

Nombre del sistema o proyecto

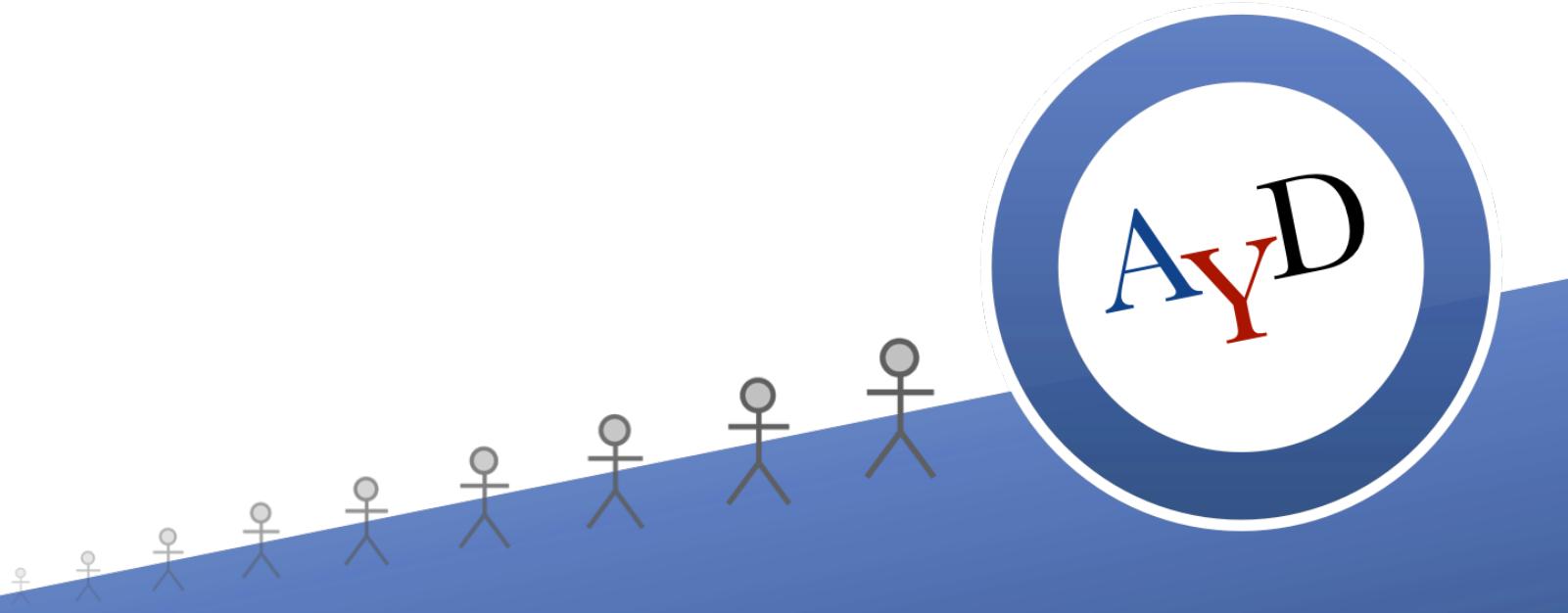
Documento de análisis

Etapa del documento: etapa 1, iteración 5, sprint 4, etc.

Nombre de la consultora

Nombre de la empresa cliente

Borrador Fecha de creación de documento
(para revisión)



Índice general

1. Introducción	1
1.1. Presentación	1
1.2. Organización del contenido	1
1.3. Notación, símbolos y convenciones utilizadas	1
2. Modelo del alcance	3
2.1. Análisis de la problemática	3
2.1.1. Contexto del proyecto	3
2.1.2. Problemas identificados	3
2.1.3. Análisis de causas probables	4
2.1.4. Análisis de posibles consecuencias	4
2.1.5. Características de la solución	4
2.1.6. Síntesis de la problemática	4
2.2. Objetivos del proyecto	4
2.2.1. Objetivo general	4
2.2.2. Objetivos específicos	4
2.3. Usuarios identificados	4
2.4. Procesos involucrados	5
2.5. Requerimientos de usuario	5
2.6. Especificación de plataforma	5
3. Modelo del Negocio	9
3.1. Actores del sistema	9
3.1.1. Cliente	9
3.2. Términos del Negocio	10
3.3. Modelo del dominio del problema	10
3.3.1. Entidad: Sucursal	10
3.3.2. Entidad: Medicamento	11
3.3.3. Entidad: Especie	11
3.3.4. Entidad: Raza	12
3.3.5. Entidad: Disponibilidad de cuartos	12

3.3.6. Entidad: Tipo de cuarto	13
3.3.7. Entidad: Acceso	13
3.3.8. Entidad: Alumno Extranjero	14
3.4. Modelado de Reglas de negocio	14
3.5. Máquinas de estado	16
3.5.1. Estados para un préstamo	16
3.6. Modelo de Procesos AS-IS	17
3.6.1. PROC-01 Nombre del proceso	17
3.7. Modelo de procesos TO-BE	19
3.7.1. PROCM-01	19
4. Modelo dinámico	21
4.1. Descripción de casos de uso	23
4.2. CU1 Registrar Cliente	24
4.2.1. Descripción completa	24
4.2.2. Atributos importantes	24
4.2.3. Trayectorias del Caso de Uso	25
4.3. CU2 Registrar Reservación	26
4.3.1. Descripción completa	26
4.3.2. Atributos importantes	26
4.3.3. Trayectorias del Caso de Uso	29
4.3.4. Puntos de extensión	30
4.4. CU3 Registrar Mascota	31
4.4.1. Descripción completa	31
4.4.2. Atributos importantes	31
4.4.3. Trayectorias del Caso de Uso	32
4.4.4. Puntos de extensión	33
4.5. CU4 Eliminar reservacion	34
4.5.1. Descripción completa	34
4.5.2. Atributos importantes	34
4.5.3. Trayectorias del Caso de Uso	34
4.6. CU5 Log-out	35
4.6.1. Descripción completa	35
4.6.2. Atributos importantes	35
4.6.3. Trayectorias del Caso de Uso	35
4.7. CU6 Consultar reseñas de servicio	36
4.7.1. Descripción completa	36
4.7.2. Atributos importantes	36
4.7.3. Trayectorias del Caso de Uso	37
4.7.4. Puntos de extensión	38
4.8. CU7 Alta de servicio	39
4.8.1. Descripción completa	39
4.8.2. Atributos importantes	39
4.8.3. Trayectorias del Caso de Uso	40
4.8.4. Puntos de extensión	42
4.9. CU8 Cambio de servicio	43
4.9.1. Descripción completa	43
4.9.2. Atributos importantes	43

4.9.3. Trayectorias del Caso de Uso	44
5. Modelo de la interacción	47
5.1. Modelo de navegación	47
5.2. IU1 Registrar Cliente	47
5.2.1. Objetivo	47
5.2.2. Diseño	47
5.2.3. Salidas	48
5.2.4. Entradas	48
5.2.5. Comandos	48
5.3. IU2 Pantalla de Datos Obligatorios de la Mascota	48
5.3.1. Objetivo	49
5.3.2. Diseño	49
5.3.3. Salidas	49
5.3.4. Entradas	49
5.3.5. Comandos	50
5.4. IUX Interfaz (nombre de la interfaz)	50
5.4.1. Objetivo	50
5.4.2. Diseño	50
5.4.3. Salidas	51
5.4.4. Entradas	51
5.4.5. Comandos	51
5.5. IU4 Pantalla de Datos de la Reservacion	51
5.5.1. Objetivo	51
5.5.2. Diseño	52
5.5.3. Salidas	52
5.5.4. Entradas	52
5.5.5. Comandos	52
5.6. IU5 Pantalla Home Cliente	53
5.6.1. Objetivo	53
5.6.2. Diseño	53
5.6.3. Salidas	53
5.6.4. Entradas	53
5.6.5. Comandos	54
5.7. IU6 Interfaz búsqueda de hospedajes	54
5.7.1. Objetivo	54
5.7.2. Diseño	54
5.7.3. Salidas	54
5.7.4. Entradas	54
5.7.5. Comandos	55
5.8. IU7 Interfaz catálogo de habitaciones	56
5.8.1. Objetivo	56
5.8.2. Diseño	56
5.8.3. Salidas	56
5.8.4. Entradas	57
5.8.5. Comandos	57
5.9. IU8 Interfaz vista general del cuarto	57
5.9.1. Objetivo	57

5.9.2. Diseño	57
5.9.3. Salidas	57
5.9.4. Entradas	57
5.9.5. Comandos	57
5.10.IU9 Interfaz servicios adicionales	58
5.10.1. Objetivo	58
5.10.2. Diseño	58
5.10.3. Salidas	58
5.10.4. Entradas	58
5.10.5. Comandos	59
5.11.IU10 Interfaz registrar más detalles	59
5.11.1. Objetivo	59
5.11.2. Diseño	59
5.11.3. Salidas	59
5.11.4. Entradas	59
5.11.5. Comandos	59
5.12.IU11 Interfaz resumen del hospedaje	60
5.12.1. Objetivo	60
5.12.2. Diseño	60
5.12.3. Salidas	60
5.12.4. Entradas	60
5.12.5. Comandos	60
5.13.Catálogo de mensajes	60
5.13.1. Lista de mensajes	61

Índice de figuras

2.1. Organigrama de la Mueblería Qetzal S. A. de C. V.	5
2.2. Mapa de procesos de la Mueblería Qetzal S. A. de C. V.	6
2.3. Arquitectura del sistema.	7
3.1. Modelo del dominio del problema	15
3.2. Máquina de estados de un Préstamo.	17
3.3. Mapa de procesos actual.	18
3.4. PROC-01 Proceso de Análisis de requerimientos	18
3.5. Mapa de procesos actualizado	19
3.6. PROCM-01 Nombre del proceso	20
4.1. Diagrama de casos de uso del sistema.	21
4.2. Diagrama detallado del sistema.	22
5.1. mapa	48
5.2. IU1 Registrar Cliente.	49
5.3. IU2 Registrar Mascota	50
5.4. IU3 Pantalla de inicio.	51
5.5. IU4 Pantalla de Datos de la Reservacion	52
5.6. IU5 Pantalla de Home Cliente	53
5.7. IU5 Pantalla de Home Cliente sin reservaciones	54
5.8. IU6 Búsqueda de hospedajes.	55
5.9. IU7 Pantalla de catálogo de habitaciones.	56
5.10.IU8 Pantalla de vista general del cuarto.	58
5.11.IU9 Pantalla de servicios adicionales.	63
5.12.IU10 Pantalla de registrar más detalles.	64
5.13.IU11 Pantalla de resumen del hospedaje.	64

Índice de tablas

1. Resumen del proyecto	ix
-----------------------------------	----

Project Charter

Proyecto:	CVE, Nombre proyecto.				
Responsable:	Empresa, Nombre del responsable, cargo, Firma.				
Autoriza:	Empresa, Nombre del responsable, cargo, Firma.				
Background/Contexto:	Descripción breve del contexto, no mas de 3 líneas.				
Beneficios esperados:	Principales beneficios al término del proyecto.				
Costo estimado:	\$ 2,350,700.00 ± 13 % (por ejemplo.)				
Fecha de inicio:	Fecha	Fecha de término:	Fecha.		
Objetivo:	Objetivo general del proyecto.				
Entregables Principales					
	Clave-Nombre	descripción del entregable			
	Clave-Nombre	descripción del entregable			
	...				
Alcance del proyecto					
Incluye:	<ul style="list-style-type: none"> • Elemento 1 del alcance que incluye. • ... 				
Excluye:	<ul style="list-style-type: none"> • Elemento 1 del alcance que incluye. • ... 				
Criterio de éxito:	Indicador clave de término del proyecto				
Metodología:	Metodología o metodologías que se utilizan (dos renglones o lista de no mas de 7)				
Datos de contacto					
Project Manager:	Nombre, Tel, correo, etc.				
Project owner:	Nombre, Tel, correo, etc.				
...					
Riesgos y peligros:	<ul style="list-style-type: none"> • Riesgo o peligro identificado. • ... 				
Supuestos:	<ul style="list-style-type: none"> • Suposiciones hechas de las que depende el éxito del proyecto. • ... 				
Restricciones y dependencias:	<ul style="list-style-type: none"> • Restricciones del proyecto. • ... 				
Supervisión					
Juntas:	(Nombre de la(s) persona(s)),	reporta a (Nombre de la(s) persona(s))			
Dudas:	(Nombre de la(s) persona(s)),	reporta a (Nombre de la(s) persona(s))			
Avances:	(Nombre de la(s) persona(s)),	reporta a (Nombre de la(s) persona(s))			
...					

Tabla 1: Resumen del proyecto

CAPÍTULO 1

Introducción

Presentar el documento, indicando su contenido, a quien va dirigido, quien lo realizó, por que razón, dónde y cuando. Este documento contiene el análisis de requerimientos del proyecto “Nombre del proyecto” que servirá como base para el análisis, diseño, construcción, pruebas y aceptación del proyecto.

1.1. Presentación

Presente en un par de párrafos el contexto y el problema en que se define el proyecto.

Indique el propósito del documento, a quien va dirigido y como debe ser utilizado el documento.

1.2. Organización del contenido

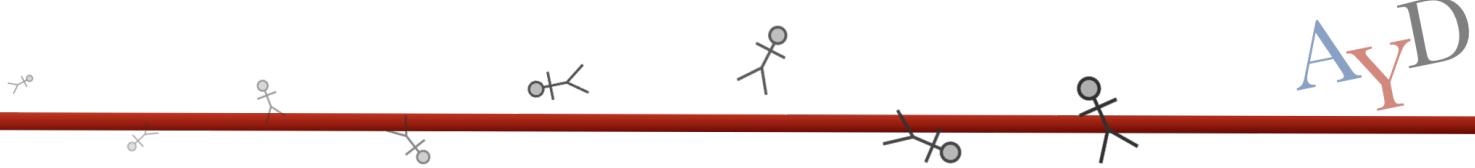
Indique el contenido y organización del documento. En el capítulo ?? ...

En el capítulo 3 ...

1.3. Notación, símbolos y convenciones utilizadas

Indique la notación utilizada así como normas o estándares de documentación utilizados en el documento.





CAPÍTULO 2

Modelo del alcance

Indique un resumen que describa el contenido del capítulo.

2.1. Análisis de la problemática

Indique en un párrafo o dos el contenido y organización de la problemática.

2.1.1. Contexto del proyecto

Indique los antecedentes, contexto y características relevantes necesarios para comprender la problemática a resolver.

2.1.2. Problemas identificados

Describa el problema general y realice una lista con los problemas específicos a resolver mediante el proyecto. El problema general que atiende el presente proyecto es:

"Descripción de la problemática generar"

Los problemas identificados son¹

Id	Nombre	Descripción	Pri.
P-01	Nombre problema	Descripción del problema	A
P-02	Nombre del problema	Descripción	M
...

¹La prioridad en la tabla está indicada como: MB - Muy Baja, B - Baja, M - Media, A - Alta, MA - Muy Alta.

2.1.3. Análisis de causas probables

Describa las posibles causas de los problemas señalados.

P-01 Describa una de las posibles causas de la problemática.

... ...

2.1.4. Análisis de posibles consecuencias

Describa las consecuencias inmediatas, a mediano y largo plazo si la problemática persiste.

P-01 Describa una de las posibles consecuencias de la problemática.

... ...

2.1.5. Características de la solución

Describa los componentes, características, ideas o herramientas que integran la propuestas de solución.

Para atender la problemática anterior se propone implementar las siguientes acciones.

P-01 Describa la solución propuesta para atender el problema P-01 explicando de qué forma lo resuelve.

P-02 ...

2.1.6. Síntesis de la problemática

Redacte las conclusiones del análisis de la problemática. Explique de manera general la solución o sistema a realizar a manera de propuesta y los beneficios que se obtendrán al implementar la solución.

2.2. Objetivos del proyecto

2.2.1. Objetivo general

Redacte el objetivo general del proyecto de la forma:

VERBO EN INFINITIVO + (LO QUE SE VA A REALIZAR CON 2 O 3 CARACTERÍSTICAS RELEVANTES) + “para” + PROBLEMA QUE RESUELVE + “mediante” + 2 O 3 CARACTERÍSTICAS RELEVANTES DE LA SOLUCIÓN.

