

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE INGENIERÍA

## Facultad de Ingeniería Industrial y de Sistemas



Aplicativo para la creación de parejas de gatos  
“TinderCat”

**ELABORADO POR:**

- Matta Mendoza, Hugo
- Mottoccanche Tantaruna, Joseph
- Ventocilla Lázaro, Omar
- Páucar Del Rosario, Elian

## Índice

<b>1. Determinación del alcance</b>	<b>2</b>
<b>2. Requerimientos</b>	<b>2</b>
2.1. R. Funcionales . . . . .	2
2.2. R. No Funcionales . . . . .	2
<b>3. Reglas de negocios</b>	<b>3</b>
<b>4. Casos de Uso</b>	<b>4</b>
4.1. Caso de Uso de Negocio General . . . . .	4
4.2. Descripción del Caso General . . . . .	4
4.3. Caso de Uso de Negocio Específico CUN03 . . . . .	5
4.4. Descripción del Caso Específico . . . . .	5

## 1. Determinación del alcance

Nuestra aplicación web debe llegar a facilitar la interacción a los usuarios, dueños de felinos, con otros que estén en un rango limitado de distancia asociada a su ubicación actual captura por la aplicación para mostrar tarjetas de vista como presentación de otros felinos que se adecuen a los parámetros de edad, raza y otros más establecidos por el usuario. Facilitando así la comunicación interna en la aplicación con usuarios con los cuales se haya hecho match.

## 2. Requerimientos

### 2.1. R. Funcionales

1. El sistema debe permitir registrar un usuario nuevo.
2. El sistema debe permitir loguear al usuario.
3. El sistema debe recopilar nombre, edad, número de celular del usuario y la ubicación en tiempo real.
4. El sistema debe recopilar información sobre su felino: nombre, fotos, raza, edad.
5. El sistema debe mostrar tarjetas como presentación de otros felinos.
6. El sistema debe permitir al usuario dar like o dislike a las tarjetas de presentación.
7. El sistema debe hacer “match” con usuarios que se hayan dado mutuamente un like.
8. El sistema debe unir en un chat interno a los usuarios que tengan “match”.
9. El sistema debe permitir editar el perfil del usuario.
10. El sistema debe permitir gestionar los felinos asociados a un usuario.

### 2.2. R. No Funcionales

1. El sistema debe validar el inicio de sesión
2. El sistema debe solicitar una foto de perfil al usuario
3. El sistema debe cerrar sesión en caso de estar inactivo por 10 minutos
4. El sistema debe permitir reportar usuarios
5. El sistema debe permitir desactivar o eliminar tu usuario
6. El sistema debe tener una opción modo trabajo de fácil acceso

### 3. Reglas de negocios

Número	Regla del Negocio
Manzana	4
Naranja	10
Plátano	3

## 4. Casos de Uso

### 4.1. Caso de Uso de Negocio General

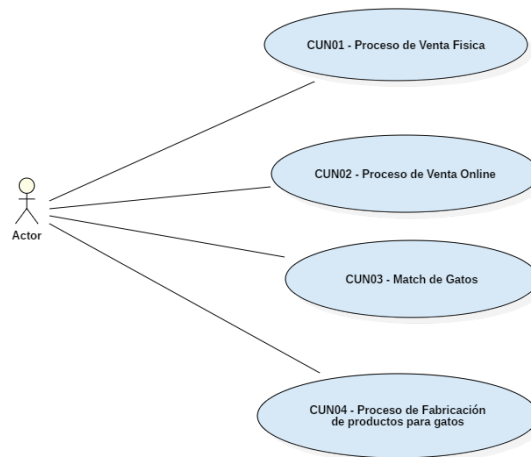


Figura 1: caso de uso de negocio general

### 4.2. Descripción del Caso General

La empresa está dedicada a la fabricación de productos para gatos, incluye también el proceso de venta al por mayor y menor de manera física o virtual. El nuevo proceso es del sistema web que facilite a las personas dueños de gatos poder encontrar pareja a sus mascotas y les permita procrear. Este sistema almacenará información relevante personal y de contacto de los usuarios y mascotas para una buena comunicación entre dueños. Los información almacenada será tratada de forma segura según la ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales.

