios(Chef, Proveedor)
 - Actualizar
 - Alta
 - Baja

Todos los Usuarios

Caso de uso: *Login*

Descripción: *Permite el ingreso del Chef al sistema.*

Actores: *Chef, Administrador y Proveedor*

Pre-condición: *No tiene*

Flujo normal:

- 1.-El actor seleccionará el caso de uso.
- 2.-El sistema le solicitará al actor su tipo de usuario.
- 3.- El actor seleccionará su tipo de usuario
- 4.-El sistema responde mostrando el formulario con los datos que se solicitara para ingresar al sistema.
- 5.-El usuario completará el formulario con los datos solicitados y estos serán enviados al dar clic en el botón "Ingresar".
- 6.-El sistema validará los datos y enviará como respuesta la página de inicio correspondiente al usuario confirmando el éxito de la operación.

Flujo Alternativo 1: *En el paso 4, si el sistema al validar los datos del usuario detecta que no coinciden con los de la base de datos, responderá con un mensaje, indicando un error y apareciendo una opción de regresar al sistema.*

Post-condición: *No tiene*

Chef

Caso de uso: *Almacenar Recetas*

Descripción: *Permite almacenar recetas en el sistema.*

Actores: *Chef*

Pre-condición:

1.- *El actor debe estar previamente autenticado.*

Flujo normal:

1.-*El actor seleccionará el caso de uso.*

2.-*El sistema responde mostrando una página donde pedirá que llene los datos necesarios para almacenar la receta.*

3.-*El actor completará los datos solicitados y le da clic al botón "Almacenar".*

4.- *El sistema lanzará una ventana emergente en donde mostrará un mensaje preguntando si los datos ingresados son correctos.*

5.- *El actor le da clic en el botón de "Aceptar".*

6.- *El sistema lanzará una ventana indicando que la receta fue almacenada exitosamente*

7.- *El actor le da clic en el botón de "Aceptar" para continuar con el flujo normal.*

8.-*El sistema le solicitará al usuario la cantidad de productos para dicha receta.*

9.-*El actor ingresará los datos requeridos y dará clic en el botón "Agregar".*

10.-*El sistema lanzará una ventana emergente en donde mostrará un mensaje preguntando si los datos ingresados son correctos.*

11.-*El actor le da clic en el botón de "Aceptar".*

12.-*El sistema le enseñará una pantalla solicitándole al usuario los productos, sus porciones y su unidad de medida respectivamente.*

13.-El actor completará los datos solicitados y genera una receta, dando clic en el botón “Genera tu receta”.

14.-El sistema lanzará una ventana emergente en donde muestra un mensaje preguntando si los datos ingresados son correctos.

15.-El actor le da clic en el botón de aceptar.

16.-El sistema mandará una ventana emergente diciendo que la receta fue almacenada exitosamente.

17.-El actor le da clic en el botón de “Aceptar”.

18.-El sistema responderá mostrando la página del almacenamiento de las recetas.

Flujo Alternativo:

1.- En el paso 5, si el usuario da clic en el botón de “Cancelar” el sistema se quedará estático.

2.- En el paso 11, si el usuario da clic en el botón de “Cancelar” el sistema se quedará estático.

3.- En el paso 15, si el usuario da clic en el botón de “Cancelar” el sistema se quedará estático.

Post-condición: No tiene.

Caso de Uso: Actualizar Recetas

Descripción: Caso que permite actualizar recetas que están almacenadas en el sistema.

Actores: Chef

Pre-Condición:

1.- El actor debe estar previamente autenticado.

Flujo Normal:

1.-El actor seleccionará el caso de uso.

2.-El sistema activará una lista con las recetas existentes.

- 3.-El usuario seleccionará la receta a modificar.
- 4.-El sistema le mostrará la receta para modificar los datos que el actor desee.
- 5.-El actor modificará los datos y dará clic en el botón “Actualizar Receta”.
- 6.-El sistema responderá con una ventana emergente de confirmación.
- 7.-El actor dará clic en el botón “Aceptar”.
- 8.- El sistema mostrará un mensaje indicando que la receta fue actualizada exitosamente, y un link para la visualización de los cambios realizados.

Flujo Alternativo: En el paso 7, si el usuario da clic en el botón de “Cancelar” el sistema se quedara estático.

Post-condición: No tiene

Caso de uso: Consultar Recetas

Descripción: Permite al Chef consultar las recetas almacenadas.

Actores: Chef

Pre-condición:

- 1.- El actor debe estar previamente autenticado.
- 2.-El actor debe tener recetas almacenadas.

Flujo Normal:

- 1.- El actor seleccionará el caso de uso.
- 2.- El sistema le mostrará las recetas existentes.
- 3.- El actor podrá buscar y hacer clic en la receta de su interés
- 4.-El sistema desplegara la receta a detalle en otra pantalla.

Flujo Alternativo: No tiene.

Post-condiciones: No tiene.

Caso de Uso: *Consultar Planificación.*

Descripción: *Permite al Chef ver sus recetas planificadas.*

Actores: *Chef*

Pre-condición:

- 1.- *El actor debe estar previamente autenticado.*
- 2.-*El actor debe haber completado el caso de uso planificar recetas.*

Flujo Normal:

- 1.- *El sistema le mostrará un calendario.*
- 2.- *El chef seleccionará una fecha y realizará la petición dando clic en el botón "Buscar".*
- 3- *El sistema le mostrará las recetas de la fecha seleccionada.*

Flujo Alternativo:

- 1.-*En paso 3, si el sistema detecta que el día seleccionado no tiene fecha, no mostrará ninguna receta.*

Post-condición: *no tiene.*

Caso de Uso: *Borrar Recetas*

Descripción: *Caso de que permite borrar recetas que están almacenadas en el sistema.*

Actores: *Chef*

Pre-condición:

- 1.- *El actor debe estar previamente autenticado.*

Flujo Normal:

- 1.-*El actor seleccionará el caso de uso.*
- 2.-*El sistema le mostrará la página que contiene las recetas existentes.*
- 3.-*El actor seleccionará la receta a eliminar.*

4.-El sistema mostrará una ventana emergente donde pregunta si está seguro de realizar la operación.

6.-El actor le dará clic al botón “Aceptar”.

7.-El sistema mostrará una ventana emergente confirmando que la operación se realizó exitosamente.

8.- El actor le dará clic al botón “Aceptar” continuando con el flujo de la operación.

9.-El sistema eliminará la información de la base de datos retornando al caso de uso.

Flujo Alternativo:

1.-En el paso 6, si el usuario da clic en el botón de “Cancelar” el sistema se quedará estático.

Post-condición: No tiene

Caso de Uso: Planificar Recetas.

Descripción: Permite al Chef planificar sus recetas con respecto a un calendario.

Actores: Chef.

Pre-condición:

1.- El actor debe estar previamente autenticado.

2.-El actor debe de tener recetas almacenadas.

Flujo Normal:

1.- El sistema le mostrará la página de planificar recetas.

2.- El actor seleccionará una receta de las que se tiene almacenadas.

3.- El actor seleccionará el tipo de tiempo que se va a preparar: (desayuno, comida o cena).

4.- El actor seleccionará la fecha en la que va a ser preparada la receta.

5.- El actor ingresará el número de comensales para calcular la cantidad

de productos que va a necesitar.

6.-El actor hará su planificación dando clic en el botón “Planificar”.

7.- El sistema mostrará una ventana emergente preguntando si los datos son correctos.

8.-El actor le dará clic al botón “Aceptar”.

9.-El sistema mostrará una vista previa de la planificación a realizar.

10.- El actor verifica los datos y da clic en el botón “Generar Reporte”.

11.-El sistema guardará la receta en la fecha seleccionada, el tiempo y el número de comensales, mostrando una vista del reporte enviado a proveedores y el link de buscar planificación.

Flujo Alternativo:

1.- En paso 4, si el sistema detecta que no se ha ingresado la fecha, mostrará un mensaje indicando al actor que no se ha ingresado la fecha.

2.- En paso 5, si el sistema detecta que no se ha ingresado un número de comensales, mostrará un mensaje pidiéndole que ingrese dicho dato.

3.- En el paso 8, si el usuario da clic en el botón de “Cancelar” el sistema se quedará estático.

Post-condición: No tiene.

Caso de Uso: Generar Reporte

Descripción: Permite al Chef generar el reporte con la cantidad de cada producto que va a necesitar y se enviará al proveedor.

Actores: Chef

Pre-condición:

1.- El actor debe de haber completado el caso de uso login.

2.-El actor debe de haber usado el caso de uso “Almacenar receta”.

3.-El actor debe de haber usado el caso de uso “Planificar receta”.

Flujo Normal:

- 1.- El actor realizara su planificación.
- 2.- El sistema le mostrará una vista previa del cálculo de cada uno de los insumos requeridos para la receta.
- 3.- El actor seleccionará la opción de generar reporte a través de un botón "Generar reporte".
- 4.- El sistema almacenará la planificación del actor y generará el reporte para cada uno de los proveedores.
- 5.- El sistema enviará el reporte a cada proveedor mostrando un mensaje de que fue generado y enviado a proveedores.

Flujo Alternativo:

- 1.- En paso 4, si el sistema detecta que no se ha generado el reporte no realizará la operación.

Post-condición: No tiene

Proveedor

Caso de Uso: Consultar Reporte

Descripción: Permite al usuario consultar la lista de productos que el chef necesita.

Actores: Proveedor, Administrador

Pre-condición:

- 1.- El actor debe estar previamente autenticado.
- 2.- El chef debe previamente haber generado el reporte

Flujo Normal:

- 1.- El actor ingresa a la pantalla "Consultar reporte".
- 2.-El sistema le mostrará la lista de productos que género el chef.

Flujo Alternativo: no tiene.

Post-condición: no tiene.

Caso de Uso: *Consultar Productos.*

Descripción: *Permite al proveedor consultar su catálogo de productos.*

Actores: *Proveedor*

Pre-condición:

- 1.- *El actor debe estar previamente autenticado.*
- 2.- *El actor debe haber usado el caso de uso “Almacenar productos”.*

Flujo Normal:

- 1.-*El actor seleccionará la opción consultar productos.*
- 2.-*El sistema le mostrará la lista de productos en existencia.*

Flujo Alternativo: *no tiene.*

Post-condición: *no tiene.*

Caso de Uso: *Almacenar Productos*

Descripción: *Caso de que permite almacenar los datos de los productos en el sistema.*

Actores: *Proveedor*

Pre-condición:

- 1.- *El actor debe estar previamente autenticado.*

Flujo Normal:

- 1.-*El actor seleccionará el caso de uso.*
- 2.-*El sistema responderá mostrando una página donde solicitará completar los datos.*
- 3.-*El actor completará los datos solicitados y le da clic al botón “Alta del Producto”.*
4. *El sistema mostrará una ventana emergente, donde pregunta, si está seguro de realizar la operación.*

5.-El actor seleccionará la opción de aceptar.

6.-El sistema almacenará la información en la base de datos.

7.- El sistema mostrará una ventana emergente indicando que la operación fue exitosa.

8.- El actor seleccionará la opción de "Aceptar".

9.-El sistema lo redireccionará a la pantalla de "Almacenar productos".

Flujo Alternativo:

1.- En el paso 5, si el usuario da clic en el botón de "Cancelar" el sistema se quedará estático.

Post-condición No tiene.

Caso de Uso: Actualizar Productos.

Descripción: Permite al proveedor actualizar su catálogo de productos.

Actores: Proveedor

Pre-condición:

1.- El actor debe estar previamente autenticado.

2.- El actor debe haber usado el caso de uso almacenar producto.

Flujo Normal:

1.-El actor seleccionará la opción actualizar productos.

2.-El sistema le mostrará su lista correspondiente de productos.

3.-El actor seleccionará el producto deseado, realizando la modificación dando clic en el botón "Modificar".

4.-El sistema muestra una ventana emergente, donde pregunta, si es el producto a modificar.

5.-El actor da clic en el botón "Aceptar".

6.-El sistema le mostrará las características del producto para que el actor pueda modificarlas a su gusto.

7.-El actor modificará lo deseado y da clic en el botón "Actualizar el Producto".

8.-El sistema mostrará una ventana emergente, donde pregunta, si los datos son correctos.

9.-El actor da clic en el botón "Aceptar".

10.-El sistema guardará el producto actualizado y mostrará un mensaje de "Producto actualizado".

Flujo Alternativo:

1.- En el paso 5, si el usuario da clic en el botón de "Cancelar" el sistema se quedará estático.

2.- En el paso 9, si el usuario da clic en el botón de "Cancelar" el sistema se quedará estático.

Post-condición: no tiene.

Caso de Uso: *Borrar Producto*

Descripción: *Permite al proveedor dar de baja productos que no son de la temporada o que solo encuentran por tiempo limitado.*

Actores: *Proveedor*

Pre-condición:

1.- El actor debe estar previamente autenticado.

2.- El actor debe haber usado el caso de uso "Almacenar productos".

Flujo Normal:

1.- El sistema le mostrará la lista de productos en existencia.

2.- El actor elegirá la opción dar de baja y enviará el cambio con el botón "Dar de Baja".

3.-El sistema mostrará una ventana emergente, donde pregunta, si está seguro de eliminar producto.

4.-El actor dará clic en el botón "Aceptar".

5.-El sistema mostrará una ventana emergente confirmando que el producto ha sido borrado.

6.-El actor dará clic en el botón “Aceptar” para continuar con el flujo de la operación.

Flujo Alternativo: En el paso 4, si el usuario da clic en el botón de “Cancelar” el sistema se quedara estático.

Post-condición: No tiene.

Administrador

Caso de Uso: *Borrar Reporte.*

Descripción: *Permite al administrador borrar los reportes generados por los chefs en fechas pasadas.*

Actores: *Administrador*

Pre-condición:

1.- *El actor debe estar previamente autenticado.*

Flujo Normal:

1.- *El sistema le mostrará la lista de productos que el chef va a necesitar.*

2.- *El actor seleccionará los reportes caducados y seleccionará la opción “Borrar”.*

4.- *El sistema mostrará una ventana emergente, donde preguntará al actor, si está seguro de borrar el reporte.*

5.-*El actor seleccionará la opción de “Aceptar”.*

6.-*El sistema mostrará un mensaje de que ha sido borrado con éxito.*

7.-*El actor seleccionará la opción de aceptar continuando con el flujo de la operación.*

Flujo Alternativo:

En el paso 5, si el usuario da clic en el botón de “Cancelar” el sistema se quedará estático.

Post-condición: *no tiene.*

Caso de Uso: *Borrar recetas planificadas.*

Descripción: *Caso de que permite borrar recetas planificadas por los chefs, que están almacenadas en el sistema.*

Actor: *Administrador*

Pre-condición:

- 1.- *El actor debe estar previamente autenticado.*
- 2.-*El chef debe haber generado planificaciones.*

Flujo Normal:

- 1.-*El actor seleccionará el caso de uso.*
- 2.-*El sistema le mostrará un calendario para que el actor seleccione la fecha de planificación a borrar.*
- 3.-*El actor seleccionará la fecha deseada, y la buscará para borrarla dando clic en el botón "Buscar".*
- 4.-*El sistema mostrará una lista de las planificaciones encontradas.*
- 5.-*El actor dará clic en el link "Borrar" del reporte deseado.*
- 6.-*El sistema mostrará una ventana emergente confirmando que la planificación ha sido borrada.*
- 7.-*El actor dará clic en el botón "Aceptar" para continuar con el flujo de la operación.*

Flujo Alternativo: *No tiene.*

Post-condición: *No tiene*

Caso de Uso: *Actualizar Usuario.*

Descripción: *Permite al administrador actualizar a los chefs o a los proveedores.*

Actor: *Administrador*

Pre-condición:

- 1.- *El actor debe estar previamente autenticado.*
- 2.- *El actor debe de haber cumplido con el caso de uso “Alta de usuario”.*

Flujo Normal:

- 1.-*El actor ingresará a la pantalla de administrar usuarios.*
- 2.- *El actor seleccionará el tipo de usuario que desea actualizar (proveedor o chef).*
- 3.-*El sistema le mostrará una lista de los usuarios registrados.*
- 4.-*El actor seleccionará el usuario a actualizar y mandara los cambios dando clic en el botón “Actualizar Usuario”.*
- 5.- *El sistema le mostrará al actor los datos actuales para que sean modificados como se desee.*
- 6.-*El actor modificará los datos deseados y enviará los cambios a través del botón “Actualizar”.*
- 7.-*El sistema mostrará una ventana emergente, donde preguntará al actor, si está seguro de realizar la operación.*
- 8.-*El actor seleccionará la opción de aceptar.*
- 9.- *El sistema mostrará una ventana emergente indicando que los datos han sido actualizados.*
- 10.-*El actor seleccionará la opción de “Aceptar” continuando con el flujo de la operación.*

Flujo Alternativo: *En el paso 8, si el usuario da clic en el botón de “Cancelar” el sistema se quedara estático.*

Post-condición: *no tiene.*

Caso de Uso: *Alta de Usuario.*

Descripción: *Permite al administrador registrar a los chefs o a los proveedores.*

Actor: *Administrador.*

Pre-condición:

1.- *El actor debe estar previamente autenticado.*

Flujo Normal:

1.- *El actor seleccionará el tipo de usuario que desea dar de alta en el sistema ya sea: (proveedor o chef).*

2.- *El sistema le pedirá al administrador que ingrese los datos del usuario (nombre, apellido paterno, apellido materno, correo, teléfono.)*

3.- *El actor ingresará los datos y enviará a través de un botón "Alta Usuario".*

4.- *El sistema mostrará una ventana emergente donde preguntará al actor si los datos son correctos.*

5.-*El actor seleccionará la opción de "Aceptar".*

6.-*El sistema mostrará un mensaje de que el usuario ha sido almacenado exitosamente.*

7.-*El actor seleccionará la opción de "Aceptar" continuando con el flujo de la operación.*

Flujo Alternativo:

1.- *En el paso 4, si el sistema detecta que el usuario no ha ingresado los datos que el sistema le pide en el paso 3, le enviará un mensaje para que ingrese el campo faltante y que lo intente de nuevo.*

2.- *En el paso 5, si el usuario da clic en el botón de "Cancelar" el sistema se quedará estático.*

Post-condición: *No tiene.*

Caso de Uso: *Baja de Usuario*

Descripción: *Permite al administrador dar de baja a los chef o a los proveedor.*

Actores: *Administrador*

Pre-condición:

- 1.- *El actor debe estar previamente autenticado.*
- 2.-*El actor debe haber usado el caso de uso “Alta de usuario”.*

Flujo Normal:

- 1.-*El actor ingresa a la pantalla de baja de usuario.*
- 2.-*El sistema le pedirá seleccionar el tipo de usuario a dar de baja.*
- 3.-*El actor seleccionara el tipo de usuario que desea dar de baja (proveedor o chef).*
- 4.-*El sistema le mostrará los usuarios existentes.*
- 5.-*El actor seleccionará el usuario a dar de baja.*
- 6.-*El actor enviará los cambios a través de un botón “Borrar”.*
- 7.-*El sistema mostrará una ventana emergente, donde pregunta, si está seguro de borrar el usuario.*
- 8.-*El actor seleccionará la opción de “Aceptar”.*
- 9.- *El sistema mostrará una ventana emergente, indicando que el usuario ha sido borrado exitosamente.*
- 10.-*El actor seleccionará la opción de aceptar continuando con el flujo de la operación.*

Flujo Alternativo:

- 1.- *En el paso 5, si el sistema detecta que el usuario no ha seleccionado algún usuario, el sistema no borrara nada.*
- 2.- *En el paso 8, si el usuario da clic en el botón de “Cancelar” el sistema se quedará estático.*

Post-condición: *no tiene*

3.3 ESCENARIOS

Todos los usuarios

Escenario: “Login”

Jaime Díaz (Chef) ingresa su nombre de usuario “Jaime” y su contraseña “123”, después le da clic al botón “Entrar”.

El sistema valida su usuario, contraseña y este le mostrara a Jaime Díaz la pantalla inicial, junto con un mensaje de bienvenida.

Termina el caso de uso.

CHEF

Escenario: “Almacenar Recetas”

Jaime Díaz ya realizo previamente el Caso de Uso “Login” y selecciona, la opción

“Almacenar Recetas” además, llena los datos que le pide el sistema para Almacenar su receta.

Jaime Díaz ingresa el título de la receta “Huevos con jamón” y también cuantas porciones (4), ingresa la técnica de preparación (Corte el jamón en trocitos y fríalos en poco aceite bien caliente. Una vez que el jamón haya dorado agregue los huevos y revuelva muy bien. Sal y pimienta al gusto y deje cuajar).

Jaime Díaz ingresa un consejo (Pueden ser acompañarlos con frijoles al gusto y salsa) e ingresa su imagen de la receta para una mejor presentación.

Jaime Díaz le da clic en almacenar, el sistema le preguntara si los datos son correctos, Jaime da clic en el botón aceptar. El sistema añade la receta a su lista y le muestra un mensaje de confirmación, Jaime da clic en el botón aceptar para continuar con el proceso de almacenar recetas.

El sistema le solicita a Jaime ingresar el número de ingredientes que va a ocupar para dicha receta.

Jaime Díaz ingresa el número 4 y acepta, que los datos son correctos.

Después selecciona cada uno de sus productos:

->Jamón 200 gramos

->Huevos, 2 piezas

->Aceite 500 mililitros

->Frijoles, 200 gramos.

Jaime Díaz confirma que los productos, cantidades y unidad de medida correspondientes son correctos.

Termina el caso de uso.

Escenario: “Consultar Recetas”

Jaime Díaz ya hizo el caso de uso “Login” y escoge la opción “Actualizar recetas” y llena los datos que le pide el sistema para actualizar su receta. Jaime Díaz busca la receta “Huevos con jamón”, el sistema la encuentra y se la muestra.

Jaime Díaz da clic en ver a detalle y el sistema le muestra la receta. Termina el caso de uso.