“Objetivo”

2.2.2. Objetivos específicos

Liste los objetivos específicos adoptando el enfoque que más se adapte a su proyecto: por etapas, de lo general a lo específico, señalando componentes o partes de la solución, etc.

• ...

2.3. Usuarios identificados

Coloque un diagrama a manera de organigrama en donde se indiquen quienes serán usuarios del sistema.

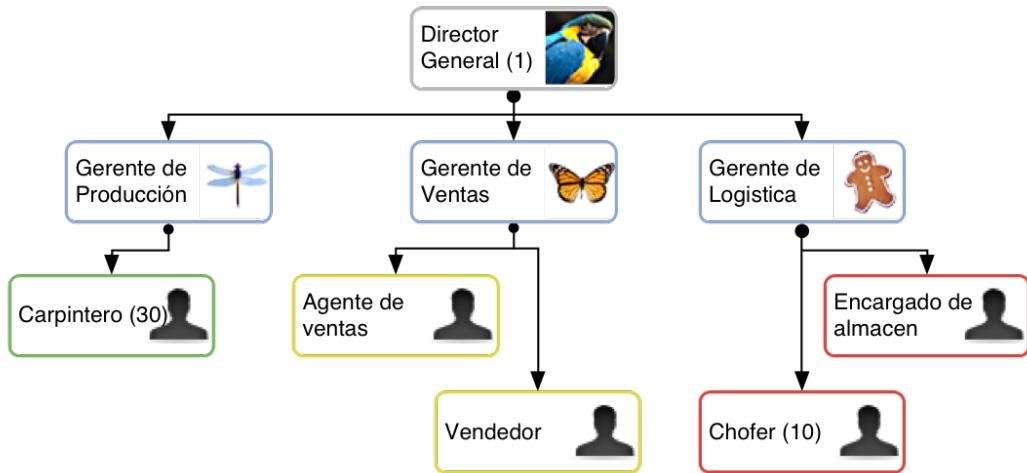


Figura 2.1: Organigrama de la Mueblería Qetzal S. A. de C. V.

2.4. Procesos involucrados

Coloque el mapa de procesos de la organización y liste a continuación los proceso que serán afectados por el desarrollo del sistema. Para cada proceso indique: Clave, Nombre y descripción.

PR-01 Nombre del proceso. Descripción del proceso.

2.5. Requerimientos de usuario

Identifique y describa los requerimientos del usuario señalando: id, nombre, descripción y prioridad.

Los requerimientos del usuario son los siguientes²:

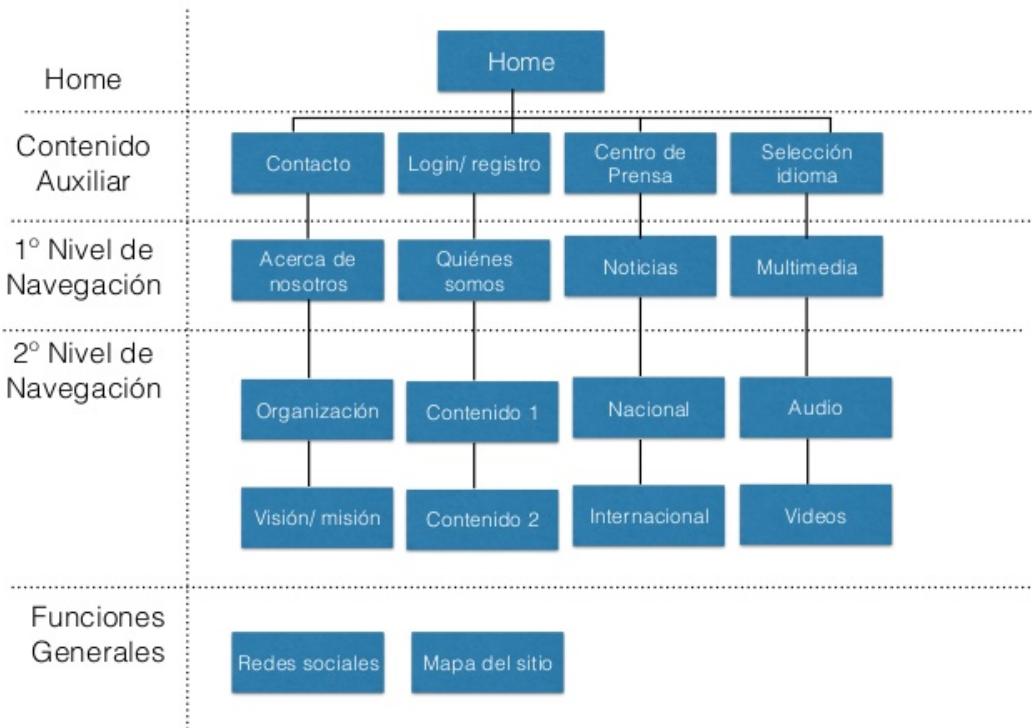
Requerimientos del Usuario					
Id	Nombre	Descripción	Iter.	Stat.	
RU-01	Nombre del requerimiento	Descripción del requerimiento.	1	TODO	
...

2.6. Especificación de plataforma

Coloque un diagrama y su descripción para aclarar el tipo de solución propuesta.

En esta sección se debe aclarar:

²El valor de Status en la tabla está indicada como: **TODO** - Pendiente, **DOING** - En proceso, **DONE** - Terminado, **TOCHK** - Listo para revisión, **ISSUE** - Presenta problemas.



8

Figura 2.2: Mapa de procesos de la Mueblería Qetzal S. A. de C. V.

Tipo de sistema: Web, aplicación móvil, de escritorio, híbrida, etc.

Software requerido: Programas que se deberán instalar, desde el sistema operativo, compiladores, interpretes, servidores, etc.

Hardware requerido: CPU, núcleos, velocidad, memoria, disco duro, etc.

Servicios: De conexión, seguridad, firewall, respaldo de energía, redundancia, uso de raid, etc.

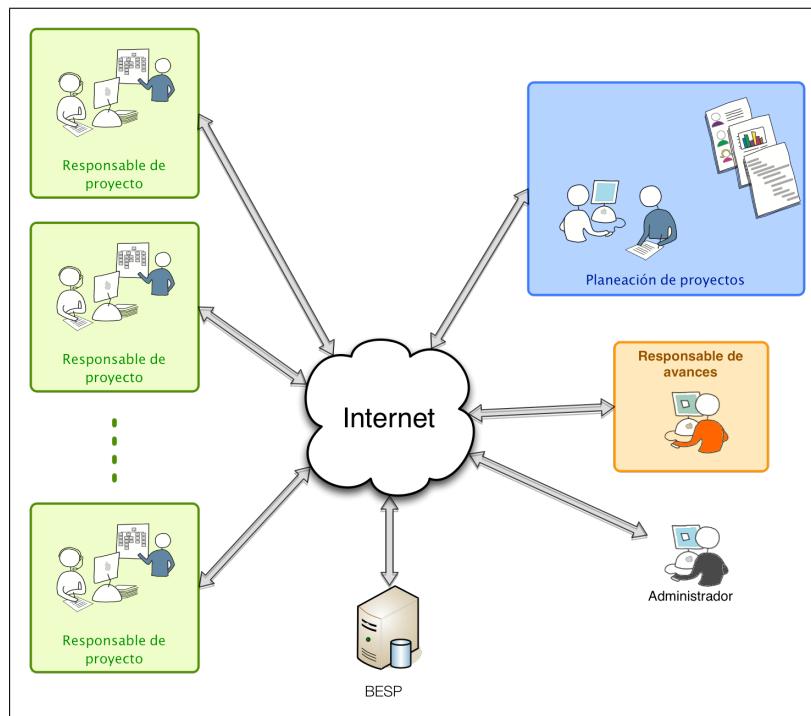
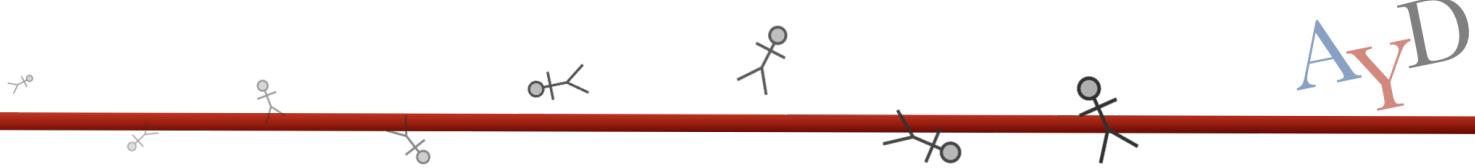


Figura 2.3: Arquitectura del sistema.

En la figura 2.3 se describe la estructura del sistema, en ella se detalla ...



CAPÍTULO 3

Modelo del Negocio

Introduzca el capítulo describiendo el contenido del mismo, su organización y propósito.

3.1. Actores del sistema

En esta sección describa a los actores del sistema.

3.1.1. Cliente



Es todo aquel actor que no pertenezca a la empresa y que desea desechar, hospedar y contratar los servicios que ofrece la empresa para su mascota.

Responsabilidades:

- Brindar datos precisos y actualizados de identificación de su persona y de su(s) mascota(s) para registrarse en el sistema y contratar los servicios que ofrece la empresa.
- Gestionar sus mascotas registradas en el sistema.
- Brindar datos precisos y actualizados de los medicamentos y vacunas administradas a su(s) mascota(s).
- Brindar datos actualizados de las noches, cuartos y servicios que desea reservar, así como las fechas de llegada (check-in) y salida (check-out) del hotel.
- Brindar datos precisos, actualizados y necesarios para pagar en el sistema por los servicios que se adquieran.

Perfil:

- Público mexicano que disponga de los recursos para cubrir el hospedaje de sus mascotas.
- Poséa una o más mascotas a las que la empresa pueda ofrecer sus servicios.

Procesos en los que participa:

-

3.2. Términos del Negocio

En esta sección describa todos los términos del negocio que aparecen en la especificación del sistema.

Automóvil: (es un tipo de *Vehículo*) De cuatro ruedas con capacidad de 5 a 9 personas.

Cliente: Se refiere a todas las personas físicas y morales que *rentan* o han rentado un *vehículo*.

Director: (es un tipo de *Empleado*) Es el empleado que tiene mayor rango de todos y no tiene superior, a diferencia de los demás.

Empleado: Se refiere a cualquier persona que labore en la empresa.

Checador: (Reloj asociado al atributo: Hora de entrada y salida de un *empleado*. Frecuencia de lectura: Una vez al día para la entrada y otra para la salida durante los días laborales.

Motocicleta: (es un tipo de *tVehiculoVehículo*) De dos ruedas con capacidad para una personas.

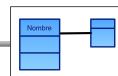
Renta: Se refiere al servicio que ofrece la empresa para prestar *vehículos* a los *clientes* por un tiempo definido.

Vehículo: Se refiere a los automóviles y motocicletas que la empresa usa para dar el servicio de renta a los *clientes*.

3.3. Modelo del dominio del problema

En esta sección describa todas las entidades del negocio y sus relaciones.

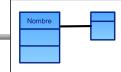
El modelo del dominio del problema se muestra en la figura 3.1, a continuación se describen cada una de las entidades y sus relaciones.



3.3.1. Entidad: Sucursal

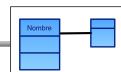
Atributos			
Nombre	Tipo	Descripción	Requerido
ID de la sucursal	<i>ID</i>	ID interno asignado a cada sucursal.	Sí
Nombre de la sucursal	<i>Cadena</i>	Nombre comercial de la sucursal.	Sí
Nombre de calle	<i>Cadena</i>	Calle de la dirección de la sucursal.	Sí
Número de calle	<i>Cadena corta</i>	Número de calle de la dirección de la sucursal.	Sí
Nombre de colonia	<i>Frase corta</i>	Nombre de la colonia donde se ubica la sucursal.	Sí
Nombre de municipio	<i>Frase corta</i>	Nombre del municipio donde se encuentra la sucursal.	Sí

Atributos			
Nombre	Tipo	Descripción	Requerido
Código postal	Numérico	Código postal de la sucursal.	Sí
Nombre de entidad	Frase corta	Entidad o estado donde se encuentra la sucursal.	Sí
Relaciones			
Tipo de relación	Entidad	Rol	
♦—Composición	Cuarto	Una sucursal tiene uno o más cuartos en los que puede hospedar las mascotas de sus clientes.	
◊—Agregación	Empleado	Una sucursal tiene uno o más empleados que trabajan en ella.	
♦—Composición	Reseña del hotel	Una sucursal tiene uno o más reseñas que califican sus estancias.	



3.3.2. Entidad: Medicamento

Atributos			
Nombre	Tipo	Descripción	Requerido
ID del medicamento	<i>ID</i>	ID interno del medicamento de uso veterinario registrado en catálogos oficiales.	Sí
Razón social	Frase	Razón social de la empresa que desarrolló y produce el medicamento.	Sí
Nombre del medicamento	Frase	Nombre comercial del medicamento.	Sí
Número de registro	<i>ID</i>	Número de registro del medicamento en catálogos oficiales.	Sí
Relaciones			
Tipo de relación	Entidad	Rol	
♦—Composición	Especie	Un medicamento tiene una o más especies en las que se puede aplicar.	

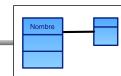


3.3.3. Entidad: Especie

Atributos			
Nombre	Tipo	Descripción	Requerido
Nombre de la especie	Cadena	Nombre de la especie de las mascotas.	Sí
Relaciones			

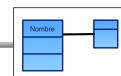


Atributos			
Nombre	Tipo	Descripción	Requerido
Tipo de relación	Entidad	Rol	
◆—Composición	Medicamento	Una especie puede o no tener uno o más medicamentos que se le pueden aplicar.	
←—Generalización	Raza	Una especie tiene una o más razas.	
←—Generalización	Tamaño	Una especie tiene uno o más tamaños.	
◇—Agregación	Tipo de cuarto	Un tamaño de mascota puede o no tener uno o más tipos de cuarto en los que se puede hospedar.	



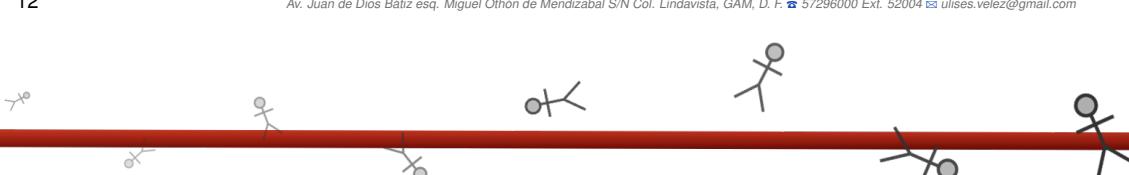
3.3.4. Entidad: Raza

Atributos			
Nombre	Tipo	Descripción	Requerido
Nombre de la raza	Cadena	Nombre de la raza de las mascotas.	Sí
Nombre de la especie	Palabra corta	Nombre de la especie a la que pertenece la raza.	Sí
Relaciones			
Tipo de relación	Entidad	Rol	
◆—Composición	Mascota	Una raza está asociado a una o más mascotas.	

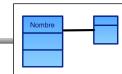


3.3.5. Entidad: Disponibilidad de cuartos

Atributos			
Nombre	Tipo	Descripción	Requerido
ID del cuarto	<i>ID</i>	ID interno del cuarto en el que reservan.	Sí
ID del hospedaje	<i>ID</i>	ID interno del hospedaje o estancia.	No
ID de reservación	<i>ID</i>	ID interno de la reservación que le corresponde a la estancia.	Sí
Fecha	<i>Fecha</i>	Fecha de disponibilidad.	Sí
Ocupabilidad	<i>Booleano</i>	Indica si el cuarto está ocupado.	Sí
Check-in	<i>Booleano</i>	Indica si la fecha es el check-in.	Sí

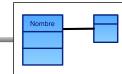


Atributos			
Nombre	Tipo	Descripción	Requerido
Check-out	Booleano	Indica si la fecha es el check-out.	Sí
Check-in	Booleano	Indica si el cuarto está ocupado.	Sí
Relaciones			
Tipo de relación	Entidad	Rol	
—Participación	Reseña de servicio	Un tipo de cuarto puede estar asociado a uno o más cuartos.	



