

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA SEDE DE FUSAGASUGÁ

FACULTAD DE INGENIERÍA

INGENIERÍA DE SISTEMAS

6° SEMESTRE



UDEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA

**IMPLEMENTACIÓN Y DESARROLLO DE APLICACIÓN WEB PARA LA
GESTIÓN DE SOLICITUDES PARA LA ADOPCIÓN DE MASCOTAS: PETS'**

HOME

INGENIERÍA DE SOFTWARE II– GRUPO 601

COMUNICACIÓN DE DATOS I- GRUPO 602

**PRESENTADO POR: ANGIE ALEJANDRA CHIPATECUA ZARATE, DUVER
ALEXANDER MELO MENDIVELSO Y OSCAR DAVID SABOGAL MORENO.**

**DOCENTES: ROSALBA ROZO CABALLERO Y
JOSE FERNANDO SOTELO CUBILLOS.**

FUSAGASUGÁ - CUNDINAMARCA – COLOMBIA

2020 – II

Tabla De Contenido

RESUMEN.....	1
SUMMARY	3
INTRODUCCIÓN.....	5
JUSTIFICACIÓN	6
OBJETIVOS	7
OBJETIVO GENERAL.....	7
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
ANÁLISIS Y PLANIFICACIÓN.....	8
GESTIÓN Y CONVIVENCIA DEL EQUIPO DE TRABAJO	8
IMPLEMENTACIÓN INGENIERÍA DE REQUERIMIENTOS	8
FASES DE RECOLECCIÓN DE REQUERIMIENTOS DE PETS' HOME	8
<i>Fase 1: Identificar problema</i>	<i>8</i>
<i>Fase 2: Identificación de Stakeholder's.....</i>	<i>10</i>
<i>Fase 3: Obtención hipotética de requerimientos de los Stakeholder's identificados</i>	<i>10</i>
<i>Fase 4: Listar requerimientos.....</i>	<i>11</i>
<i>Fase 5: Separar requerimientos</i>	<i>12</i>
<i>Fase 6: Levantamiento de requerimientos</i>	<i>14</i>
<i>Fase 7: Negociar y aprobar.....</i>	<i>21</i>
<i>Fase 8: Trazabilidad</i>	<i>21</i>

ESTIMACIÓN DE HISTORIAS DE USUARIO	21
PLAN DE ENTREGA	22
<i>Tiempo calendario</i>	22
<i>Esfuerzo de desarrollo</i>	22
<i>Plan de entrega</i>	24
<i>Cuadro de entregables</i>	25
IDENTIFICACIÓN DE ACTIVIDADES, ALCANCE Y COSTOS.....	30
ANÁLISIS DE LA PROPUESTA.....	30
ALCANCES.....	31
COSTOS.....	31
REUNIONES DIARIAS DE SEGUIMIENTO	32
ACTIVIDADES POR UTILIZAR	32
PLANEACIÓN DEL PROYECTO	32
<i>Plan conceptual</i>	32
<i>Plan de negocios</i>	35
<i>Plan técnico</i>	36
DISEÑO	40
METÁFORAS DEL SISTEMA.....	40
PROPUESTAS DE INTERFACES.....	41
<i>NORMAS ISO 25010</i>	41
IMPLEMENTACIÓN DE ITERACIONES.....	43

ASIGNACIÓN DE ROLES	43
PLAN DE PRIMERA ITERACIÓN	45
TAREAS DE INGENIERÍA	46
DESCRIPCIÓN DE TAREAS DE INGENIERÍA.....	47
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	47
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	48
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	50
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	51
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	51
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	52
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	53
PROPUESTA DE DISEÑO PARA LA BASE DE DATOS.....	53
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	58
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	59
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	60
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	61
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	62
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	63
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	64
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	65
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	66
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	67