Escenario: “Actualizar Recetas”

Jaime Díaz ya hizo el caso de uso “Login” y escoge la opción “Actualizar recetas” y llena los datos que le solicita el sistema para actualizar su receta.

Jaime Díaz hace clic en la receta “Huevos con jamón” y el sistema enseñara los campos que puede actualizar los cuales son:

->Porción

->Técnica

->Consejos

Jaime Díaz actualiza los consejos (Puede acompañarlo con guacamole y totopos).

Jaime Díaz le da clic en Actualizar y el sistema actualiza la receta.

Termina el caso de uso.

Escenario: “Borrar Recetas”

Jaime Díaz ya hizo el caso de uso “Login” y escoge la opción “Borrar recetas” y el sistema muestra las recetas existentes y Jaime Díaz escoge, la opción “Borrar Recetas”.

Jaime Díaz da clic en borrar recetas, el sistema le muestra las existentes, Jaime Díaz selecciona “Huevos con jamón” y da clic en borrar.

El sistema elimina, la receta de la lista existente.

Termina el caso de uso.

Escenario: “Planificar recetas”

Jaime Díaz ya realizo el Caso de Uso “Login” y escoge la opción “Planificar recetas” y llena los datos que le solicita el sistema para planificar su receta.

Jaime Díaz da clic en Planificar Receta y el sistema le solicita ingresar la receta que quiere planificar, el tipo de tiempo, fecha y el número de comensales.

Jaime Díaz ingresa la receta “Huevos con Jamón”, tipo de tiempo (desayuno), la fecha de preparación (20 de julio), el número de comensales (100).

Ahora hace clic en un botón que se llama “planificar”, el sistema validara los datos y planificara la receta.

Termina Caso de Uso.

Escenario: “Consultar Planificación”

Jaime Díaz ya hizo el Caso de Uso “Login” y debe de haber usado el caso de uso “Planificar Recetas”, y llena los datos para consultar sus planeaciones.

Jaime Díaz da clic en consultar planificación y el sistema le mostrara un calendario.

->Jaime Díaz selecciona la fecha (16-jul-2012), el sistema le mostrara la receta planeada (Huevos con Jamón).

->Jaime Díaz ve la planeación del 16 de julio del 2012 y da clic en el botón salir. Termina caso de uso.

Escenario: “Generar Reporte”

Jaime Díaz ya hizo el Caso de Uso “Login” ,debe haber usado el caso de uso “Almacenar receta” y debe de haber usado el caso de uso “Planificar Receta”, y llena los datos para consultar su planeación.

Jaime Díaz da clic en planificar recetas y el sistema le solicitara los datos para hacer la planificación y generar el reporte.

Jaime Díaz selecciona la fecha (16-jul-2012), el sistema le mostrara la receta planeada: (Huevos con Jamón, Desayuno, 400 comensales). El sistema hace los cálculos correspondientes y Jaime Díaz da clic en planificar, ahora el sistema exhibe una vista previa del reporte que va a ser enviado a cada proveedor.

Jaime Díaz da clic en el botón “generar reporte”, el sistema generara el cálculo de productos necesarios en la receta y enviara el reporte:

-> (Proveedor: “La Granja”, Representante: Jorge Hernández, Producto: Jamón, Solicitud: 5 Kgs, Fecha: 14-jul, 2012) y lo almacena en la lista de reportes de cada proveedor.

Jaime Díaz da clic en el botón salir.

Termina caso de uso.

PROVEEDOR

Escenario: “Consultar Reportes”

Jorge Hernández ya hizo el Caso de Uso “Login” y debe de haber usado el caso de uso “Generar Reporte”, para ver el reporte generado por el chef. Jorge Hernández da clic en Consultar Reporte, el sistema le muestra la lista para abastecer al chef:

-> (Proveedor: “La Granja”, Representante: Jorge Hernández, Producto: jamón, solicitud: 5 Kgs, Fecha: 14-jul, 2012).

-> (Proveedor: “La Granja”, Representante: Jorge Hernández, Producto: Salchicha, Solicitud: 10 Kgs, Fecha: 12-jul, 2012).

-> (Proveedor: “La Granja”, Representante: Jorge Hernández, Producto: Tocino, Solicitud: 3 Kgs, Fecha: 12-jul, 2012).

Jorge Hernández da clic en el botón salir. Termina caso de uso.

Escenario: “Alta de Productos”

Julio Dorante ya hizo el caso de uso “Login” y escoge la opción “Almacenar Productos” y llena los datos que le pide el sistema para almacenar sus productos.

Julio Dorante ingresa la cantidad de productos(1),Jaime Díaz ingresa el nombre del primer producto(jamón),su descripción(pavo),su unidad de medida(Kg),su marca(La granja),ingresa la cantidad en paquete(8) ,da clic en guardar y el sistema añadirá su producto. Termina caso de uso.

Escenario: “Consultar Productos”

Julio Dorante ya hizo el caso de uso “Login” y escoge la opción “Consultar Productos”.

Y el sistema le exhibe:

<i>Producto</i>	<i>Descripción</i>	<i>Unidad de Medida</i>	<i>de</i>	<i>Marca</i>	<i>Proveedor</i>
Jamón	Pavo	Kg		La granja	Embutidos SA
Salchicha	Cerdo	Kg		La granja	Embutidos SA
Tocino	Cerdo	Kg		La granja	Embutidos SA

Julio Dorante da clic en salir y el proveedor saldrá de “Consultar Productos”. Termina caso de uso

Escenario: “Baja de Productos”

Julio Dorante ya hizo el caso de uso “Login” y escoge la opción “Borrar Productos”.

El sistema le muestra todos sus productos en existencia.
 Julio Dorante selecciona el producto y da clic en el botón “dar de baja”:
 Mostrándole una lista:

<i>Producto</i>	<i>Descripción</i>	<i>Unidad de Medida</i>	<i>de Marca</i>	<i>Proveedor</i>
Tocino	Cerdo	Kg	La granja	Embutidos SA

El sistema mostrara un mensaje para verificar que es el producto deseado a dar de baja.

Julio Dorante da clic en aceptar para confirmar la baja del producto y el sistema le mostrara una ventana de: “baja” exitosa de producto”. Termina caso de uso.

ADMINISTRADOR

Escenario: “Borrar Reporte”

El administrador Ángel Santos ya hizo el Caso de Uso “Login” y debe haber reportes generados por el chef.

Ángel Santos da clic en “Borrar reporte” y el sistema le mostrara la lista para abastecer al chef:

<i>Proveedor</i>	<i>Representante</i>	<i>Producto</i>	<i>Solicitud</i>	<i>Fecha</i>		
				D	M	A
La granja	Jorge Hernández	Jamón	5 Kg	14	Jul	2012
La granja	Jorge Hernández	Salchicha	10 Kg	12	Jul	2012
La granja	Jorge Hernández	Tocino	3 Kg	12	Jul	2012

Ángel Santos elige la opción:

<i>Proveedor</i>	<i>Representante</i>	<i>Producto</i>	<i>Solicitud</i>	<i>Fecha</i>		
				D	M	A
La granja	Jorge Hernández	Salchicha	10 Kg	12	Jul	2012

Ángel Santos da clic en el botón “Borrar” y el sistema le mostrara “El reporte ha sido borrado con éxito” o puede dar clic en el botón “borrar todos” en caso dado todos los reportes que ya hayan pasado de la fecha actual.

Ángel Santos da clic en el botón salir.

Fin del caso de uso.

Escenario: “Alta de usuario”

Ángel Santos ya hizo el Caso de Uso “Login” y llena el formulario correspondiente para registrar a los usuarios

Ángel Santos da clic en “Alta de usuario”, el sistema le pedirá que seleccione el tipo de usuario a registrar (Chef ó Proveedor).

Ángel Santos selecciona “Chef” y el sistema le pedirá que llene un formulario.

Ángel Santos ingresa los datos del nuevo Chef (Nombre: Marco, Apellido Paterno: Galindo, Apellido Materno: Vallejo, Correo: marcovg@hotmail.com, teléfono: 2-13-14-15).

Ángel Santos da clic en el botón “Alta Chef” y el sistema le pedirá que confirme los datos.

Ángel Santos confirma los datos dando clic en el botón de “Aceptar” y el sistema manda el mensaje “Registro Exitoso”.

Fin del caso de uso.

Escenario: “Baja de usuario”

Ángel Santos ya hizo el Caso de Uso “Login” y selecciona el usuario correspondiente para borrar usuario.

Ángel Santos da clic en “Baja de usuario”, el sistema le pedirá que seleccione el tipo de usuario a dar de Baja (Chef ó Proveedor).

Ángel Santos selecciona “Chef” y el sistema le mostrara la lista de chef existentes.

<i>Nombre</i>	<i>Apellido Pat</i>	<i>Apellido Mat</i>	<i>Correo</i>	<i>Teléfono</i>
Marco	Galindo	Vallejo	marcovg@hotmail.com	2-13-14-15
Andrés	Marcial	Fernández	amarcial@hotmail.com	2-17-14-20
Manuel	Morales	Pérez	manperez@hotmail.com	2-11-54-65

Ángel Santos selecciona:

Nombre	Apellido Pat	Apellido Mat	Correo	Teléfono
Andrés	Marcial	Fernández	amarcial@hotmail.com	2-17-14-20

Ángel Santos da clic en el botón “Baja de Usuario “, el sistema manda un mensaje de: ¿está seguro de borrar este usuario?

Ángel Santos da clic en el botón aceptar para borrarlo y sistema manda el mensaje “Baja de Usuario Exitoso”. Fin del caso de uso.

Escenario: “Actualizar usuario”

Ángel Santos ya hizo el Caso de Uso “Login” y selecciona el usuario correspondiente para actualizar usuario.

Ángel Santos da clic en “Actualizar Usuario”, el sistema le pedirá que seleccione el tipo de usuario a Actualizar (Chef ó Proveedor).

Ángel Santos selecciona “Chef” y el sistema le mostrara la lista de chef existentes.

Chef a Actualizar: -> Marco Galindo

->Gabriel Montiel

->German Martínez

Ángel Santos selecciona (1) German Martínez y llena los campos que desee actualizar de las opciones: Correo nuevo, Teléfono nuevo, user, password.

Ángel Santos modifica el correo (2) germarti@hotmail.com y da clic en el botón actualizar, el sistema le pregunta si está seguro de realizar la operación.

Ángel Santos da clic en “Aceptar” y el sistema manda un mensaje diciendo que la actualización fue exitosa. El sistema regresa a la pantalla Actualizar receta. Fin de caso de uso.

3.4 Diagramas de Clase

En esta parte del capítulo se expondrá todas las clases utilizadas para el sistema web administrador de recetas de cocina.

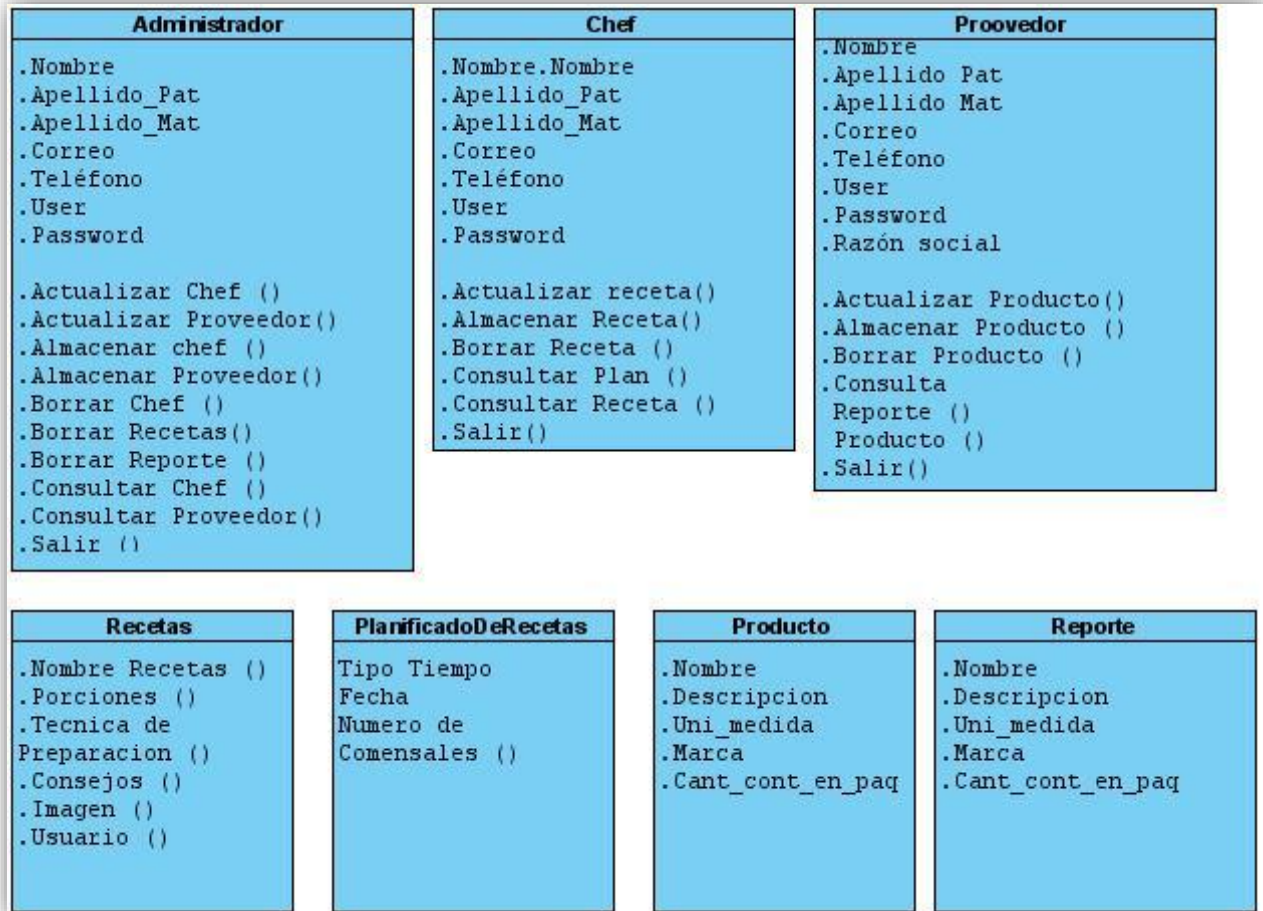


Figura 3.4.1 Se exhiben todas las clases utilizadas en el desarrollo de la aplicación integrando también los métodos utilizadas.

Administrador

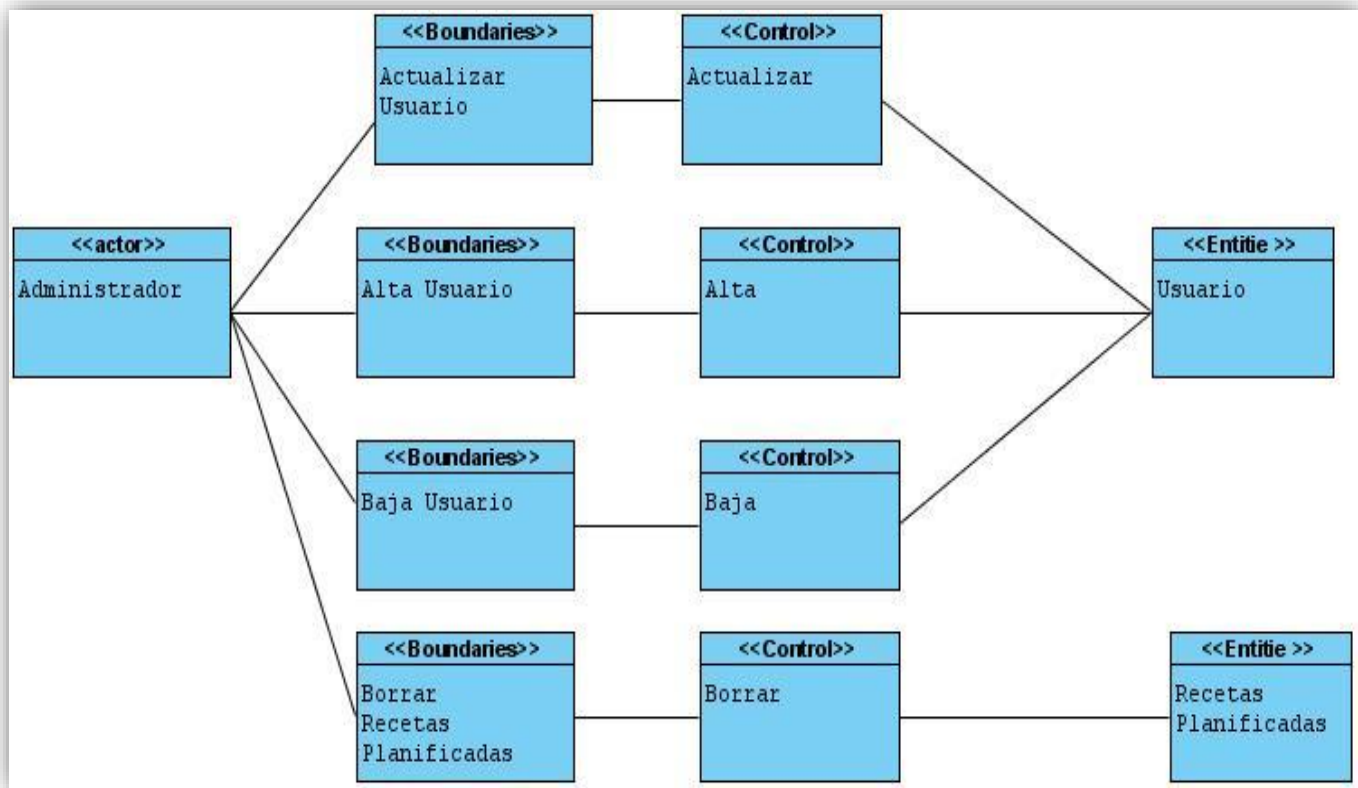


Figura 3.4.2 Diagrama de clase Administrador se exhibe las clases las cuales conforman la cuanta de Administrador.

Chef

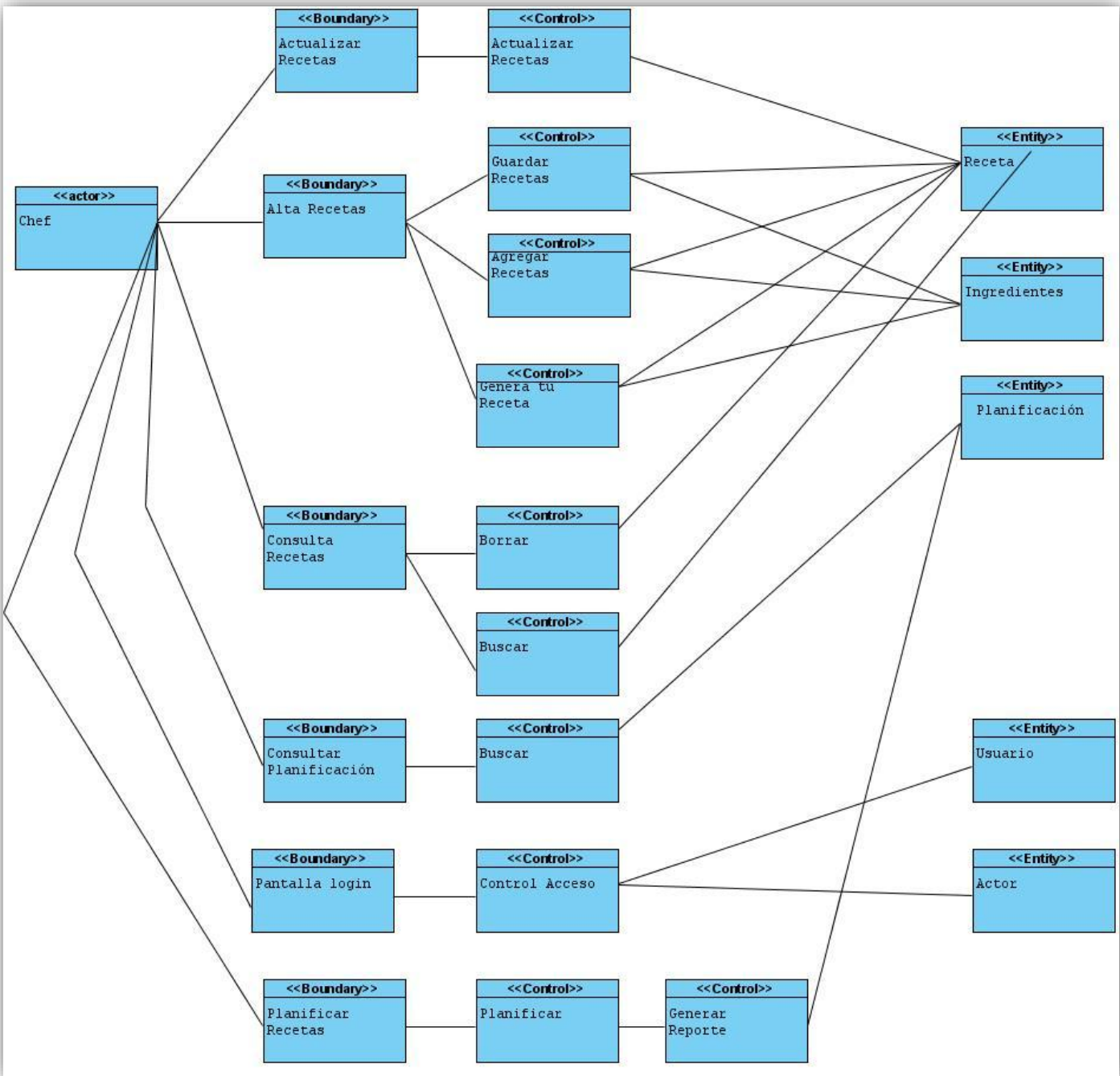


Figura 3.4.3 Diagrama de clase Chef se exhibe las clases las cuales conforman la cuenta de Chef

Proveedor.

