



UNIVERSIDAD DON BOSCO
FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE INGENIERIA EN COMPUTACION
PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS POO104
G05T

Primera Fase Proyecto [14%]

Nombre del proyecto: Aplicación veterinaria

Integrantes:

Apellidos	Nombres	Nº de carnet
Alvarenga Hernández	Rebeca Saraí	AH210388
Guerrero Zelaya	Diego Benjamín	GZ210369
Mejinvar Beltrán	Jefferson Ernesto	MB211751
Novoa Velásquez	Yesenia Nicole	NV210134

Fecha de entrega: 13/09/2021

INDICE

Contenido

INTRODUCCION	3
DISEÑO UX/UI	4
LÓGICA A UTILIZAR EN EL PROGRAMA	6
Diagrama de flujo	8
Licencia a utilizar	11
HERRAMIENTAS A UTILIZAR	11
PRESUPUESTO	12
FUENTE DE CONSULTA	12

INTRODUCCION

En el presente documento diseñaremos una base de datos y crearemos un programa utilizando c# el cual ira aplicado hacia una veterinaria, sabemos que es muy importante llevar un orden y registro de las mascotas y de sus dueños, con el programa llevaremos un mejor control y organización en la veterinaria, porque en el programa, el veterinario podrá ingresar datos bastantes importantes del dueño de la mascota, como nombre, número de teléfono y dirección, así como también podrán ingresar los datos de las mascotas, como su nombre, peso, edad, raza, que tipo de mascota es, etc. Este programa ira enfocado al área de la "gestión de citas" para ello tendrá funciones como crear una cita, hacer cambio de turno esto en el caso de veterinario, también podrán ver de una manera fácil las citas que de igual forma estarán ordenadas de más próximas a más lejanas de esta forma la veterinaria podrá mantener una organización adecuada y optima a la hora de programar las citas

DISEÑO UX/UI

— ×

BIENVENIDO

INGRESE SU CODIGO DE USUARIO

INGRESE SU CONTRASEÑA

ENTRAR

SALIR

— ×

VETERINARIA TU MASCOTA FELIZ

CITAS

FAMILIA BENÍTEZ 8/08/2021

FAMILIA SALGADO 23/08/2021

FAMILIA LÓPEZ 05/09/2021

FAMILIA SIGUENZA 17/09/2021

CREAR CITA

AGREGAR CITA

VETERINARIO

DRA.KAREN VELASQUEZ

— ×

VETERINARIA TU MASCOTA FELIZ

CREAR CITA

INGRESE EL NOMBRE DE LA FAMILIA

TIPO DE LA MASCOTA

RAZA DE LA MASCOTA

NOMBRE DE LA MASCOTA

EDAD DE LA MASCOTA

FECHA

MOTIVO DE CONSULTA:

MENÚ

— ×

VETERINARIA TU MASCOTA FELIZ

DOCTOR/A

INGRESE EL CODIGO DEL DOCTOR/A

CONTRASEÑA

DOCTOR/A ACTUAL

087-KAREN VELASQUEZ

088-FERNANDO ARENIVAR

089-MIGUEL URRUTIA

MENÚ

LÓGICA A UTILIZAR EN EL PROGRAMA

1) Tenemos que asignarle un código de empleado con su respectiva contraseña a cada uno de los veterinarios que se encuentren trabajando para que de esta forma puedan iniciar sesión en la pantalla de inicio.

CÓDIGO	Nombre Empleado	Contraseña
001	Karen Velásquez	KV001
002	Fernando Aranibar	FA002
003	Miguel Urrutia	MU003
004	Ricardo Mejía	RM004
005	Jennifer Pérez	JP005

2) Al ejecutar el programa la primera pantalla a mostrar será el inicio de sesión, para el cual el veterinario de turno tendrá que ingresar sus datos.

- ✚ Código de usuario.
- ✚ Contraseña.