MANEJO DE TARJETAS CRC.....	67
PRUEBAS DE ACEPTACIÓN: PRIMERA ITERACIÓN	68
DESCRIPCIÓN PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	73
RESULTADOS PRIMERA ITERACIÓN	77
BITÁCORA DE REUNIONES DE PRIMERA ITERACIÓN	77
PLAN DE SEGUNDA ITERACIÓN.....	80
TAREAS DE INGENIERÍA	80
DESCRIPCIÓN DE TAREAS DE INGENIERÍA.....	82
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	<i>82</i>
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	<i>83</i>
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	<i>84</i>
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	<i>85</i>
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	<i>86</i>
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	<i>87</i>
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	<i>87</i>
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	<i>88</i>
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	<i>89</i>
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	<i>90</i>
EVIDENCIAS DE REALIZACIÓN DE LA TAREA	91
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	<i>92</i>
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	<i>93</i>
<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	<i>94</i>

<i>Evidencias de realización de la tarea</i>	95
<i>Evidencias de realización de tarea</i>	96
<i>Evidencias de realización de tarea</i>	97
<i>Evidencias de realización de tarea</i>	97
<i>Evidencias de realización de tarea</i>	98
<i>Evidencias de realización de tarea</i>	100
<i>Evidencias de realización de tarea</i>	101
<i>Evidencias de realización de tarea</i>	104
MANEJO DE TARJETAS CRC.....	106
PRUEBAS DE ACEPTACIÓN: SEGUNDA ITERACIÓN	108
DESCRIPCIÓN PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	109
RESULTADOS SEGUNDA ITERACIÓN	117
BITÁCORA DE REUNIONES DE PRIMERA ITERACIÓN	117
REFERENCIAS	119
ANEXOS	121

Índice De Tablas
Tabla 1. Tabla de técnica de interacción de stakeholder's	10
Tabla 2. Historia de usuario n° 1	14
Tabla 3. Historia de usuario n° 2.....	14
Tabla 4. Historia de usuario n° 3.....	15
Tabla 5. Historia de usuario n° 4.....	15
Tabla 6. Historia de usuario n° 5.....	15
Tabla 7. Historia de usuario n° 6.....	16
Tabla 8. Historia de usuario n° 7.....	16
Tabla 9. Historia de usuario n° 8.....	17
Tabla 10. Historia de usuario n° 9.....	17
Tabla 11. Historia de usuario n° 10.....	17
Tabla 12. Historia de usuario n° 11.....	18
Tabla 13. Historia de usuario n° 12.....	18
Tabla 14. Historia de usuario n° 13.....	19
Tabla 15. Historia de usuario n° 14.....	19
Tabla 16. Historia de usuario n° 15.....	19
Tabla 17. Historia de usuario n° 16.....	20
Tabla 18. Historia de usuario n° 17.....	20
Tabla 19. Estimación historias de usuario	21
Tabla 20. Tiempo calendario	22
Tabla 21. Esfuerzo de desarrollo	23
Tabla 22. Plan de entrega.....	24
Tabla 23. Historial de versiones por Historias de Usuarios.....	25

Tabla 24. Historial de seguimiento de iteraciones	26
Tabla 25. Historial de ejecución de pruebas de aceptación	26
Tabla 26. Historia de seguimiento de entrega final	28
Tabla 27. Ficha técnica del software	35
Tabla 28. Plan técnico.....	37
Tabla 29. Asignación de roles.....	43
Tabla 30. Historias de usuario de primera iteración	45
Tabla 31. Tareas de ingeniería	46
Tabla 32. Tarea 1-Primera iteración	47
Tabla 33. Tarea 2-Primera iteración	47
Tabla 34. Tarea 3-Primera iteración	49
Tabla 35. Tarea 4-Primera iteración	50
Tabla 36. Tarea 5-Primera iteración	51
Tabla 37. Tarea 6-Primera iteración	51
Tabla 38. Tarea 7-Primera iteración	52
Tabla 39. Tarea 8-Primera iteración	57
Tabla 40. Tarea 9-Primera iteración	58
Tabla 41. Tarea 10-Primera iteración	59
Tabla 42. Tarea 11-Primera iteración	60
Tabla 43. Tarea 12-Primera iteración	61
Tabla 44. Tarea 13-Primera iteración	62
Tabla 45. Tarea 14-Primera iteración	62
Tabla 46. Tarea 15-Primera iteración	63
Tabla 47. Tarea 16-Primera iteración	64

