



NOMBRE DEL PROYECTO	AdoptaMe
EMPRESA	Web de Adopción de Animales
GITHUB	https://github.com/Chrisale1/ProyectoTransversalWebJava
NOMBRES DE LOS PARTICIPANTES	Christian Ekene, Kevin Zamora, José Ortiz, Gustavo Zabala y Pablo Cuella
LOCALIDAD	Castellón de la Plana
ITINERARIO	

OBJETIVO DEL PROYECTO

La aplicación desarrollada en el proyecto es una web que versa sobre la adopción de animales que se encuentran en situaciones vulnerables. El usuario encontrará información relativa a la posibilidad de conocer la situación de estos animales y ofrecer una segunda oportunidad a aquellos que necesiten ser adoptados para que puedan encontrar un hogar definitivo que les brinde la posibilidad de vivir una vida plena, sana y feliz.

Hemos escogido esta temática porque consideramos que era un prototipo de web perfecta para poder aplicar las tecnologías y metodologías aprendidas durante el curso.

ESQUEMA TÉCNICO

Esquema o diagrama de bloques de los módulos que componen el proyecto y las tecnologías empleadas en cada uno.

Para su realización, hemos utilizado las siguientes tecnologías, bibliotecas de código y/o lenguajes de programación: html5, JavaScript, java, mysql, bootstrap, gson y json.

La navegación a través de las páginas de nuestro sitio web se maneja mediante el uso de controladores servlets. Este esta compuesto por las páginas siguientes: index.jsp (P. Principal), adopción.jsp (listado de mascotas), eventos.jsp (listado actividades) y, las diferentes paginas necesarias para el registro de usuarios y la formalización de la adopción de una mascota, la transacción; El login.jsp (Inicio de sesión) y las paginas internas que “cuelgan” de este. La información mostrada y/o introducida por cada una de las páginas, es consultada y/o almacenada en la tabla correspondiente de nuestra base de datos.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Una vez formado el equipo, se ha dividido el trabajo entre los miembros de una manera responsable y coherente a lo visto y aprendido durante el curso. Analizando los puntos fuertes y débiles de cada uno de los integrantes para poder así distribuir el trabajo de una manera eficaz y garante a la finalidad del proyecto.



La implementación del proyecto, así como el correcto funcionamiento del equipo para su finalidad común; la creación de una web funcional sobre la adopción de animales se ha realizado, mediante la aplicación de metodologías ágiles. En concreto con la estrategia Kanban y la herramienta; Trello.

Por definición, las metodologías ágiles son aquellas que permiten adaptar la forma de trabajo a las condiciones del proyecto, consiguiendo flexibilidad e inmediatez en el proyecto y su desarrollo atendiendo a las circunstancias específicas del entorno.

La estrategia Kanban consiste en la elaboración de un cuadro en el que se reflejan tres columnas de tareas; pendientes, en proceso o terminadas. Este cuadro ha estado siempre al alcance de todos los miembros del equipo, evitando así la repetición de tareas o la posibilidad de que se olvide alguna de ellas.

El equipo apostó por estas metodologías para gestionar el proyecto de forma flexible, autónoma y eficaz a la vez que incrementar nuestra productividad.

EL PROYECTO

La web consta de varias páginas, en las cuales el usuario podrá conocer todas las posibilidades disponibles para tal fin; la adopción.

En primer lugar, estará la pagina principal de AdopteMe, donde se presenta la organización con sus ideales y la finalidad de dicha web. En ella presentaremos un Slimshow donde correrán algunas fotografías de los animales disponibles, así como un video de conciencia animal.

A continuación, estará la página secundaria con la funcionalidad de mostrarnos todos los animales disponibles para la adopción mediante la base de datos creada para tal fin. Estarán organizados según el tipo de animal que sea y se mostrara el nombre, la edad y la historia que le precede a cada uno. Así como no podría ser de otra manera, una imagen para cada uno.

Hemos construido una tercera página con la funcionalidad de exponer eventos donde el usuario pueda conocerlos y apuntarse a ellos para la misma finalidad, la adopción o cualquiera otra actividad de interés común.

Por último y mas importante, se ha creado un formulario de adopción para aquellas personas que estén interesadas en adoptar, puedan seguir un procedimiento adecuado en el cual deberán registrarse en nuestro sistema, dejando información y datos del propio usuario adoptante.

No olvidaremos que, en todas las páginas creadas, en el “footer” siempre se mostraran los datos de contacto propios a la organización, así como el registro de todas las redes sociales adheridas a la asociación. También un Mapa en el que el usuario podrá geolocalizarnos con rapidez y por último en el mismo “footer” hemos creado un formulario de inscripción al Newsletter para que cualquiera pueda interesarse de las últimas novedades.