Todo esto en sus cuadros correspondientes, luego de ingresarlos mediante el botón “entrar” podrán acceder al menú principal del programa siempre y cuando los datos ingresados hayan sido los correctos, caso contrario se mostrará un mensaje diciendo: “El usuario y/o contraseña están equivocados, por favor inténtelo nuevamente”

3) En el menú principal no saldrán los siguientes datos:

- ✚ El nombre de la empresa.
- ✚ Las citas que ya fueron programadas con el respectivo nombre de la persona responsable y fecha para la cual fue programada. Por ejemplo: “Familia Benítez 8/08/2021”.
- ✚ Botón para agendar nuevas citas.

✚ Un cuadro donde nos dirá quién es el veterinario de turno.

4) Si el usuario le da clic en el cuadro “AGREGAR CITA” le mostrará una nueva ventana donde se mostrará un formulario, donde se deberá rellenar cada uno de los cuadros con los datos que ahí mismo le solicita, los cuales son:

- ✚ Nombre de la familia o encargado.
- ✚ Tipo de mascota (si es perro, gato, tortuga, pez).
- ✚ Raza de mascota.
- ✚ El nombre que posee la mascota.
- ✚ Edad de la mascota.
- ✚ Peso de la mascota.
- ✚ Fecha (para la cual quedará agendada la cita).

Al lado del formulario anterior habrá un cuadro grande donde se colocará el motivo de la consulta, si fue por algún tipo de enfermedad, si es preventivo (colocar vacuna o demás insumos) o algún otro tipo de tratamiento o consulta.

Por último, abajo a la derecha tendrá el cuadro “MENÚ” que servirá para guardar los datos que fueron colocados anteriormente y además para regresar al menú principal. Si el guardado se realizó con éxito la cita tendría que aparecer agregada al cuadro de citas que se encuentra en el menú principal.

5) Para poder hacer un cambio de turno tiene que dar doble clic en el cuadro que contiene el nombre del veterinario actual, una vez haya dado doble clic, el programa le mostrará una nueva ventana que contendrá el nombre de la veterinaria debajo, tendrá se le mostrará varios cuadros donde usted podrá rellenar el siguiente formulario:

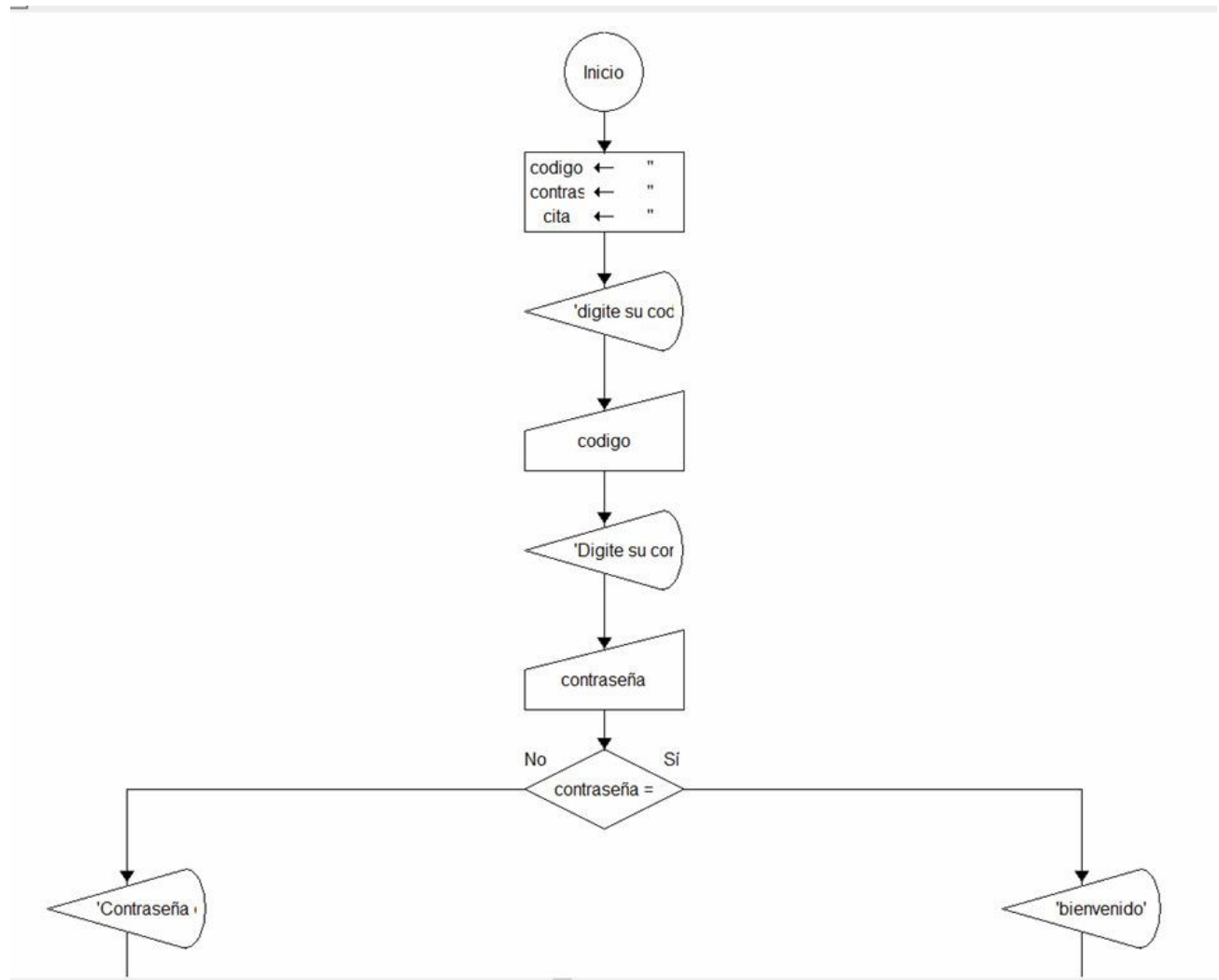
- ✚ Ingrese el código del doctor/a.
- ✚ Contraseña.

