**Asignatura:** Programación Orientada a Objeto Seguro

**Sección:** TI3V21/V-IEI-N2-P3-C1/V Valparaíso IEI

**Docente:** Miguel Angel Chacana González

**Integrantes del grupo:**

* Jose Miguel Astudillo Aguirre
* Michele Andrea Barriga Carrasco
* Patricia Catalina Riveros Estay

**EVA03\_SmartService\_Veterinaria**

Contenido

[Introducción 3](#_Toc210937770)

[Descripción del problema 3](#_Toc210937771)

[Objetivos 3](#_Toc210937772)

[Metodología y Evidencias 3](#_Toc210937773)

[Diagramas UML 3](#_Toc210937774)

[Diseño y estructura del sistema 3](#_Toc210937775)

[Capturas de pantalla del funcionamiento. 3](#_Toc210937776)

[Conclusiones y aprendizajes. 3](#_Toc210937777)

# Introducción

Con este informe nuestro equipo documentara el desarrollo del sistema de gestión de la veterinaria realizada por grupo describiendo las decisiones de diseño, metodología aplicada, arquitectura de sistema, comentarios de código y las pruebas realizadas y sirve como evidencia del cumplimiento de los requerimientos del cliente simulado.

# Descripción del problema

Contexto de proyecto de la empresa simulada SmartService Subsidiaria de BENEFIX requiere un sistema de gestión para optimizar la operación de una veterinaria pequeña, Organizando y centralizando la administración de clientes, mascotas, citas, usuarios, este proyecto responde a la necesidad de digitalizar procesos administrativos básicos, reducir errores por manejo manual y disponer de información persisten tete y segura para la toma de decisiones.

# Objetivos

**Alcance mínimo**

* Sería un registro y autentificación de usuarios con Hashing
* Una interfaz por consola, con login, menu.
* Presistencia en SQLite Operaciones dentro del menú, Agregar, eliminar, editar, listar registros
* Reporte o resumen de información (Fecha o cliente o paciente)
* Entregables código modular y comentado, Archivo Db más el informe técnico con Uml y pruebas como la evidencia de que usamos Scrum

# Metodología y Evidencias

# Diagramas UML

# Diseño y estructura del sistema

# Capturas de pantalla del funcionamiento.

# Conclusiones y aprendizajes.