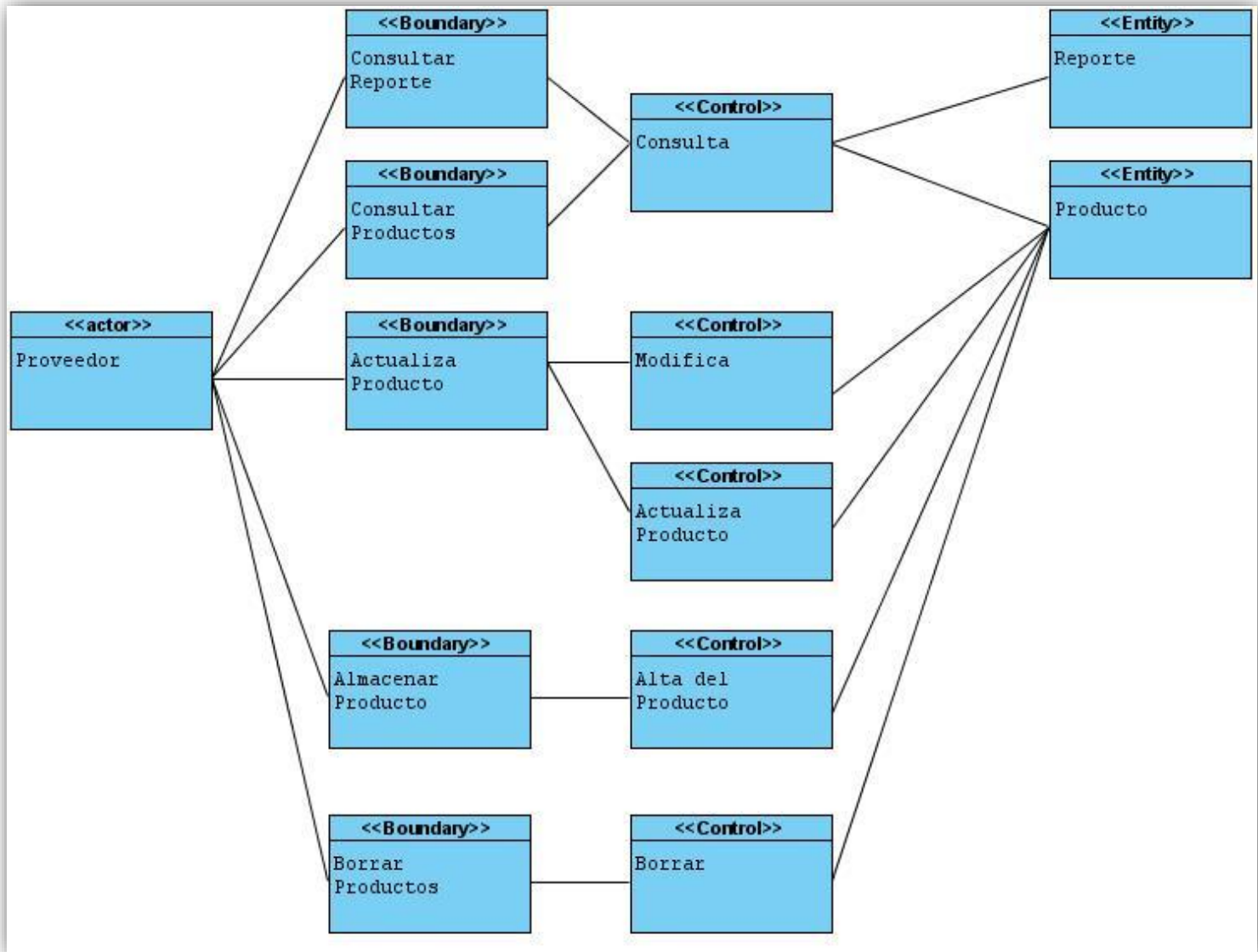


Figura 3.4.4 Diagrama de clase Proveedor se exhibe las clases las cuales conforman la cuenta de Proveedor

3.5 Diagramas Secuencia

Estos diagramas forman una parte de la vista del comportamiento del sistema y da una especificación del mismo. Lo realizan mediante pantallas, controles y entidades, que intercambian mensajes en una interacción organizada

3.5.1 Login

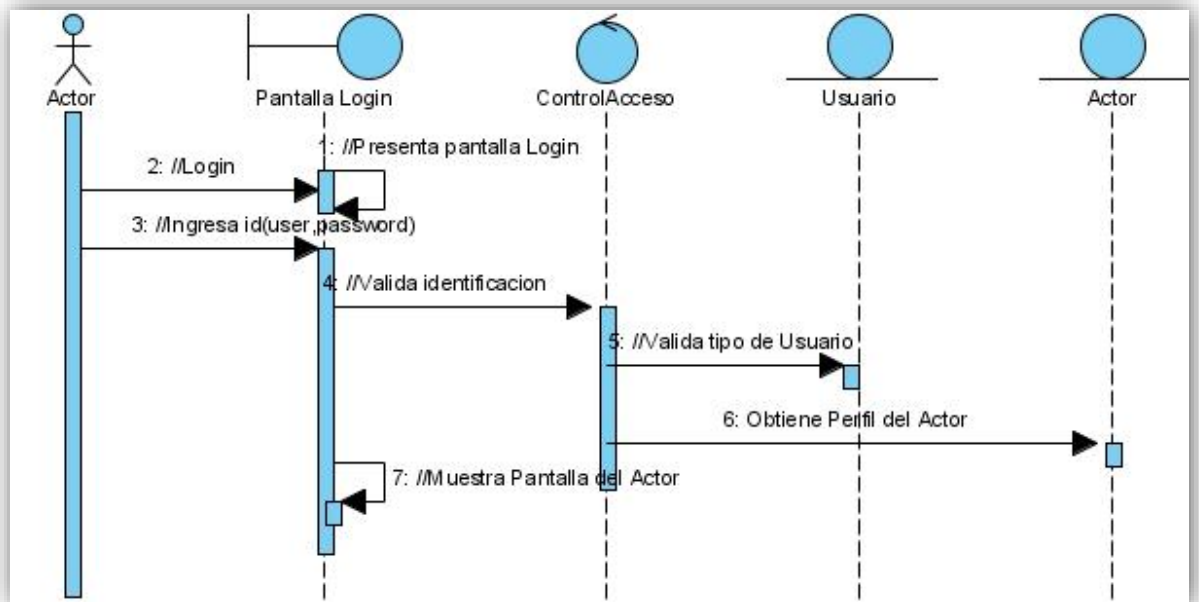


Figura 3.5.1.1 Diagrama de secuencia login

En este diagrama se describe como algún usuario ya sea Administrador, Chef o Proveedor debe realizar para poder hacer uso del sistema.

3.5.2 Administrador

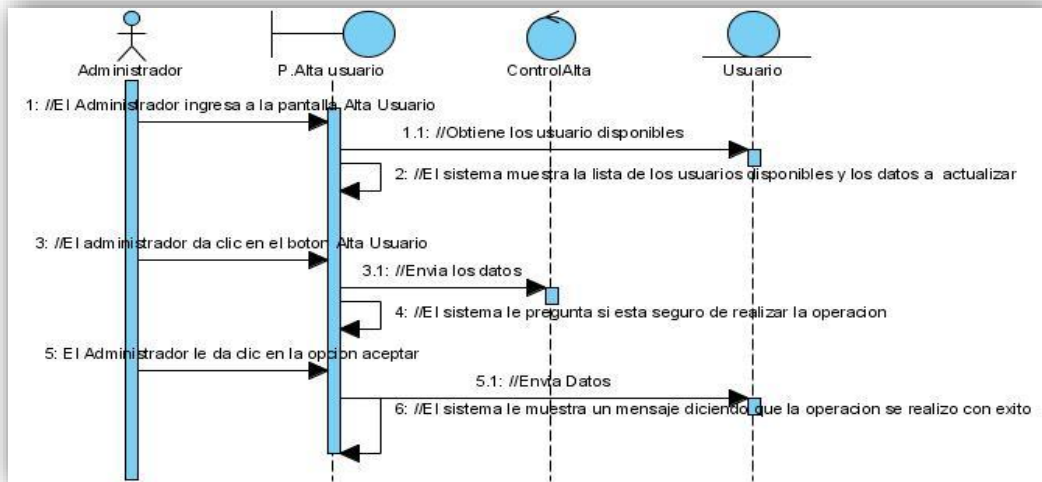


Figura 3.5.2.1 Diagrama de secuencia Administrar usuarios

Este diagrama sirve para ejemplificar todos los actores del sistema que registran los usuarios del sistema

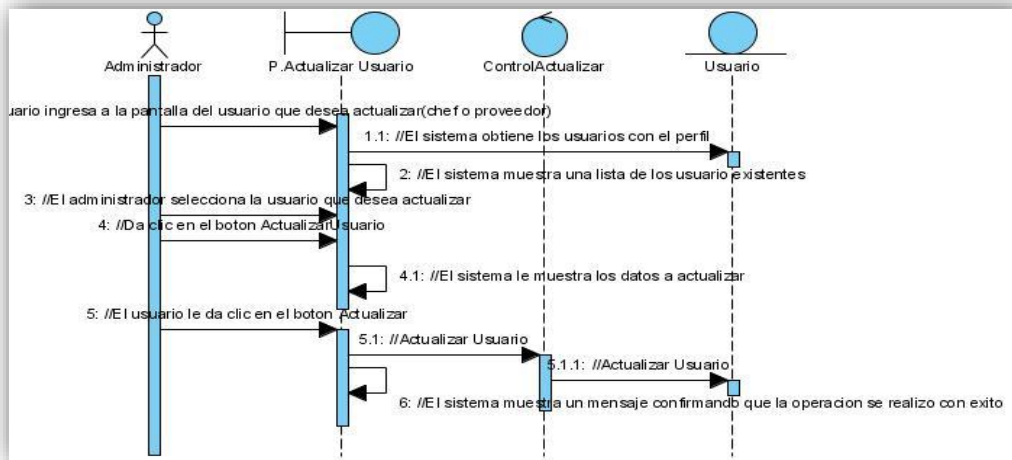


Figura 3.5.2.2 Diagrama de secuencia Actualizar Usuarios.

Diagrama que ejemplifica la actualización de algunos usuarios los cuales deseen que su información personal sea actualizada.

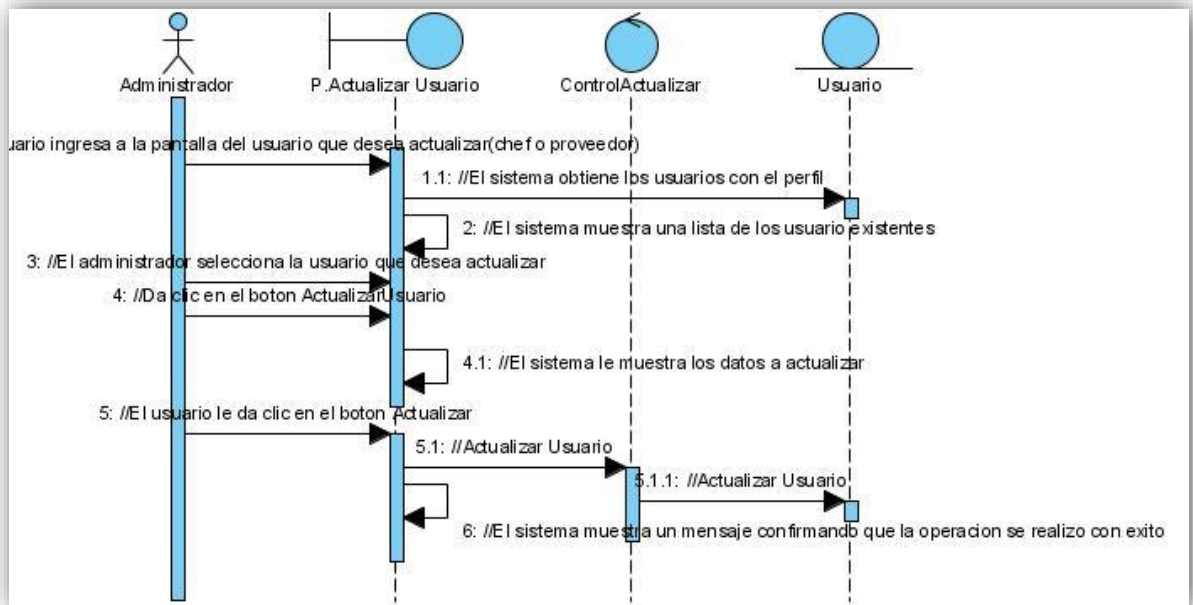


Figura 3.5.2.3 Diagrama de secuencia Baja Usuario

En este diagrama se ejemplifica la baja de algun usuario del sistema ya sea este Chef o Proveedor sera eliminado de la base de datos existente

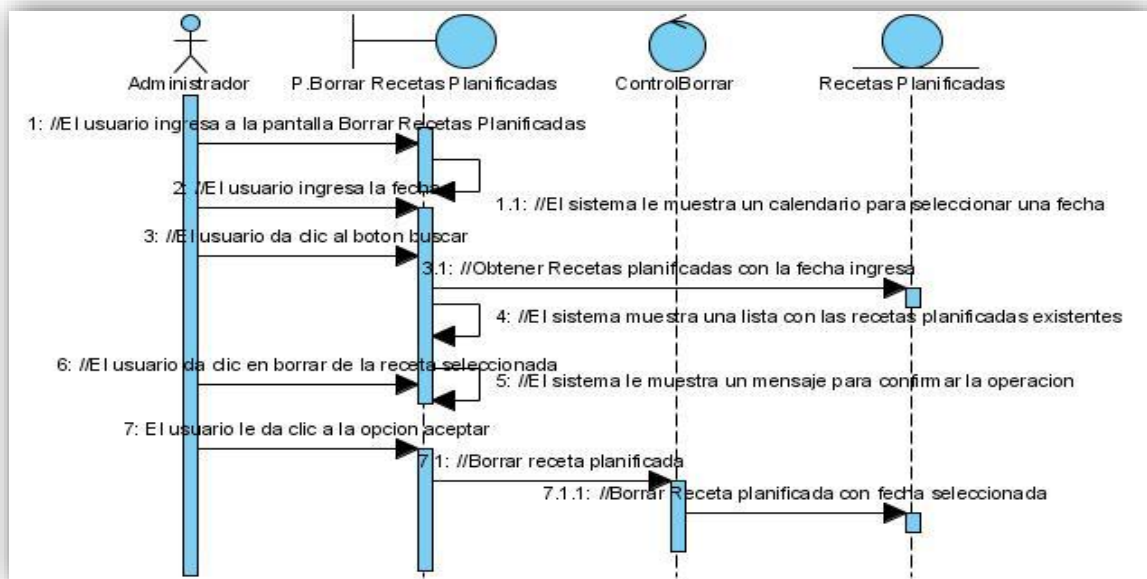


Figura 3.5.2.4 Diagrama de Secuencia Borrar Recetas Planificadas

En este diagrama se ejemplifica el borrar alguna receta planificada por algunos de los chefs.

3.5.3 Chef

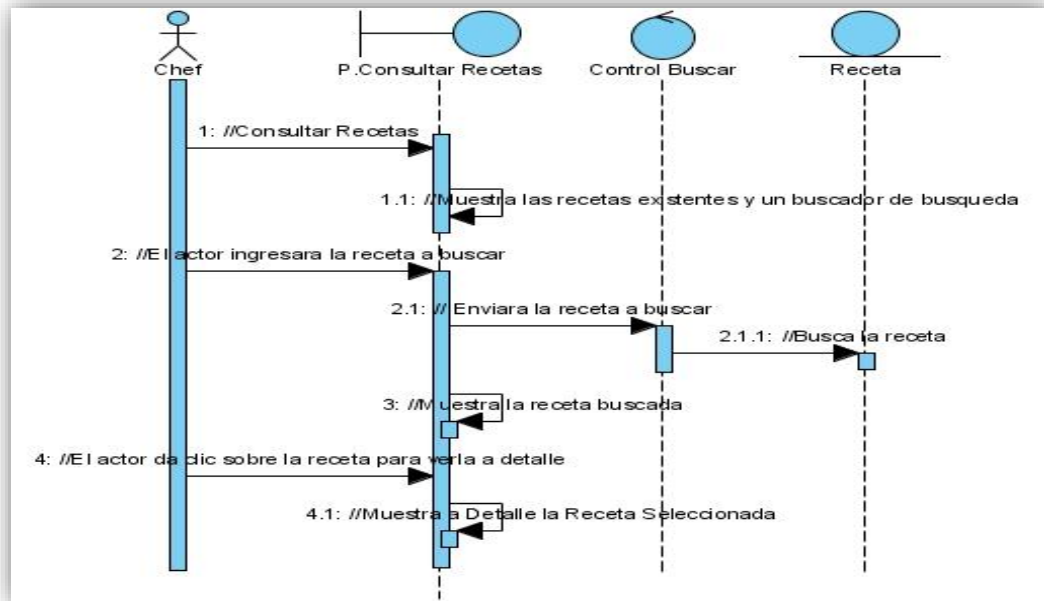


Figura 3.5.3.4 Diagrama de Secuencia Consultar Recetas .

En este diagrama se ejemplifica el como un chef puede visualizar en una lista las recetas que se encuentran almacenadas en el sistema.

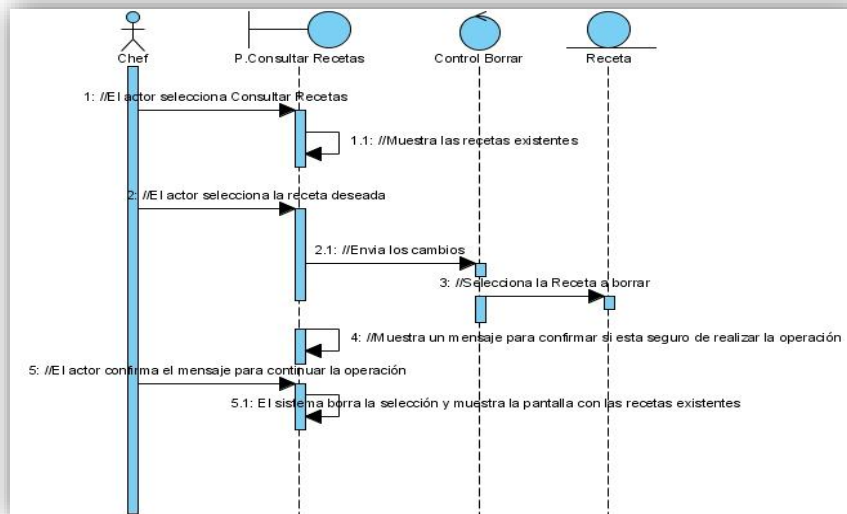


Figura 3.5.3.5 Diagrama de secuencia Consultar Recetas

En este diagrama se ejemplifica , como un chef puede hacer las ,consultas de una lista de recetas.

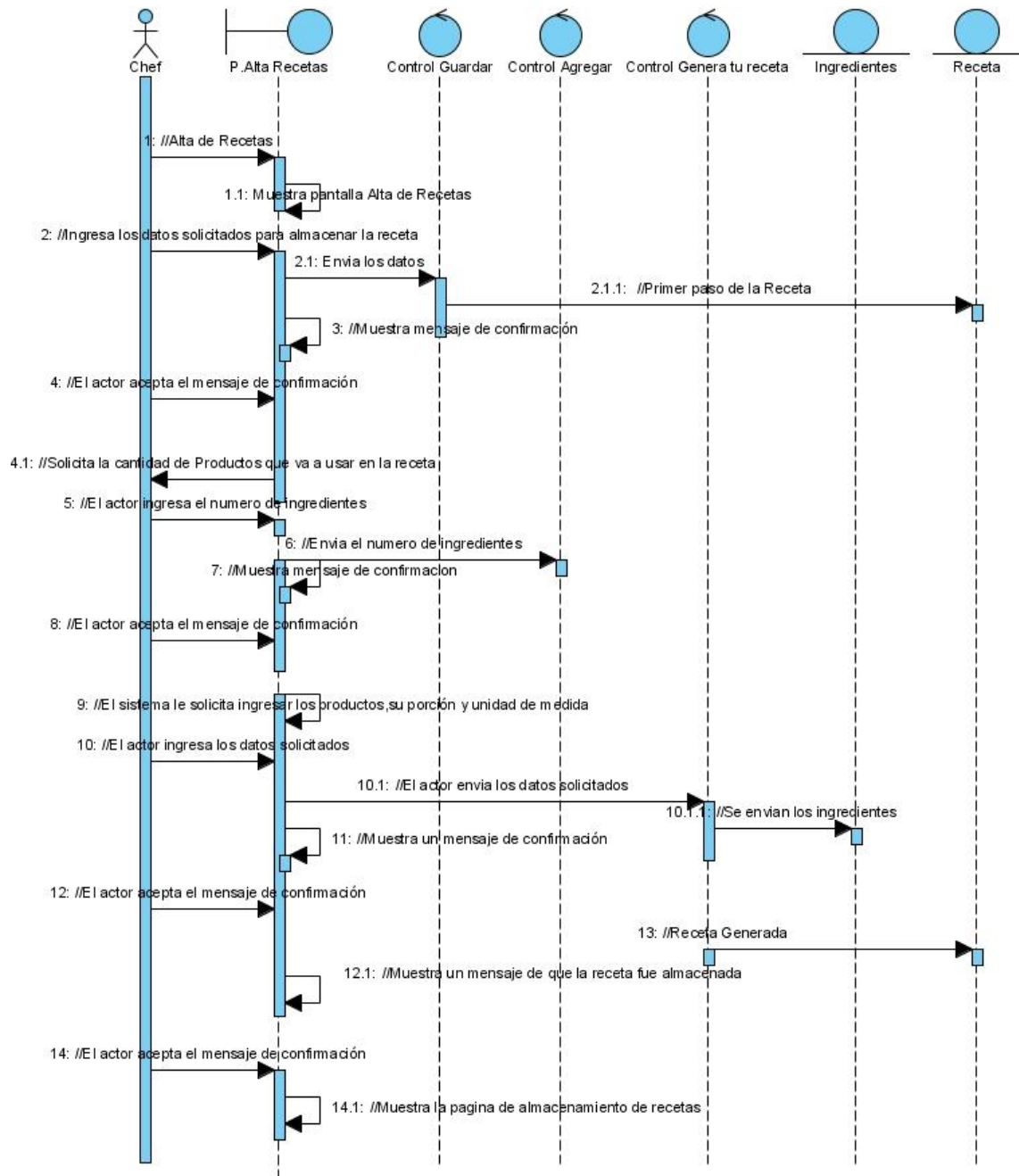


Figura 3.5.3.6 Diagrama de secuencia Almacenar Receta

En este diagrama se ejemplifica el como un chef puede almacenar alguna de sus recetas si desea agragar a las ya existentes.