3.3.6. Entidad: Tipo de cuarto

Atributos			
Nombre	Tipo	Descripción	Requerido
ID del tipo de cuarto	ID	ID interno del tipo de cuarto que tienen todos los hoteles.	Sí
Nombre del cuarto	Frase corta	Nombre comercial del tipo de cuarto del que dispone el hotel en al menos una o más sucursales.	Sí
Precio del cuarto	Numérico con decimales	Precio establecido para el tipo de cuarto.	Sí
ID tamaño	ID	ID del tamaño asociado que puede hospedar el cuarto.	Sí
Relaciones			
Tipo de relación	Entidad	Rol	
←Generalización	Cuarto	Un tipo de cuarto puede estar asociado a uno o más cuartos.	

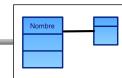


3.3.7. Entidad: Acceso

Atributos			
Nombre	Tipo	Descripción	Requerido
ID Cliente	ID	ID del cliente al que corresponden las credenciales.	Sí
Contraseña	Cadena corta	Contraseña para accesar al perfil.	Sí
Correo electrónico primario	Correo	Correo principal con el que se identifica el cliente.	Sí
Relaciones			
Tipo de relación	Entidad	Rol	



Atributos			
Nombre	Tipo	Descripción	Requerido
◆—Composición	ID Cliente	Un ID reside en un Domicilio .	
◇—Agregación	Grupo	Un Alumno toma un Curso .	



3.3.8. Entidad: Alumno Extranjero

Atributos			
Nombre	Tipo	Descripción	Requerido
Numero de residente	<i>Id</i>	Número de registro dado por la Secretaría de Relaciones Exteriores a los extranjeros.	Si
Pais origen	País	País de origen del alumno extranjero.	Sí
Relaciones			
Tipo de relación	Entidad	Rol	
◇—Agregación	País	Un Alumno es originario de un País	
←—Generalización	Alumno	Un Alumno Extranjero es un Alumno	
—Participación	Alumno	Un Alumno Extranjero es un Alumno	

3.4. Modelado de Reglas de negocio

En esta sección describa todas las reglas de negocio identificadas.

BR-001 Nombre de la regla de negocio

Tipo: Habilitadora.	Clase: De condición.	Nivel: Estricto.
----------------------------	-----------------------------	-------------------------

Descripción: Descripción de la regla. Forma coloquial a manera de reglamento.

Motivación: Describa por que es importante la regla.

Sentencia: Sentencia formal de la regla.

Ejemplo positivo: Indique uno o varios ejemplos en donde la regla se cumple.

- ...

Ejemplo negativo: Indique uno o varios ejemplos en dónde la regla no se cumple.

- ...

Referenciado por: Liste los casos de uso en donde la regla no se cumple. por ejemplo [CUCE3.2](#), [CUCE3.3](#).

BR-002 Vacunas Obligatorias para la Mascota

Tipo: Habilitadora.	Clase: De condición.	Nivel: Estricto.
----------------------------	-----------------------------	-------------------------

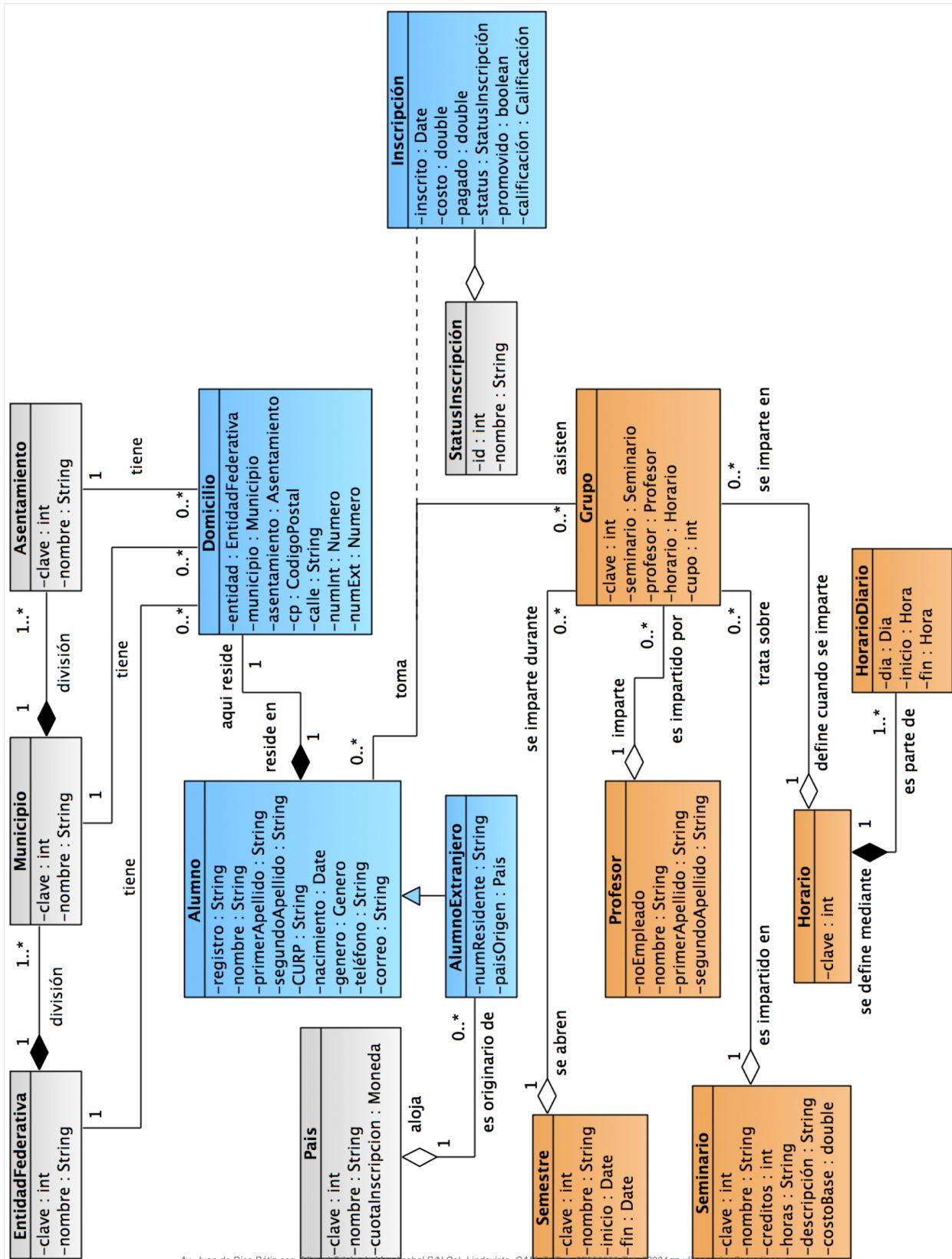


Figura 3.1: Modelo del dominio del problema

Descripción: Para que una mascota pueda hacer uso de las instalaciones del hotel, debe contar con las 3 vacunas obligatorias: Rabia, Bordetella, Leptospirosis

Motivación: Al darse la convivencia entre especies y distintos estilos de vida, es mandatorio legalmente la aplicaciones de determinadas vacunas en función de la especie para garantizar seguridad sanitaria a todos los huéspedes y sus dueños.

Sentencia: Sea a una mascota, $Especies$ el conjunto de especies que puede hospedar el hotel, $Hospedados$ el conjunto de mascotas que hospeda el hotel, $Vacunas$ el conjunto de vacunas aplicables a cualquier mascota, $Obligatorias$ el subconjunto de $Vacunas$ ($Obligatorias \subset Vacunas$) de vacunas obligatorias, $ultimaAplicacion$ la fecha de la última aplicación de la vacuna, $fechaHospedaje$ la fecha en la que iniciará su hospedaje y $periodoVigente$ el tiempo de vigencia de la vacuna; $a \in Hospedados \iff a \in (Especies \cap Obligatorias) \wedge (fechaHospedaje - ultimaAplicacion < periodoVigencia)$, es decir, una mascota estará hospedada si y solo si pertenece al conjunto de especies con vacunas obligatorias aplicadas y la diferencia de la fecha del check-in y la de aplicación de la vacuna sea menor al periodo de vigencia de la vacuna misma.

Ejemplo positivo: El perro Rufus es hospedado ya que cuenta con las vacunas :

- Rabia: aplicada hace 2 meses.
- Bordetella: aplicada hace 3 meses.
- Leptospirosis: hace 4 meses .

Ejemplo negativo: El perro Alemán no es hospedado ya que solo cuenta con las vacunas:

- Rabia: aplicada hace 12 meses.
- Bordetella: aplicada hace 14 meses.

necesitando una consulta con el médico veterinario

Referenciado por: [CU3](#).

3.5. Máquinas de estado

En esta sección describa para cada máquina de estados y a que entidad corresponde. Utilice reglas ECA en el diagrama y elabore el diagrama de estados, una descripción del diagrama, una descripción de cada estado y una descripción de las acciones indicando que casos de uso están involucrados.

3.5.1. Estados para un préstamo

En la figura 3.2 se muestran ...

Estados

Estado: Descripción del estado.

... ...

Acciones

Acción: Descripción de la acción indicando el Caso de uso involucrado.

... ...

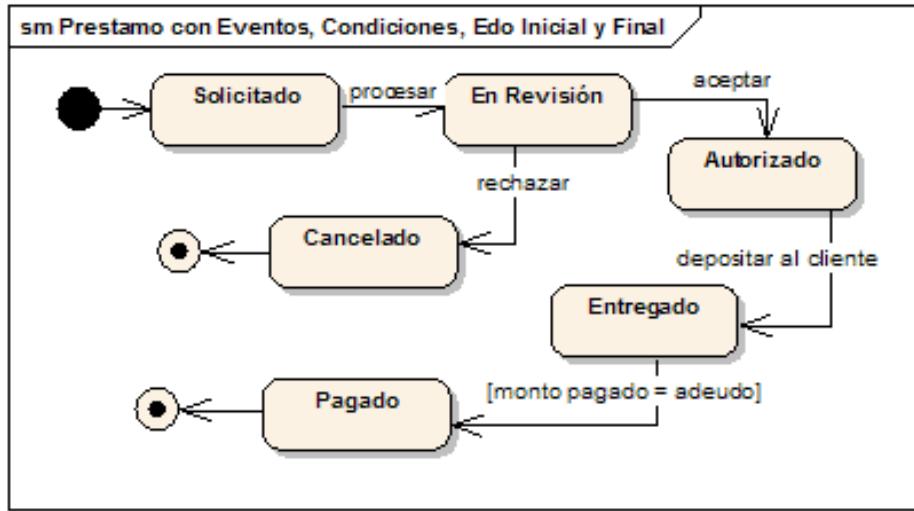


Figura 3.2: Máquina de estados de un Préstamo.

3.6. Modelo de Procesos AS-IS

En esta sección describa todos los procesos tal cual son antes e desarrollar el proyecto.

En esta sección se describen los procesos a mejorar con el sistema. En la figura 3.3 se muestra el mapa de procesos y se indican los proceso afectados por el sistema.

3.6.1. PROC-01 Nombre del proceso

Descripción: Describa el proceso indicando los aspectos relevantes que el diagrama no muestra.

Entradas:

- Documentos de Procesos.
- Reglas de negocio.
- Minutas de las reuniones de análisis.

Salidas:

- Especificación de requerimientos.
- Bosquejo de pantallas.
- Modelo de base de datos

Áreas de oportunidad: Liste los aspectos que detecta se pueden mejorar con la introducción del sistema o los problemas encontrados.

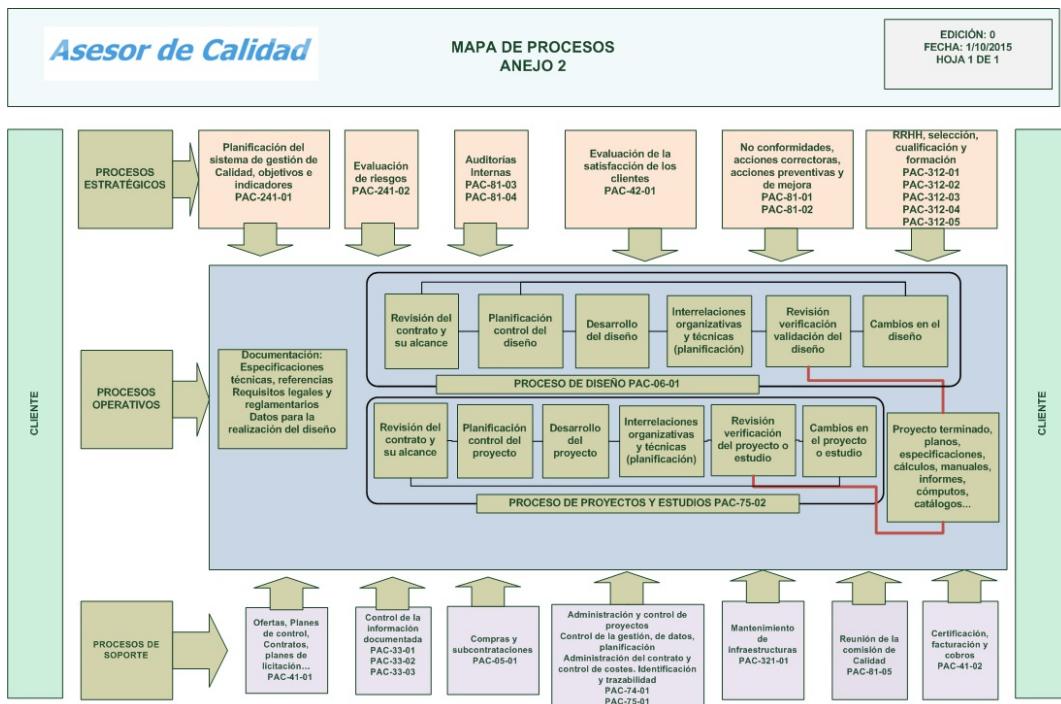


Figura 3.3: Mapa de procesos actual.

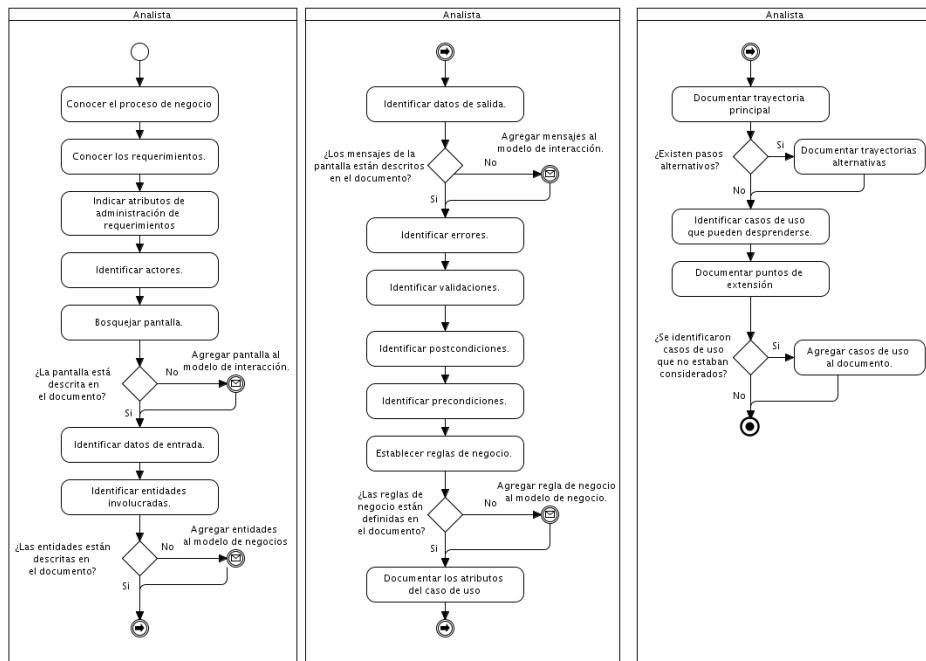


Figura 3.4: PROC-01 Proceso de Análisis de requerimientos

3.7. Modelo de procesos TO-BE

En esta sección describa todos los procesos modificados una vez que se adopte el sistema.

