

Proyecto de Evaluación

Queremos diseñar una aplicación que sirva para que los dueños de mascotas puedan exponer sus mascotas. La aplicación consiste en una red social donde los dueños pueden mostrar sus mascotas y ver las mascotas de los demás.

Un dueño tiene una serie de mascotas y una mascota tiene un único dueño.

De un dueño se querrá saber su nombre, apellidos, email, password, descripción, su teléfono de contacto y una foto.

De cada mascota se querrá saber su nombre, descripción, año de adopción, especie (perro, gato, caballo, serpiente...) y una imagen.

Un dueño se podrá registrar en la aplicación utilizando un formulario de registro a través del navbar.

En la página principal se verá un listado con todos los dueños que existen en la base de datos.

En cualquier momento podremos volver a la web principal pulsando sobre su enlace en el navbar.

Para ver las mascotas de un dueño, pulsaremos sobre el correspondiente dueño en la ventana principal, y nos llevará una vista del perfil completo del dueño con un listado de todas sus mascotas. Se podrá ver toda la información de todas las mascotas que tiene.

Un dueño no se podrá editar ni eliminar.

Para añadir una nueva mascota, en el navbar habrá un enlace que nos llevará a un formulario para añadir una nueva mascota. Para asociar esta mascota al dueño, se obtendrá de la URL del navegador el id del dueño a quien pertenece esa mascota.

Una mascota se podrá editar. Para editar una mascota, en la misma vista donde se listan las mascotas de un dueño, existirá un botón "Editar" para poder editar la información de la mascota. Si se pulsa, se vuelcan los datos de la mascota en una vista nueva donde se podrá modificar esa información. La imagen de la mascota no se podrá editar.

Una mascota se podrá eliminar. Para eliminar una mascota, en la misma vista donde se listan las mascotas de un dueño, existirá un botón "Eliminar" para poder eliminar la información de esa mascota. Si se pulsa se eliminará la información de esa mascota de la base de datos.

Dado este modelo de negocio se pide:

- Diseño entidad-relación de la base de datos que permite almacenar todos los datos mencionados anteriormente.
- Creación de la base de datos basada en el modelo entidad-relación diseñado.
- Crear el proyecto Node con:

- o La estructura del proyecto Node.
- o Las librerías necesarias: mysql, multer, nodemon, bcrypt.
- o Crear las rutas necesarias para desarrollar las acciones que se van a realizar.
- o Crear los controladores necesarios para desarrollar las acciones que se van a realizar.
- o La estructura de carpetas necesaria para almacenar las imágenes tanto del dueño como de las mascotas.

Para la evaluación se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- El diseño del modelo entidad-relación debe ajustarse a lo descrito, acorde con los ejercicios resueltos en clase.
- Implementación de la base de datos correcta, acorde con el modelo E-R y el temario visto en clase.
- Implementación en Node de las rutas y controladores necesarios para poder desarrollar la aplicación.
- El correcto manejo de la información tanto en el front como en el back, acorde con lo visto en clase.
- Calidad y uso de las herramientas y librerías impartidas en clase para los estilos de la interfaz web.
- La interfaz deberá contar con una vista de escritorio y móvil.

Proceso de evaluación:

El proyecto deberá ser presentado y justificado a los docentes. Explicando la implementación y cómo se ha llevado a cabo y respondiendo a las preguntas pertinentes que realicen los docentes.

La evaluación se supera realizando el desarrollo descrito y respondiendo correctamente a las cuestiones planteadas.

Este proyecto se puede realizar únicamente de forma individual y sin ayuda por parte de personas internas o externas al bootcamp o por parte de inteligencias artificiales generativas. Cualquier duda sobre la autoría del proyecto supondrá que el estudiante no superará el bootcamp, por lo que no obtendrá el título de superación.

La cámara deberá estar activa en todo momento durante la evaluación.

Extra:

Existen muchas mejoras que se pueden incluir al proyecto: edición de la información de cada dueño, un buscador de mascotas por especie, mejoras en el aspecto visual de la página, crear una vista con todas las mascotas, crear la vista de tablet, borrado lógico de los distintos datos...

En caso de que un alumno alcance todos los objetivos marcados en el tiempo del que dispone para desarrollar la práctica, se recomienda almacenar una copia de ese proyecto completo e ir añadiendo nuevas funcionalidades y mejoras. Se valorará cualquier mejora que el alumno haga siempre que esté bien implementada, acorde con el contenido visto en clase y sea debidamente justificada respondiendo a preguntas sobre cómo se ha llevado a cabo y explicando el código utilizado.

Consejo:

De cara a la maquetación de la web, se recomienda buscar imágenes que tengan un tamaño uniforme. En caso de que las imágenes tengan diferentes tamaños las imágenes no se van a mostrar de forma homogénea. El primer paso del proyecto debe ser localizar la fuente de imágenes que vamos a usar, y que tengan todas las imágenes un tamaño fijo y una estética acorde con lo que queremos hacer.