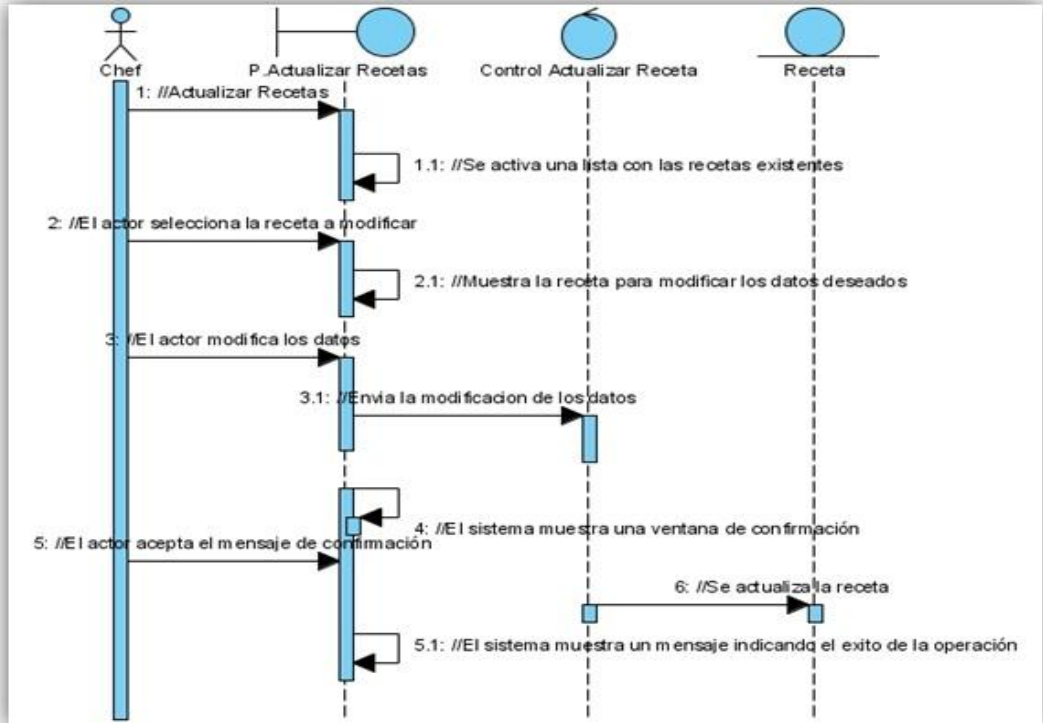


Figura 3.5.3.7 Diagrama de secuencia Actualizar Recetas

En este diagrama se ejemplifica como un chef puede hacer alguna modificación a las recetas ya almacenadas.

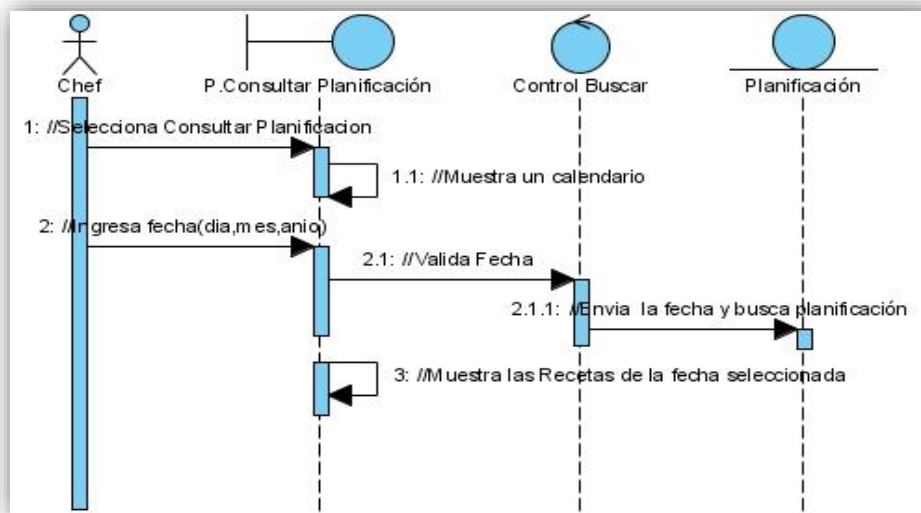


Figura 3.5.3.8 Diagrama de secuencia consultar planificacion

En este diagrama se ejemplifica como un chef realiza consultar las planificaciones de sus recetas.

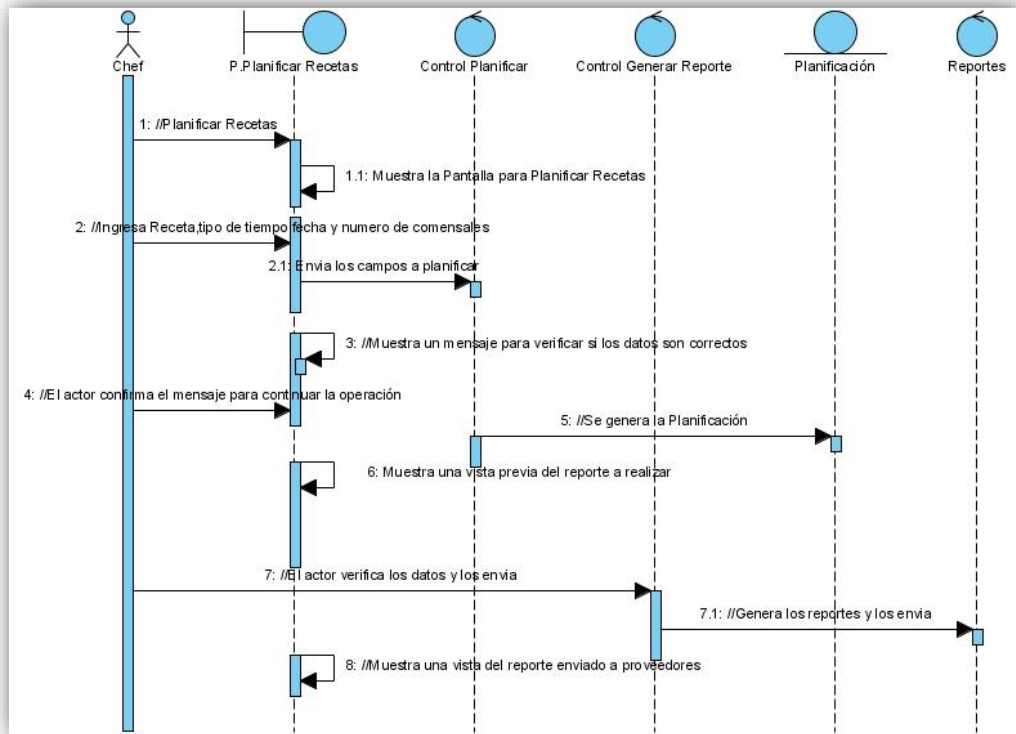


Figura 3.5.3.9 Diagrama de secuencia planificar recetas

En este diagrama se ejemplifica como un chef puede hacer la planificacion de algunas de sus recetas almacenadas.

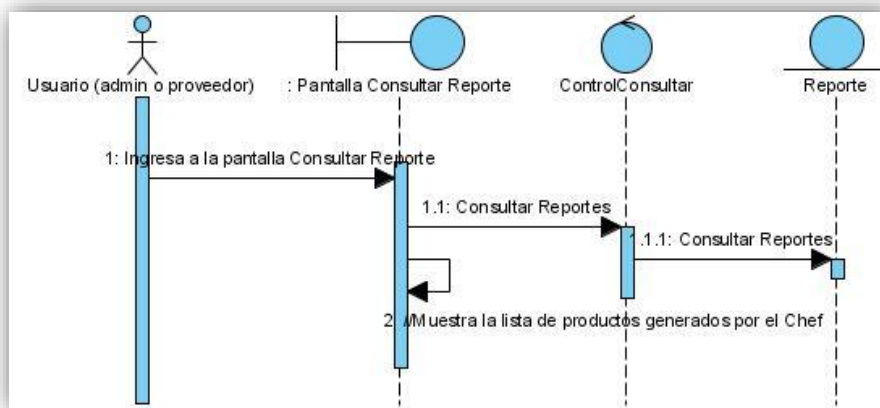


Figura 3.5.4.1 Diagrama de Secuencia Consultar reporte

En este diagrama se ejemplifica como un proveedor o un administrador puede consultar un reporte hecho por un chef.

3.5.4 Proveedor

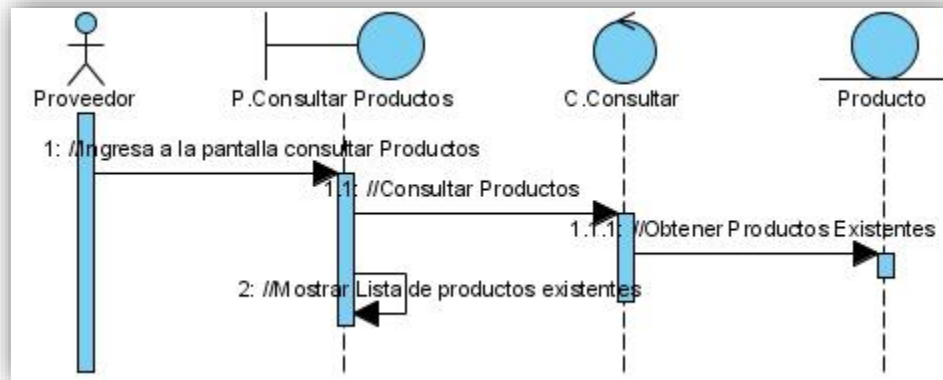


Figura 3.5.4.2 Diagrama de Secuencia Consultar productos

En este diagrama se ejemplifica como un proveedor puede hacer la consulta de un reporte para poder suministrar los productos a un chef.

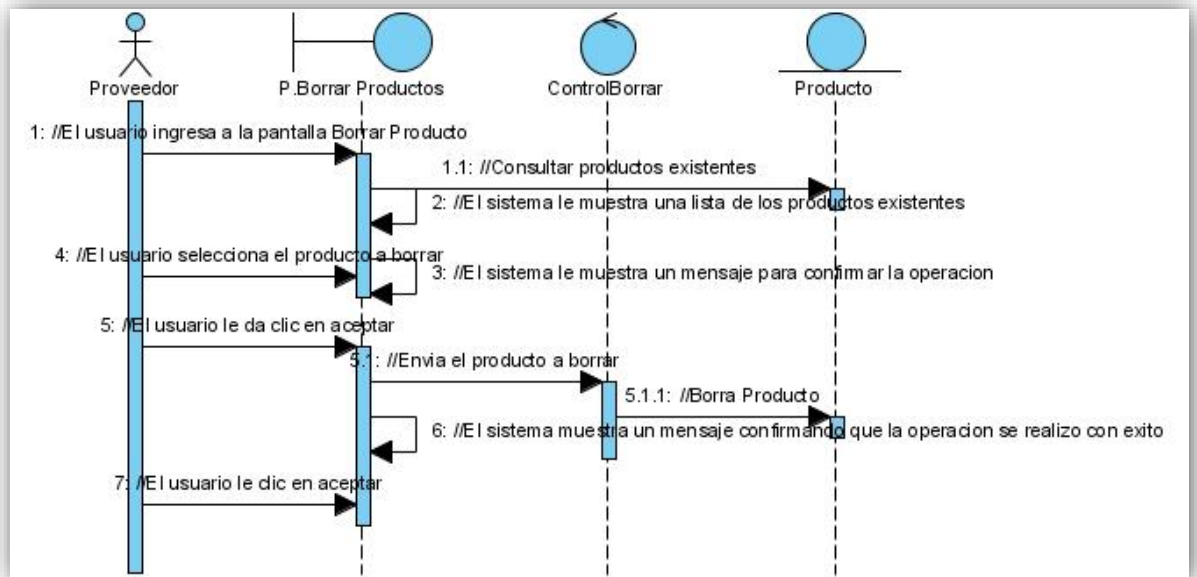


Figura 3.5.4.5 Diagrama de secuencia Borrar Producto

En este diagrama se ejemplifica como algun proveedor puede dar de baja algun producto de los que el proveedor ofrece .

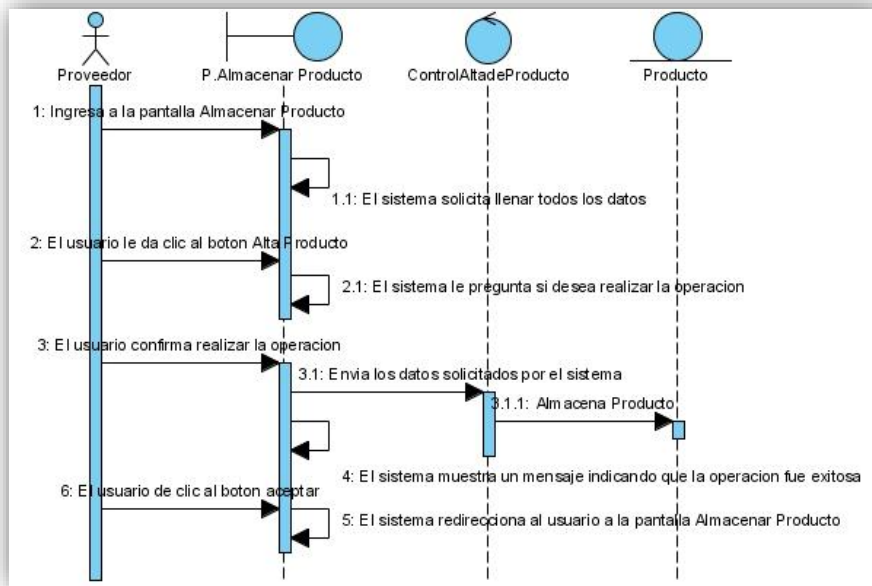


Figura 3.5.4.3 Diagrama de Secuencia Almacenar Producto.

En este diagrama se ejemplifica como algun proveedor puede hacer el almacenaje de algun producto que desee ofrecer.

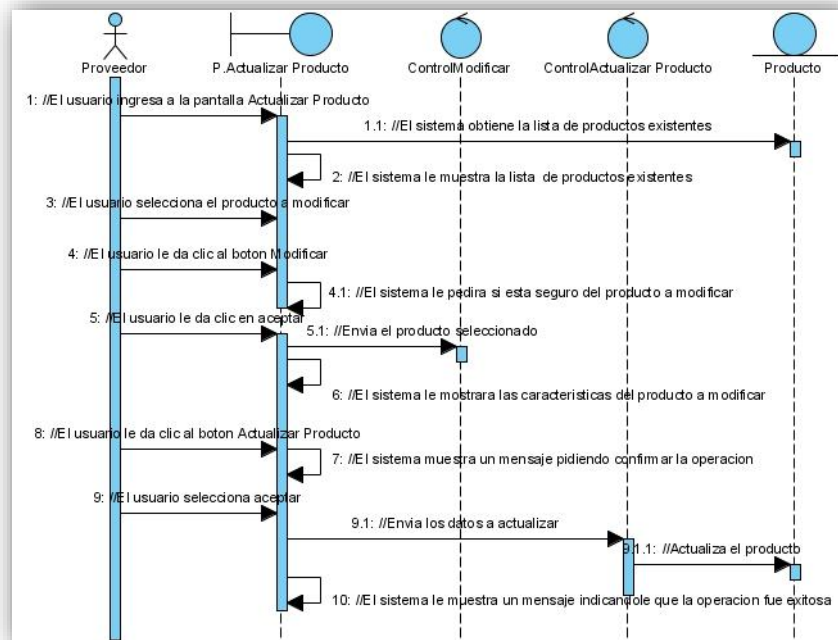


Figura 3.5.4.4 Diagrama de Secuencia Actualizar Producto

En este diagrama se ejemplifica como algun proveedor puede actualizar el estado de algun producto que el ofresca.

3.6 Diagramas de Colaboración

En este caso se busca tener un modelado de las interacciones entre los objetos, que se relacionan. Estos diagramas utilizan las asociaciones entre ellos, y los mensajes intercambiados entre los componentes para lograr un propósito.