Los nuevos procesos se presentan en esta sección, el mapa de procesos de la figura 3.5 se muestra el mapa de procesos actualizado.

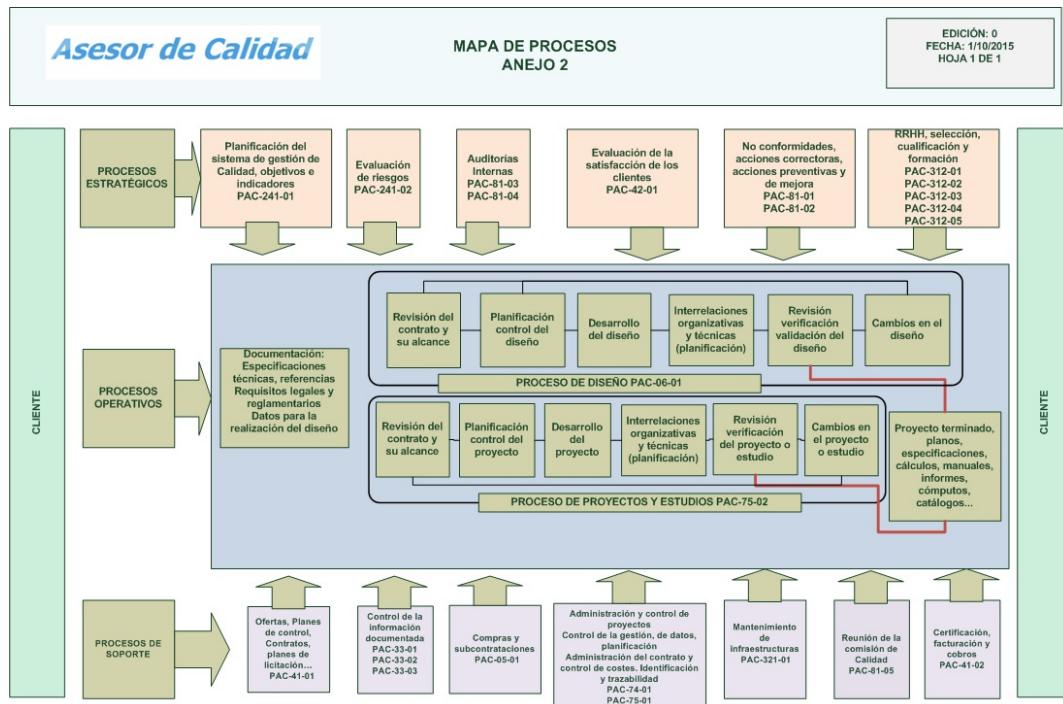


Figura 3.5: Mapa de procesos actualizado

3.7.1. PROCM-01 ...

Descripción: ...

Entradas:

- ...

Salidas:

- ...

Mejoras esperadas: Liste las mejoras que espera obtener tras la implementación del sistema.

Reglas de negocio: BR05, BR8.

Casos de uso: CU 3.4 Login, CU 4.3 Consultar productos.

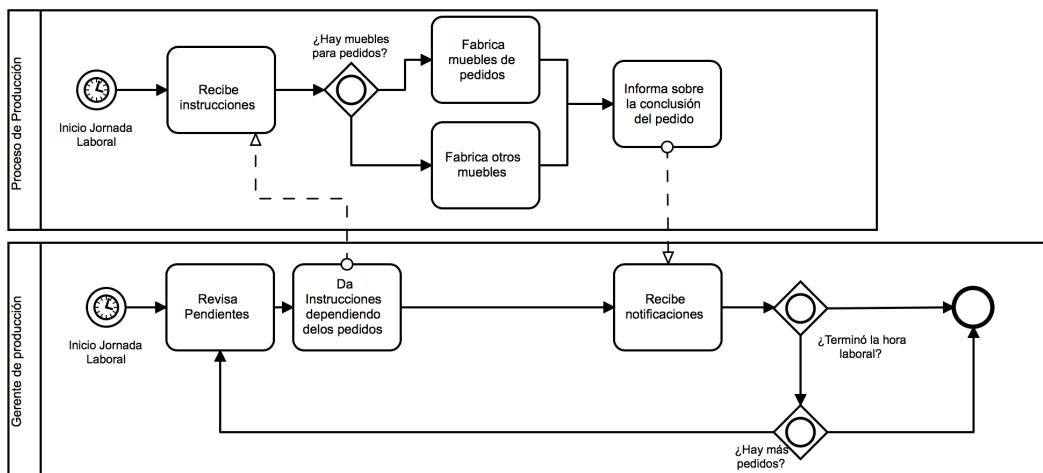


Figura 3.6: PROCM-01 Nombre del proceso

CAPÍTULO 4

Modelo dinámico

Presente la solución indicando el si esta se compone de varios sistemas, los subsistemas del sistema y si aplica, los módulos de los subsistemas.

Este capítulo describe en modelo dinámico del sistema. en el se detallan todos los escenarios de ejecución del sistema. La figura 4.1 muestra el diagrama general del sistema y sus subsistemas, y la figura 4.2 muestra todos los casos de uso del sistema. En este documento solo detallamos los casos de uso del subsistema de gestión de cursos.

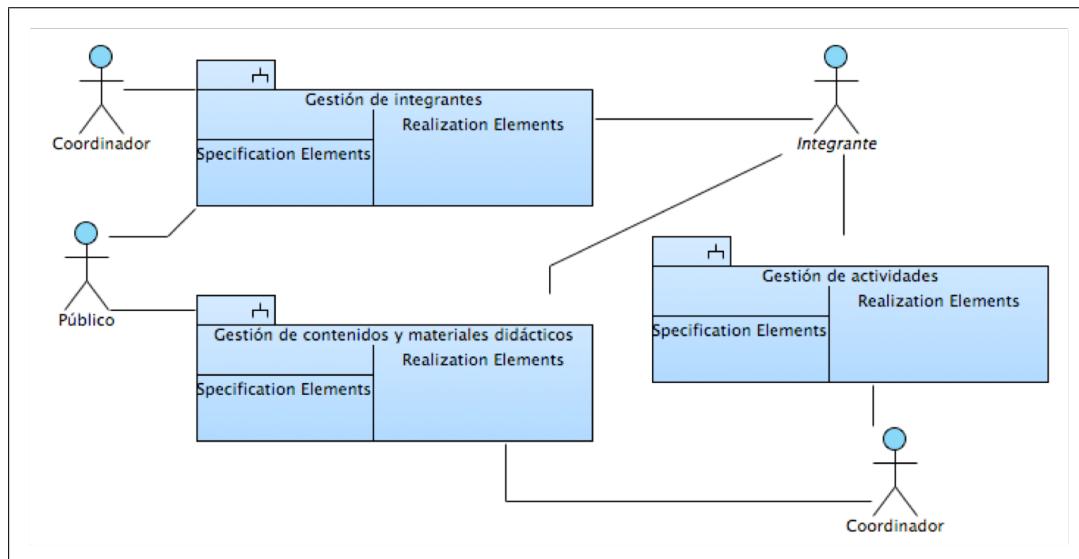


Figura 4.1: Diagrama de casos de uso del sistema.

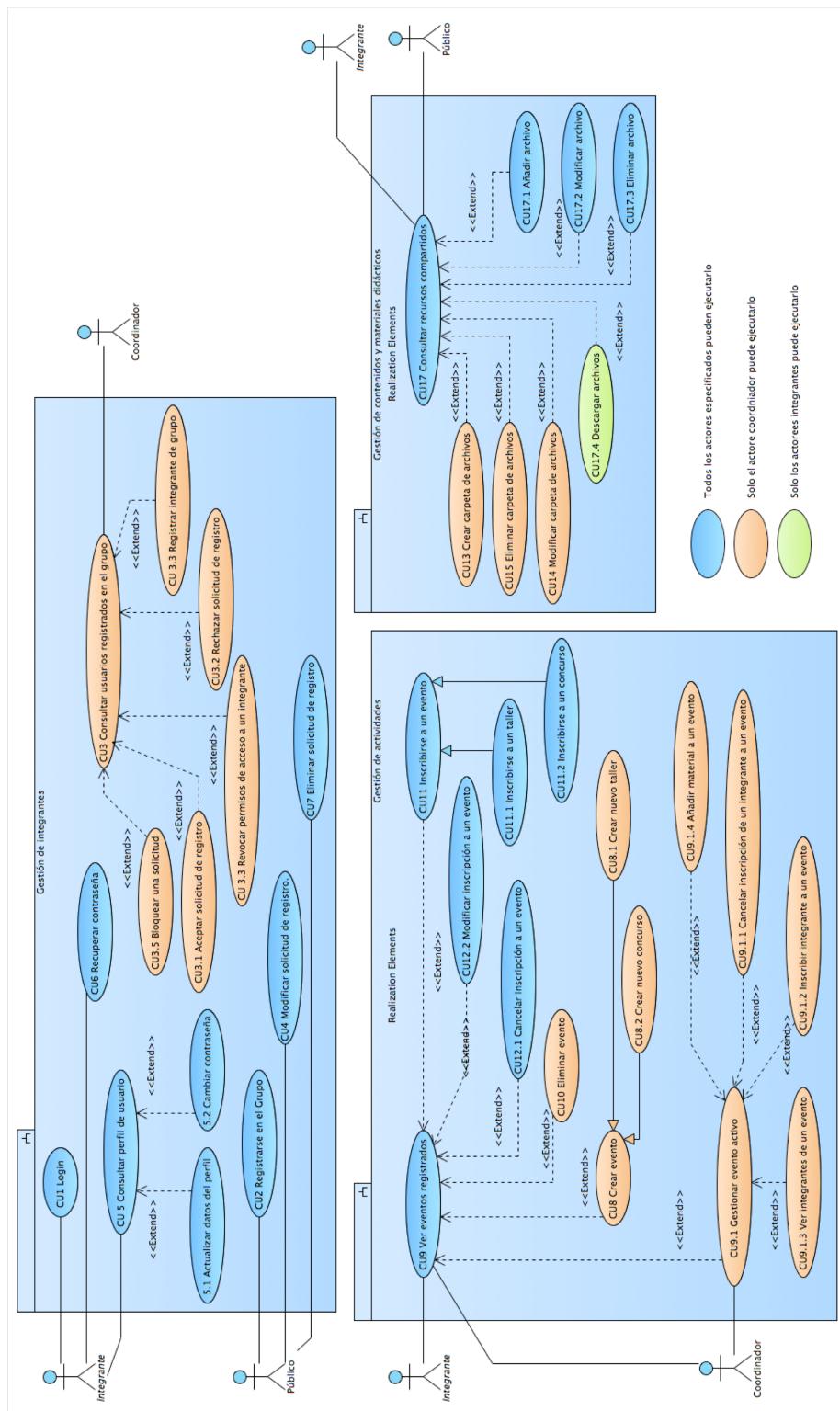


Figura 4.2: Diagrama detallado del sistema.

4.1. Descripción de casos de uso

A continuación se detallan los casos de uso.



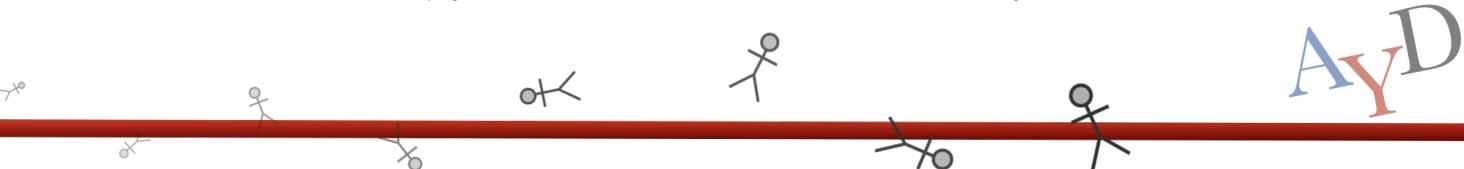
4.2. CU1 Registrar Cliente

4.2.1. Descripción completa

Cuando un cliente quiere reservar en el hotel, se debe dar de alta en el sistema con sus datos personales, una vez registrado podrá ingresar al sistema.

4.2.2. Atributos importantes

Caso de Uso:		CU1 Registrar Cliente
Versión:	0.2	
Autor:	Ruiz Evaristo Marco Antonio.	
Supervisa:	Hernández Jiménez Erick Yael.	
Actor:	Cliente	
Propósito:	<ul style="list-style-type: none"> Permitir al cliente realizar reservaciones y registrar mascotas. Garantizar la privacidad de los datos del cliente y soportar la responsabilidad de los clientes en el sistema. 	
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> Nombre(s) del cliente Primer apellido del cliente Segundo apellido del cliente. CURP del cliente Numero telefonico del cliente. Correo electrónico del cliente Ubicación origen coordenadas latitud y longitud. Contraseña con confirmación. 	
Origen:	<ul style="list-style-type: none"> Se introducen desde el teclado y mouse. Ubicacion origen. La selecciona el usuario en el mapa 	
Salidas:	<ul style="list-style-type: none"> Mensajes de error. 	
Destino:	<ul style="list-style-type: none"> Se muestra en la pantalla IU1 Registrar cliente. 	
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> No debe haber otro cliente registrado con el mismo CURP ni correo electrónico. 	
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> Habrá un nuevo cliente registrado en el sistema. El cliente podrá registrar mascotas. El cliente podrá realizar reservaciones. El cliente podrá iniciar sesión. Se mostrara la pantalla IU5 Home cliente 	



Caso de Uso:	CU1 Registrar Cliente
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> • E1: Cuando el cliente no haya llenado algun campo obligatorio, el sistema muestra el mensaje MSG-001 Campo obligatorio y regresa al paso 3. • E2: Cuando el CURP del cliente ya este registrado en el sistema, el sistema muestra el mensaje MSG-005 CURP ya existente y regresa al paso 3. • E3: Cuando el correo electronico del cliente ya este registrado en el sistema, el sistema muestra el mensaje MSG-006 Correo electrónico ya existente y regresa al paso 3 • E4: Cuando el cliente ingrese un tipo de dato diferente al solicitado, el sistema muestra el mensaje MSG-007 Dato no válido y regresa al paso 3
Tipo:	Caso de uso primario
Observaciones:	Ninguna

4.2.3. Trayectorias del Caso de Uso

Trayectoria principal

- 1 El cliente indica al sistema que desea registrarse presionando el botón de la pantalla IU3 Pantalla de inicio.
 - 2 El sistema solicita los datos personales del cliente mediante la pantalla IU1 Registrar Cliente.
 - 3 El cliente proporciona sus datos personales.
 - 4 El cliente solicita el registro mediante el botón de la pantalla IU2 Registrar Cliente.
 - 5 El sistema verifica que todos los campos obligatorios se hayan llenado **E1 Campo obligatorio**.
 - 6 El sistema verifica que los datos introducidos tengan un formato válido en los campos correspondientes **E4 Dato no válido**.
 - 7 El sistema verifica que no haya un cliente ya registrado con el mismo CURP **E2 CURP ya existente**.
 - 8 El sistema verifica que no haya un cliente ya registrado con el mismo correo electrónico **E3 Correo electrónico ya existente**.
 - 9 El sistema muestra la pantalla IU5 Home cliente con el mensaje **MSG-003 No hay reservaciones**.
- - - - *Fin del caso de uso.*



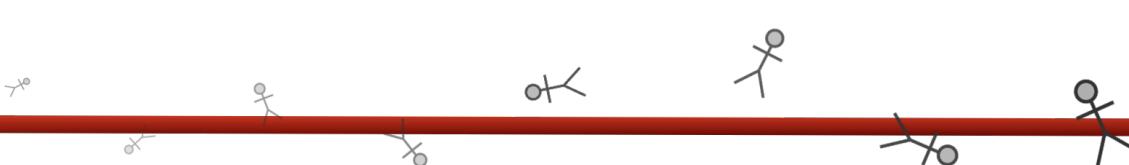
4.3. CU2 Registrar Reservación

4.3.1. Descripción completa

Cuando un cliente quiere realizar una reservación en hotel, debe registrar sus datos de reservación, una vez registrados se creara la reservación y se mostraran los detalles de la misma.

