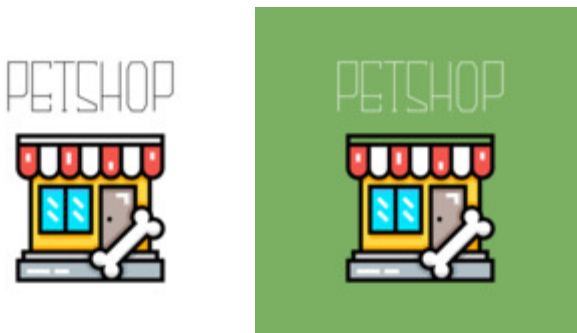


## Entregable # 2 – Arquitectura MVC + Servicios + Docker

Equipo de Trabajo	Nombre
	Juan Felipe Londoño Gaviria
	Santiago Hincapie Murillo
	Felipe Rios Lopez

**Nombre proyecto: PetShop**

### 1. Logo Compañía



### 2. Logo Equipo

Elegimos como nuestro sello de equipo y adoptamos el nombre de: Loritos azarosos, esto debido a qué en el transcurso del proyecto, tuvimos varias situaciones con los Loros que marcaron el desarrollo de dicho proyecto, con un poco de gracia adicional aportada por ellos.



### 3. Modelo verbal definitivo

#### Modelo verbal:

El sistema, página web, permitirá que una persona vea y compre productos/servicios.

Para comprar productos, la persona debe registrarse en el sistema.

Al estar registrado en el sistema, la página le permitirá:

- Comprar productos (Carrito de compra)
- Agregar mascotas que posee el usuario registrado.
- Ver, asistir y calificar reuniones de usuarios registrados.
- Adoptar mascotas que se encuentren posteriormente disponibles para adoptar en la tienda.

Para adoptar debemos desarrollar un formulario en el que se obtenga toda la información del adoptante y a lo mejor luego validarla por si es buen adoptante o no. Un usuario podrá crear, confirmar asistencia, cancelar o decir si está interesado en asistir a una reunión.

- En las reuniones podrá existir un chat público de los usuarios.

#### Alcance:

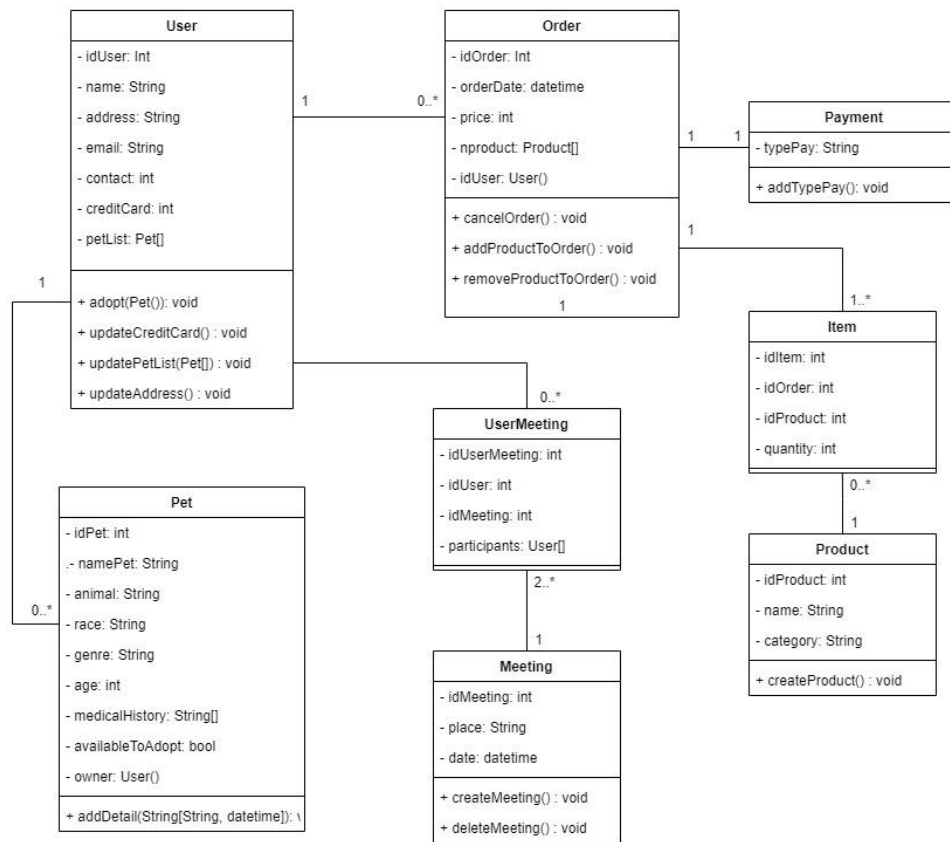
Se desea realizar una tienda virtual de mascotas con las siguientes características:

- Se podrá vender artículos para mascotas (comida para mascotas, correas, collares, medicinas, etc.).
- Un usuario es cualquier persona con cuenta registrada.
- Se tendrá un apartado para adoptar mascotas. (Lo podrá hacer un usuario)
- Se tendrá un apartado para organizar reuniones de usuarios. (Cualquier usuario puede organizar una reunión)
- Una reunión poseerá una fecha establecida para la misma, participantes que asistirán y una imagen del lugar en cuestión.
- No es necesario que un usuario tenga mascotas para poder asistir a una reunión. (Esto es una forma de motivar a esas personas (usuarios), a conocer a otras personas que poseen mascotas y de esta forma ayudarlos a decidir si adoptan o no a un animal. )
- La tienda poseerá un carrito de compras con imágenes de los objetos a comprar.
- Cuando un usuario desee pagar todo lo que ha agregado al carrito de compras, irá a un checkout y ahí elegirá con cuál método de pago desea cancelar la compra.
- Un usuario podrá registrar sus mascotas.

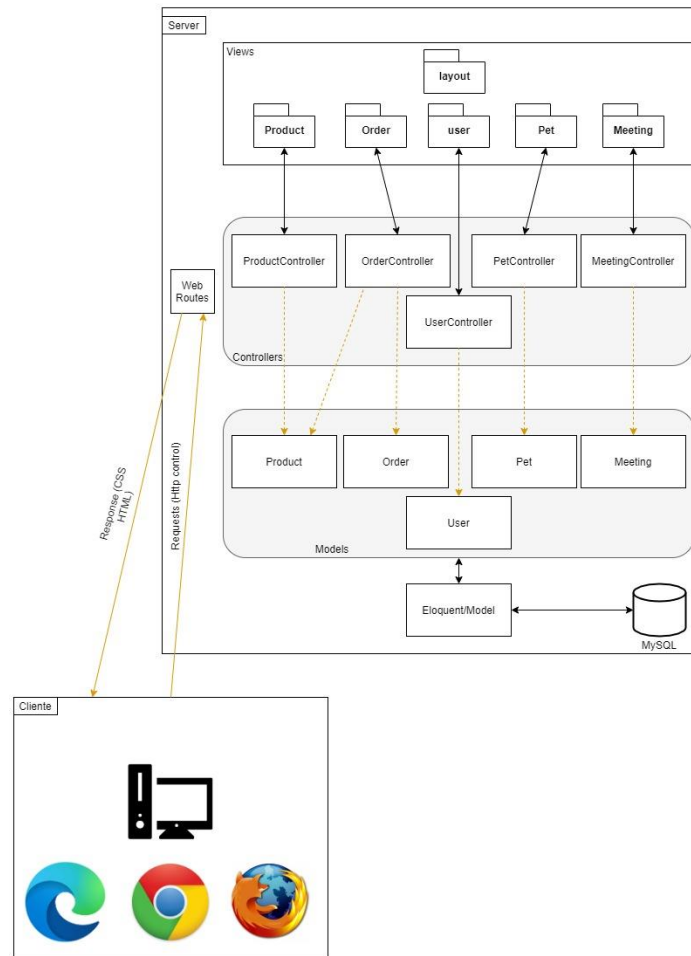
#### Beneficios:

- Esto permitirá que las personas se animen a adoptar más.
- La aplicación permitirá conocer personas.
- Se podrán hacer pedidos como cualquier tienda virtual.

## **4. Diagrama de clases**



## 5. Diagrama de arquitectura



## 6. Tablero para las tareas de cada integrante:



Que hacer	Haciendo	Hecho
+ añadir tarea	+ añadir tarea	+ añadir tarea
	Dominio	Creación de la API <span>FR</span> Corrección de las Vistas JF - FR - SH Consumo de la API <span>JFL</span> Asignación ordenes usuario <span>JFL</span> Lang <span>S</span> Consumo servicio externo (MAP) <span>JFL</span> PDF <span>S</span>