Tabla 48. Tarea 17-Primera iteración	64
Tabla 49. Tarea 18-Primera iteración	65
Tabla 50. Tarea 19-Primera iteración	66
Tabla 51. Tarea 20-Primera iteración	66
Tabla 52. Tarjeta CRC de la clase header.....	67
Tabla 53. Tarjeta CRC de la clase footer.....	67
Tabla 54. Tarjeta CRC de la clase principal	67
Tabla 55. Tarjeta CRC de la clase Adopta.....	68
Tabla 56. Tarjeta CRC de la clase Adoptados	68
Tabla 57. Tarjeta CRC de la clase Contactenos.....	68
Tabla 58. Tarjeta CRC de la clase Preguntas.....	69
Tabla 59. Tarjeta CRC de la clase Iniciar sesión	69
Tabla 60. Tarjeta CRC de la clase Adopta_esp	70
Tabla 61. Tarjeta CRC de la clase Quienes somos	70
Tabla 62. Tarjeta CRC de la clase Salir.....	70
Tabla 63. Tarjeta CRC de la clase Actualizar usuario	70
Tabla 64. Tarjeta CRC de la clase Estadísticas	71
Tabla 65. Tarjeta CRC de la clase Registrar	71
Tabla 66. Tarjeta CRC de la clase Administrar	71
Tabla 67. Tarjeta CRC de la clase Solicitudes.....	72
Tabla 68. Tarjeta CRC de la clase Adoptados	72
Tabla 69. Tarjeta CRC de la clase Manual tecnico.....	72
Tabla 70. Tarjeta CRC de la clase Salir administrador.....	73
Tabla 71. Pruebas de aceptación: Primera iteración	73

Tabla 72. Caso de prueba ingreso al aplicativo web.....	73
Tabla 73. Caso de prueba de ingreso a cada sección	74
Tabla 74. Caso de prueba ingreso a la sección	74
Tabla 75. Caso de prueba enviar solicitud de adopción	74
Tabla 76. Caso de prueba Mostrar mascota	75
Tabla 77. Caso de prueba ingreso a la sección	75
Tabla 78. Caso de prueba ingreso a la sección	75
Tabla 79. Caso de prueba envío de mensaje	75
Tabla 80. Caso de prueba ingreso a la sección	76
Tabla 81. Caso de prueba mostrar mascota	76
Tabla 82. Caso de prueba ingreso a la sección	76
Tabla 83. Primer reunión primera iteración.....	77
Tabla 84. Segunda reunión primera iteración	77
Tabla 85. Tercera reunión primera iteración	78
Tabla 86. Cuarta reunión primera iteración	78
Tabla 87. Quinta reunión primer iteración.....	78
Tabla 88. Sexta reunión primera iteración	79
Tabla 89. Séptima reunión primera iteración.....	79
Tabla 90. Segunda iteración.....	80
Tabla 91. Tareas de ingeniería segunda iteración.....	80
Tabla 92. Tarea 21-Segunda iteración	82
Tabla 93. Tarea 22-Segunda iteración	82
Tabla 94. Tarea 23-Segunda iteración	83
Tabla 95. Tarea 24-Segunda iteración	84

Tabla 96. Tarea 25-Segunda iteración	85
Tabla 97. Tarea 26-Segunda iteración	86
Tabla 98. Tarea 27-Segunda iteración	87
Tabla 99. Tarea 28-Segunda iteración	87
Tabla 100. Tarea 29-Segunda iteración	88
Tabla 101. Tarea 30-Segunda iteración	88
Tabla 102. Tarea 31-Segunda iteración	89
Tabla 103. Tarea 32-Segunda iteración	90
Tabla 104. Tarea 33-Segunda iteración	90
Tabla 105. Tarea 34-Segunda iteración	91
Tabla 106. Tarea 35-Segunda iteración	92
Tabla 107. Tarea 36-Segunda iteración	92
Tabla 108. Tarea 37-Segunda iteración	93
Tabla 109. Tarea 38-Segunda iteración	94
Tabla 110. Tarea 39-Segunda iteración	95
Tabla 111. Tarea 40-Segunda iteración	95
Tabla 112. Tarea 41-Segunda iteración	96
Tabla 113. Tarea 42-Segunda iteración	96
Tabla 114. Tarea 43-Segunda iteración	97
Tabla 115. Tarea 44-Segunda iteración	97
Tabla 116. Tarea 45-Segunda iteración	98
Tabla 117. Tarea 46-Segunda iteración	99
Tabla 118. Tarea 47-Segunda iteración	99
Tabla 119. Tarea 48-Segunda iteración	99