4.3.2. Atributos importantes

Caso de Uso:		CU2 Registrar Reservación
Versión:	0.3	
Autor:	Hernández Jiménez Erick Yael.	
Supervisa:	Ruiz Evaristo Marco Antonio.	
Actor:	Cliente	
Propósito:	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar a los clientes un medio conveniente para realizar reservaciones para sus mascotas, permitiendo planificar sus necesidades de cuidado con anticipación. • Gestionar la disponibilidad de las reservaciones, evitando conflictos y asegurando que los recursos estén bien distribuidos. • Asegurar que todos los datos relevantes se ingresen de manera correcta y completa para el uso efectivo de los servicios. • Ofrecer un medio para enviar recordatorios al cliente sobre las reservas próximas, reduciendo así el riesgo de cancelaciones tardías o ausencias. 	
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> • Sucursal. • Check-in • Check-out. • Especies de las mascotas a hospedar. • Razas de las mascotas a hospedar. • Número de mascotas de la misma raza que el cliente desea hospedar. • Tamaños de las mascotas a hospedar. • Nombre de los cuartos que desea reservar el cliente. • Nombre de los servicios que desea adquirir para la mascota el cliente. 	



Caso de Uso:	CU2 Registrar Reservación
Origen:	<ul style="list-style-type: none"> • Sucursal: Menú desplegable en la pantalla  IU6 Búsqueda de hospedajes. • Check-in: Selector de fechas en la pantalla  IU6 Búsqueda de hospedajes. • check-out: Selector de fechas en la pantalla  IU6 Búsqueda de hospedajes. • Especies: Menú desplegable en la pantalla  IU6 Búsqueda de hospedajes. • Razas: Menú desplegable en la pantalla  IU6 Búsqueda de hospedajes. • Tamaños: Menú desplegable en la pantalla  IU6 Búsqueda de hospedajes. • Nombre de los cuartos: Botones de selección en la pantalla  IU7 Catálogo de habitaciones. • Nombre de servicios: Menú desplegable en la pantalla  IU9 Servicios adicionales.
Salidas:	<ul style="list-style-type: none"> • Sucursal. • Check-in. • Check-out. • Especies de las mascotas a hospedar. • Razas de las mascotas a hospedar. • Tamaños de las mascotas a hospedar. • Nombre de los cuartos que desea reservar el cliente. • Precio del los cuartos que desea reservar el cliente. • Calle de la sucursal en la que reserva el cliente. • Número de calle de la sucursal en la que reserva el cliente. • Colonia de la sucursal en la que reserva el cliente. • Municipio de la sucursal en la que reserva el cliente. • Código postal de la sucursal en la que reserva el cliente. • Entidad de la sucursal en la que reserva el cliente. • Nombre de los servicios que desea adquirir para la mascota el cliente. • Costo base de los servicios que desea adquirir para la mascota el cliente. • Costo extra de los servicios que desea adquirir para la mascota el cliente en caso de presentarse la necesidad de servicios emergentes. • Total de los cuartos que contrata el cliente. • Total de los servicios que contrata el cliente. • Suma total por el hospedaje que contrata el cliente.

Caso de Uso:	CU2 Registrar Reservación
Destino:	<ul style="list-style-type: none"> • Sucursal: En la pantalla IU7 Catálogo de habitaciones y IU8 Vista general del cuarto. • Check-in: En la pantalla IU7 Catálogo de habitaciones y IU8 Vista general del cuarto. • check-out: En la pantalla IU7 Catálogo de habitaciones y IU8 Vista general del cuarto. • Especies: En la pantalla IU7 Catálogo de habitaciones y IU8 Vista general del cuarto. • Razas: En la pantalla IU7 Catálogo de habitaciones y IU8 Vista general del cuarto. • Tamaños: En la pantalla IU7 Catálogo de habitaciones y IU8 Vista general del cuarto. • Nombre de los cuartos: En la pantalla IU7 Catálogo de habitaciones y IU8 Vista general del cuarto. • Precio de los cuartos: En la pantalla IU7 Catálogo de habitaciones y IU8 Vista general del cuarto. • Calle: En un mapa en la pantalla IU8 Vista general del cuarto. • Número de calle: En un mapa en la pantalla IU8 Vista general del cuarto. • Colonia: En un mapa en la pantalla IU8 Vista general del cuarto. • Municipio: En un mapa en la pantalla IU8 Vista general del cuarto. • Código postal: En un mapa en la pantalla IU8 Vista general del cuarto. • Entidad: En un mapa en la pantalla IU8 Vista general del cuarto. • Nombre de los servicios: En la pantalla IU9 Servicios adicionales. • Costo base de los servicios: En la pantalla IU9 Servicios adicionales. • Costo extra de los servicios: En la pantalla IU9 Servicios adicionales. • Total de los cuartos: En la pantalla IU9 Servicios adicionales y en la pantalla IU11 Resumen del hospedaje. • Total de los servicios: En la pantalla IU9 Servicios adicionales y en la pantalla IU11 Resumen del hospedaje. • Suma total por el hospedaje: En la pantalla IU9 Servicios adicionales y en la pantalla IU11 Resumen del hospedaje.
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Debe haber al menos un cuarto en al menos una sucursal. • El cliente debe acceder al sistema por el caso de uso CUX Iniciar Sesión o CU1 Registrar Cliente. • Debe haber disponibilidad de habitaciones en las fechas deseadas.
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Habrá una nueva reservación registrada para este cliente en el sistema. • El calendario de disponibilidad se ha actualizado para reflejar las fechas reservadas. • El cliente ha recibido una confirmación de la reservación a través de la pantalla IU5 Home Cliente y de un correo electrónico. • Se habilitará el botón Mascotas en la pantalla IU5 Home Cliente • Todas las mascotas que el cliente haya asociado a la reservación serán accesibles para el cliente en la pantalla IUX Consultar mascotas propias.

Caso de Uso:	CU2 Registrar Reservación
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> • E1: Cuando el cliente no haya iniciado sesión en el sistema, se le indica que es MSG-013 Necesario iniciar sesión y dirige al cliente al caso de uso CU1. • E2: Cuando el cliente no haya ingresado los datos mínimos necesarios para la operación, se le muestra el mensaje MSG-001 Campo obligatorio y regresa al paso anterior. • E3: Cuando el cliente ingrese un tipo de dato diferente al solicitado, el sistema muestra el mensaje MSG-007 Dato no válido y regresa dos pasos antes. • E4: Cuando no haya cuartos en el periodo indicado con las características que el cliente solicita, el sistema muestra el mensaje MSG-008 Fecha no disponible y dirige al cliente a la pantalla IU6 Búsqueda de hospedajes. • E5: Cuando el cliente solicite la información de un cuarto al que no se puede acceder, el sistema muestra el mensaje MSG-014 Detalles del cuarto no disponibles y actualiza la pantalla IU7 Catálogo de habitaciones. • E6: Cuando no haya disponibilidad de servicios extra en el periodo indicado con las características que el cliente solicita, el sistema muestra el mensaje MSG-015 Servicios no disponibles.
Tipo:	Caso de uso primario
Observaciones:	Se considera que la disponibilidad de habitaciones y servicios no cambia durante la realización del registro de reservación.

4.3.3. Trayectorias del Caso de Uso

Trayectoria principal

- 1 El cliente selecciona el botón de la pantalla IU5 Home Cliente.
- 2 El sistema verifica que el cliente ya se encuentre ingresado en el sistema con un perfil de usuario **E1 Necesario iniciar sesión**.
- 3 El sistema solicita los datos para buscar cuartos que sean de interés para cliente mediante la pantalla IU6 Búsqueda de hospedajes.
- 4 El cliente introduce los datos para buscar cuartos en la sucursal de su preferencia y selecciona el botón .
- 5 El sistema verifica que se hayan introducido todos los datos necesarios para la búsqueda **E2 Campo obligatorio**.
- 6 El sistema verifica que se hayan introducido datos válidos para la búsqueda **E3 Dato no válido**.
- 7 El sistema verifica que se haya cuartos disponibles en el periodo y con todas las características solicitadas **E4 Fecha no disponible**.
- 8 El sistema muestra todos los cuartos que cumplen con los requisitos deseados, mostrando el mensaje **MSG-016 Cuartos para mascotas** en la pantalla IU7 Catálogo de habitaciones.
- 9 El cliente selecciona el botón correspondiente al cuarto de interés en la pantalla IU7 Catálogo de habitaciones.
- 10 El sistema verifica que se puedan acceder a los datos del cuarto de interés **E5 Detalles de cuarto no disponibles** y dirige al cliente a la pantalla IU8 Vista general del cuarto.
- 11 El cliente ingresa el número de mascotas de la misma raza y tamaño que desea asociar al mismo cuarto.

-
- 12 El sistema verifica que se hayan introducido todos los datos necesarios para la reservación **E2 Campo obligatorio.**
 - 13 El sistema verifica que se hayan introducido datos válidos para la reservación **E3 Dato no válido.**
 - 14 Se repite desde el paso 7 hasta haber reservado para todas las mascotas que haya introducido el cliente inicialmente.
 - 15 El sistema dirige al cliente a la pantalla **IU9 Servicios adicionales** con los campos necesarios para agregar cita a tantas mascotas como haya indicado inicialmente y desee mientras haya servicios disponibles **E6 Servicios no disponibles.**
 - 16 El cliente indica al sistema cuántos y qué servicios desea contratar, actualizando los costos totales en la pantalla tras cada modificación.
 - 17 El cliente indica al sistema que desea completar su reservación con el botón **[Reservar]**.
 - 18 El sistema ofrece al cliente la posibilidad de dar más detalles de sus mascotas asociadas a la reservación **CU3 Registrar Mascota** mediante la pantalla **IU10 Registrar más detalles.**
 - 19 El sistema dirige al cliente a la pantalla de **IU11 Resumen del hospedaje.**
 - 20 El cliente indica que desea proceder al pago con el botón **[Pagar]**.
 - 21 El sistema muestra la pantalla **IU5 Registrar Pago.**
 - 22 El sistema registra la reservación y muestra la pantalla **IU5 Home Cliente** con los detalles de la reservación.
--- Fin del caso de uso.

4.3.4. Puntos de extensión

Cuando: El cliente quiere agregar detalles de su mascota asociada a su reservación.

Durante la región: En el paso ??.

La operación se puede extender a: CU3 Resgistrar Mascota.

Cuando: El cliente quiere pagar o consultar el costo de la reservación.

Durante la región: En el paso ??.

La operación se puede extender a: CUZ Resgistrar Pago.



4.4. CU3 Registrar Mascota

4.4.1. Descripción completa

Cuando un cliente quiere realizar una reservacion en hotel, debe dar de alta en el sistema los datos de su mascota, una vez registrados continuara con la reservacion.

4.4.2. Atributos importantes

Caso de Uso: CU3 Registrar Mascota	
Versión:	0.2
Autor:	Ruiz Evaristo Marco Antonio.
Supervisa:	Hernández Jiménez Erick Yael.
Actor:	Cliente
Propósito:	<ul style="list-style-type: none"> • Facilitar al cliente la reservación de manera eficiente, ofreciendo un proceso intuitivo y simplificado para satisfacer sus necesidades. • Garantizar la seguridad y privacidad de los datos de las mascotas, además de proporcionar un sistema confiable que soporte las necesidades de los clientes al manejar eficientemente sus requerimientos. • Almacenar los datos de las mascotas de forma segura para permitir reservaciones futuras, mejorando la experiencia del cliente al proporcionar un proceso de reservación más rápido y personalizado.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre. • Tamaño. • Fecha de nacimiento. • RUAC. • Especie. • Raza. • Color. • Vacunas aplicadas. • Alergias. • Medicamentos • Comentarios extra.
Origen:	<ul style="list-style-type: none"> • Se introducen desde el teclado. • Se seleccionan de un selector de fecha (calendario) con el mouse. • Se marca un checkbox con el mouse.
Salidas:	<ul style="list-style-type: none"> • Mensajes de error.

Caso de Uso:	CU3 Registrar Mascota
Destino:	<ul style="list-style-type: none"> Se muestra en la pantalla IU3 Registrar Mascota. Se muestra en la pantalla IU2 Registrar Reservacion.
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> El cliente debe tener una cuenta No debe haber otra mascota registrada con el mismo RUAC. La mascota debe contar con al menos las 3 vacunas solicitadas de acuerdo a BR-002 Vacunas Obligatorias para la Mascota
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> Habrá una nueva mascota registrada para ese cliente en el sistema. La mascota aparecerá en la lista de mascotas en la pantalla IU5 Registrar Reservacion. El cliente podrá conservar los datos de la mascota registrada para reservaciones futuras. El cliente podrá realizar reservaciones.
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> E1: Cuando el cliente no haya llenado algún campo obligatorio, el sistema muestra el mensaje MSG-001 Campo obligatorio y regresa al paso 3. E2: Cuando el RUAC del cliente ya esté registrado en el sistema, el sistema muestra el mensaje MSG-002 RUAC ya existente y regresa al paso 3. E3: Cuando la mascota no cuenta con las 3 vacunas obligatorias, el sistema muestra el mensaje MSG-004 Vacunas obligatorias y regresa al paso 3 E4: Cuando el cliente ingrese un tipo de dato diferente al solicitado, el sistema muestra el mensaje MSG-007 Dato no válido y regresa al paso 3
Tipo:	Para ejecutar este caso de uso debe pasar primero por el CUX Iniciar Sesión . o CU1 Registrar Cliente y estar en el caso de uso CU2 Registrar reservacion
Observaciones:	Ninguna

4.4.3. Trayectorias del Caso de Uso

Trayectoria principal

- 1 El cliente selecciona el botón Registrar nueva mascota desde el formulario de la pantalla IU2 Registrar Reservacion.
 - 2 El sistema solicita los datos de la mascota mediante la pantalla IU3 Registrar Mascota.
 - 3 El cliente proporciona los datos de su mascota.
 - 4 El cliente solicita el registro de la nueva mascota mediante el botón Registrar de la pantalla IU2 Registrar Mascota.
 - 5 UC3.paso5 El sistema verifica que todos los campos obligatorios se hayan llenado **✗ E1 Campo obligatorio**.
 - 6 UC3.paso6 El sistema verifica que los datos introducidos tengan un formato válido en los campos correspondientes **✗ E4 Dato no válido**.
 - 7 El sistema verifica que no haya una mascota ya registrada con el mismo RUAC **✗ E2 RUAC ya existente**.
 - 8 El sistema verifica que la mascota cuente con las 3 vacunas obligatorias **✗ E3 Vacunas obligatoria**.
 - 9 El sistema registra la nueva mascota para ese cliente.
 - 10 El sistema muestra la pantalla IU5 Registrar Reservacion y la mascota está disponible para ser seleccionada en la reservación.
- - - Fin del caso de uso.

4.4.4. Puntos de extensión

Cuando: El cliente quiere agregar un medicamento a su mascota.

Durante la región: Del paso 3 al paso ??.

La operación se puede extender a: CUZ Registrar Medicamento.