3.6.1 Login

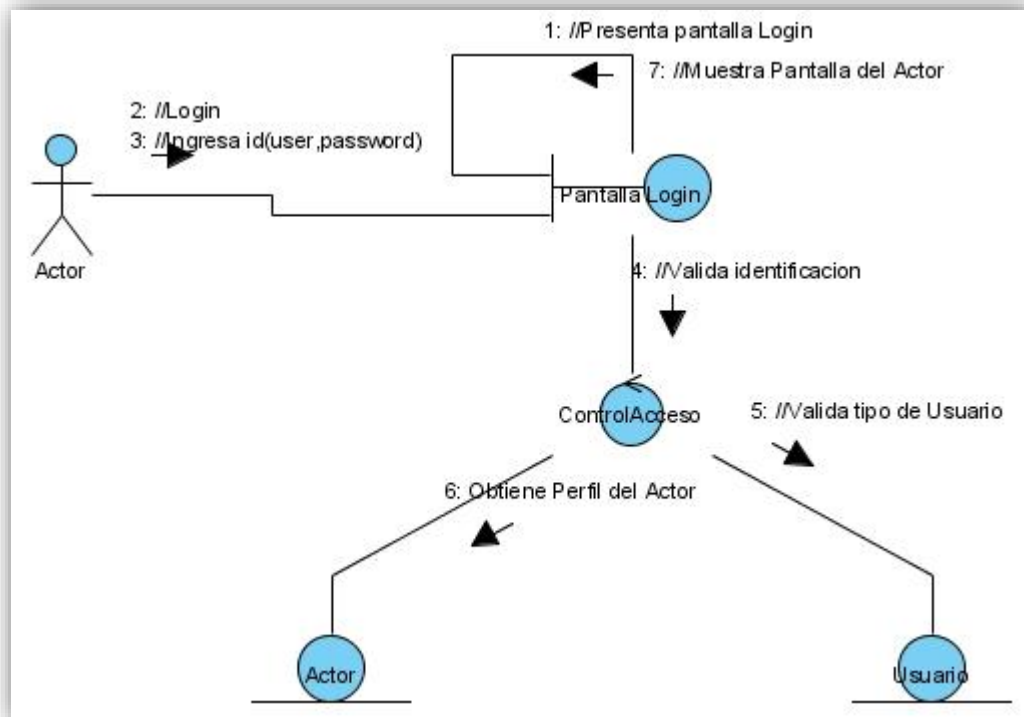


Figura 3.6.1.1 Diagrama de colaboración *Login*

3.6.2 Administrador

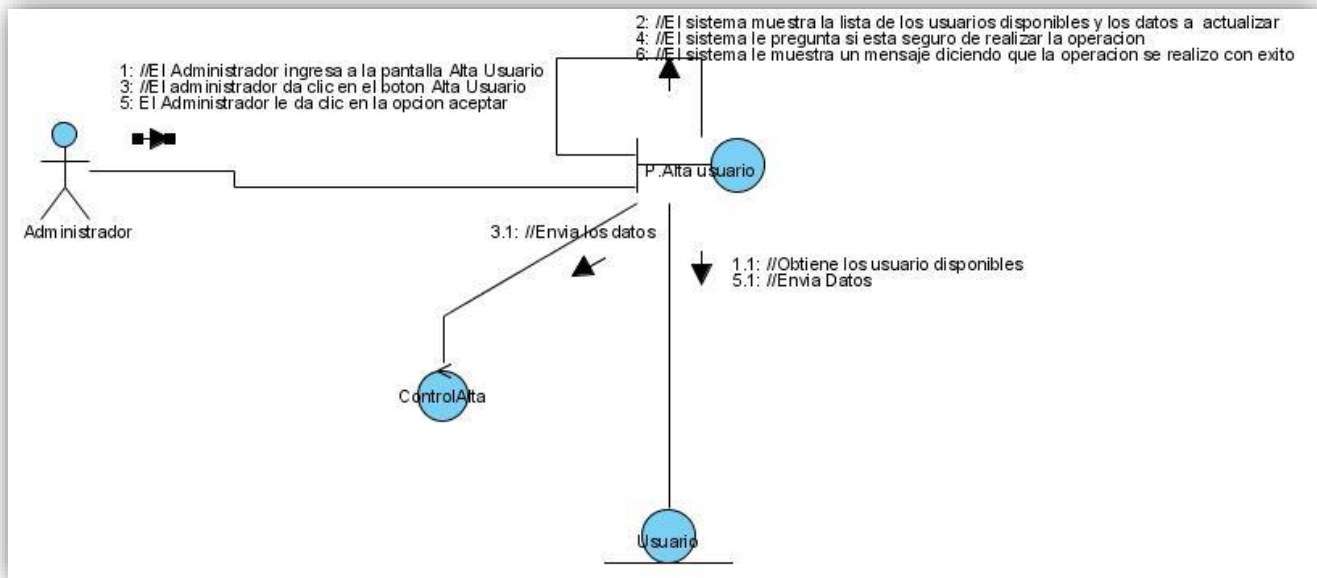


Figura 3.6.2.1 Diagrama de colaboración Alta Usuario

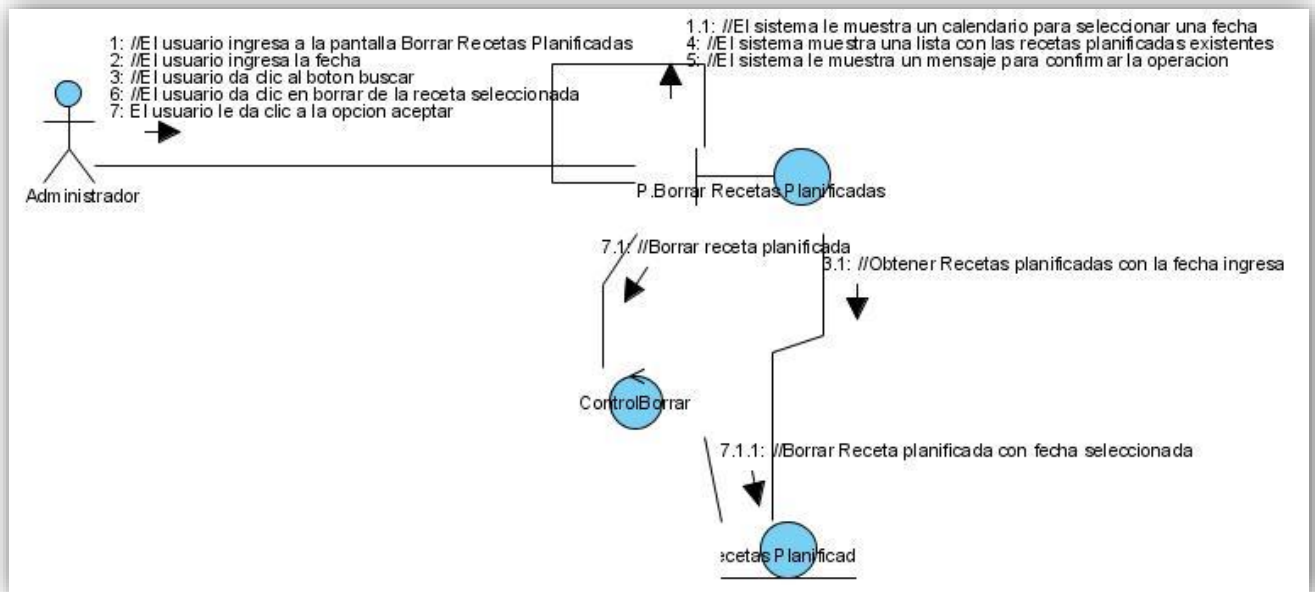


Figura 3.6.2.3 Diagrama de colaboración Borrar Recetas Planificadas

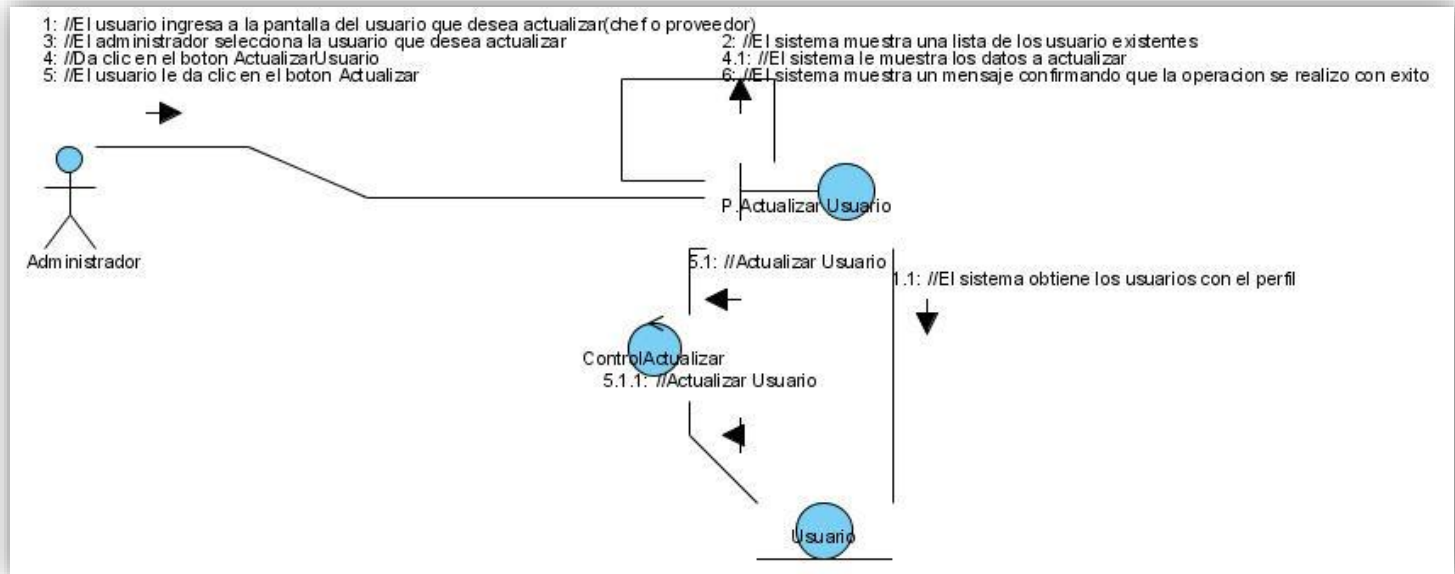


Figura 3.6.2.4 Diagrama de colaboración Actualizar Usuario

3.6.3 Chef

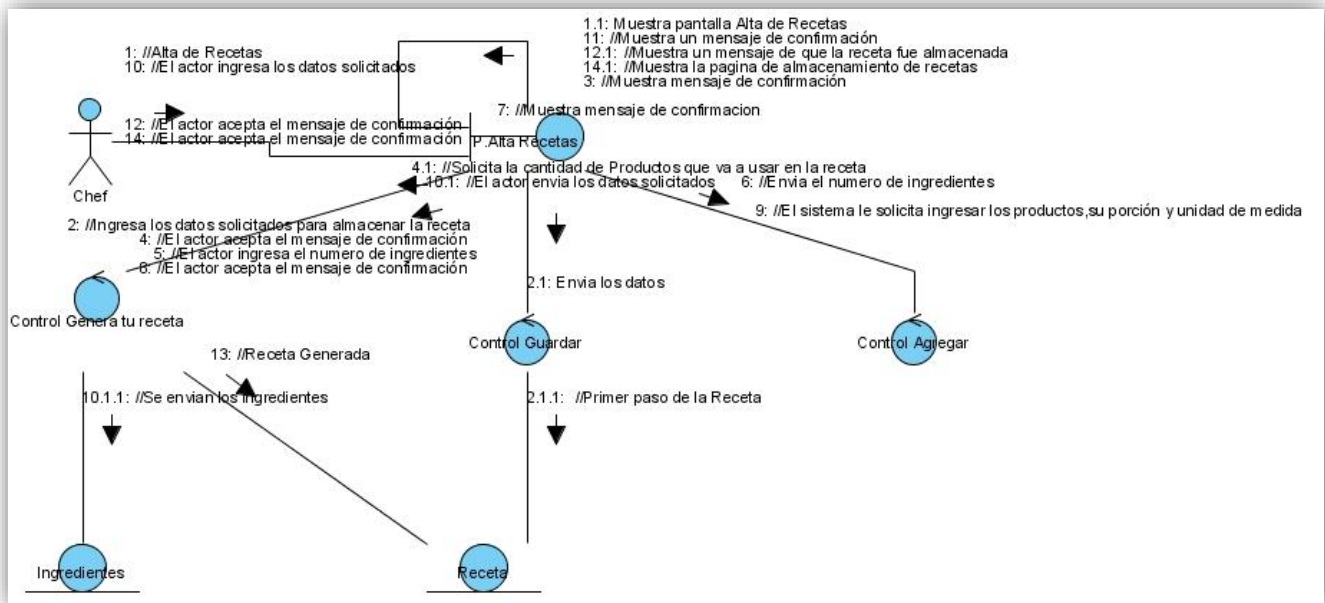


Figura 3.6.3.4 Diagrama de colaboración Almacenar Receta

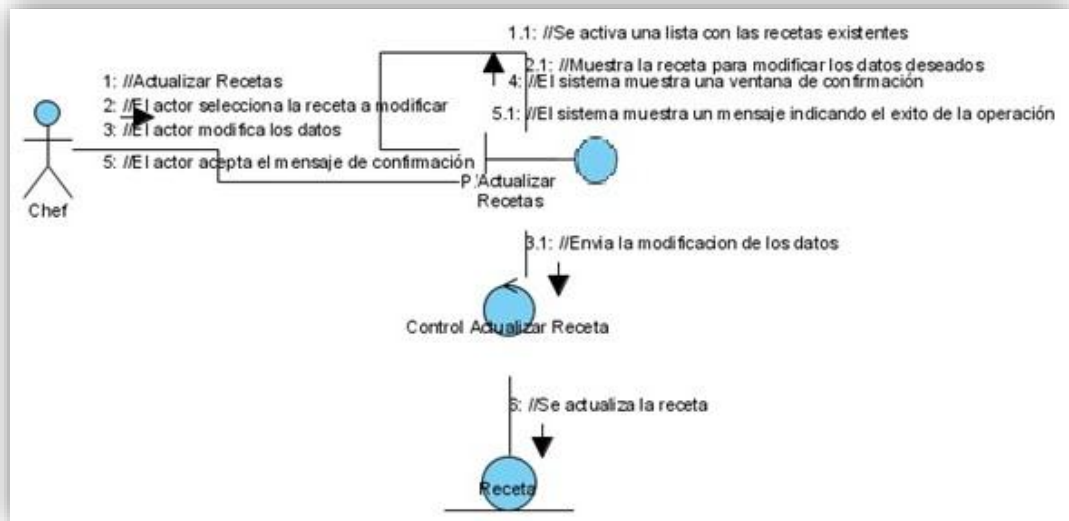


Figura 3.6.3.5 Diagrama de colaboración Actualizar Recetas

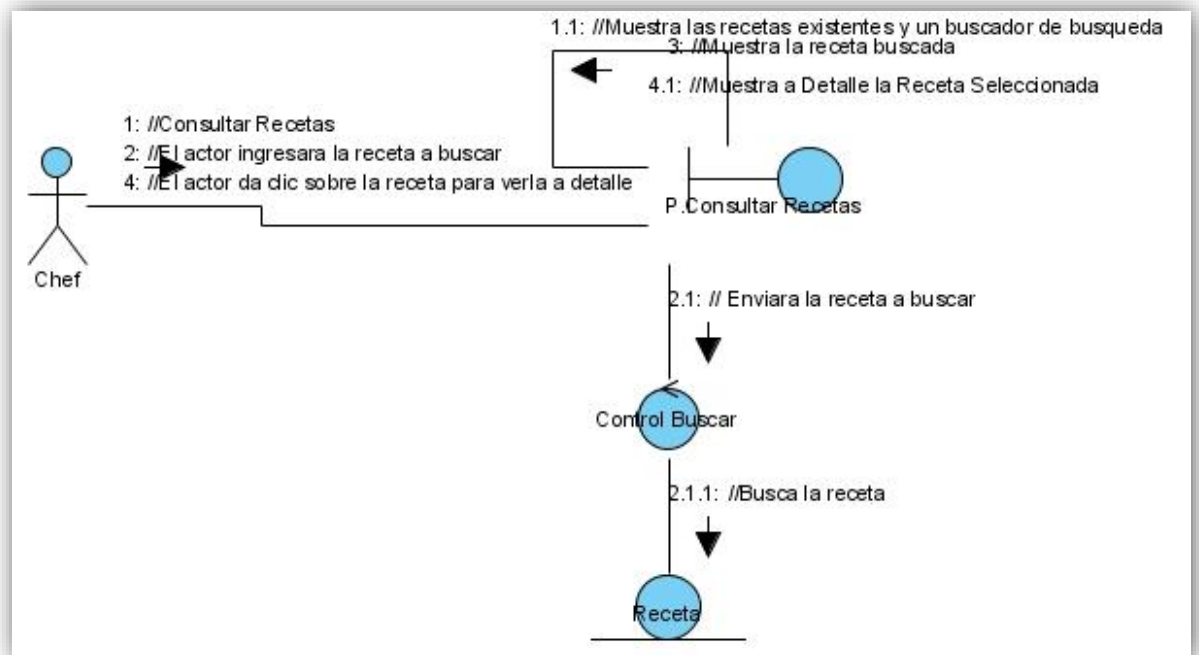


Figura 3.6.3.6 Diagrama de colaboración Consultar Recetas

3.6.6 Proveedor

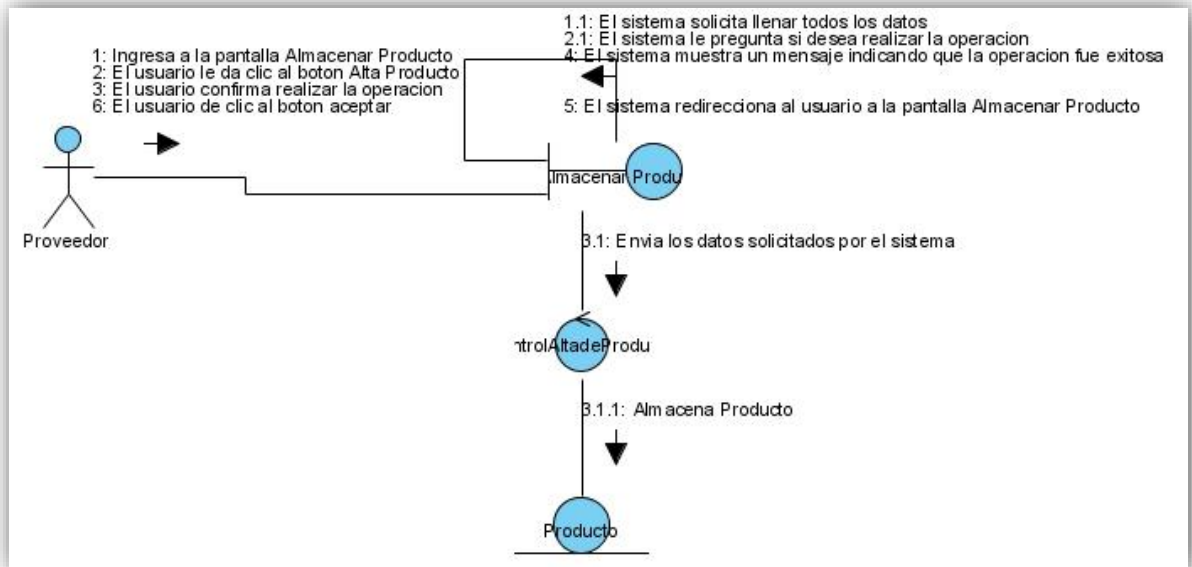


Figura 3.6.6.1 Diagrama de colaboración Almacenar Producto

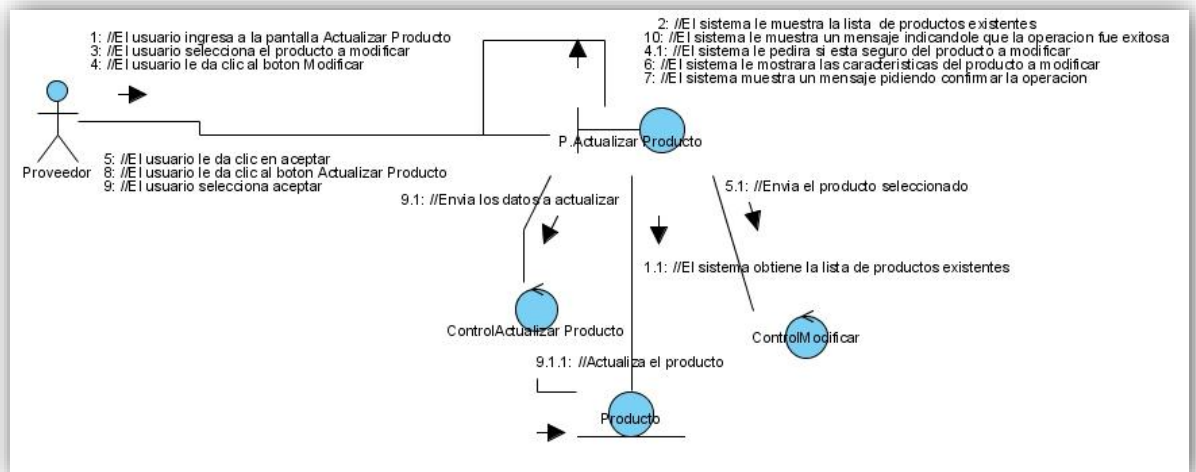


Figura 3.6.6.2 Diagrama de colaboración Actualizar Producto



Figura 3.6.6.3 Diagrama de colaboración *Borrar Producto*

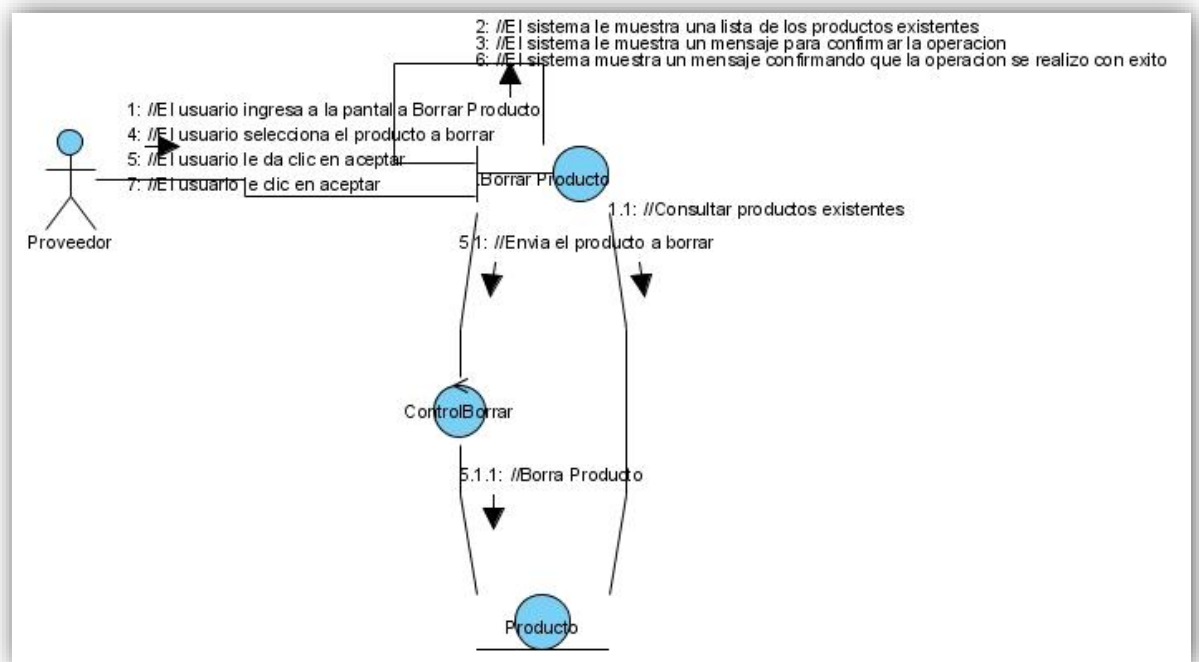


Figura 3.6.6.4 Diagrama de colaboración *Consultar Reporte*

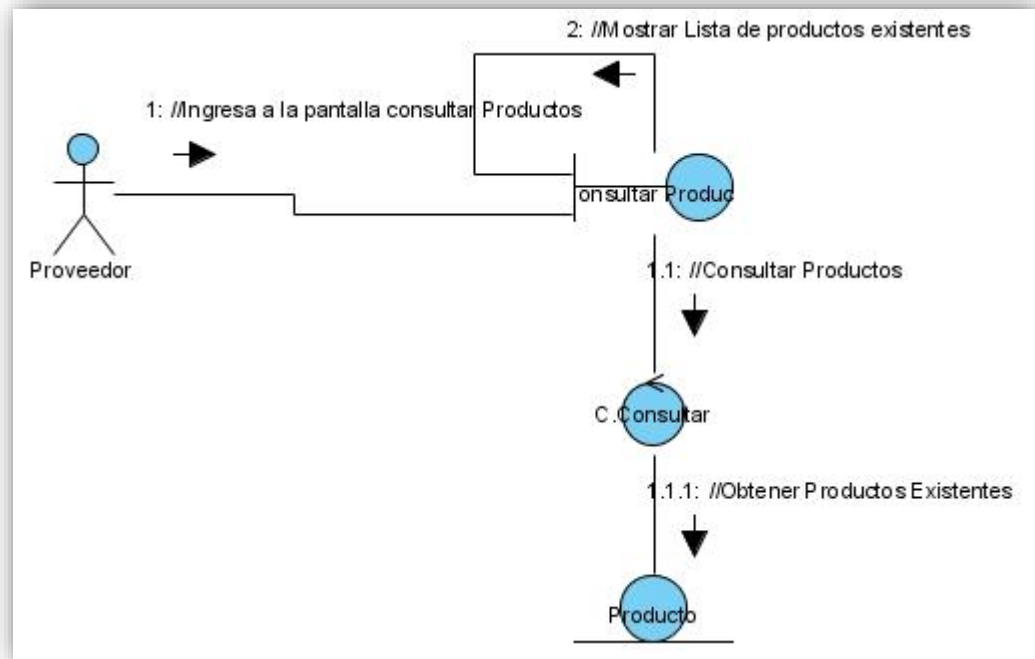
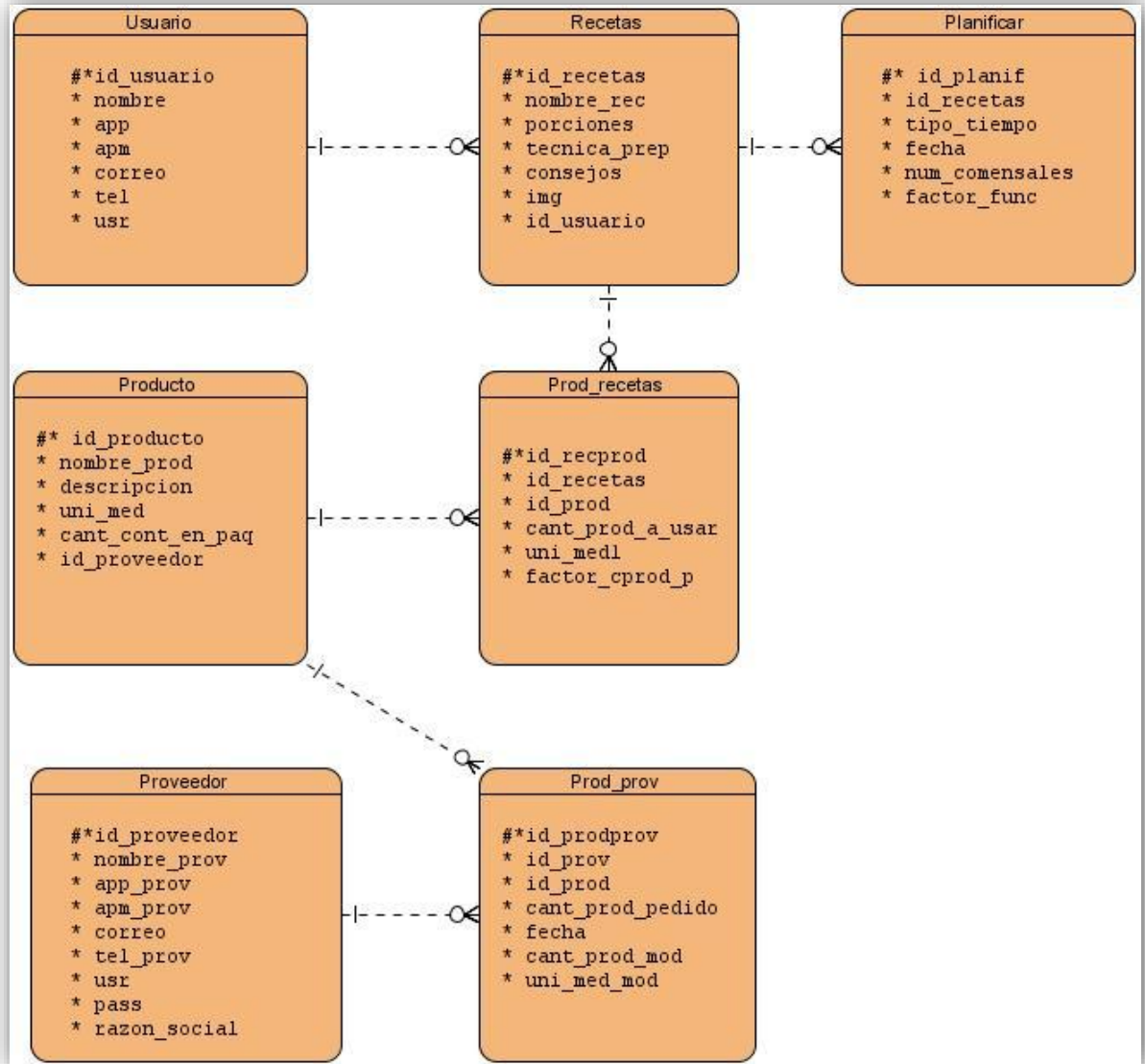


Figura 3.6.6.5 Diagrama de colaboración *Consultar Productos*

3.7 Diagramas de Entidad-Relación

En este diagrama se describe las tablas utilizadas para la base de datos de la aplicación web



3.8 Tablas de Base de datos

En esta parte se definirá como es que está estructurada la base de datos del sistema web.

Usuario							
Id_usuario	Nombre	Apellido Paterno	Apellido Materno	Correo	Tel	Usuario	Password
1	Jaime	Díaz	Beltrán	beltrani@live.com	1-23-45-67	jaime	123

Recetas

Id_recetas	Nombre_receta	Porciones	Tecnica_preparacion	Consejos	Imagen	Id_usuario
100	salchichas rápidas	4				1

Prod_recetas

Id_recprod	Id_recetas	id_prod	cantidad_prod_a_usar	uni_med1	factor_cprod_p
A	100	3	6		
B	100	4	5		
C	100	5	7		

Producto

id_producto	nombre_prod	descripción	uni_medida	marca	cant_cont_en_paq	id_proveedor
3	salchicha	pavo	paquete	fud	10	10
4	plátano	macho	kg		3	13
5	bolillo	casero	Pza.			14

Proveedor

id_proveedor	nombre	apellidopat	apellidomat	correo	tel	usr	pass	Razon Social
10	Luis	González	García					Carnes S.A
13	Juan	Medina	Maldonado					Frutas S.A.
14	Pedro	Morales	Pérez					Pan S.A

Prod_Prov

id_prodprov	id_prov	id_prod	cantidad_prod_pedido	fecha	cant_prod_mod	uni_med_m
1	10	3	60	22-jul-12		
2	13	3	150	22-jul-12		
3	14	5	700	22-jul-12		

Planificar

id_planif	id_recetas	tipo_tiempo	fecha	num_comensales	factor de funcion
1000	100	desayuno	26-jul-12	400	100
1001	100	desayuno	26-jul-12	600	150
1002	100	desayuno	26-jul-12	200	



Capítulo IV

4.1 Implementación

“Implementación, pantallas, conclusiones, perspectivas y Bibliografía “, se procede a la selección del software que sirvió para el desarrollo de una página web, en él se detalla el proceso de implementación y las perspectivas pruebas que posibilitan la evaluación de la funcionalidad y usabilidad.

4.2 Pantallas del Sistema



Figura 4.2.1 Pantalla de inicio del sistema

Dependiendo el usuario que se logue inicia la sesión correspondiente, ya sea chef, administrador o proveedor.

Chef

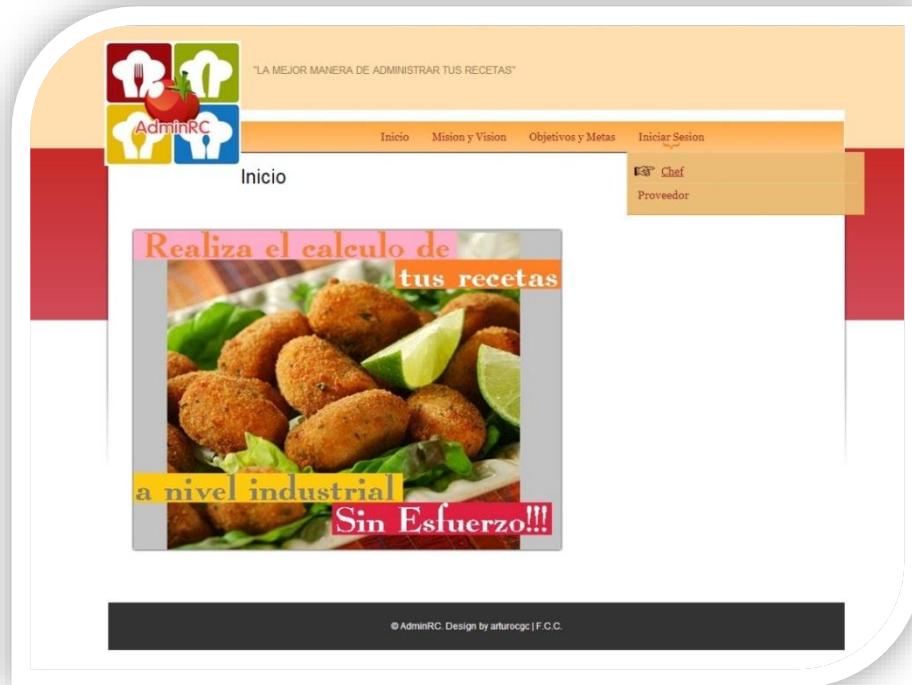


Figura 4.2.2 Selección del usuario chef

Se exhibe cuando el usuario intenta ingresar en la sección de chef.

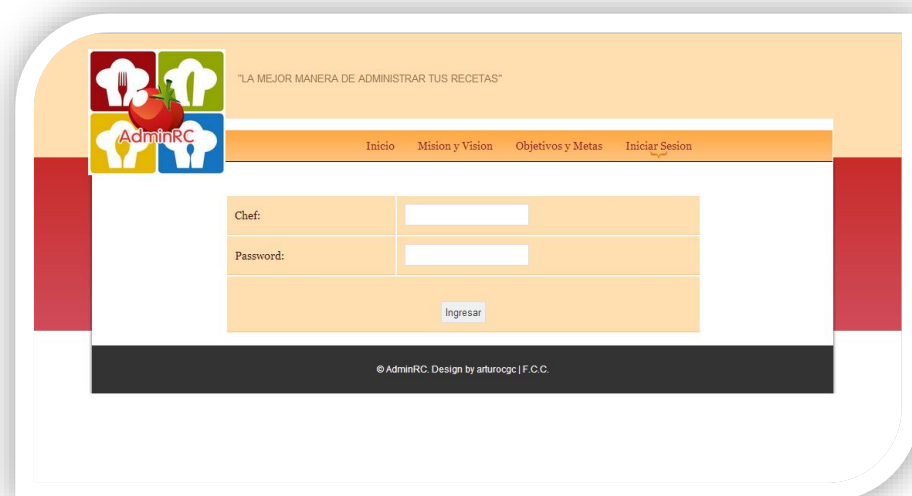


Figura 4.2.3 Ingresando la información a la cuenta de chef

Se exhibe cuando un chef está intentando ingresar al sistema.

LA MEJOR MANERA DE ADMINISTRAR TUS RECETAS" Bienvenido gabo

AdminRC Almacenar Receta Actualizar Receta Borrar Receta Consultar Planificar Salir

Almacenar Recetas

Nombre de la Receta:	<input type="text"/>
