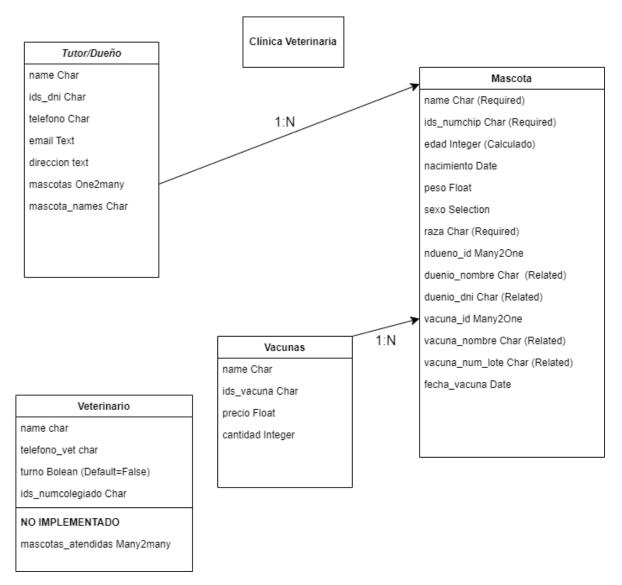
# Práctica: Desarrollo de un módulo o aplicación para Odoo

Por: David Gonzalo Barroso

Curso: DA2D1E

Profesor: José María Portillo

# A. Definición de la aplicación



**Tutor/Dueño(duenio):** El modelo que guarda la información del dueño de la mascota con los datos básicos esenciales para contactarlo (teléfono, email, dirección), datos personales para reconocerlo (nombre, DNI), y las respectivas mascotas que tiene registradas en la clínica bajo su nombre. Se relaciona con el modelo de mascota, un dueño es capaz de tener múltiples mascotas, pero las mascotas solo pueden tener un dueño, de las mascotas recogemos su id y el nombre.

El modelo de duenio está pensado para complementar a mascotas, haciendo uso de intercambio de información entre ambas y mostrando fácilmente cuantas mascotas tiene un mismo dueño.

### Campos:

Name – nombe del dueño de tipo Char.

lds dni – DNI del dueño para que exista un identificador único tipo Char.

Teléfono – teléfono del duelo tipo Char.

Email – correo electrónico del dueño tipo Text.

Dirección – dirección de vivienda del dueño tipo Text.

Mascotas – campo que representa la relación con el modelo mascota One2many.

Mascota\_name – campo que contiene el nombre de la mascota de tipo Char, se usa de forma dinámica gracias a la relación no se usa related si no compute para probar.

**Mascota:** El modelo de mascota guarda la información de los animales de la clínica la información básica de identificación (nombre y número de chip), información médica relevante (edad, nacimiento, peso, sexo, raza), información del dueño a cargo, si tiene uno (nombre, DNI) y las vacunas que la mascota tiene en regla (nombre de la vacuna, numero del lote de la vacuna, fecha de la vacunación). Mascota se relaciona con los modelos de duenio y vacunas, para acceder de forma dinámica a la información de ambos y relacionarlo con las mascotas. Una mascota solo puede tener un dueño, y una mascota puede tener múltiples vacunas.

El modelo mascotas está pensado para registrar lo importante de cada mascota, enlazar esa información al dueño de la mascota para rápida identificación y además llevar registro de las vacunas puestas en el centro acorde con el calendario de vacunación.

#### Campos:

Name – nombe de la mascota de tipo Char es obligatoria.

Ids\_numchip – número del chip de la mascota identificador único tipo Char es obligatoria.

Edad – campo calculado relacionado con nacimiento de tipo Integer.

Nacimiento – fecha de nacimiento de la mascota de tipo Date, se usa para calcular la edad.

Peso – peso de la mascota en kilogramos tipo Float.

Sexo – sexo de la mascota si no es hermafrodita tipo selección con opciones masculino y femenino.

Raza – raza específica del animal tipo char es obligatoria.

Ndueno id – relación de Many2One entre mascota y duenio.

Duenio\_nombre – nombre del dueño tipo Char relacionado mediante la relación Ndueno id para extraer el campo name de duenio.

Duenio\_dni – DNI del dueño tipo Char relacionado mediante la relación Ndueno\_id para extraer el campo ids\_dni de duenio.

Vacuna id – relación de Many2One entre mascota y vacunas.

Vacuna\_nombre – nombre de la vacuna tipo Char relacionado mediante la relación Vacuna id para extraer el campo name de vacunas.