4.5. CU4 Eliminar reservacion

4.5.1. Descripción completa

Si el cliente tuvo algun inconveniente con su reservacion debe poder eliminar dicha reservacion, una vez eliminada se borran los datos de reservacion

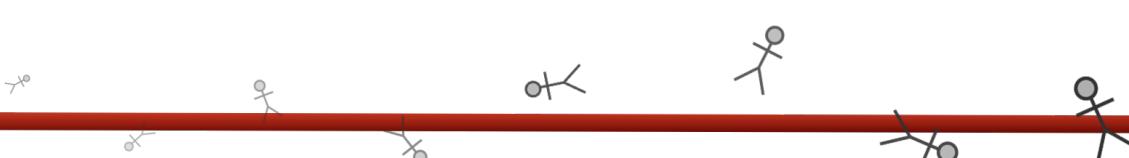
4.5.2. Atributos importantes

Caso de Uso:	CU4 Eliminar reservacion
Versión:	0.1
Autor:	Ruiz Evaristo Marco Antonio.
Supervisa:	Hernández Jiménez Erick Yael.
Actor:	Cliente, Repcionista
Propósito:	<ul style="list-style-type: none"> • Controlar reservaciones.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguna
Origen:	<ul style="list-style-type: none"> • Se da click desde el mouse.
Salidas:	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguna
Destino:	<ul style="list-style-type: none"> • Se muestra en la pantalla IU3 Pantalla de Home Cliente
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • El cliente debe tener una cuenta • El cliente debe tener una mascota registrada en una reservación.
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Se eliminaran los datos de la mascota.
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno
Tipo:	Para ejecutar este caso de uso debe pasar primero por el CUX Iniciar Sesion . o CU1 Registrar Cliente y CU2 Registrar Mascota
Observaciones:	- Ninguna

4.5.3. Trayectorias del Caso de Uso

Trayectoria principal

- 1 El cliente indica al sistema que desea eliminar los datos de la reservacion haciendo click en el botón en la pantalla UI5 Pantalla de Home Cliente.
 - 2 El sistema elimina los datos de la reservacion.
- Fin del caso de uso.





4.6. CU5 Log-out

4.6.1. Descripción completa

Cuando un cliente a terminado de usar su sesión debe poder cerrar dicha sesión para que el cliente pueda mantener su sesión segura.

4.6.2. Atributos importantes

Caso de Uso: CU5 Log-out	
Versión:	0.1
Autor:	Ruiz Evaristo Marco Antonio.
Supervisa:	Hernández Jiménez Erick Yael.
Actor:	Cliente,
Propósito:	<ul style="list-style-type: none"> • Proteger los datos del cliente. • Mantener seguro el sistema.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguna
Origen:	<ul style="list-style-type: none"> • Se da click desde el mouse.
Salidas:	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguna
Destino:	<ul style="list-style-type: none"> • Se muestra en la pantalla IU3 Pantalla de Home Cliente
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • El cliente debe tener una cuenta
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Se cierra la sesión del cliente.
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno
Tipo:	Para ejecutar este caso de uso debe pasar primero por el CUX Iniciar Sesión . o CU1 Registrar Cliente
Observaciones:	Dudas sobre el procedimiento o la especificación. - Falta definir los actores

4.6.3. Trayectorias del Caso de Uso

Trayectoria principal

- 1 El cliente indica al sistema que desea cerrar sesión haciendo click en el botón en la pantalla UI5 Pantalla de Home Cliente.
 - 2 El sistema cierra la sesión.
- - - - *Fin del caso de uso.*



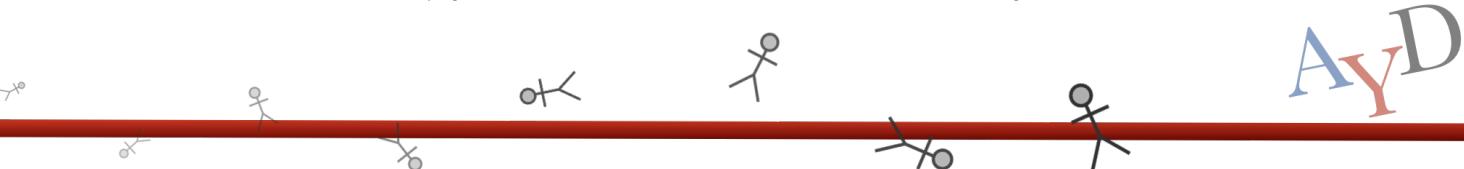
4.7. CU6 Consultar reseñas de servicio

4.7.1. Descripción completa

Cuando el cliente quiera consultar las reseñas de su autoría que ha otorgado a los responsables de los servicios que haya adquirido con anterioridad en sus hospedajes, deberá ingresar a la pantalla de consulta de reseñas mediante un botón en la pantalla de inicio con el nombre de “Reseñas de servicio”. Una vez dentro, podrá visualizar todas las reseñas dadas.

4.7.2. Atributos importantes

Caso de Uso: CU6 Consultar reseñas de servicio	
Versión:	0.1
Autor:	Hernández Jiménez Erick Yael.
Supervisa:	Ruiz Evaristo Marco Antonio
Cliente:	Cliente
Propósito:	<ul style="list-style-type: none"> • Visualizar todas las reseñas dadas a los responsables de servicio.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguna.
Origen:	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno.
Salidas:	<ul style="list-style-type: none"> • ID de la cita. • Tipo de servicio. • Nombres • Primer apellido • Segundo apellido • ID del hospedaje. • Descripción. • Calificación. • Mensajes de error.
Destino:	<ul style="list-style-type: none"> • Se muestra en la pantalla IUX Reseñas de servicio.
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • El cliente ya debe haber iniciado sesión. • El cliente ya debe haber hecho al menos una reservación. • El cliente ya debe tener al menos un servicio atendido durante su hospedaje. • El cliente ya debe haber pagado en su totalidad su hospedaje.
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguna.
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> • E1: El cliente ingresa a la pantalla sin haber iniciado sesión. • E2: El cliente no ha hecho ninguna reservación. • E3: El cliente no tiene ningún servicio atendido. • E4: El cliente no ha pagado su servicio en su totalidad.



Caso de Uso:	CU6 Consultar reseñas de servicio
Tipo:	Caso de uso primario
Observaciones:	Ninguna.

4.7.3. Trayectorias del Caso de Uso

Trayectoria principal

- 1 El cliente indica al sistema que desea visualizar las reseñas consultadas presionando el botón Reseñas de servicios
- 2 El sistema verifica que el cliente haya iniciado sesión correctamente ✘ E1 No se ha iniciado sesión [Trayectoria A].
- 3 El sistema verifica que ya haya hospedajes registrados ✘ E2 No se ha hecho ninguna reservación [Trayectoria B].
- 4 El sistema verifica que tenga al menos un servicio ya atendido ✘ E3 No se ha contratado ningún servicio [Trayectoria C].
- 5 El sistema verifica que se haya pagado en su totalidad al menos un servicio ✘ E4 No se han completado los pagos necesarios [Trayectoria D].
- 6 Muestra la pantalla IU1 Reseñas de servicios con las reseñas realizadas.
--- Fin del caso de uso.

Trayectoria alternativa A:

Condición: El cliente no ha iniciado sesión

- A1 El sistema redirige al cliente a la pantalla IU2 Iniciar sesión con el mensaje MSG-001 Para visualizar tus reseñas, inicia sesión.
--- Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa B:

Condición: El cliente no ha hecho ninguna reservación

- B1 El sistema redirige al cliente a la pantalla IU3 Principal con el mensaje MSG-002 No existen hospedajes registrados.
--- Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa C:

Condición: El cliente no ha contratado al menos un servicio en un hospedaje

- C1 El sistema redirige al cliente a la pantalla IU3 Principal con el mensaje MSG-003 No existen servicios calificados.
--- Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa D:

Condición: El cliente no ha completado el pago de los servicios en su totalidad

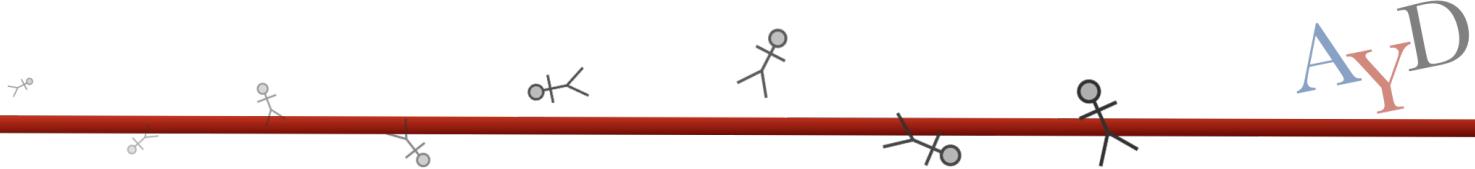
- D1 El sistema redirige al cliente a la pantalla IU3 Principal con el mensaje MSG-004 No se han completado los pagos necesarios.
--- Fin de la trayectoria.

4.7.4. Puntos de extensión

Cuando: El usuario no recuerda cual es su contraseña o sospecha que su usuario está bloqueado.

Durante la región: Del paso ?? al paso ??.

La operación se puede extender a: CUZ Nombre del caso de uso.





4.8. CU7 Alta de servicio

4.8.1. Descripción completa

Cuando el cliente desee agregar servicios adicionales al hospedaje de su mascota, deberá ingresar a la pantalla de “agregar servicio” mediante el botón homónomo en la pantalla de reserva. Una vez dentro, podrá introducir los datos del servicio que desee agregar.

4.8.2. Atributos importantes

Caso de Uso: CU7 Alta de servicio	
Versión:	0.1
Autor:	Hernández Jiménez Erick Yael.
Supervisa:	Ruiz Evaristo Marco Antonio.
Cliente:	Cliente
Propósito:	<ul style="list-style-type: none"> Que el cliente pueda contratar servicios para la mascota antes del hospedaje
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> Nombre del servicio. Fecha del servicio. Nombres. Primer apellido. Segundo apellido.
Origen:	<ul style="list-style-type: none"> Nombre del servicio: Seleccionado con el mouse desde un menú desplegable. Fecha del servicio: Seleccionado con el mouse desde el campo de selección. Nombres: Seleccionado con el mouse desde un menú desplegable. Primer apellido: Seleccionado con el mouse desde un menú desplegable. Segundo apellido: Seleccionado con el mouse desde un menú desplegable.
Salidas:	<ul style="list-style-type: none"> Nombre del servicio. Fecha del servicio. ID hospedaje. Costo del servicio. Nombres. Primer apellido. Segundo apellido. ID de la cita. Mensajes de error.

Caso de Uso:	CU7 Alta de servicio
Destino:	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre del servicio: Se muestra en la pantalla IUX Reservación y en la pantalla IU7 Alta de servicio. • Fecha del servicio: Se muestra en la pantalla IUX Reservación y en la pantalla IU7 Alta de servicio. • ID hospedaje: Se muestra en la pantalla IUX Reservación. • Costo del servicio: Se muestra en la pantalla IU7 Alta de servicio. • Nombres: Se muestra en la pantalla IUX Reservación y en la pantalla IU7 Alta de servicio. • Primer apellido: Se muestra en la pantalla IUX Reservación y en la pantalla IU7 Alta de servicio. • Segundo apellido: Se muestra en la pantalla IUX Reservación y en la pantalla IU7 Alta de servicio. • ID de la cita: Se muestra en la pantalla IUX Reservación.
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • El cliente deberá llenar con anterioridad los datos de su reservación en las pantallas correspondientes.
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Se le asignará la cita al responsable de servicio. • Se registrará la cita al hospedaje de la mascota.
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> • E1: El cliente no ha rellenado los campos necesarios para la reservación. • E2: No existe el servicio en la sucursal solicitada. • E3: El cliente solicita el servicio para una fecha fuera del lapso de la estancia del cliente. • E4: No hay responsables disponibles en la fecha solicitada. • E5: El responsable de servicio no tiene disponibilidad para la fecha asignada.
Tipo:	Viene de CUY Reservación .
Observaciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Se hace la suposición de que la única etapa para cambiar citas de servicios es antes de la fecha del hospedaje. • Se hace la consideración de que la disponibilidad de los responsables no varía durante el tiempo de agendado.

4.8.3. Trayectorias del Caso de Uso

Trayectoria principal

- 1 El cliente indica al sistema que desea registrar un servicio adicional para el hospedaje de su mascota con el botón desde la pantalla IUX Reservación.
- 2 El sistema solicita los datos **Servicio** y **Fecha del servicio** para contratar desde la pantalla IU2 Agregar servicio.
- 3 El cliente solicita al sistema buscar a los responsables del servicio solicitado disponibles con el botón
- 4 El sistema verifica que el cliente haya llenado los campos correspondientes a **Nombre del servicio** y **Fecha del servicio** **E1 No se han llenado los datos necesarios para realizar la cita** [Trayectoria A].
- 5 El sistema verifica que el servicio exista en la sucursal en la que se agenda **E2 No existe este servicio en la sucursal** [Trayectoria B].
- 6 El sistema verifica que la fecha de la cita corresponda al lapso de la estancia **E4 Fecha solicitada no válida** [Trayectoria C].

- 7 El sistema verifica que exista responsables disponibles en la fecha que se agenda **E5 No hay responsables disponibles para el servicio solicitado** [Trayectoria D].
 - 8 El sistema actualiza el menú desplegable de responsables de servicio en la pantalla IUX Reservación y el precio del servicio que selecciona.
 - 9 El cliente deja vacío el campo o selecciona al responsable de servicio que desea [Trayectoria E]
 - 10 El cliente solicita al sistema que le asigne un responsable de servicio mediante el botón [Agendar cita].
 - 11 El sistema asigna un responsable de servicio disponible.
 - 12 El sistema redirige al cliente a la pantalla IUX Reservación con los datos de salida mostrados en el espacio correspondiente y el mensaje **MSG-001 Cita reservada con éxito**.
 - 13 El sistema habilita los botones y en la pantalla IUX Reservación.
- - - - *Fin del caso de uso.*

Trayectoria alternativa A:

Condición: El cliente no ha llenado los datos necesarios para realizar la cita

- A1 El sistema le indica al cliente que faltan campos por llenar para contratar el servicio solicitado mediante el mensaje **MSG-00X No se han rellenado los datos necesarios para contratar un servicio adicional**.
 - A2 El sistema regresa al cliente al paso ??.
- - - - *Fin de la trayectoria.*

Trayectoria alternativa B:

Condición: El cliente solicita un servicio que no existe en la sucursal

- B1 El sistema le indica al cliente que no existe el servicio en la sucursal solicitada mediante el mensaje **MSG-00X No hay responsables para este servicio en esta sucursal**.
 - B2 El sistema regresa al cliente al paso ??.
- - - - *Fin de la trayectoria.*

Trayectoria alternativa C:

Condición: El cliente introduce una fecha para la cita fuera del lapso de la estancia para la que reserva

- C1 El sistema le indica al cliente que la fecha de la cita es solicitada fuera del periodo de estancia en el hotel mediante el mensaje **MSG-00X La fecha solicitada no corresponde al tiempo de la estancia, seleccione otra fecha**.
 - C2 El sistema regresa al cliente al paso ??.
- - - - *Fin de la trayectoria.*

Trayectoria alternativa D:

Condición: El cliente solicita un servicio en el cual no hay responsables disponible

- D1 El sistema le indica al cliente que no hay responsables para el servicio extra solicitado mediante el mensaje **MSG-00X No hay responsables disponibles para el servicio solicitado**.
 - D2 El sistema regresa al cliente al paso ??.
- - - - *Fin de la trayectoria.*

Trayectoria alternativa E:

Condición: El cliente selecciona algún responsable de servicio en el menú desplegable

- E1** El cliente solicita al sistema agendar su cita con el responsable marcado que le asigne uno mediante el botón **[Agendar cita]**.
- E2** El sistema redirige al cliente a la pantalla IUX Reservación con los datos de salida mostrados en el espacio correspondiente y el mensaje **MSG-001 Cita reservada con éxito.**
- E3** El sistema habilita los botones **[Cambiar servicio]** y **[Eliminar servicio]** en la pantalla IUX Reservación.

- - - *Fin de la trayectoria.*

4.8.4. Puntos de extensión

Cuando: El usuario no recuerda cual es su contraseña o sospecha que su usuario está bloqueado.

Durante la región: Del paso ?? al paso ??.

La operación se puede extender a: CUZ Nombre del caso de uso.



4.9. CU8 Cambio de servicio

4.9.1. Descripción completa

Una vez que el haya contratado al menos un servicio y desee hacer cambios, deberá ingresar a la pantalla de "Reservación" y seleccionar el botón "Cambiar servicio" del servicio correspondiente para ingresar a la pantalla "Cambios de servicio". Una vez dentro, podrá realizar los cambios que desee.

