

Proyecto PMascotas

“Pérdida de Mascotas”

Integrantes del Proyecto (G41-1)

Rol	Nombre	E-mail
Gestor de proyecto	Daniel Francisco López Correa	lcdaniel04@gmail.com
Gestor de Base Datos	Paula Andrea Delgado Calvache	policalv@unicauca.edu.co
Desarrollador Frontend	Luis Felipe Ojeda Narváez	felipe4k@outlook.es
Desarrollador Backend	Harry David Gómez Villamizar	hargom18@gmail.com
Tester	Daniel Francisco López Correa	lcdaniel04@gmail.com



Descripción del Proyecto

Las mascotas se han convertido en parte fundamental de las familias, sin embargo, es muy frecuente su pérdida o extravío lo cual se convierte en una situación extremadamente dolorosa. Por eso es muy importante que quienes conviven con mascotas tengan una herramienta que permita reportar la pérdida y detallar toda la información de la mascota y las circunstancias del suceso en caso de pérdida. Adicionalmente resulta imperioso, que las personas que encuentran animales perdidos puedan también acudir a un medio confiable en procura de regresar al animal sano y salvo con su familia.

Objetivo estratégico

Facilitar la búsqueda, ubicación y recuperación de mascotas perdidas.

Público Objetivo

Familias y dueños de mascotas.

Impacto esperado

Aumento en las cifras de recuperación de mascotas extraviadas.

1. REPOSITORIO (GitHub)

<https://github.com/Pmascotas/Perdidademascotas>

2. TRELLO (Gestión del Proyecto)

<https://trello.com/w/proyectoequipo41g1/home>

3. Diseño de la base de datos (PosgreSQL)

Seleccionamos PosgreSQL (usando el administrador pgAdmin 4) para crear la base de datos *pmascotas*, que contiene un modelo entidad relación de dos tablas: *usuarios* y *mascotas*.

