

# Manual de uso G15

Aintzane Carranza Bargo, Irea Egaña Zumalde, Haizea García Castaños,  
Egoitz Martin Bilbao

## Descripción del proyecto

Acogida y adopción de animales (perros y gatos): aplicación que permite gestionar los trámites de acogida y adopción de perros y gatos. **El trabajador** del centro inicia sesión y registra a la persona interesada buscando datos de referencia si está en la base de datos, sino se añade utilizando unos datos de referencia como plantilla (nombre, apellido, fecha nacimiento, DNI...), si la persona cumple unos requisitos puede ver la lista de animales posibles para la acogida y tras un periodo de prueba se permite la adopción, firmando un "contrato o compromiso". El mantenimiento inicial de la información de los animales (historial) se realizará desde un fichero de texto, a su mismo modo, el contrato también.

## Manual de uso de la aplicación

### Ventana Principal

El programa tendrá una ventana inicial de inicio de sesión en la cual habrá dos campos, una de nombre de usuario y otra de contraseña, además de un botón de inicio de sesión la cual si los datos de login están correctos, se ocultara esta y se mostrará una segunda ventana de menú. Si son incorrectos aparecerá una notificación de error. Habrá una opción de poder cambiar el idioma en un menú.

Menu Idioma ▼	Inicio de Sesión
Euskera	Usuario: <input data-bbox="798 1444 1042 1473" type="text" value="Introducir texto..."/>
Castellano	
Contraseña: <input data-bbox="798 1507 1042 1536" type="text" value="Introducir texto..."/>	
Error: Datos mal introducidos. (Aparece después de pulsar continuar.)	
<div>Botón: Continuar</div>	

Imagen 1. Ventana Principal

### Ventana Introducir Cliente

La segunda ventana servirá para registrar o buscar información de la persona interesada. Esto se hará mediante el DNI, habrá un campo para insertarlo y debajo un botón “buscar”. En el proceso de buscar el DNI aparecerá en pantalla una barra de progreso. En el caso de que la persona esté en la base de datos pero no cumpla la condición de poder adoptar/acoger se mostrará un mensaje de error en la misma ventana.

Diagrama de la ventana "Introducir Cliente". La ventana tiene un título "Introducir Cliente". En el centro, hay un campo de texto etiquetado "DNI:" con el placeholder "Introducir texto....". Debajo del campo de texto, hay un mensaje de error: "Error: Cliente no permitido. (Aparece después de pulsar buscar)." y un botón etiquetado "Botón: Buscar".

Imagen 2. Introducir Cliente

Si la persona está dentro de la base y cumple la condición de poder adoptar/acoger, se cerrará la ventana y se mostrará otra con una lista de animales disponibles para acoger (Imagen 4). Por último, si la persona no está registrada en la base de datos se cerrará la ventana y se mostrará una nueva (Imagen 3).

### Ventana Introducir Datos de Cliente

Esta servirá para insertar los datos de plantilla con un botón seguir, si todos datos introducidos son correctos se cerrará esta ventana y se mostrará la ventana Acoger (Imagen 4) , en el caso de que no sean correctos aparecerá un mensaje de error y no se cerrará hasta introducir los datos correctos.

Diagrama de la ventana "Introducir datos del cliente". La ventana tiene un título "Introducir datos del cliente". En el centro, hay cuatro campos de texto etiquetados "DNI:", "Nombre:", "Telefono:" y "Dirección:" con el placeholder "Introducir texto...". Debajo de los campos, hay un mensaje de error: "Error: datos invalidos. (Sale cuando los datos no son validos)" y un botón etiquetado "Botón: Registrar cliente".

Imagen 3. Introducir datos del cliente

### Ventana Acoger

En esta ventana aparecerá una tabla con los animales que ofrece el centro con la información (tipo de animal, edad, código Animal), la cual se podrá filtrar según algunos criterios en un menú. Al lado habrá un botón para acceder al historial del cliente (información de los animales acogidos), al pulsar el botón “→” se abrirá la ventana adopción (Imagen 5).

Menu ▼	Acoger		
Filtros...			
Tabla de Animales:			
Codigo	Especie	Edad	Necesidades Esp.

Botón:  
→

Imagen 4. Acoger

#### Ventana Adopción “carrito de la compra”

En esta ventana se mostrarán dos listas una de acogida y otra de adopción donde se pueda finalizar la acogida tanto devolviendo el animal al centro como adoptando, para ello habrá dos botones distintos (uno por utilidad) y otro botón para volver a la pestaña anterior. En el momento de adoptar un animal se crea un documento con la información del cliente y el animal para documentar la adopción.

### Adopción

Acogidos

Animal 1

Animal 3

Animal 5

Botón:  
Devolver

Botón:  
Adoptar

Botón:  
←

Adoptados

Animal 2

Animal 4

Animal 6

Imagen 5. Adopción