4.9.2. Atributos importantes

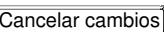
Caso de Uso:	CU8 Cambio de servicio
Versión:	0.1
Autor:	Hernández Jiménez Erick Yael.
Supervisa:	Ruiz Evaristo Marco Antonio.
Actor:	Cliente
Propósito:	<ul style="list-style-type: none"> Que el cliente pueda realizar cambios antes del hospedaje en las citas de los servicios que ya haya contratado.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> Nombre del servicio. Fecha del servicio. Nombres. Primer apellido. Segundo apellido.
Origen:	<ul style="list-style-type: none"> Nombre del servicio: Seleccionado con el mouse desde un menú desplegable. Fecha del servicio: Seleccionado con el mouse desde el campo de selección. Nombres: Seleccionado con el mouse desde un menú desplegable. Primer apellido: Seleccionado con el mouse desde un menú desplegable. Segundo apellido: Seleccionado con el mouse desde un menú desplegable.
Salidas:	<ul style="list-style-type: none"> Nombre del servicio. Fecha del servicio. ID hospedaje. Costo del servicio. Nombres. Primer apellido. Segundo apellido. ID de la cita. Mensajes de error.

Caso de Uso: CU8 Cambio de servicio	
Destino:	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre del servicio: Se muestra en la pantalla IUX Reservación y en la pantalla IU8 Cambio de servicio. • Fecha del servicio: Se muestra en la pantalla IUX Reservación y en la pantalla IU8 Cambio de servicio. • ID hospedaje: Se muestra en la pantalla IUX Reservación. • Costo del servicio: Se muestra en la pantalla IU8 Cambio de servicio. • Nombres: Se muestra en la pantalla IUX Reservación y en la pantalla IU8 Cambio de servicio. • Primer apellido: Se muestra en la pantalla IUX Reservación y en la pantalla IU8 Cambio de servicio. • Segundo apellido: Se muestra en la pantalla IUX Reservación y en la pantalla IU8 Cambio de servicio. • ID de la cita: Se muestra en la pantalla IUX Reservación.
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • El cliente deberá llenar con anterioridad los datos de su reservación en las pantallas correspondientes. • La fecha en la que se desea modificar la cita es antes de la fecha del check-in de la reservación.
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Se guardan los datos que el cliente haya modificado.
Errores:	<ul style="list-style-type: none"> • E1: El cliente no ha llenado los campos necesarios para la reservación. • E2: No existe el servicio en la sucursal solicitada. • E3: El cliente solicita el servicio para una fecha fuera del lapso de la estancia del cliente. • E4: No hay responsables disponibles en la fecha solicitada. • E5: El responsable de servicio no tiene disponibilidad para la fecha asignada.
Tipo:	Viene de CUY Reservación .
Observaciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Se hace la suposición de que la única etapa para cambiar citas de servicios es antes de la fecha del hospedaje. • Se la consideración de que no cambia la disponibilidad de las citas durante el hospedaje.

4.9.3. Trayectorias del Caso de Uso

Trayectoria principal

- 1 El cliente indica al sistema que desea cambiar un servicio adicional para el hospedaje de su mascota con el botón [Editar servicio] desde la pantalla IUX Reservación.
- 2 El sistema solicita los datos **Servicio** y **Fecha del servicio** que desee cambiar desde la pantalla IU2 Agregar servicio.
- 3 El cliente solicita al sistema buscar a los responsables del servicio solicitado disponibles con el botón [Checar disponibilidad].
- 4 El sistema verifica que el cliente haya llenado los campos correspondientes a **Nombre del servicio** y **Fecha del servicio** **E1 No se han llenado los datos necesarios para realizar la cita** [Trayectoria A].
- 5 El sistema verifica que el servicio exista en la sucursal en la que se agenda **E2 No existe este servicio en la sucursal** [Trayectoria B].

- 6 El sistema verifica que la fecha de la cita corresponda al lapso de la estancia ✖ E4 Fecha solicitada no válida [Trayectoria C].
 - 7 El sistema verifica que exista responsables disponibles en la fecha que se agenda ✖ E5 No hay responsables disponibles para el servicio solicitado [Trayectoria D].
 - 8 El sistema actualiza el menú desplegable de responsables de servicio en la pantalla  IUX Reservación y el precio del servicio que selecciona.
 - 9 El cliente deja vacío el campo para que otro responsable sea asignado automáticamente o selecciona al responsable de servicio que desea [Trayectoria E].
 - 10 El cliente solicita al sistema que le asigne un responsable de servicio mediante el botón  Cambiar cita o cancela los cambios con el botón  Cancelar cambios [Trayectoria F].
 - 11 El sistema asigna un responsable de servicio disponible.
 - 12 El sistema redirige al cliente a la pantalla  IUX Reservación con los datos de salida mostrados en el espacio correspondiente y el mensaje MSG-001 Cambios realizados con éxito.
 - 13 El sistema actualiza los datos de la cita en la pantalla  IUX Reservación.
- - - Fin del caso de uso.

Trayectoria alternativa A:

Condición: El cliente no ha llenado los datos necesarios para realizar la cita

- A1 ○ El sistema le indica al cliente que faltan campos por llenar para contratar el servicio solicitado mediante el mensaje MSG-00X No se han rellenado los datos necesarios para contratar un servicio adicional.
 - A2 ○ El sistema regresa al cliente al paso ??.
- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa B:

Condición: El cliente solicita un servicio que no existe en la sucursal

- B1 ○ El sistema le indica al cliente que no existe el servicio en la sucursal solicitada mediante el mensaje MSG-00X No hay responsables para este servicio en esta sucursal.
 - B2 ○ El sistema regresa al cliente al paso ??.
- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa C:

Condición: El cliente introduce una fecha para la cita fuera del lapso de la estancia para la que reserva

- C1 ○ El sistema le indica al cliente que la fecha de la cita es solicitada fuera del periodo de estancia en el hotel mediante el mensaje MSG-00X La fecha solicitada no corresponde al tiempo de la estancia, seleccione otra fecha.
 - C2 ○ El sistema regresa al cliente al paso ??.
- - - Fin de la trayectoria.

Trayectoria alternativa D:

Condición: El cliente solicita un servicio en el cual no hay responsables disponible

- D1 ○ El sistema le indica al cliente que no hay responsables para el servicio extra solicitado mediante el mensaje MSG-00X No hay responsables disponibles para el servicio solicitado.

D2 El sistema regresa al cliente al paso ??.

- - - - *Fin de la trayectoria.*

Trayectoria alternativa E:

Condición: El cliente selecciona algún responsable de servicio en el menú desplegable

E1 El cliente solicita al sistema agendar su cita con el responsable marcado que le asigne uno mediante el botón **[Agendar cita]**.

E2 El sistema redirige al cliente a la pantalla IUX Reservación con los datos de salida mostrados en el espacio correspondiente y el mensaje **MSG-001 Cita reservada con éxito.**

E3 El sistema habilita los botones **[Cambiar servicio]** y **[Eliminar servicio]** en la pantalla IUX Reservación.

- - - - *Fin de la trayectoria.*

Trayectoria alternativa F:

Condición: El cliente desea cancelar los cambios realizados

F1 El sistema ignora los cambios y redirige al cliente a la pantalla IUX Reservación reflejando que no se hizo ningún cambio.

- - - - *Fin de la trayectoria.*

CAPÍTULO 5

Modelo de la interacción

Introduzca el capítulo indicando su contenido y organización.

Utilice este capítulo para describir todos los detalles de la interacción con el usuario, describiendo elementos de usabilidad, ergonomía, psicología, arquitectura de información y representación.

Este capítulo describe ...

5.1. Modelo de navegación

Describa de acuerdo al tipo de aplicación como es la interacción con el usuario, destacando los elementos de ubicación dentro de la aplicación. Si las interfaces tienen elementos comunes más allá de los que son comunes a todas las aplicaciones describalos ampliamente así como los encabezados, pies de página, menús y otros elementos que aparecen repetitivamente entre las pantallas.

La navegación entre pantallas se muestra en la figura 5.1. en el se explica ...

A continuación describa cada una de las pantallas.

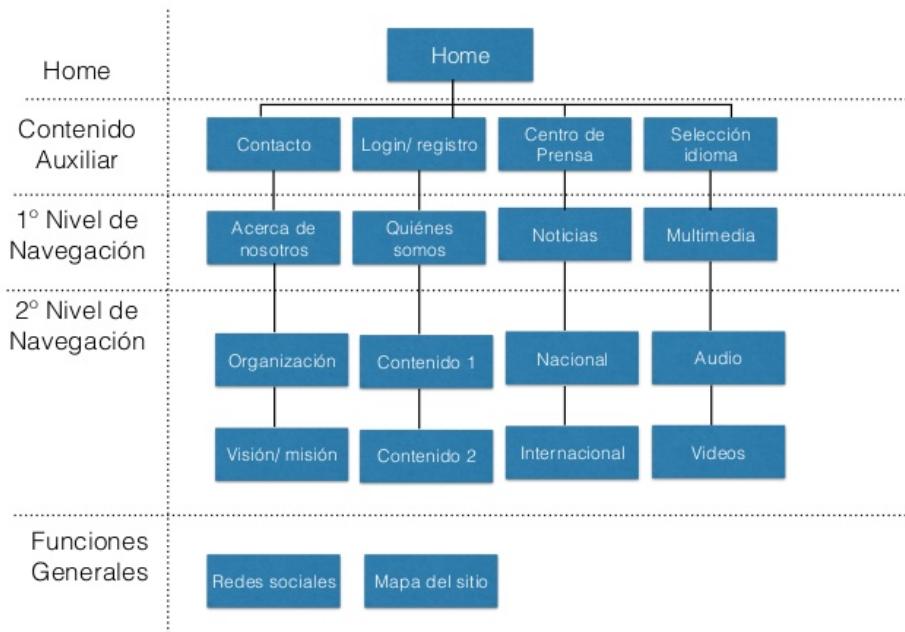
5.2. IU1 Registrar Cliente

5.2.1. Objetivo

El objetivo de esta pantalla es permitir al cliente capturar sus datos personales, registrarse en el sistema y poder acceder a las operaciones del sistema definidas para su perfil .

5.2.2. Diseño

Esta pantalla  IU1 Registrar Cliente aparece cuando el cliente solicite registrarse, para ingresar sus datos personales basta con llenar la información desde teclado o mouse, una vez llenados todos los datos podemos hacer click en el botón **Registrar** .



8

Figura 5.1: mapa

5.2.3. Salidas

- Las salidas son las mismas que las del caso de uso [CU1 Registrar Cliente](#).

5.2.4. Entradas

Liste las entradas de la interfaz. Si coinciden con las del caso de uso solo indíquelo.

- Las entradas son las mismas que las del caso de uso [CU1 Registrar Cliente](#).

5.2.5. Comandos

Describa cada control (botones, áreas de drag and drop, componentes interactivos, animaciones, etc.) que se puede utilizar dentro de la pantalla indicando o que hacen y si cambia de pantalla.

- : Verifica que los datos personales hayan sido llenados correctamente. Si la verificación es correcta, se muestra la UI5 Pantalla de Home Cliente sin reservaciones.
- : Muestra la pantalla IU1.2 Iniciar sesión.

5.3. IU2 Pantalla de Datos Obligatorios de la Mascota

The image shows a user interface for registering a client. At the top left is the logo 'PetHome'. At the top right is a button labeled 'Registrate'. The main area contains several input fields: 'Nombre(s)' and 'Primer Apellido' (First Name) in the top row; 'Segundo Apellido' (Last Name), 'CURP', and 'Número de teléfono' (Phone Number) in the second row; and 'Ubicación del cliente' (Client Location) with a map of Mexico City in the third row. Below the map is a 'Correo electrónico' (Email) field. To the right of the map are fields for 'Contraseña' (Password) and 'Confirmar contraseña' (Confirm Password). At the bottom right is a 'Registrar' (Register) button. At the bottom left is a link 'Ya tienes una cuenta? Iniciar sesión' (Already have an account? Log in).

Figura 5.2: IU1 Registrar Cliente.

5.3.1. Objetivo

El objetivo de esta pantalla es permitir al usuario capturar los datos que son obligatorios de su mascota.

5.3.2. Diseño

Esta pantalla IU2 Registrar Mascota aparece al momento de querer hacer una reservacion, para ingresar los datos de la mascota basta con llenar la informacion desde teclado o mouse, una vez llenados todos los datos podemos hacer click en el boton

5.3.3. Salidas

- Si los datos de esta pantalla no son llenados, al momento de dar click en el boton , saltara el mensaje MSG-001 Campo obligatorio.

5.3.4. Entradas

- Las entradas son las del caso de uso CU3 Registrar Mascota.
- Nombre de la Mascota
- Tamaño
- Fecha de nacimiento

The screenshot shows a mobile application interface for 'PetHome'. At the top, there's a navigation bar with 'PetHome' on the left and 'Reservación' on the right. A user profile 'Marco Ruiz' is at the top right. Below the bar, the main screen has a light blue header with the title 'Datos de la Mascota'. The form consists of several input fields and dropdown menus. On the left, there are dropdowns for 'Nombre de la Mascota', 'Especie' (with 'RUAC' selected), 'Tamaño', 'Alergias', 'Medicamentos', and 'Comentarios Extra'. On the right, there are dropdowns for 'Fecha de nacimiento', 'Raza' (with 'Otro' selected), 'Color de la Mascota', and 'Vacunas' (checkboxes for 'Rabia', 'Parvovirus', 'Hepatitis', and 'Otro'). A large orange 'Registrar' button is located at the bottom right of the form area.

Figura 5.3: IU2 Registrar Mascota

- Especie
- Raza
- Color de la Mascota
- RUAC
- Vacunas

5.3.5. Comandos

- **Siguiente**: Verifica que los datos hayan sido llenados. Si la verificación es correcta, se muestra la UI3 Pantalla de Datos Extra de la Mascota.

5.4. IUX Interfaz (nombre de la interfaz)

5.4.1. Objetivo

Describa el objetivo, propósito o función de la pantalla.

5.4.2. Diseño

Describa brevemente los elementos de la pantalla y como debe usarse a manera de manual de usuario. Esta pantalla IU23 Pantalla de Control de Acceso aparece al iniciar el sistema, para ingresar ...



Figura 5.4: IU3 Pantalla de inicio.

5.4.3. Salidas

Liste las salidas de la interfaz. Si coinciden con las del caso de uso solo indíquelo. Esta lista debe incluir los mensajes

- Descripción de salida.

5.4.4. Entradas

Liste las entradas de la interfaz. Si coinciden con las del caso de uso solo indíquelo.

- Descripción de salida.

5.4.5. Comandos

Describa cada control (botones, áreas de drag and drop, componentes interactivos, animaciones, etc.) que se puede utilizar dentro de la pantalla indicando o que hacen y si cambia de pantalla.

- [Entrar] : Verifica que el Estudiante se encuentre registrado y la contraseña sea la correcta. Si la verificación es correcta, se muestra la UI32 Pantalla de Selección de Seminario.
- [Ayuda] : Muestra la ayuda de esta pantalla IU50 Pantalla de Ayuda.

5.5. IU4 Pantalla de Datos de la Reservacion

5.5.1. Objetivo

El objetivo de esta pantalla es permitir al usuario capturar los datos de la reservacion y asi poder llevar acabo la reservacion.

5.5.2. Diseño

Esta pantalla UI4 Pantalla de Datos de la Reservacion aparece al momento de querer hacer una reservacion, despues de haber llenado los datos extra de la mascota, para ingresar los datos de la reservacion basta con llenar la informacion desde teclado o mouse, podemos agregar un servicio en el boton **Agregar Servicio**, una vez llenados todos los datos de reservacion, aparecerá el precio de nuestra reservacion, damos click en el boton **Reservar** para hacer la reservacion.



Figura 5.5: IU4 Pantalla de Datos de la Reservacion

5.5.3. Salidas

- Si los datos de esta pantalla no son llenados, al momento de dar click en el boton **Reservar**, saltara el mensaje **MSG-001 Campo obligatorio**.

5.5.4. Entradas

- Fecha de entrada.
- Fecha de salida.
- sucursal

5.5.5. Comandos

- Agregar Servicio**: Muestra los servicios con los que cuenta el hotel IU10 Pantalla de Servicios. Si se agrega algun servicio este se agregara al precio de la reservacion.

- **[Reservar]**: Verifica que los datos hayan sido llenados. Si la verificación es correcta, se muestra la UI5 Pantalla Home Cliente y aparece la reservacion.