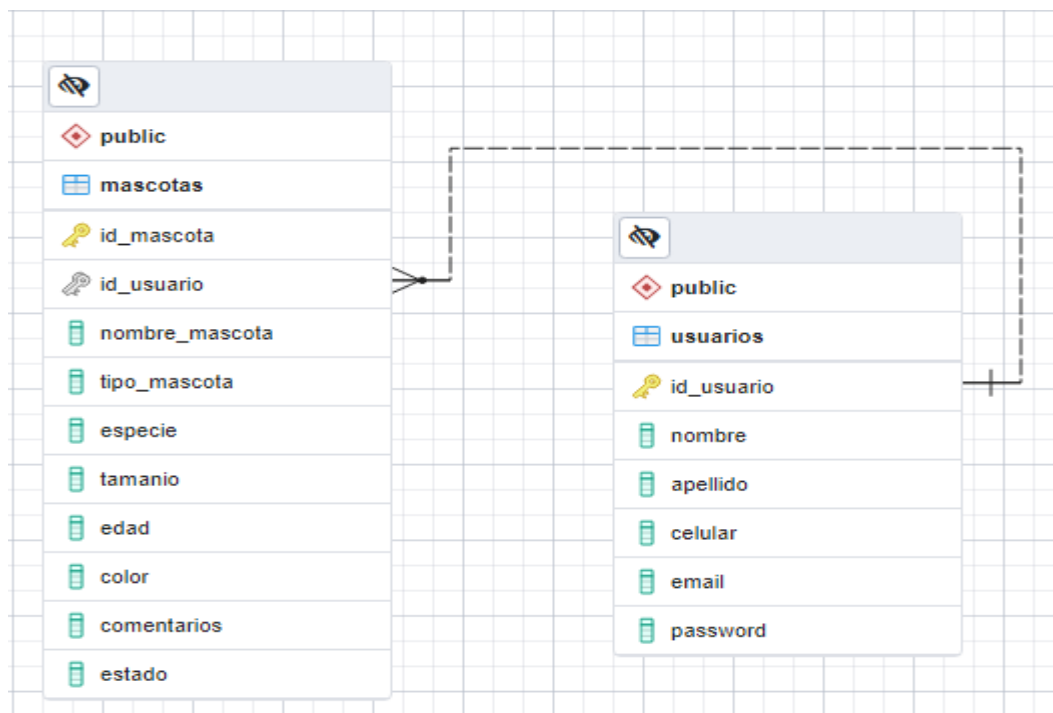


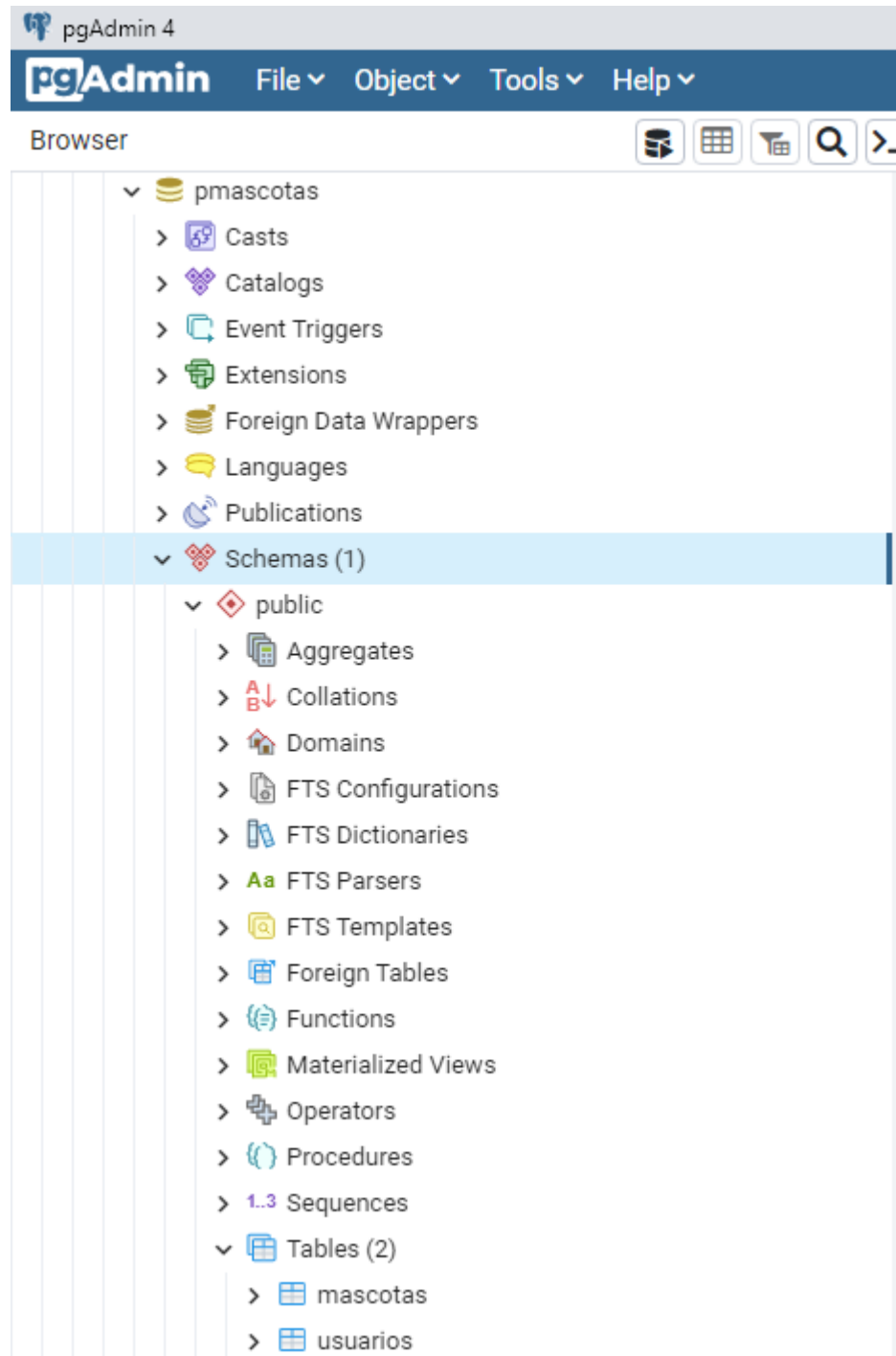
Tabla usuarios: contendrá la información de los propietarios de mascotas registrados.

```
-- Table "USUARIOS"
-----
CREATE TABLE USUARIOS (
  "id_usuario" INT NOT NULL, -- identificador del usuario
  "nombre" VARCHAR(60) NOT NULL, -- nombre del usuario
  "apellido" VARCHAR(60) NULL, -- apellido del usuario
  "celular" NUMERIC NULL, -- celular de contacto
  "email" VARCHAR(70) NOT NULL, -- email para autenticación
  "password" VARCHAR(20) NOT NULL, -- password para autenticación
  PRIMARY KEY ("id_usuario"));
```

