# **Informe de Levantamiento de Requerimientos y Casos de Uso**

# APP MASCOTAS

NOMBRE: MICHEL ANDREA ARAYA CABALLERO – ALDRIX IGNACIO DIAZ CORNEJO

CARRERA: INGENIERIA EN INFORMATICA

ASIGNATURA: TALLER DE DESARROLLO DE APLICACIONES

PROFESOR: DIEGO NICOLAS ARAVENA NAVARRO

FECHA: 13-04-2024

# Levantamiento de Requerimientos

1. **HU01: Registro de Usuario**
   * Como Usuario nuevo necesito poder registrarme en la aplicación con la finalidad de acceder a todas las funcionalidades de la app.
2. **HU02: Iniciar Sesión**
   * Como Usuario registrado necesito poder iniciar sesión en la aplicación para acceder a mi perfil y realizar acciones específicas.
3. **HU03: Publicar Mascotas en Adopción**
   * Como Usuario de la aplicación necesito poder publicar mascotas en adopción con la finalidad de encontrarles un hogar responsable.
4. **HU04: Buscar Mascotas en Adopción**
   * Como Usuario de la aplicación necesito buscar mascotas en adopción basadas en mi ubicación para encontrar mascotas cercanas a mi ubicación para adoptar.
5. **HU05: Encontrar y Publicar Mascotas Perdidas**
   * Como Usuario de la aplicación necesito encontrar y publicar mascotas perdidas basadas en mi ubicación para ayudar a reunir mascotas perdidas con sus dueños.
6. **HU06: Contactar a Dueños de Mascotas en Adopción**
   * Como Usuario de la aplicación necesito poder contactar a los dueños de mascotas en adopción con la finalidad de obtener más información y coordinar la adopción.
7. **HU07: Filtrar Búsqueda de Mascotas en Adopción**
   * Como Usuario de la aplicación necesito poder aplicar filtros como especie, edad y ubicación para refinar mi búsqueda de mascotas en adopción.
8. **HU08: Visualizar Detalles de Mascotas en Adopción**
   * Como Usuario de la aplicación necesito poder ver detalles completos de las mascotas en adopción para tomar una decisión informada sobre la adopción.
9. **HU09: Compartir Mascotas en Redes Sociales**
   * Como Usuario de la aplicación necesito poder compartir perfiles de mascotas en adopción en redes sociales para aumentar las posibilidades de encontrarles un hogar.
10. **HU10: Recibir Notificaciones de Nuevas Publicaciones**
    * Como Usuario de la aplicación necesito recibir notificaciones de nuevas publicaciones de mascotas en adopción o perdidas para estar al tanto de las oportunidades de adopción disponibles.

# Planificación de Sprint

**Sprint 1**

**Objetivo del Sprint:** Implementar las funcionalidades básicas de registro, inicio de sesión y publicación de mascotas en adopción.

**Historias de Usuario:**

1. HU01: Registro de Usuario
2. HU02: Iniciar Sesión
3. HU03: Publicar Mascotas en Adopción

**Tareas:**

* Diseñar la interfaz de registro y de inicio de sesión.
* Desarrollar la lógica de registro y de inicio de sesión.
* Implementar las validaciones de datos en el registro.
* Crear la página de publicación de mascotas en adopción.
* Desarrollar la lógica de publicación de mascotas.
* Integrar la carga de imágenes en la publicación.

**Sprint 2**

**Objetivo del Sprint:** Implementar las funcionalidades de búsqueda y visualización de detalles de mascotas en adopción.

**Historias de Usuario:**

1. HU04: Buscar Mascotas en Adopción
2. HU08: Visualizar Detalles de Mascotas en Adopción

**Tareas:**

* Crear la página de búsqueda de mascotas en adopción.
* Programar la lógica de búsqueda por ubicación y filtros.
* Diseñar la interfaz para visualizar detalles completos de las mascotas.
* Desarrollar la funcionalidad para mostrar información detallada de las mascotas.