Porciones:	<input type="text"/>
Tecnica de Preparación:	<input type="text"/>
Consejos:	<input type="text"/>
Imagen:	<input type="button" value="Seleccionar archivo"/> No se ha seleccionado ningún archivo
Usuario:	15->gabo <input type="button" value="v"/>

Figura 4.2.4 Ingresar Recetas Se muestra la ventana donde el chef podrá ingresar sus recetas para hacer después los cálculos.

LA MEJOR MANERA DE ADMINISTRAR TUS RECETAS" Bienvenido gabo

AdminRC Almacenar Receta Actualizar Receta Borrar Receta Consultar Planificar Salir

Almacenar Recetas

Nombre de la Receta:	Lasagna
Porciones:	4
Tecnica de Preparación:	1- En una cacerola gruesa poner a dorar los ajos con un
Consejos:	Meter al horno y bajar a media temperatura. Hornear aprc
Imagen:	<input type="button" value="Seleccionar archivo"/> lasagna.jpg
Usuario:	15->gabo <input type="button" value="v"/>

Figura 4.2.5 Receta Ingresada Muestra la ventana donde el chef ha ingresado la información requerida para sus recetas.

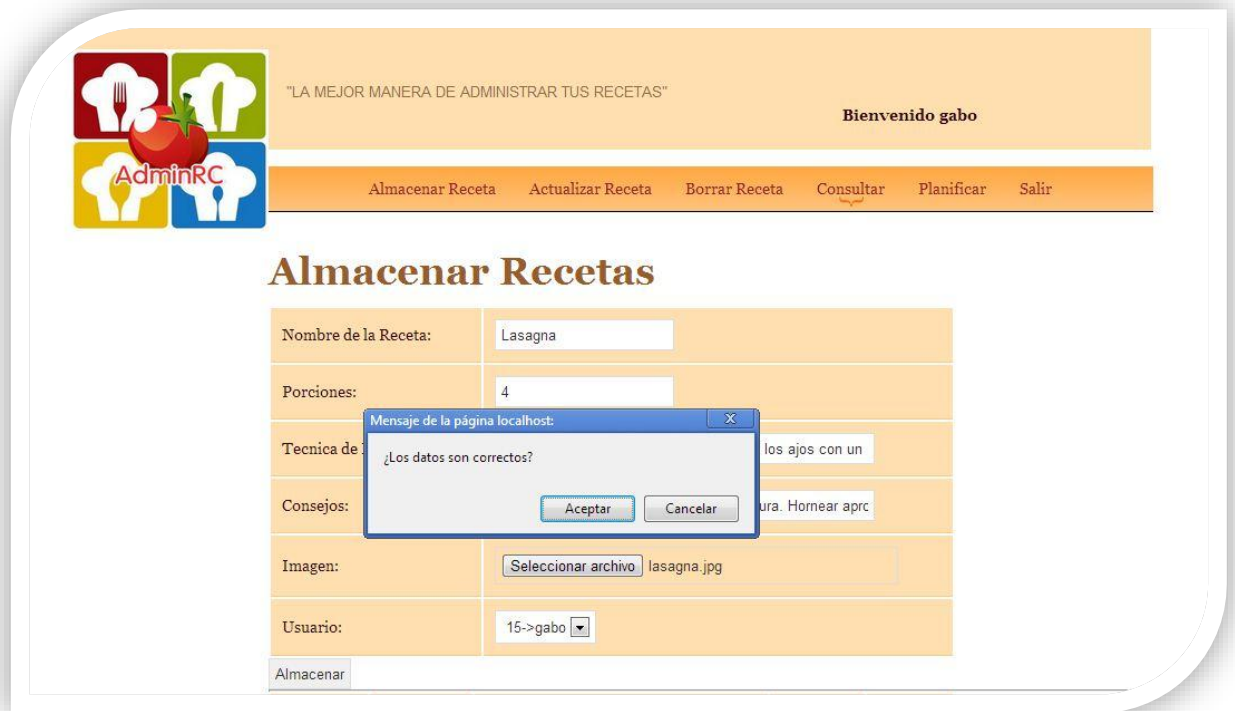


Figura 4.6 Ventana Emergente de Verificación

Emerge un mensaje para confirmar si los datos son correctos.



Figura 4.2.7 Ventana de éxito

Emerge una ventana indicando que el almacenamiento fue exitoso.

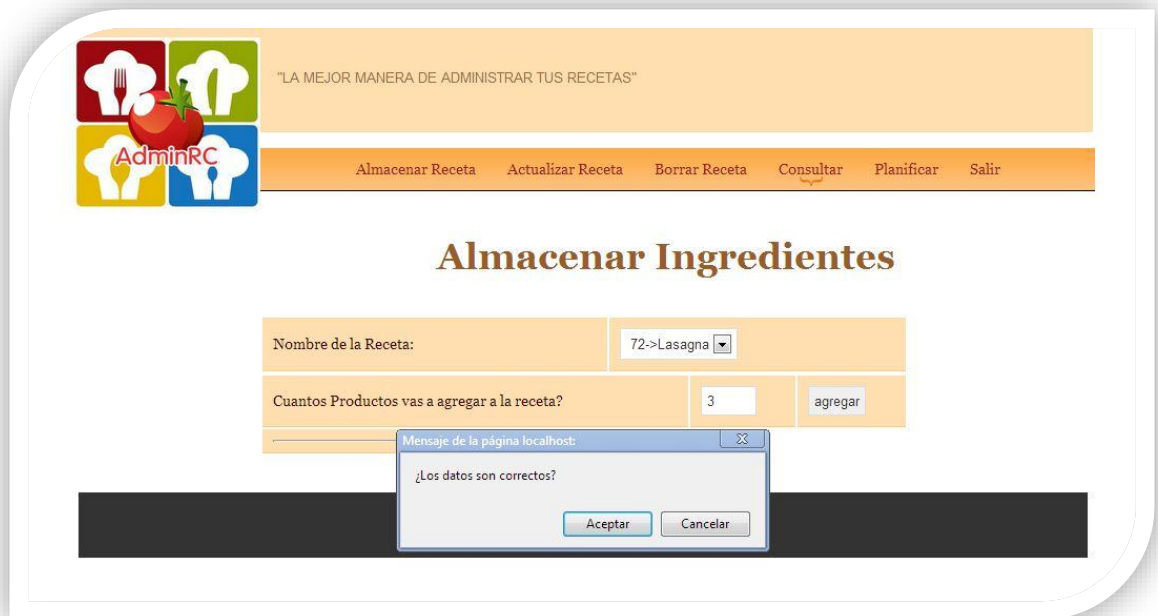


Figura 4.2.8 Ventana de Almacenamiento de Ingredientes y Confirmación de la operación

Se exhibe la ventana en donde se almacena, los ingredientes para las recetas, en la cual ya almacenados y dando clic en el botón agregar.



Figura 4.2.9 Ventana emergente de Confinación

Emerge una ventana preguntando si los datos almacenados son correctos.



Figura 4.2.10 Ventana de éxito

Emerge un mensaje indicando que el almacenamiento fue exitoso.



Figura 4.2.11 Almacenamiento de Recetas

Se exhibe la ventana en donde se almacena las recetas.



Figura 4.2.12 “Consulta de Recetas “

Se muestra la pantalla de “Consultar Receta” donde él usuario busca la receta de su agrado.



Figura 4.2.13 Búsqueda de Receta

Se muestra en la pantalla la receta encontrada en lista, para que el usuario pueda verla y seleccione teniendo como apoyo un recuadro de búsqueda de receta de su preferencia.



Figura 4.2.14 Receta encontrada

Se muestra en la pantalla la receta encontrada en la receta buscada con ayuda del buscador de recetas.

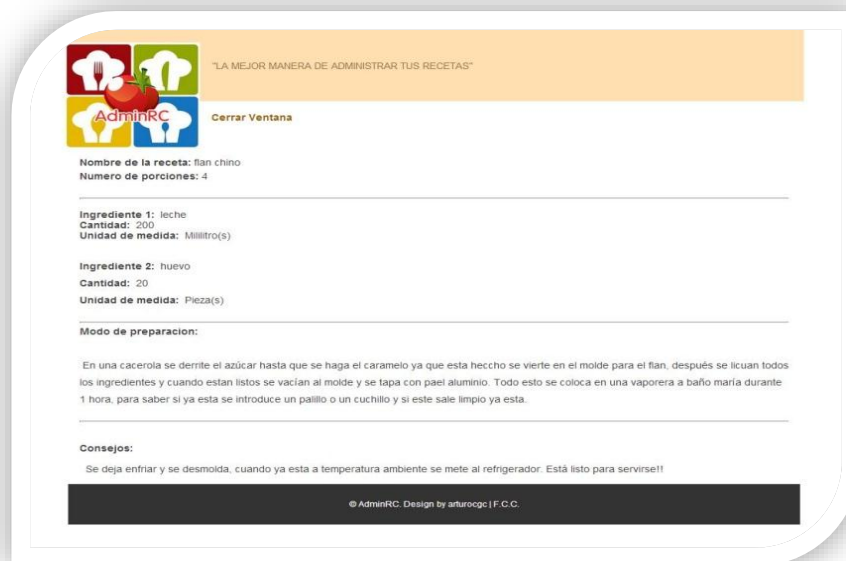


Figura 4.2.15 Receta a detalle

Ya seleccionada la recetas, se muestra una pantalla donde se exhibe con detalle dicha receta.



Figura 4.2.16 “Actualizar Productos”

Se muestra la pantalla de “Actualizar Producto” en donde también se puede hacer mejoras a la receta seleccionada, ingresando la información requerida y dando clic en el botón “Actualizar Producto” Emergiendo una ventana indicando la confirmación de los datos.



Figura 4.2.17 “Actualizar Recetas”

Se muestra una ventana donde se realizara la actualización de alguna de las recetas almacenadas.



Figura 4.2.18 “Actualizar Recetas” y Ventana emergente de Aceptación

Se exhibe la venta donde ingresando las actualizaciones de la receta se da clic en el botón “actualizar el producto”, Emergiendo una ventana verificando si los datos son correctos.



Figura 4.2.19 Actualización de la Receta

Se exhibe un mensaje de que la operación fue realizada exitosamente

Figura 4.2.20 Listado de Recetas

Se muestra un listado de todas las recetas que se tienen almacenadas y que el chef podrá borrar



Figura 4.2.20 Listado de Recetas

Se muestra un listado de todas las recetas que se tienen almacenadas y que el chef podrá borrar.

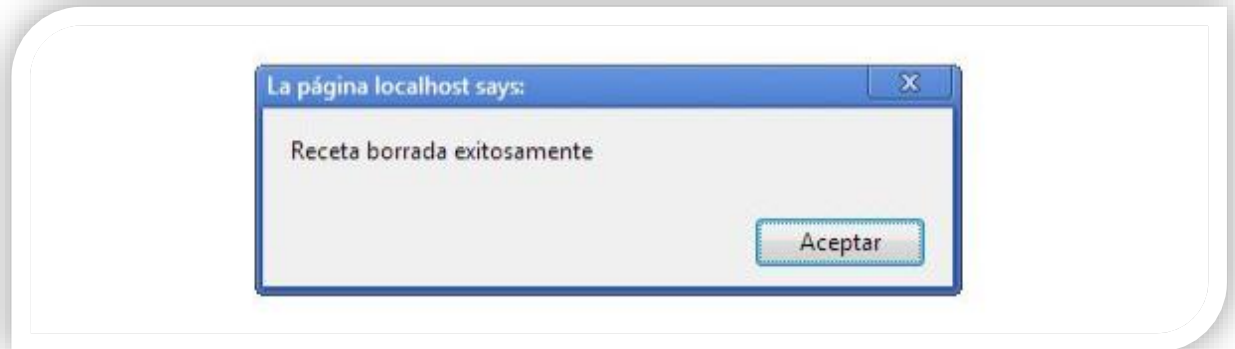


Figura 4.2.21 Ventana emergente de eliminación de Recetas

Se muestra una ventana emergente donde confirma si se desea realizar la eliminación.