Tabla mascotas: almacena la información de mascota de los usuarios previamente registrados.

```
-- Table "MASCOTAS"
-----
CREATE TABLE MASCOTAS [
  "id_mascota" SERIAL NOT NULL, -- identificador de la mascota
  "id_usuario" INT NOT NULL, -- identificador del usuario
  "nombre_mascota" VARCHAR(50) NOT NULL, -- nombre de la mascota
  "tipo_mascota" CHAR(1) NOT NULL, -- Tipo registro mascota: P (Mascota Perdida), E (Mascota Encontrada), -- A (Mascota en Adopción).
  "especie" VARCHAR(25) NOT NULL, -- Perro, Gato, Loro, Otro.
  "tamaño" VARCHAR(30) NOT NULL, -- Tamaño mascota: Chico, Mediano, Grande.
  "edad" INT NULL, -- Edad de la mascota.
  "color" VARCHAR(30), -- Color de la mascota.
  "comentarios" VARCHAR(300), -- comentario sobre la mascota perdida
  "imagen_url" VARCHAR(500) NULL, -- URL de imagen mascota
  "estado" CHAR(1) NULL, -- A: Activar, I: Inactivar.
  PRIMARY KEY ("id_mascota"),
  CONSTRAINT "fk_MASCOTAS_USUARIOS1"
    FOREIGN KEY ("id_usuario")
      REFERENCES USUARIOS ("id_usuario")
    ON DELETE NO ACTION
    ON UPDATE NO ACTION];
```

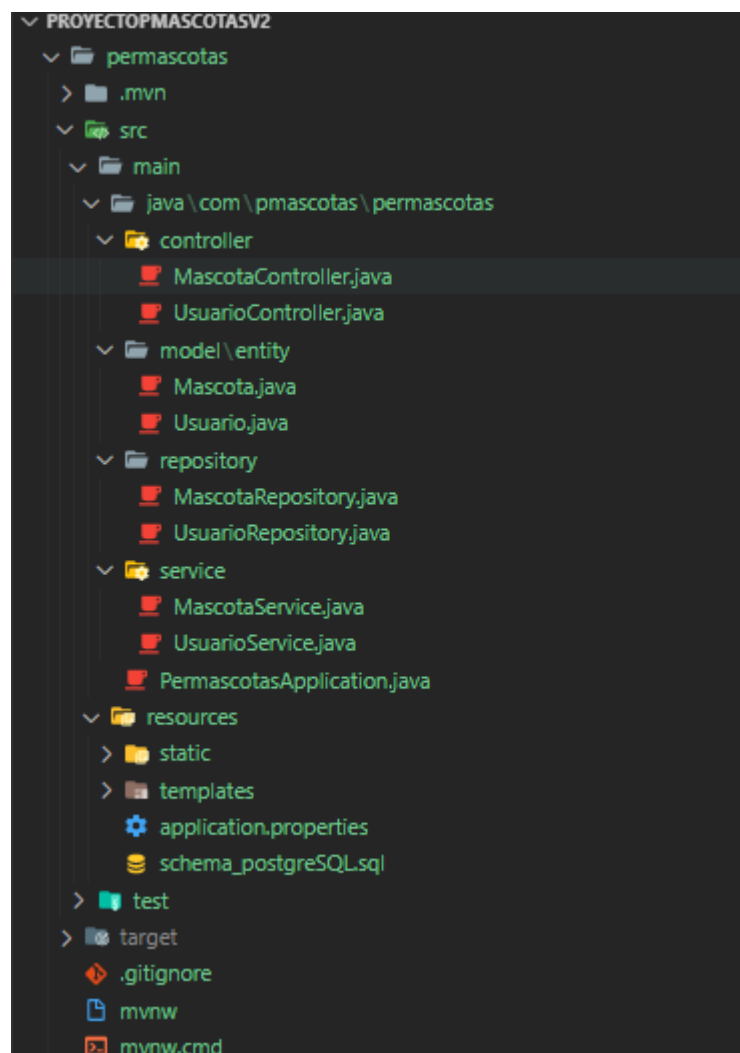
Base de Datos creada con el administrador pgAdmin 4



4. Backend

Para la implementación del Backend, se configuraron las siguientes dependencias de spring boot: spring framework, spring data jpa, spring thymeleaf, spring web, spring boot devtools. También, se hizo uso de maven como gestor del proyecto. Para las pruebas se uso Postman.