Vacuna\_num\_lote – número del lote de la vacuna tipo Char relacionado mediante la relación Vacuna\_id para extraer el campo ids\_vacuna de vacunas.

Fecha\_vacuna – campo exclusivo de la mascota que determina cuando fue vacunada tipo Date.

**Vacunas:** El modelo vacunas guarda la información de las vacunas en la clínica, por el nombre y número del lote, también guarda información del precio de cada vacuna y la cantidad en la clínica. Se relaciona con mascota siendo que una mascota puede tener múltiples vacunas.

Vacunas tiene la función útil de ser algo de la clínica tiene registros para poder buscar lotes concretos por si existe algún defecto y controlar la cantidad por si fuera necesario su reposición.

#### Campos:

Name – nombre de la vacuna tipo Char.

Ids\_vacuna – número del lote de la vacuna tipo Char, mascotas buscara este campo.

Precio – precio de la vacuna tipo Float.

Cantidad – cantidad de vacunas en la clínica tipo Integer.

**Veterinario:** El modelo veterinario guarda el nombre del veterinario, su numero de colegiado, el turno en el cual trabaja y un teléfono de contacto. No se relaciona con ningún modelo de forma práctica, pero en código y planificación estaba pensado para que existiera una relación de Many2many con mascota porque muchos veterinarios pueden tener múltiples mascotas y viceversa.

En el código existe la relación, pero nunca es utilizada, por eso se menciona en el documento y en el esquema pues existe, aunque no se utilice.

# Campos:

Name – nombre del veterinario tipo Char.

Teléfono vet – teléfono del veterinario tipo Char.

Turno – turno del veterinario en defecto falso para indicar que no tiene turno de tarde tipo Bolean.

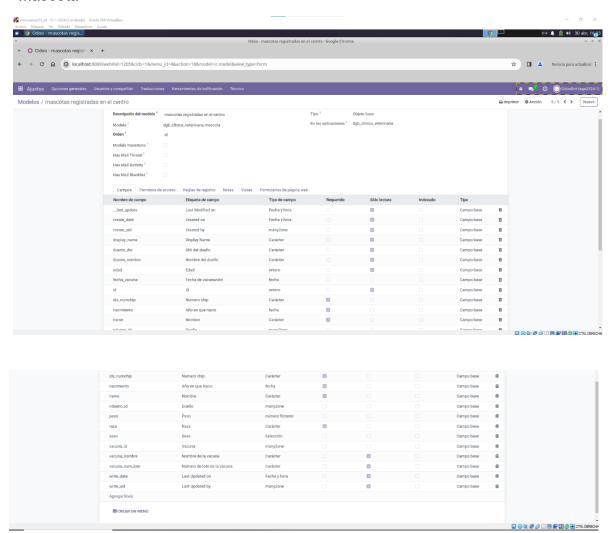
lds\_numcolegiado - número de colegiado del veterinario tipo Char.

Mascotas\_atendidas – pensado para listar las mascotas a cargo de cada veterinario relación Many2many.

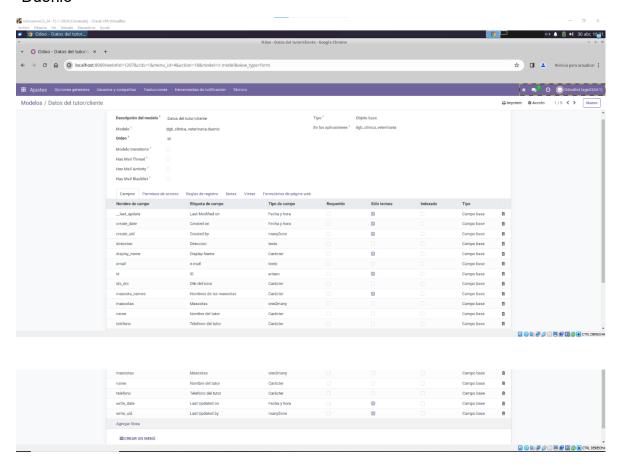
### B. Codificación de los modelos

Menú técnico vista de los modelos:

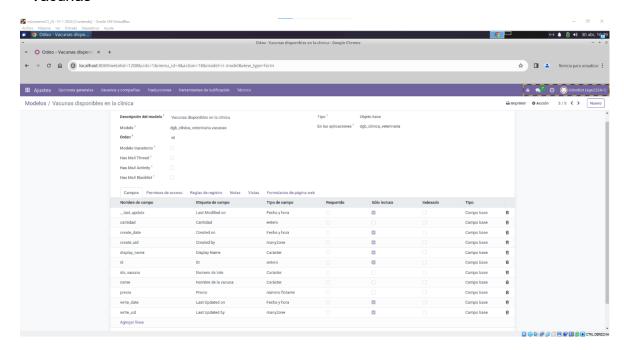
#### -Mascota



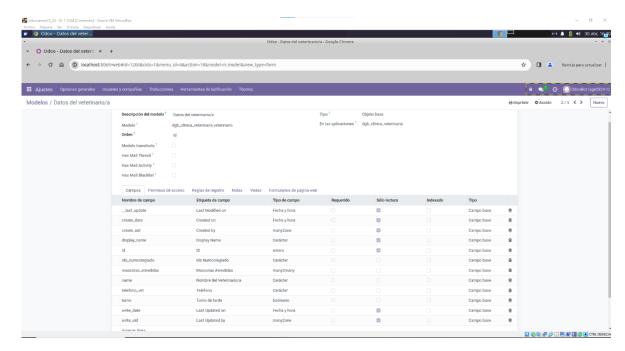
#### -Duenio



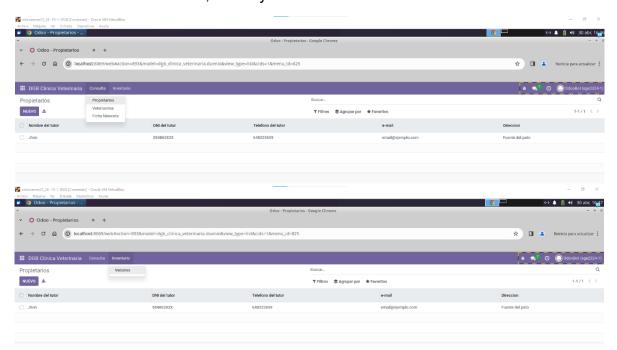
#### -Vacunas



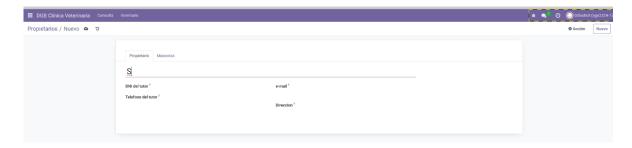
#### -Veterinario



# C. Elementos de menú, vistas y acciones



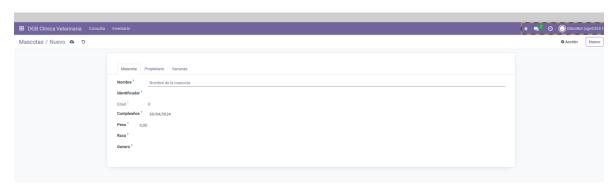
# Dueño:



# Vacuna:



# Mascota:



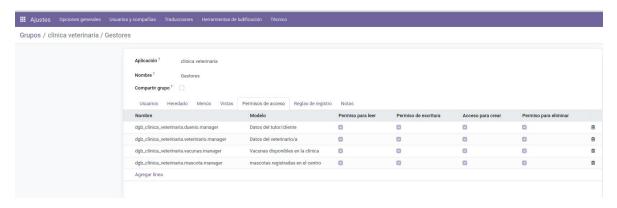


### Veterinario:

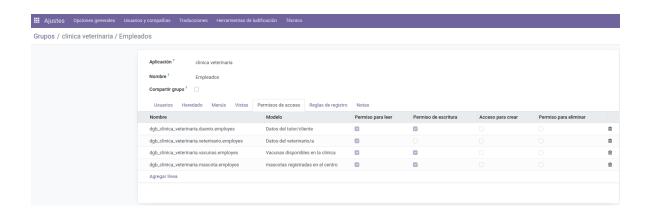


D. Seguridad. Usuarios y Grupos. Permisos de grupos y usuarios

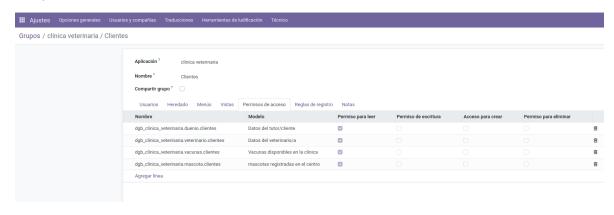
# Grupo gestor:



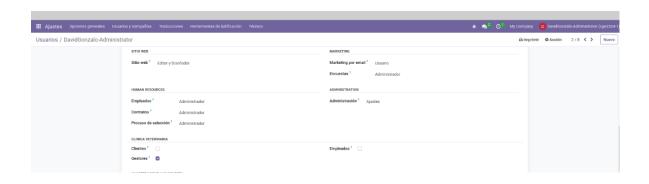
# Grupo empleado:

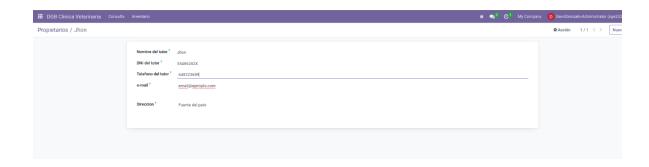


# Grupo cliente:

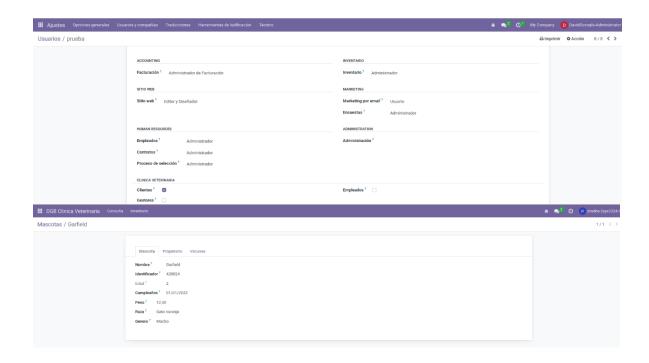


# Usuario gestor:



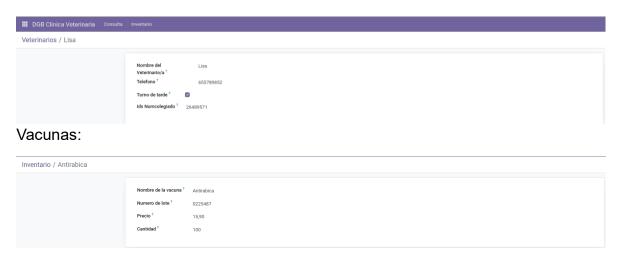


# Usuario cliente:

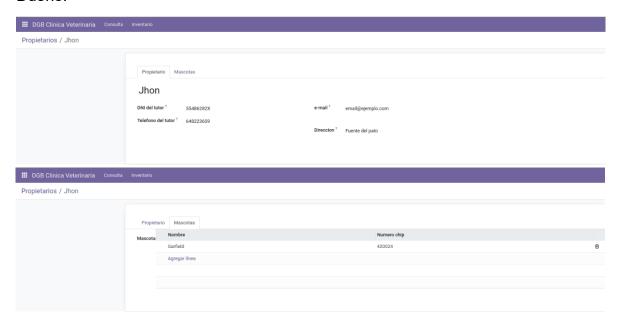


# E. Datos de prueba

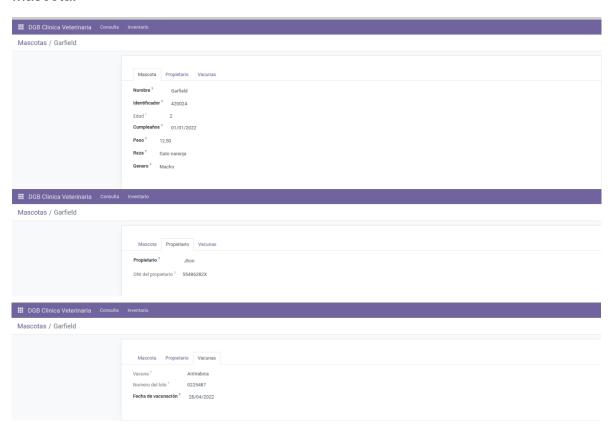
# Veterinario:



### Dueño:



# Mascota:



## F. Opciones adicionales

- -Campos calculados => Edad en el modelo de mascota se calcula dependiendo de la fecha introducida en nacimiento y comparándola con el día actual para dar una edad actualizada. Puedes verlo en el código, en las imágenes y al crear una nueva mascota.
- -Uso de notebook y de page en las vistas, además de intentar usar estilos en la tabla de dueño que muestra las mascotas bajo su cargo. Puedes verlo en las imágenes y el código.
- -Creación de una relación Many2many (aunque no se usa, existe y el código lo reconoce). Puedes verlo en las imágenes.