### 4.3. Caso de Uso de Negocio Específico CUN03

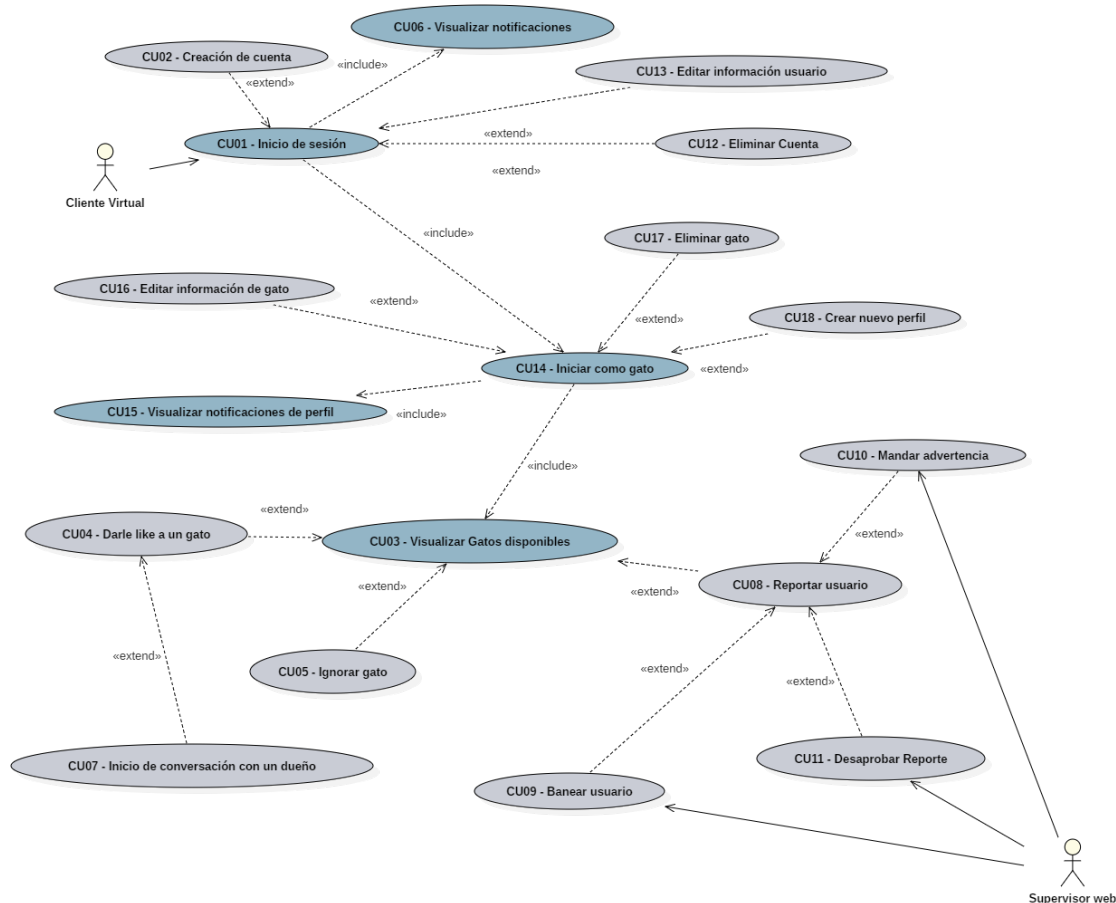


Figura 2: Caso de uso de negocio específico

#### 4.4. Descripción del Caso Específico

El sistema web para el emparejamiento de mascotas permitirá la creación de cuenta para los usuarios, una vez iniciado sesión se puede visualizar notificaciones tanto de usuario como de los perfiles de sus mascotas. Este se brindará el servicio como un adicional al negocio además de la venta de sus productos. Se ofrecen varias funcionalidades similares a las que tienen las distintas aplicaciones de citas, además de ofrecer a un usuario tener muchos perfiles, uno para cada gato que tenga y estos se mantengan independientes.