5.6. IU5 Pantalla Home Cliente

5.6.1. Objetivo

El objetivo de esta pantalla es permitir al cliente ver sus reservaciones, para que de esta forma tenga la opcion de editarlas o eliminarlas, y tambien que tenga la opcion de hacer una reservacion .

5.6.2. Diseño

Esta pantalla UI5Pantalla Home Cliente aparece al momento de registrarse o iniciar sesion, una vez dentro tenemos la opcion de hacer una reservacion dando click en el boton **[Reservar]**, asi como visualizar nuestras reservaciones y tener la opcion de editar o eliminar la reservacion con los botones **[Editar]**, **[Eliminar]**.



Figura 5.6: IU5 Pantalla de Home Cliente

5.6.3. Salidas

- Si no se ha echo ninguna reservacion, se mostrara el mensaje **MSG-003 No hay reservaciones todavia.**

5.6.4. Entradas

- Ninguna



Figura 5.7: IU5 Pantalla de Home Cliente sin reservaciones

5.6.5. Comandos

- **Hacer reservacion** : Muestra la pantalla UI2 Pantalla de Datos Obligatorios de la Mascota.
- **Editar** : Muestra la pantalla UI2 Pantalla de Datos Obligatorios de la Mascota, con los datos de esa reservacion y permite modificarlos.
- **Eliminar** : Elimina la reservación.

5.7. IU6 Interfaz búsqueda de hospedajes

5.7.1. Objetivo

Describa el objetivo, propósito o función de la pantalla.

5.7.2. Diseño

Describa brevemente los elementos de la pantalla y como debe usarse a manera de manual de usuario. Esta pantalla IU23 Pantalla de Control de Acceso aparece al iniciar el sistema, para ingresar ...

5.7.3. Salidas

Liste las salidas de la interfaz. Si coinciden con las del caso de uso solo indíquelo. Esta lista debe incluir los mensajes

- Descripción de salida.

5.7.4. Entradas

Liste las entradas de la interfaz. Si coinciden con las del caso de uso solo indíquelo.

- Descripción de salida.

The figure shows a user interface for searching for pets. It consists of several dropdown menus and a search button.

- Selecciona la sucursal:** A dropdown menu showing "Ciudad de México", "Monterrey", and "Yucatán".
- Especie:** A dropdown menu showing counts for different species:

Perro	-	1	+
Gato	-	3	+
Reptil	-	0	+
- Raza:** A dropdown menu for dogs showing counts for breeds:

Perro	Selección la raza	-	1	+
Siamés	-	1	+	
Esfinge	-	2	+	
- Buscar:** A button labeled "Buscar" at the bottom.

Figura 5.8: IU6 Búsqueda de hospedajes.

5.7.5. Comandos

Describa cada control (botones, areas de drag and drop, componentes interactivos, animaciones, etc.) que se puede utilizar dentro de la pantalla indicando o que hacen y si cambia de pantalla.

- **[Entrar]** : Verifica que el Estudiante se encuentre registrado y la contraseña sea la correcta. Si la verificación es correcta, se muestra la **[UI32]** Pantalla de Selección de Seminario.
- **[Ayuda]** : Muestra la ayuda de esta pantalla **[IU50]** IU50 Pantalla de Ayuda.

7

5.8. IU7 Interfaz catálogo de habitaciones

5.8.1. Objetivo

Describa el objetivo, propósito o función de la pantalla.

5.8.2. Diseño

*Describa brevemente los elementos de la pantalla y como debe usarse a manera de manual de usuario. Esta pantalla **[IU23]** IU23 Pantalla de Control de Acceso aparece al iniciar el sistema, para ingresar ...*



Figura 5.9: IU7 Pantalla de catálogo de habitaciones.

5.8.3. Salidas

Liste las salidas de la interfaz. Si coinciden con las del caso de uso solo indíquelo. Esta lista debe incluir los mensajes

- Descripción de salida.

5.8.4. Entradas

Liste las entradas de la interfaz. Si coinciden con las del caso de uso solo indíquelo.

- Descripción de salida.

5.8.5. Comandos

Describa cada control (botones, áreas de drag and drop, componentes interactivos, animaciones, etc.) que se puede utilizar dentro de la pantalla indicando o que hacen y si cambia de pantalla.

- **[Entrar]** : Verifica que el Estudiante se encuentre registrado y la contraseña sea la correcta. Si la verificación es correcta, se muestra la **[UI32]** Pantalla de Selección de Seminario.
- **[Ayuda]** : Muestra la ayuda de esta pantalla **[UI50]** Pantalla de Ayuda.

5.9. IU8 Interfaz vista general del cuarto

5.9.1. Objetivo

Describa el objetivo, propósito o función de la pantalla.

5.9.2. Diseño

Describa brevemente los elementos de la pantalla y como debe usarse a manera de manual de usuario. Esta pantalla **[UI23]** Pantalla de Control de Acceso aparece al iniciar el sistema, para ingresar ...

5.9.3. Salidas

Liste las salidas de la interfaz. Si coinciden con las del caso de uso solo indíquelo. Esta lista debe incluir los mensajes

- Descripción de salida.

5.9.4. Entradas

Liste las entradas de la interfaz. Si coinciden con las del caso de uso solo indíquelo.

- Descripción de salida.

5.9.5. Comandos

Describa cada control (botones, áreas de drag and drop, componentes interactivos, animaciones, etc.) que se puede utilizar dentro de la pantalla indicando o que hacen y si cambia de pantalla.

- **[Entrar]** : Verifica que el Estudiante se encuentre registrado y la contraseña sea la correcta. Si la verificación es correcta, se muestra la **[UI32]** Pantalla de Selección de Seminario.
- **[Ayuda]** : Muestra la ayuda de esta pantalla **[UI50]** Pantalla de Ayuda.



Figura 5.10: IU8 Pantalla de vista general del cuarto.

5.10. IU9 Interfaz servicios adicionales

5.10.1. Objetivo

Describa el objetivo, propósito o función de la pantalla.

5.10.2. Diseño

Describa brevemente los elementos de la pantalla y como de be usarse a manera de manual de usuario. Esta pantalla IU23 Pantalla de Control de Acceso aparece al iniciar el sistema, para ingresar ...

5.10.3. Salidas

Liste las salidas de la interfaz. Si coinciden con las del caso de uso solo indíquelo. Esta ,ista debe incluir los mensajes

- Descripción de salida.

5.10.4. Entradas

Liste las entradas de la interfaz. Si coinciden con las del caso de uso solo indíquelo.

- Descripción de salida.

5.10.5. Comandos

Describa cada control (botones, áreas de drag and drop, componentes interactivos, animaciones, etc.) que se puede utilizar dentro de la pantalla indicando o que hacen y si cambia de pantalla.

- **[Entrar]** : Verifica que el Estudiante se encuentre registrado y la contraseña sea la correcta. Si la verificación es correcta, se muestra la **[Ayuda]** UI32 Pantalla de Selección de Seminario.
- **[Ayuda]** : Muestra la ayuda de esta pantalla **[Ayuda]** UI50 Pantalla de Ayuda.

5.11. IU10 Interfaz registrar más detalles

5.11.1. Objetivo

Describa el objetivo, propósito o función de la pantalla.

5.11.2. Diseño

Describa brevemente los elementos de la pantalla y como debe usarse a manera de manual de usuario. Esta pantalla **[Ayuda]** UI23 Pantalla de Control de Acceso aparece al iniciar el sistema, para ingresar ...

5.11.3. Salidas

Liste las salidas de la interfaz. Si coinciden con las del caso de uso solo indíquelo. Esta lista debe incluir los mensajes

- Descripción de salida.

5.11.4. Entradas

Liste las entradas de la interfaz. Si coinciden con las del caso de uso solo indíquelo.

- Descripción de salida.

5.11.5. Comandos

Describa cada control (botones, áreas de drag and drop, componentes interactivos, animaciones, etc.) que se puede utilizar dentro de la pantalla indicando o que hacen y si cambia de pantalla.

- **[Entrar]** : Verifica que el Estudiante se encuentre registrado y la contraseña sea la correcta. Si la verificación es correcta, se muestra la **[Ayuda]** UI32 Pantalla de Selección de Seminario.
- **[Ayuda]** : Muestra la ayuda de esta pantalla **[Ayuda]** UI50 Pantalla de Ayuda.

5.12. IU11 Interfaz resumen del hospedaje

5.12.1. Objetivo

Describa el objetivo, propósito o función de la pantalla.

5.12.2. Diseño

Describa brevemente los elementos de la pantalla y como debe usarse a manera de manual de usuario. Esta pantalla IU23 Pantalla de Control de Acceso aparece al iniciar el sistema, para ingresar ...

5.12.3. Salidas

Liste las salidas de la interfaz. Si coinciden con las del caso de uso solo indíquelo. Esta lista debe incluir los mensajes

- Descripción de salida.

5.12.4. Entradas

Liste las entradas de la interfaz. Si coinciden con las del caso de uso solo indíquelo.

- Descripción de salida.

5.12.5. Comandos

Describa cada control (botones, áreas de drag and drop, componentes interactivos, animaciones, etc.) que se puede utilizar dentro de la pantalla indicando lo que hacen y si cambia de pantalla.

- Entrar : Verifica que el Estudiante se encuentre registrado y la contraseña sea la correcta. Si la verificación es correcta, se muestra la UI32 Pantalla de Selección de Seminario.
- Ayuda : Muestra la ayuda de esta pantalla IU50 Pantalla de Ayuda.

5.13. Catálogo de mensajes

En esta sección se describen todos los mensajes que aparecen en el sistema. Para cada mensaje se especifica:

Id: Identificador del mensaje de la forma “MSG XX” y descripción corta del mismo.

Tipo: Tipo del mensaje el cual puede ser:

Normal: Mensaje que informa al usuario una instrucción o el estado interno que guarda el sistema, suele tener un color **Azul**.

Éxito: Mensaje que informa al usuario sobre una acción realizada, sirve para confirmar el correcto funcionamiento del sistema. Se presentan con un color **Verde**.

Atención: Mensaje que tiene como finalidad llamar la atención del usuario a una situación que requiere su intervención, por ejemplo cuando una actividad ha generado un efecto colateral o se realizará una acción destructiva y no reversible. Se presentan con un color **Naranja**.

Error: Mensaje que informa al usuario un fallo en una operación o un impedimento para realizarla, por ejemplo: cuando no se puede efectuar la acción solicitada, cuando un dato falta o tiene un formato no aceptado por el sistema. Se presentan con un color Rojo.

Propósito: Explicación del propósito del mensaje.

Redacción: Redacción del mensaje.

Parámetros: En caso de que el mensaje pueda variar se especifican los casos y la forma en que debe adaptarse la redacción

Ejemplos: Ejemplos de como debe renderizarse el mensaje.

5.13.1. Lista de mensajes

MSG-001: Campo obligatorio.

Propósito: Indicar al usuario que existen campos vacíos en su petición que son obligatorios para completar con éxito la operación

Redacción: El campo "<atributo>" debe ser llenado para continuar.

Parámetros:

- <atributo> se refiere al nombre del atributo que se está dejando vacío en la petición.

Ejemplos: El campo "CURP" debe ser llenado para continuar.

MSG-002: RUAC ya existente.

Propósito: Indicar al usuario que el RUAC ingresado para la mascota ya se encuentra asociado a otra en el sistema.

Redacción: El RUAC <RUAC> ya se encuentra asociado a otra mascota.

Parámetros:

- <RUAC> Se refiere al **RUAC** que el usuario desea asociar a su mascota.

Ejemplos: El RUAC PHCXA50604 ya se encuentra asociado a otra mascota.

MSG-003: No hay reservaciones.

Propósito: Indicar al cliente que no tiene reservaciones realizadas o sin pagar.

Redacción: No tienes reservaciones. ¿Deseas realizar una?.

Parámetros: No aplica.

Ejemplos: No tienes reservaciones. ¿Deseas realizar una?.

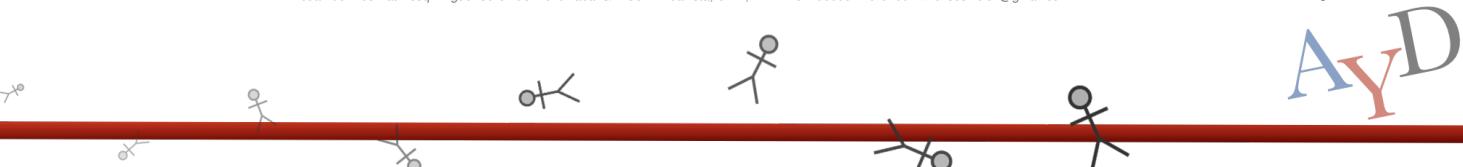
MSG-004: Vacunas obligatorias.

Propósito: Indicar al usuario que para poder registrar a su mascota y sea aceptada para hospedarse en el hotel debe contar con las 3 vacunas mínimas obligatorias.

Redacción: Por tu seguridad y la de los demás, tu mascota debe contar con las 3 vacunas mínimas obligatorias.

Parámetros: No aplica.

Ejemplos: Por tu seguridad y la de los demás, tu mascota debe contar con las 3 vacunas mínimas obligatorias.



MSG-005: CURP ya existente.

Propósito: Indica al usuario que el CURP con el que intenta registrarse ya es ocupado por otro perfil.

Redacción: El CURP introducido ya está registrado en otro perfil.

Parámetros: No aplica.

Ejemplos: El CURP introducido ya está registrado en otro perfil.

MSG-006: Correo electrónico ya existente.

Propósito: Indicar al usuario que el correo electrónico con el que intenta registrarse ya es ocupado por otro perfil.

Redacción: El correo electrónico introducido ya está registrado en otro perfil.

Parámetros: No aplica.

Ejemplos: El correo electrónico introducido ya está registrado en otro perfil.

MSG-007: Dato no válido.

Propósito: Indicar al usuario que uno o más campos están siendo llenados con formatos no válidos en su solicitud para poder realizar con éxito la operación.

Redacción: Introduzca valores válidos en los campos correspondientes.

Parámetros: No aplica.

Ejemplos: Introduzca valores válidos en los campos correspondientes.

MSG-008: Fecha no disponible.

Propósito: Indicar al usuario que en las fechas que selecciona su hospedaje no hay cuartos disponibles con las características solicitadas.

Redacción: Lo sentimos, no hay cuartos disponibles para el periodo del <check-in> al <check-out> con las características requeridas. Seleccione otro periodo.

Parámetros:

- <check-in> Fecha proyectada de llegada y en la que se inicia el periodo de hospedaje.
- <check-out> Fecha proyectada de salida y en la que se finaliza el periodo de hospedaje.

Ejemplos:

- Lo sentimos, no hay cuartos disponibles para el periodo del 07-05-2024 al 09-05-2024 con las características requeridas. Seleccione otro periodo.

Contamos con otros servicios

Para amenizar la estancia de tus mascotas contamos con...

Spa

\$80

Descripción del servicio

Agendar para

- 0 + mascota(s)

Estilista

\$50

Descripción del servicio

Agendar para

- 2 + mascota(s)

Gato



Esfinge



- 1 +

Especie



Raza



- 1 +

Gato

Perro

Masajista

\$50

Descripción del servicio

Agendar para

- 2 + mascota(s)

Gato



Esfinge



- 1 +

Perro



Raza



- 1 +

Husky

Debido al tamaño, puede
generar costos extra (+\$10)

Reservar

Para agilizar tu llegada...

Recuerda que para recibir a tu mascota debemos contar con datos precisos de tus mascotas. Puedes registrar más detalles de tus mascotas ahora o posteriormente en la página de inicio.

Registrar más detalles

Más tarde

Figura 5.12: IU10 Pantalla de registrar más detalles.

En resumen

Precio total de los cuartos

Cuarto Grand Deluxe	\$350 x 1
Cuarto Mid Terrace	\$300 x 3
Total por noche	\$1,250
Total por estancia	\$7,500

Precio total de los servicios

Estilista	\$50 x 2
Masajista	\$50 x 2
Total	\$200

Pagar

Figura 5.13: IU11 Pantalla de resumen del hospedaje.