Estructura del proyecto PMascotas:



5. Frontend

Para la creación del Frontend, se utiliza tecnologías tales como: HTML, CSS, Bootstrap y Thymeleaf para conectar con el Backend.

Listar Mascotas Perdidas

PMascotas Iniciar sesión Registrar Usuario				
Mascotas				
Nombre Mascota	Especie	Tamaño	Edad	Color
Coco	Perro	2	Mediano	Gris
Firulay	Perro	1	Pequeño	Negro

Registrar Usuario

Registro Usuario

Identificación

Nombre

Apellido

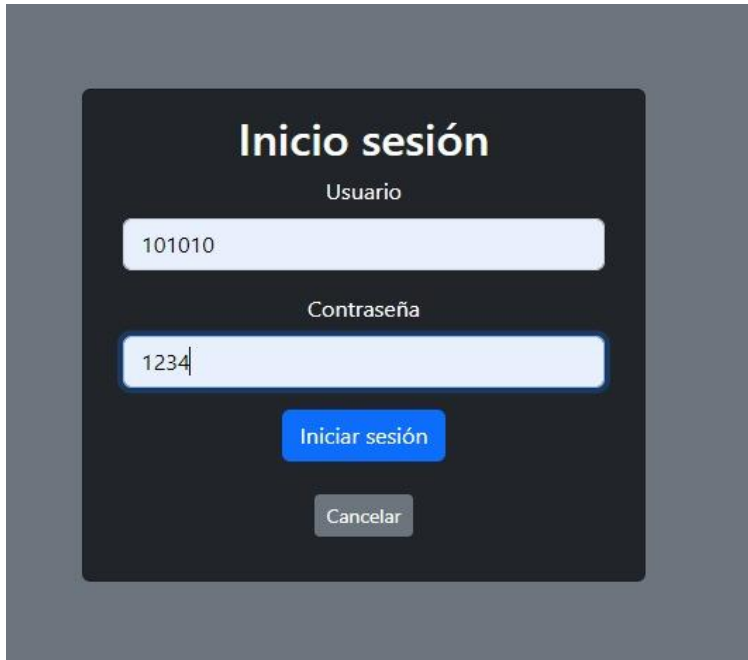
Celular

E-Mail

Contraseña

[Registrar](#)

Iniciar Sesión Usuario



The login form is titled "Inicio sesión" and is set against a dark background. It contains two input fields: "Usuario" with the value "101010" and "Contraseña" with the value "1234". Below the fields are two buttons: "Iniciar sesión" (blue) and "Cancelar" (grey).

Listar mascota del Usuario

luis@gmail.com [Salir](#)

Mis Mascotas

[Agregar](#)

ID	Nombre Mascota	Tipo Mascota	Especie	Tamaño	Edad	Color	Comentarios	Acciones
1	Coco	P	Perro	2	Mediano	Gris	Perrito perdido	Actualizar Eliminar
2	Firulay	P	Perro	1	Pequeño	Negro	Perrito perdido	Actualizar Eliminar



Conclusión del Proyecto

Para el desarrollo del proyecto PMascotas partimos desde la creación de un grupo de trabajo de cinco integrantes donde se distribuyeron los diferentes roles para aplicar la metodología ágil como lo es Scrum y utilizando la herramienta Trello para la gestión del proyecto definido en cuatro sprint. Para el desarrollo del proyecto se utilizaron varias herramientas de trabajo como son: Trello para la gestión de proyectos, Git/GitHub como repositorio del proyecto, Visual Studio Code (con diferentes extensiones) como editor para el desarrollo del código, PostgreSQL para la creación de la base de datos, Spring Boot para la creación del desarrollo Backend haciendo uso de varias dependencias (Spring Web, spring boot devtools..). Y, para el Frontend tecnologías tales como: HTML, CSS, Bootstrap y Thymeleaf.

Es de precisar que se adquirió conocimiento en la utilización de las diferentes tecnologías utilizadas para la creación del proyecto PMascotas. De igual forma, se presentaron dificultades para la implementación de algunas, tales como Git/GitHub.