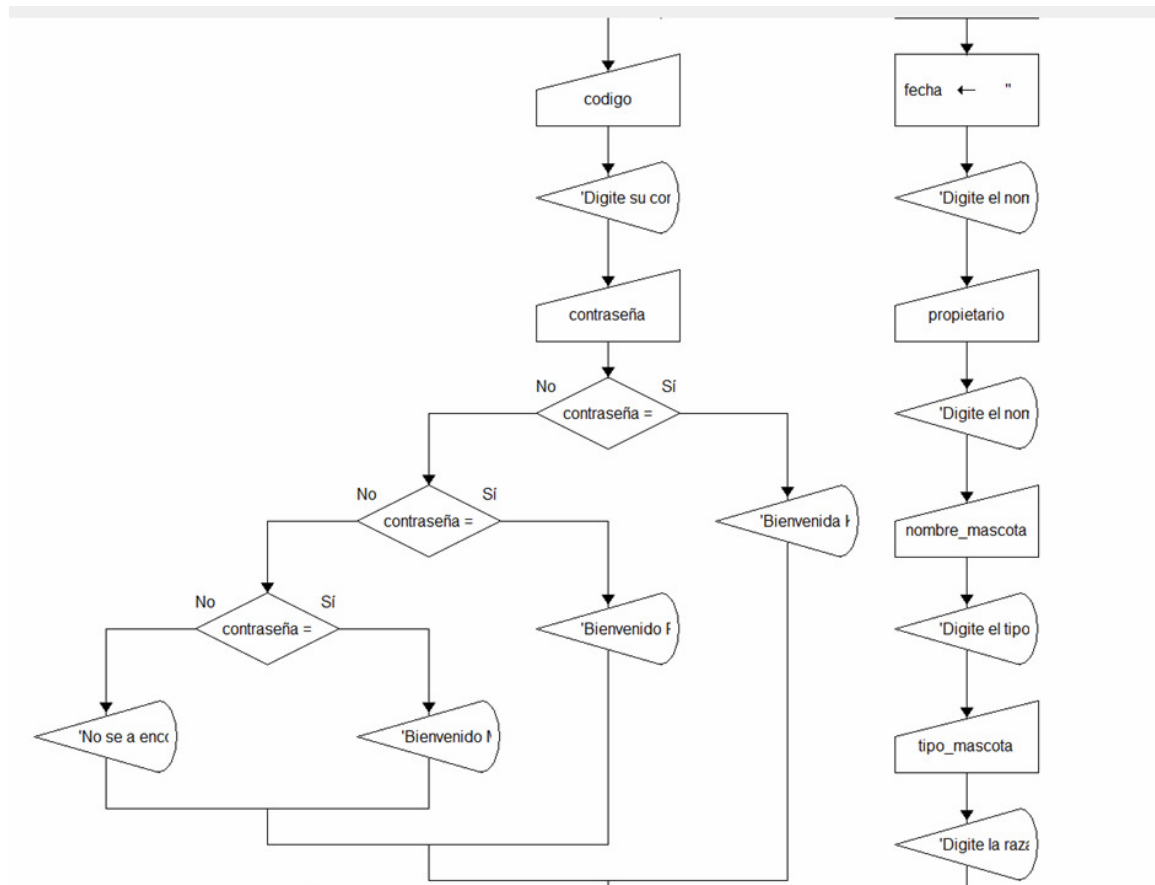
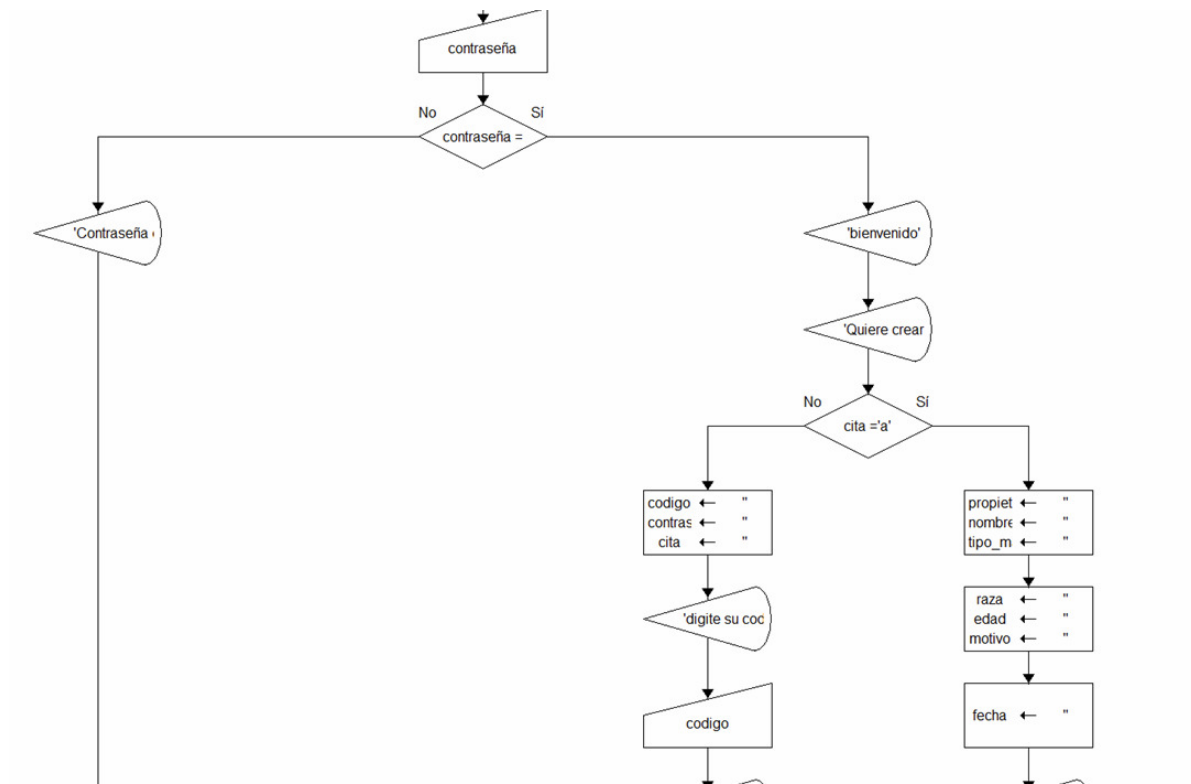
Al lado derecho de la ventana se tiene un listado de los empleados que están dentro del sistema y aparecerán de la siguiente forma:

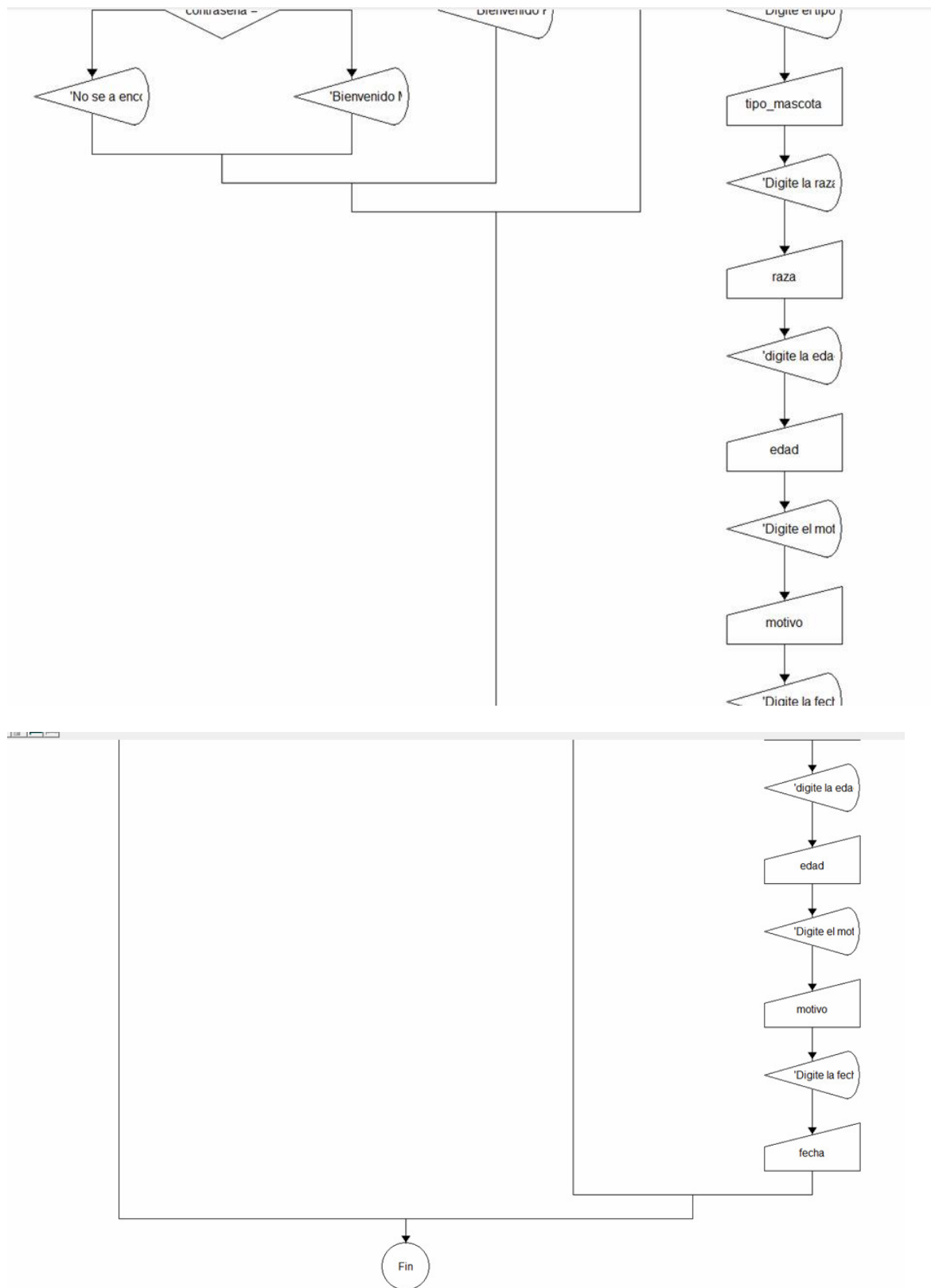
“087-KAREN VELASQUEZ”

