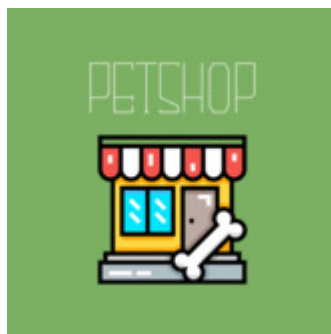


Entregable # 2 – Arquitectura MVC + Servicios + Docker

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:

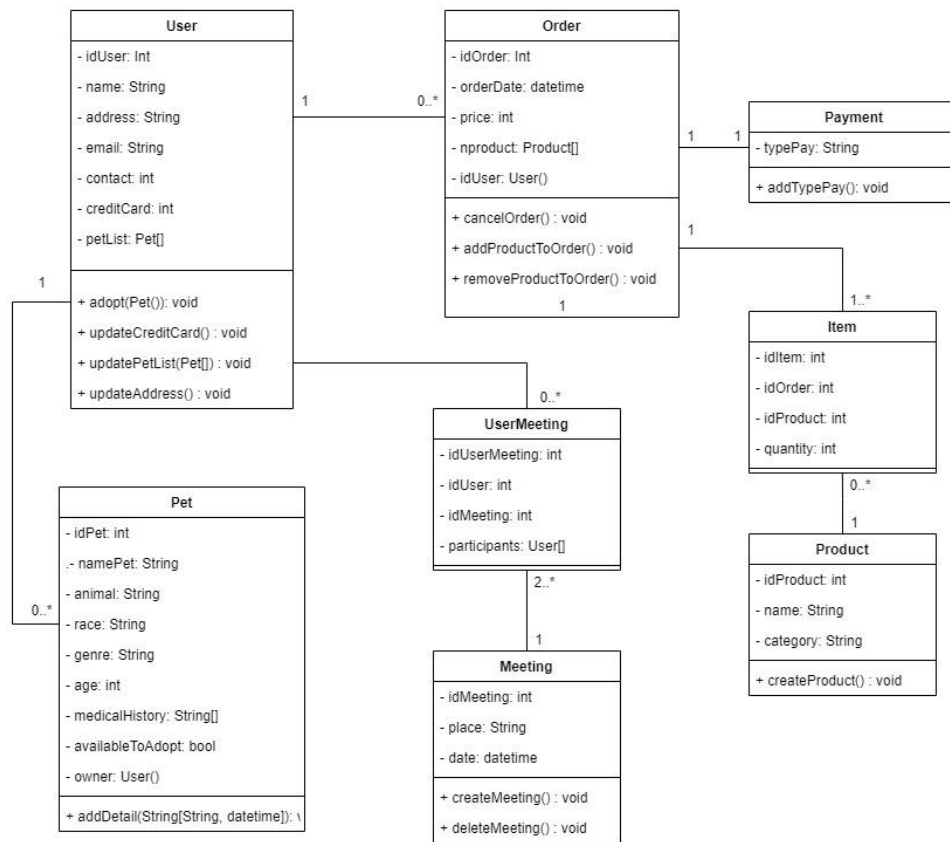
Se desea realizar una tienda virtual de mascotas con las siguientes características:

- 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.

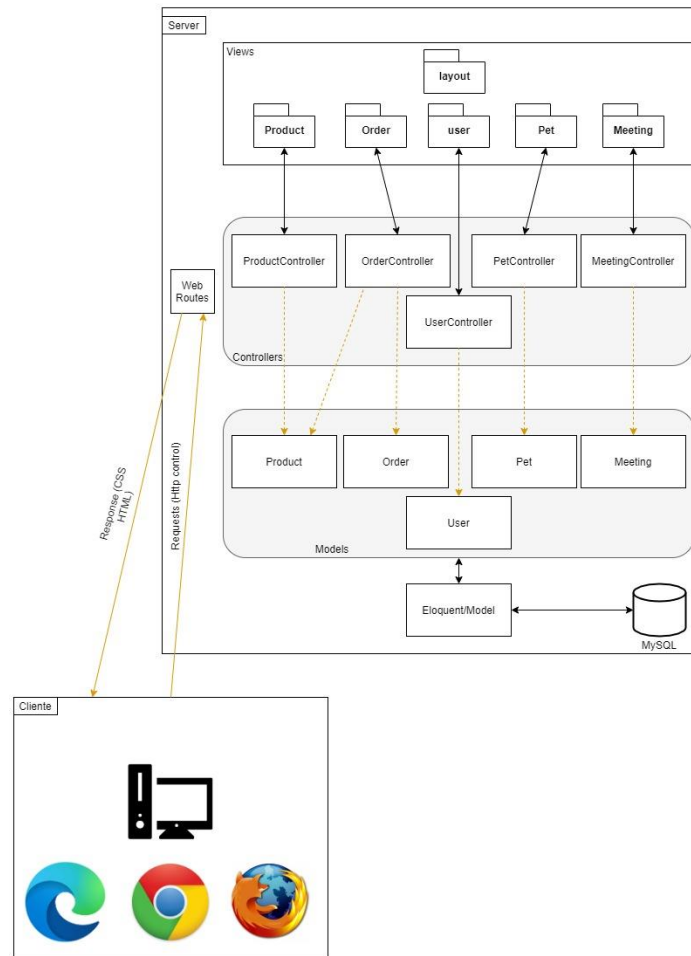
Beneficios:

- 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 FR
		Corrección de las Vistas JF - FR - SH
		Consumo de la API JFL
		Asignación ordenes usuario JFL
		Lang S
		Consumo servicio externo (MAP) JFL
		PDF S

Nota: El grupo que debía proveernos el servicio / API fue contactado por nosotros y nos quedamos esperando la respuesta de la API desplegada. Únicamente nos enviaron el formato de la misma, pero al no desplegarla, no podíamos consumirla. Debido a esto decidimos consumir nuestra propia API (la que proveímos al siguiente grupo) para realizar la misma actividad de consumir el servicio de un grupo de la materia. Esperamos hasta la mañana del día lunes 9 de noviembre y no enviaron nada.