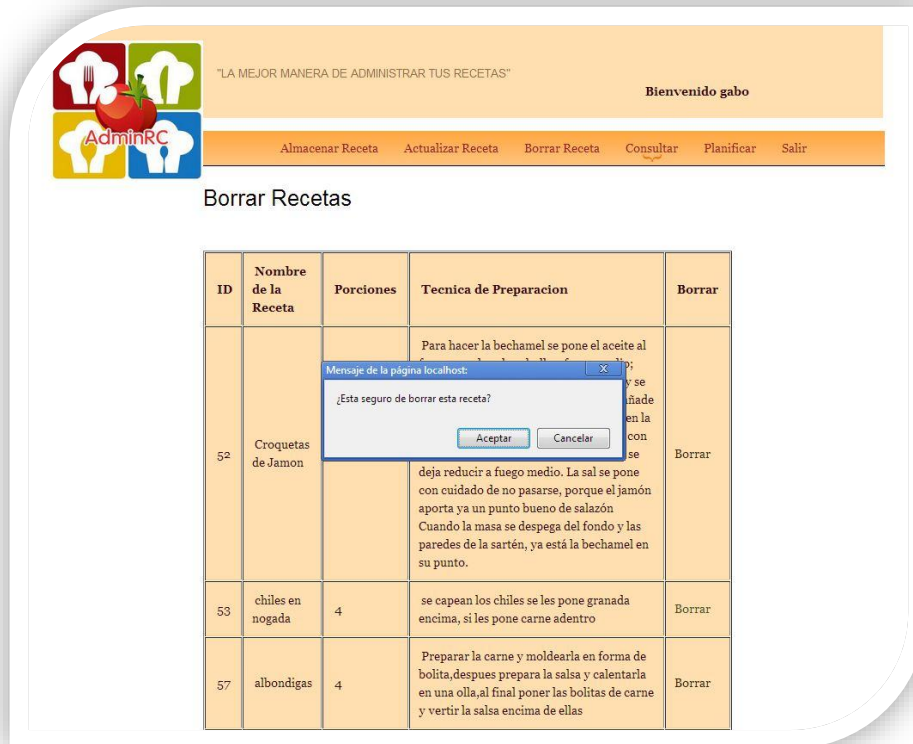


Figura 4.2.22 “Ventana emergente”

Se muestra una ventana emergente confirmando la operación de eliminar



Figura 4.2.23 Planificación de Recetas

Se exhibe una ventana donde el chef podrá planificar sus recetas en una fecha determinada.



Figura 4.2.24 Ingreso de la fecha de Planificación

Se muestra como el chef interactúa con el módulo de planificación ingresando la fecha de la planificación con ayuda del calendario.



Figura 4.2.25 “Planificación de Recetas”

Se exhibe la ventana donde se realizara la planificación de alguna de las recetas.



Figura 4.2.26 Vista previa de la planificación

Se muestra una vista previa del reporte que se generará y se enviará a cada uno de los proveedores.



Figura 4.2.27 "Planificación del Chef"

Muestra la ventana donde el chef podrá verificar las planificaciones hechas.



Figura 4.2.28 Verificando las planificaciones en el calendario

Se muestra como el chef interactúa con el módulo de planificación indicando en el calendario la fecha de la planificación.



Figura 4.2.29 Asignación de la fecha de planificación

Una vez ya seleccionada la fecha del calendario se asigna automáticamente en el recuadro de fecha.



Figura 4.2.30 Verificación de los datos

Se muestra una ventana emergente donde indica si los datos almacenados son correctos.



Figura 4.2.31 Lista de las recetas

Se muestra un listado de todas las recetas almacenadas en el sistema hasta cierta fecha.

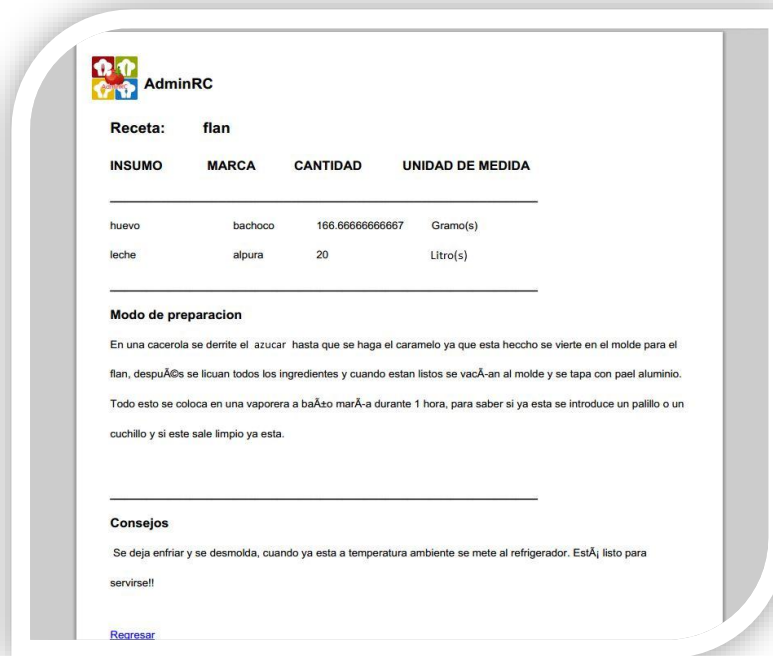


Figura 4.2.32 "PDF generado"

Se muestra una ventana con el PDF generado a través de alguna de las recetas almacenadas

Proveedor



Figura 4.2.33 Ingreso del Proveedor Se muestra como un proveedor intenta ingresar al sistema

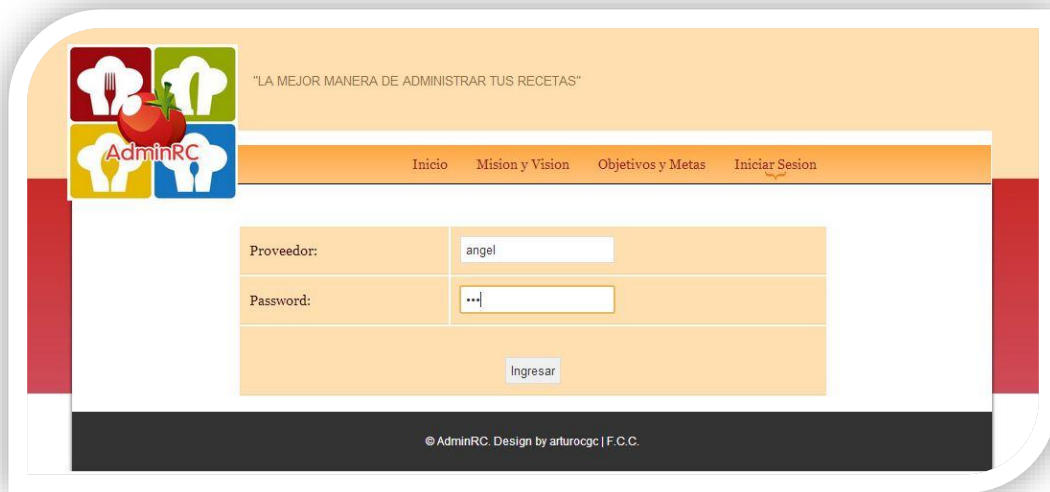
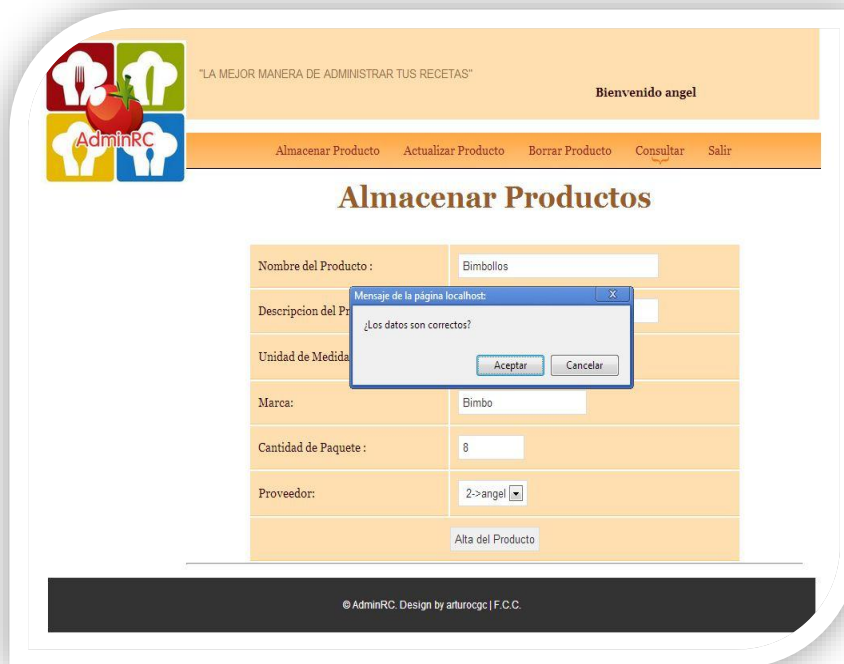


Figura 4.2.34 Ingresando dato del Proveedor

Se muestra como un proveedor intenta ingresar al sistema con su cuenta de usuario y su contraseña.



4.2.35 “Almacenamiento de Productos” y Ventana emergente de confirmación

Se muestra en la pantalla el formulario, a para dar de alta un producto en el sistema donde ya de ingresar los datos y dar clic en el botón de almacenar emergerá una ventana, que pedirá la confirmación de que si los datos ingresados son correctos.

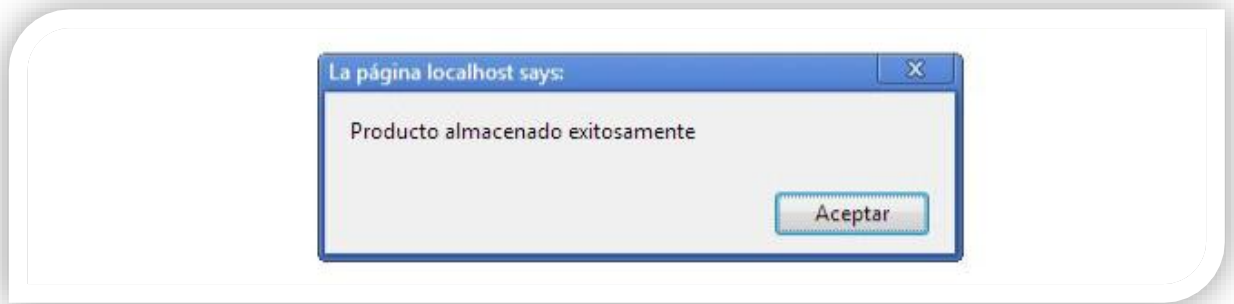


Figura 4.2.36 Ventana Emergente de Verificación

Emerge una ventana para confirmar que el almacenamiento fue exitoso.



Figura 4.2.37 “Actualizar Producto”

Se muestran en pantalla, en donde se puede hacer la modificación de algún producto en especial.



Figura 4.2.38 Ventana Emergente de Verificación

Emerge una ventana para confirmar si desea el almacenamiento del producto.



Figura 4.2.39 Productos ingresados y ventana emergente de Confirmación de la operación

Se exhibe la ventana donde una vez ya realizada la modificación y dado clic en el botón "actualizar el producto" emergerá una ventana preguntando si los datos ingresados son correctos.



Figura 4.2.40 Confirmación de producto actualizado

Se exhibe la ventana donde, dado el clic en el botón de la ventana emergente aceptar se mostrara se demuestra que el producto fue actualizado.



Figura 4.2.41

Listado de los productos a ser eliminados

Se muestra en la pantalla todos los productos existentes con su respectiva información, para seleccionar que sean dados de baja.



Figura 4.2.42 Ventana emergente de confirmación de la eliminación

Se muestra una ventana emergente que le pregunta al proveedor si realmente está seguro de la baja algún producto seleccionado.



Figura 4.2.43 Ventana Emergente de Verificación

Emerge una ventana para confirmando la eliminación exitosa.



Figura 4.2.44

Consulta de Productos a detalle

En esta ventana se muestra la consulta de productos detalladamente.



Figura 4.2.45 Consulta de Reportes

Muestra en pantalla, una lista de todos los reportes existentes en el sistema

Administrador

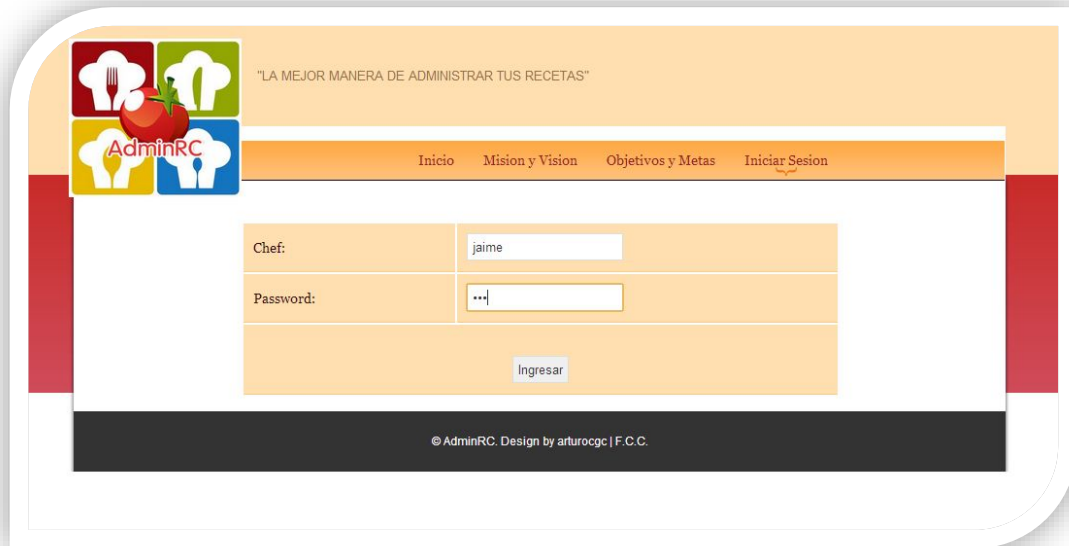


Figura 4.2.46 Ingreso al sistema con la cuenta

Se exhibe como el administrador está ingresando al sistema, este puede ingresar desde cualquier opción de usuario.



Figura 4.2.47 Administrador logeado

Se muestra la pantalla donde un administrador se ha logeado.

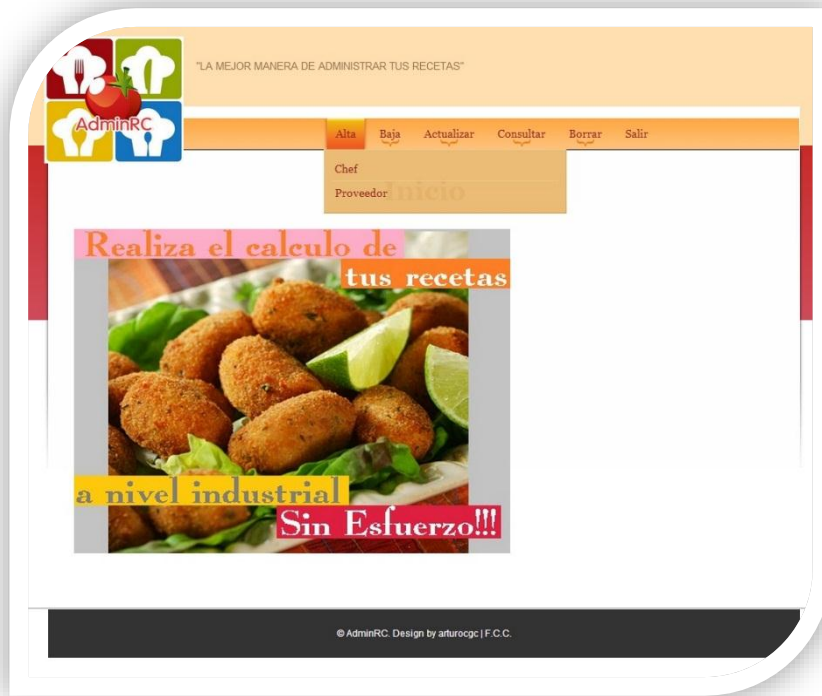


Figura 4.2.48 Alta de algún nuevo usuario

Se muestra la ventana donde el administrador podrá dar de alta ya sea un chef o proveedor.

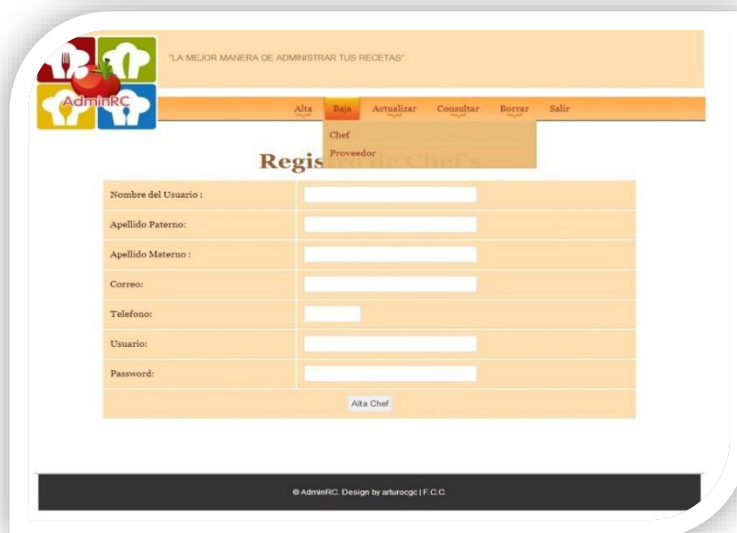


Figura 4.2.49 Baja de Usuario

Se muestra la ventana donde se dará de baja algún usuario ingresando su información.

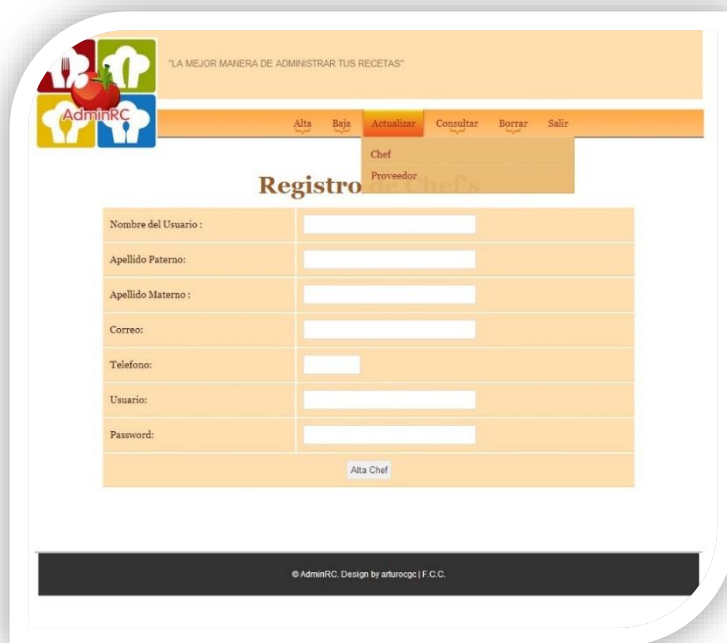


Figura 4.2.50 Actualización de la información de algún usuario

Se muestra la venta, donde el administrador realizara la actualización de la información de un Chef o Proveedor en el sistema.



Figura 4.2.51 Consulta del chef

Se muestra la ventana donde el administrador podrá buscar algún chef.

LA MEJOR MANERA DE ADMINISTRAR TUS RECETAS

AdminRC

Alta Baja Actualizar Consultar **Borrar** Salir

Recetas
Reportes

Registro de Chef's

Nombre del Usuario :	<input type="text"/>
Apellido Paterno:	<input type="text"/>
Apellido Materno :	<input type="text"/>
Correo:	<input type="text"/>
Telefono:	<input type="text"/>
Usuario:	<input type="text"/>
Password:	<input type="text"/>

Alta Chef

Figura 4.2.52 Borrar algún chef

Se muestra la venta, donde el administrador desea eliminar algún chef ingresando su información en los campos requeridos.

LA MEJOR MANERA DE ADMINISTRAR TUS RECETAS

AdminRC

Alta Baja Actualizar Consultar Borrar Salir

Registro del Proveedor

Nombre del Proveedor :	<input type="text"/>
Apellido Paterno:	<input type="text"/>
Apellido Materno :	<input type="text"/>
Correo:	<input type="text"/>
Telefono:	<input type="text"/>
Usuario:	<input type="text"/>
Password:	<input type="text"/>
Razon Social:	<input type="text"/>

Alta Proveedor

Figura 4.2.53 Ingresar un nuevo proveedor

Se muestra la ventana donde se podrá registrar un nuevo proveedor ingresando su información en los campos.

The screenshot shows a web application interface for 'AdminRC' with the slogan 'LA MEJOR MANERA DE ADMINISTRAR TUS RECETAS'. A navigation bar contains buttons for 'Alta', 'Baja', 'Actualizar', 'Consultar', 'Borrar', and 'Salir'. The main section is titled 'Registro del Proveedor' and contains a form with the following fields: 'Nombre del Proveedor' (Ana), 'Apellido Paterno' (Pedraza), 'Apellido Materno', 'Correo', 'Telefono' (2341587), 'Usuario' (AnaPed), 'Password' (masked with dots), and 'Razon Social' (Wonder). A 'Mensaje de la página localhost' dialog box is overlaid on the form, asking '¿Los datos son correctos?' with 'Aceptar' and 'Cancelar' buttons.

Figura 4.2.54 Confirmación de la información del ingreso de un nuevo proveedor

Se muestra la ventana donde ya una vez ingresada la información del proveedor nuevo y habiendo dado clic en el botón alta proveedor, aparecerá una ventana emergente confirmando los datos ingresados.