Para mayor comodidad del usuario se colocó un cuadro donde se tiene el nombre del veterinario en turno, esto con el fin de evitar equivocaciones a la hora de realizar el cambio de turno.

Diagrama de flujo







Licencia a utilizar

Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 3.0 IGO

Los usuarios pueden descargar nuestra publicación y compartirla con otros, pero no están autorizados a modificar su contenido de ninguna manera ni a utilizarlo para fines comerciales. La UNESCO deberá ser claramente identificada como propietaria de los derechos de autor de la publicación original. Cualquier utilización comercial del contenido de nuestra publicación, así como reutilización o adaptación del contenido, incluyendo la utilización de partes del mismo o traducciones, necesitará la autorización previa y por escrito de Ediciones UNESCO. Esta es la licencia Creative Commons más restrictiva.

HERRAMIENTAS A UTILIZAR



Trello es un software de administración de proyectos con interfaz web y con cliente para iOS y Android para organizar proyectos. La primera herramienta que utilizaremos durante todo el proyecto será trello, nos será muy útil en todo el proceso, ya que nos ayudará a llevar organizado, todo lo que tenemos que hacer durante el proyecto y así llevar un mejor orden con las actividades correspondientes.



Git es un software de control de versiones diseñado por Linus Torvalds, pensando en la eficiencia, la confiabilidad y compatibilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando estas tienen un gran número de archivos de código fuente. Git nos servirá y será de gran ayuda, porque ahí podremos mostrar todo nuestro proyecto, incluyendo códigos, pdf, capturas, etc.

PRESUPUESTO

Estimando las vistas, la creación de base de datos, los recursos empleados y la complejidad de este programa. Se podrían cobrar entre trescientos hasta setecientos dólares, sería de estimarlo bien porque deberán requerir manuales de uso tanto para futuros programadores que lo toquen como usuarios normales y a eso también se le debe tomar en cuenta el gasto de la empresa para poner la base de datos y tenerla en funcionamiento. Esta valoración está mayormente basada en que el programa debe estar listo en tan solo un mes ya que si por el contrario llevará más tiempo, podríamos requerir de un salario mensual, y eso teniendo en cuenta que somos cuatro los integrantes del grupo, el precio fácilmente se puede hasta triplicar.

FUENTE DE CONSULTA

(UNESCO PUBLICACIONES , s.f.) <https://es.unesco.org/open-access/las-licencias-creative-commons>

(Zaask, 2021) <https://www.zaask.es/cuanto-cuesta/desarrollo-de-software-y-aplicaciones>

(Wikipedia, s.f.) <https://es.wikipedia.org/wiki/Trello>

(Wikipedia, s.f.) <https://es.wikipedia.org/wiki/Git>