**Sprint 3**

**Objetivo del Sprint:** Implementar las funcionalidades de encontrar mascotas perdidas, contactar a dueños de mascotas y notificaciones.

**Historias de Usuario:**

1. HU05: Encontrar Mascotas Perdidas
2. HU06: Contactar a Dueños de Mascotas en Adopción
3. HU10: Recibir Notificaciones de Nuevas Publicaciones

**Tareas:**

* Integrar la función para encontrar mascotas perdidas basadas en la ubicación.
* Implementar el sistema de mensajes privados para contactar a los dueños de mascotas.
* Desarrollar la funcionalidad de recibir notificaciones de nuevas publicaciones.

**Sprint 4 (Opcional)**

**Objetivo del Sprint:** Refinamiento y optimización de la app, corrección de errores y mejoras.

**Tareas:**

* Realizar pruebas de calidad y corrección de errores.
* Optimizar el rendimiento de la app.
* Implementar mejoras adicionales basadas en el feedback de los usuarios.

# Casos de Uso

**Caso de Uso 1: Registro de Usuario**

* **Actores:** Usuario Nuevo
* **Descripción:** Permite a un usuario nuevo registrarse en la aplicación.
* **Flujo Principal:**
  1. El usuario accede a la página de registro.
  2. El usuario completa el formulario de registro con su información personal.
  3. El sistema valida los datos ingresados.
  4. El usuario recibe confirmación de registro y puede iniciar sesión.

**Caso de Uso 2: Iniciar Sesión**

* **Actores:** Usuario Registrado
* **Descripción:** Permite a un usuario registrado iniciar sesión en la aplicación.
* **Flujo Principal:**
  1. El usuario accede a la página de inicio de sesión.
  2. El usuario ingresa su correo electrónico y contraseña.
  3. El sistema valida las credenciales del usuario.
  4. El usuario es redirigido al panel principal de la aplicación.

**Caso de Uso 3: Publicar Mascotas en Adopción**

* **Actores:** Usuario de la Aplicación
* **Descripción:** Permite a un usuario publicar una mascota en adopción en la aplicación.
* **Flujo Principal:**
  1. El usuario inicia sesión en la aplicación.
  2. El usuario accede a la sección de publicación de mascotas en adopción.
  3. El usuario completa el formulario de publicación con los detalles de la mascota.
  4. El sistema valida la información y publica la mascota en adopción.

**Caso de Uso 4: Buscar Mascotas en Adopción**

* **Actores:** Usuario de la Aplicación
* **Descripción:** Permite a un usuario buscar mascotas en adopción basadas en su ubicación y filtros.
* **Flujo Principal:**
  1. El usuario inicia sesión en la aplicación.
  2. El usuario accede a la sección de búsqueda de mascotas en adopción.
  3. El usuario selecciona los filtros de búsqueda (especie, edad, ubicación, etc.).
  4. El sistema muestra las mascotas disponibles según los filtros seleccionados.

**Caso de Uso 5: Visualizar Detalles de Mascotas en Adopción**

* **Actores:** Usuario de la Aplicación
* **Descripción:** Permite a un usuario ver los detalles completos de una mascota en adopción.
* **Flujo Principal:**
  1. El usuario inicia sesión en la aplicación.
  2. El usuario selecciona una mascota en adopción para ver más detalles.
  3. El sistema muestra la información detallada de la mascota (edad, vacunas, descripción, etc.).

**Caso de Uso 6: Encontrar Mascotas Perdidas**

* **Actores:** Usuario de la Aplicación
* **Descripción:** Permite a un usuario encontrar mascotas perdidas basadas en su ubicación.
* **Flujo Principal:**
  1. El usuario inicia sesión en la aplicación.
  2. El usuario accede a la sección de búsqueda de mascotas perdidas.
  3. El usuario permite que la app acceda a su ubicación.
  4. El sistema muestra las mascotas perdidas cercanas a su ubicación.