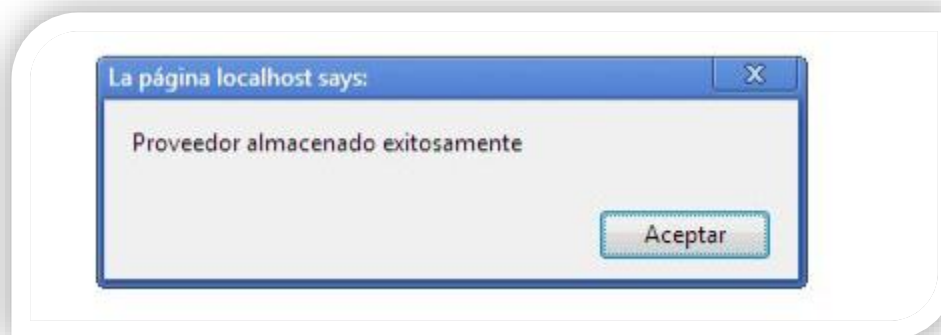


Figura 4.2.55 Ventana Emergente de éxito

Emerge una ventana para confirmar que el almacenamiento fue exitoso.



Figura 4.2.56 Actualizando la información de los proveedores y ventana emergente de confirmación de los datos

Se exhibe la ventana donde se desea actualizar la información de los proveedores y ya ingresada la información y dando clic en el botón actualizar emergerá una ventana confirmando la información ingresada.

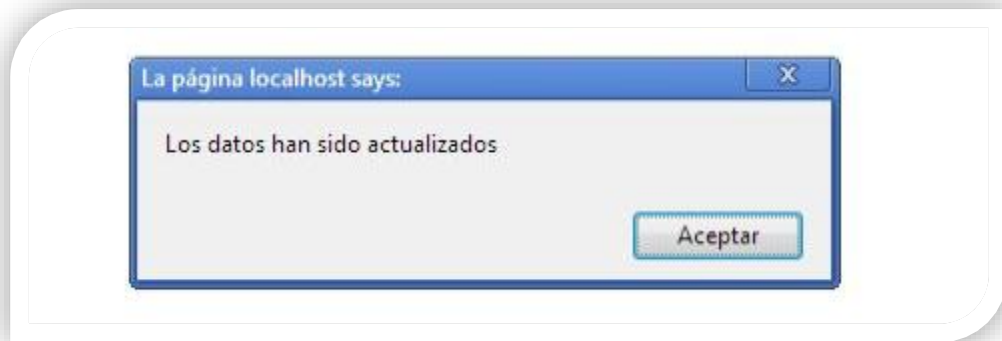


Figura 4.2.57 Ventana Emergente de actualización de datos

Emerge una ventana para confirmar que los datos han sido actualizados.



Figura 4.2.58 Baja de usuarios y ventana emergente

Se exhibe la ventana donde se desea dar de baja a los proveedores y ya ingresada seleccionado el proveedor, y dando clic en el link de dar de borrar emergerá una ventana confirmando la operación a realizar.

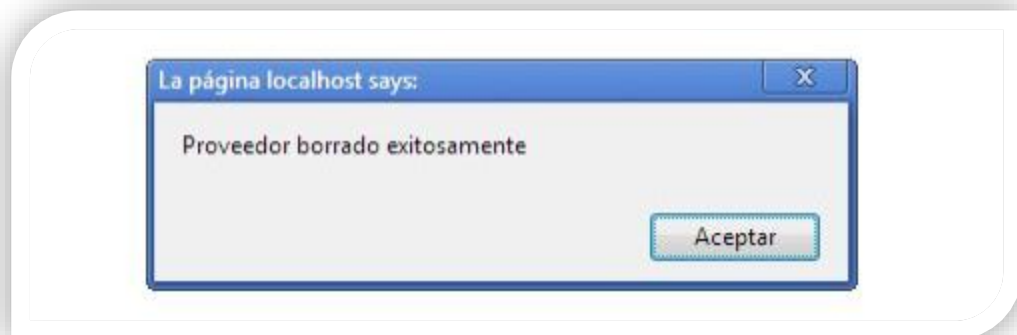


Figura 4.2.59 Ventana Emergente de borrado

Emerge una ventana para confirmar que el proveedor se ha eliminado con éxito.

LA MEJOR MANERA DE ADMINISTRAR TUS RECETAS

AdminRC

Alta Baja Actualizar Consultar Borrar Salir

Consultar Proveedores

Nombre del Proveedor	Apellido Paterno	Apellido Materno	Correo Proveedor	Telefono Proveedor	Razon Social
hernesto	mondragon	perez	mondragon@hotmail.co	1231231	nutrioli
angel	servin	cardenas	carde@hotmail.com	2450926	Bimbo
leonardo	garcia	morales	mora@hotmail.com	2314567	fruit
alondra	mendez	mora	moraalo@hotmail.com	2561952	fud
alejandra	ronquillo	cabrera	alejanron@hotmail.co	1231238	alpura
David	cruz	mendez	david@hotmail.com	1233210	Barilla

Figura 4.2.60 Listado de los proveedores

Se muestra la ventana donde se da a detalle toda la información acerca de los proveedores en forma de lista.

LA MEJOR MANERA DE ADMINISTRAR TUS RECETAS

AdminRC

Alta Baja Actualizar Consultar Borrar Salir

Borrar Reportes

Producto	Proveedor	Cantidad de Producto	Fecha de Pedido	Unidad de Medida	Borrar
jamón	alondra	8	2012-09-01	Kilogramo	Borrar
salchicha	alondra	9	2012-09-01	Kilogramo	Borrar
jamón	alondra	8	2012-09-01	Kilogramo	Borrar
salchicha	alondra	9	2012-09-01	Kilogramo	Borrar
jamón	alondra	8	2012-09-01	Kilogramo	Borrar
salchicha	alondra	9	2012-09-01	Kilogramo	Borrar
jamón	alondra	8	2012-09-01	Kilogramo	Borrar

Borrar Todo

Figura 4.2.6.1 Eliminación de Reportes

Se muestra una ventana donde se pueden eliminar los reportes ya caducos dando clic en el link borrar.



Figura 4.2.63 Alta de un nuevo chef y ventana emergente de confirmación de alta
Se muestra la ventana para dar de alta a un nuevo chef ya ingresada la información y dando clic en el botón "Alta Chef" emergerá una ventana preguntando que si los datos si los datos son correctos.



Figura 4.2.64 Ventana Emergente de almacenamiento exitoso
Emerge una ventana confirmando que el almacenamiento fue exitoso.



Figura 4.2.65 Baja de algún chef

Se muestra la ventana donde se enlista todos los chef para poder dar clic en el link borrar.



Figura 4.2.66 Ventana emergente de confirmación de borrar chef

Se muestra una ventana emergente preguntando si desea continuar con la operación de eliminar al chef que previamente su link de borrar fue seleccionado.



Figura 4.2.67 Ventana Emergente de borrado

Emerge una ventana para confirmar que la eliminación fue exitosa.

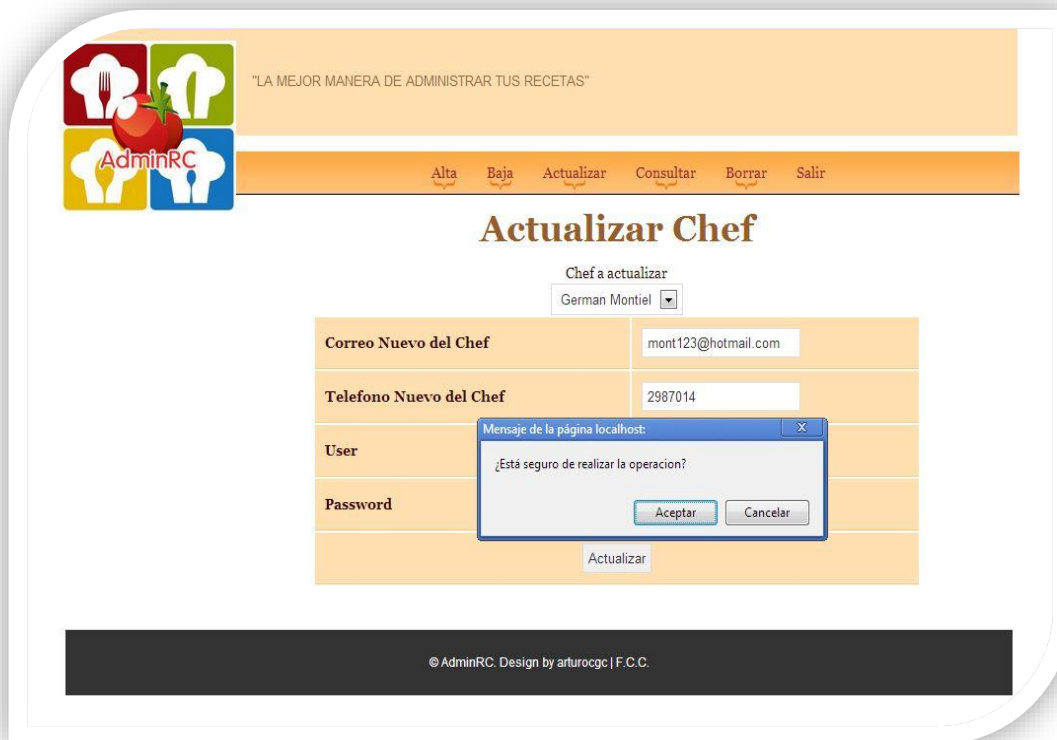


Figura 4.2.68 Actualizar información del Chef

Se muestra la ventana donde se puede actualizar la información de algún chef y dando clic en el botón actualizar, emergerá una venta preguntando si está seguro de la operación a realizar.

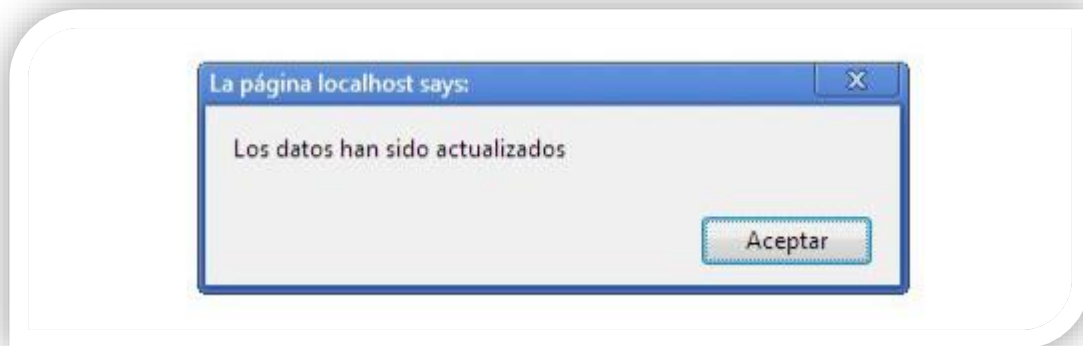


Figura 4.2.69 Ventana Emergente de confirmación

Emerge una ventana para confirmar que los datos se almacenaron exitosamente.



Figura 4.2.70 Consulta de Chefs

Se muestra la ventana donde se listan a detalle todos los chefs que están en el sistema.



Figura 4.2.71 Borrado de recetas ya planificadas

Se exhibe la ventana donde se pueden borrar recetas ya planificadas.



Figura 4.2.72 Eliminación de recetas planificadas

Se muestra la ventana donde auxiliado por un calendario se eliminan la recetas ya fechadas.

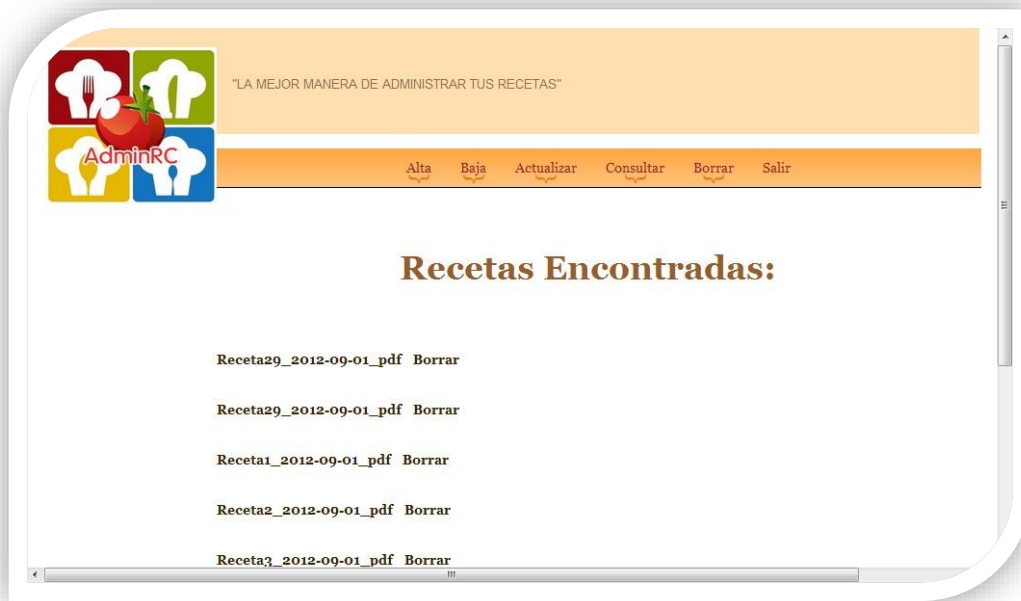


Figura 4.2.73 Listado de recetas para su eliminación

Se muestra la ventana donde se listan los PDF de la fecha indicada para su eliminación en donde dando clic en el link borrar será borrado.



Figura 4.2.74 Ventana Emergente de borrado éxito

Emerge una ventana para confirmar que la eliminación fue exitosa.

Perspectivas

Finalmente sería de interés la realización de un estudio de las posibles pruebas realizadas a la aplicación, que permitirá mejorar lo ya existente.

Desde una perspectiva técnica, una aplicación que calcule recetas en línea es una de las oportunidades más interesantes e importantes por el beneficio que cumplirá para los usuarios.

Algo que es importante mencionar es la portabilidad de la información, en la nueva era de internet

Conclusiones

Se ha llegado a la conclusión en este trabajo final. Y se considera que se ha alcanzado el objetivo, como ha sido planteado en la introducción del proyecto, destacando los siguientes resultados:

- ◆ Se tiene una fuerte base teórica ya que, se revoluciona la forma del cálculo de recetas llevándolo a un nivel industrial, debido a que las aplicaciones existentes en la actualidad no lo realizan.
- ◆ El sistema supera en ciertos aspectos a otras aplicaciones consultadas. A su vez facilitamos la forma en que los usuarios del sistema (chefs, administrador y proveedores) se relacionan.
- ◆ El sistema realizara su tarea con un orden preestablecido que permite ofrecer al usuario los cálculos necesarios y preestablecidos para la correcta planeación de insumos.
- ◆ Posteriormente, se han considerado los aspectos técnicos, tecnológicos y metodológicos necesarios para desarrollar, este sistema .El portal fue desarrollado con herramientas de las versiones más actuales

Esta página se encontrara funcionando, con el compromiso de que el trabajo realizado en ella es de un esfuerzo personal para el desarrollo y crecimiento futuro de la aplicación web.

Glosario

Se presentara ordenadas alfabéticamente aquellas palabras de la presente tesis que pueden resultar, difíciles de entender o que respondan a usos particulares.

Al definir las, no se pretende dar cuenta de su significado general, sino del sentido concreto con que se actualizan en la presente.

Para ello se , se ofrece una explicación resumida de las palabras o expresiones de las palabras o expresiones que se han anotado en el texto , más ampliamente las voces del glosario que no cuentan con una nota previa .En este último caso se cita solo la primera vez en que aparecen con ese sentido

Las entradas del glosario comienzan por el lema, en negrita.

Las aceptaciones se ordenan comenzando por las de sentido recto y siguiendo por los usos figurados y las expresiones pluriverbales

Abastecer: Proveer o proporcionar víveres u otras cosas.

Acotar: Delimitar señalar los límites de un terreno para reservarlo a un uso concreto.

Adecuados: Apropiado a las condiciones, circunstancias u objeto de algo.

ADOO (Análisis y Diseño Orientado a Objetos): Ventajas e inconvenientes. Análisis. Diseño. Notaciones. Notaciones Metodologías.

AJAX (Asynchronous JavaScript And XML): Es un término que describe un nuevo acercamiento a usar un conjunto de tecnologías existentes juntas, incluyendo las siguientes: HTML o XHTML, hojas de estilo (Cascading Style Sheets o css), Javascript, el DOM (Document Object Model), XML, XSLT, y el objeto XMLHttpRequest.

Cuando se combinan estas tecnologías en el modelo Ajax, las aplicaciones funcionan mucho más rápido, ya que las interfaces de usuario se pueden actualizar por partes sin tener que actualizar toda la página completa.

Artefactos: es una máquina o un aparato creado con un propósito técnico específico.

Autenticado: Autorizar alguna propuesta.

Baseline: punto de partida, punto de referencia, punto de comparación.

Comensales: Cada una de las personas que comen en una misma mesa.

Consecución: Acción y efecto de conseguir u obtener algo.

Constituye: Formar, componer.

CSS (Cascading Style Sheets): Hojas de Estilo en Cascada - que es un lenguaje que describe la presentación de los documentos

estructurados en hojas de estilo para diferentes métodos de interpretación, es decir, describe cómo se va a mostrar un documento en pantalla, por impresora, por voz (cuando la información es pronunciada a través de un dispositivo de lectura) o en dispositivos táctiles basados en Braille.

Diagrama: Representación gráfica de una sucesión de hechos u operaciones en un sistema, como el que refleja una cadena de montaje.

Divulgativos: Aquello que se ocupa para dar algún tipo de información.

Énfasis: Fuerza de expresión o de entonación con que se quiere realzar la importancia de lo que se dice o se lee.

Enfoques: Dirigir la atención o el interés hacia un asunto o problema desde unos supuestos previos, para tratar de resolverlo acertadamente.

Enlace: Unión, conexión de algo con otra cosa.

Entidades: Representación de un objeto o concepto del mundo real que se describe.

Estática: Parte de la mecánica que estudia las leyes del equilibrio.

Framework: (plataforma, entorno, marco de trabajo). Desde el punto de vista del desarrollo de software, un framework es una estructura de soporte definida, en la cual otro proyecto de software puede ser organizado y desarrollado.

Hincapié: Insistir en algo que se afirma, se propone o se encarga.

Implementación: Formas y métodos para llevar a cabo algo.

Incrustado: Hacer que un cuerpo penetre violentamente en otro o quede adherido a él.

Insumos: Conjunto de bienes empleados en la producción de otros bienes.

Intrínsecamente: Interiormente, esencialmente.

Iterativo: Dicho de una palabra: Que indica repetición o reiteración.

Login: El login es el momento de autenticación al ingresar a un servicio o sistema.

Menester: Ocupación, empleo o ministerio.

Ocio: Cesación del trabajo, inacción o total omisión de la actividad.

Plugins: Que puede anexarse a otro para aumentar sus funcionalidades (generalmente sin afectar otras funciones ni afectar la aplicación principal). No se trata de un parche ni de una actualización, es un módulo aparte que se incluye opcionalmente en una aplicación.

Recolectados: Juntar algo el cual estaba disperso.

Respaldo: Proteger, apoyar, garantizar.

Servicios de catering: Alimentación institucional o alimentación colectiva que provee una cantidad determinada de comida y bebida en fiestas, eventos y presentaciones de diversa índole.

Sistemático: Que sigue o se ajusta a un sistema.

Unívocamente: Que tiene igual naturaleza o valor que otra cosa.

Bibliografía

[1] Cota A. "Ingeniería de Software". Soluciones Avanzadas. Julio de 1994. pp. 5-13.

[2] A. U. S. Gustavo Torossi, "Ingeniería de Software", Universidad Tecnológica, Argentina.

[3] Wilmington, Delaware, "Sistema de Bases de Datos". Conceptos Fundamentales. 1997, 2a. Edición. Addison-Wesley Iberoamericana. (Capítulo 1 y 2).

[4] Análisis y diseño de bases de datos. Diplomado de bases de datos. M. C. Alma Delia Ambrosio Vázquez. Capítulo 1.

[5] Tim Converse, "PHP5 and MySQL Bible", 2004, Wiley Publishing, Inc., versión Electrónica.

[6] Rafael Martínez, "Manual de PHP", 2001, Grupo de documentación de PHP.

[7] Gutiérrez Abraham, "PHP 4 a través de Ejemplos", 2003, Editorial Ra-Ma.

[8] Pavón Puertas Jacobo, "Creación de un Portal con PHP y MySQL", 2006, Editorial Ra-Ma.

Páginas Web:

[9] <http://www.arroyocarnes.com>.

[10] <http://archivospc.com/c/749/p1/Cocina.php>

[11] <http://archivospc.com/c/749/p1/Cocina.php>

[12] Subir archivos mediante PHP
<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/upphp/>

[13] Base de Datos
http://es.wikipedia.org/wiki/Base_de_datos

[14] UML

http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_Unificado_de_Modelado

[15]RUP

http://es.wikipedia.org/wiki/Proceso_Unificado_de_Rational

[16] Base de Datos

<http://www.maestrosdelweb.com/principiantes/%C2%BFque-son-las-bases-de-datos/>

[17] Creación de Texto en 3D

<http://www.3dtextmaker.com/cgi-bin/3dtext.pl>

[18] PHP

http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=article&id=492:i-que-es-php-y-para-que-sirve-un-potente-lenguaje-de-programacion-para-crear-paginas-web-cu00803b&catid=70:tutorial-basico-programador-web-php-desde-cero&Itemid=193

[19] HTML

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/que-es-html.html>

[20] JQuery

<http://programacionya.com/%C2%BFque-es-y-para-que-sirve-jquery/>

[21] Funciones para el manejo de archivos en PHP

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1930.php>

[22] Normalización

http://www.coninteres.es/sql/material/Proceso_de_Normalizacion.pdf