**Caso de Uso 7: Contactar a Dueños de Mascotas en Adopción**

* **Actores:** Usuario de la Aplicación
* **Descripción:** Permite a un usuario contactar a los dueños de mascotas en adopción para obtener más información.
* **Flujo Principal:**
  1. El usuario inicia sesión en la aplicación.
  2. El usuario selecciona una mascota en adopción.
  3. El usuario inicia un chat con el dueño de la mascota para hacer preguntas y coordinar la adopción.

**Caso de Uso 8: Recibir Notificaciones de Nuevas Publicaciones**

* **Actores:** Usuario de la Aplicación
* **Descripción:** Permite a un usuario recibir notificaciones de nuevas publicaciones de mascotas en adopción.
* **Flujo Principal:**
  1. El usuario inicia sesión en la aplicación.
  2. El usuario activa las notificaciones en la configuración de la app.
  3. El sistema envía notificaciones al usuario cuando hay nuevas publicaciones relevantes.

# Flujo de Casos de Uso

**Flujo de Caso de Uso 1: Registro de Usuario**

1. El Usuario Nuevo accede a la página de registro.
2. El Usuario Nuevo completa el formulario de registro con su información personal.
3. El sistema valida los datos ingresados.
4. El Usuario Nuevo recibe confirmación de registro y puede iniciar sesión.

**Flujo de Caso de Uso 2: Iniciar Sesión**

1. El Usuario Registrado accede a la página de inicio de sesión.
2. El Usuario Registrado ingresa su correo electrónico y contraseña.
3. El sistema valida las credenciales del Usuario Registrado.
4. El Usuario Registrado es redirigido al panel principal de la aplicación.

**Flujo de Caso de Uso 3: Publicar Mascotas en Adopción**

1. El Usuario de la Aplicación inicia sesión en la aplicación.
2. El Usuario de la Aplicación accede a la sección de publicación de mascotas en adopción.
3. El Usuario de la Aplicación completa el formulario de publicación con los detalles de la mascota.
4. El sistema valida la información y publica la mascota en adopción.

**Flujo de Caso de Uso 4: Buscar Mascotas en Adopción**

1. El Usuario de la Aplicación inicia sesión en la aplicación.
2. El Usuario de la Aplicación accede a la sección de búsqueda de mascotas en adopción.
3. El Usuario de la Aplicación selecciona los filtros de búsqueda (especie, edad, ubicación, etc.).
4. El sistema muestra las mascotas disponibles según los filtros seleccionados.

**Flujo de Caso de Uso 5: Visualizar Detalles de Mascotas en Adopción**

1. El Usuario de la Aplicación inicia sesión en la aplicación.
2. El Usuario de la Aplicación selecciona una mascota en adopción para ver más detalles.
3. El sistema muestra la información detallada de la mascota (edad, vacunas, descripción, etc.).

**Flujo de Caso de Uso 6: Encontrar Mascotas Perdidas**

1. El Usuario de la Aplicación inicia sesión en la aplicación.
2. El Usuario de la Aplicación accede a la sección de búsqueda de mascotas perdidas.
3. El Usuario de la Aplicación permite que la app acceda a su ubicación.
4. El sistema muestra las mascotas perdidas cercanas a su ubicación.

**Flujo de Caso de Uso 7: Contactar a Dueños de Mascotas en Adopción**

1. El Usuario de la Aplicación inicia sesión en la aplicación.
2. El Usuario de la Aplicación selecciona una mascota en adopción.
3. El Usuario de la Aplicación inicia un chat con el dueño de la mascota para hacer preguntas y coordinar la adopción.

**Flujo de Caso de Uso 8: Recibir Notificaciones de Nuevas Publicaciones**

1. El Usuario de la Aplicación inicia sesión en la aplicación.
2. El Usuario de la Aplicación activa las notificaciones en la configuración de la app.
3. El sistema envía notificaciones al Usuario de la Aplicación cuando hay nuevas publicaciones relevantes.