Tabla 120. Tarea 49-Segunda iteración	100
Tabla 121. Tarea 50-Segunda iteración	101
Tabla 122. Tarea 51-Segunda iteración	102
Tabla 123. Tarea 52-Segunda iteración	102
Tabla 124. Tarea 53-Segunda iteración	102
Tabla 125. Tarea 55-Segunda iteración	103
Tabla 126. Tarea 56-Segunda iteración	104
Tabla 127. Tarea 57-Segunda iteración	104
Tabla 128. Tarea 58-Segunda iteración	105
Tabla 129. Tarea 59-Segunda iteración	105
Tabla 130. Tarea 60-Segunda iteración	105
Tabla 131. Tarea 61-Segunda iteración	106
Tabla 132. Tarea 62-Segunda iteración	106
Tabla 133. Tarea 63-Segunda iteración	106
Tabla 134. Tarjeta CRC de la clase Estadística_Admin	106
Tabla 135. Tarjeta CRC de la clase Administrar_Mascotas	107
Tabla 136. Pruebas de aceptación: Segunda iteración	108
Tabla 137. Caso de prueba validar rol	109
Tabla 138. Caso de prueba Registrar datos erróneos	109
Tabla 139. Caso de prueba Registrar datos repetidos	109
Tabla 140. Caso de prueba datos correctos.....	109
Tabla 141. Caso de prueba campos vacíos	110
Tabla 142. Caso de prueba Iniciar sesión con datos erróneos	110
Tabla 143. Caso de prueba campos vacíos	110

Tabla 144. Caso de prueba Inicio correcto de sesión	111
Tabla 145. Caso de prueba ingreso a la sección	111
Tabla 146. Caso de prueba visualización de datos	111
Tabla 147. Caso de prueba ingreso a la sección	111
Tabla 148. Caso de prueba registro incorrecto de mascota	112
Tabla 149.Caso de prueba campos vacíos	112
Tabla 150. Caso de prueba Registrar datos repetidos	112
Tabla 151. Caso de prueba Registro correcto de mascota	112
Tabla 152. Caso de prueba Visualización de información	113
Tabla 153. Caso de prueba Modificación correcta de mascota	113
Tabla 154. Caso de prueba Campos vacíos	113
Tabla 155. Caso de prueba Registrar datos erróneos	114
Tabla 156. Caso de prueba Registrar datos repetidos	114
Tabla 157. Caso de prueba Eliminación correcta de mascota	114
Tabla 158. Caso de prueba Traslado de mascota.....	114
Tabla 159. Caso de prueba Guardar información	115
Tabla 160. Caso de prueba Modificación información.....	115
Tabla 161. Caso de prueba Eliminación información.....	115
Tabla 162. Caso de prueba Pruebas respecto a historia nº 11, 12 y 13.....	115
Tabla 163. Caso de prueba Visualización sistema.....	116
Tabla 164. Caso de prueba Disponibilidad por un periodo de tiempo	116
Tabla 165. Caso de prueba Manejo del sistema.....	116
Tabla 166. Caso de prueba Implementar manuales	117
Tabla 167. Primer reunión segunda iteración	117

Tabla 168. Segunda reunión segunda iteración	117
Tabla 169. Tercera reunión segunda iteración	118
Tabla 170. Cuarta reunión segunda iteración	118
Tabla 171. Quinta reunión segunda iteración	118

Tabla De Figuras

FIGURA 1. ÁMBITOS DE ESTUDIO DE POBLACIÓN. (FUENTE PROPIA)	9
FIGURA 2. EVIDENCIA REUNIÓN DEL EQUIPO DE TRABAJO. (FUENTE PROPIA).....	32
FIGURA 3. PLANO EN SEGUNDA DIMENSIÓN DEL ÁREA DE TRABAJO Y SUS ELEMENTOS. (FUENTE PROPIA).....	33
FIGURA 4. PLANO EN SEGUNDA DIMENSIÓN DEL DIAGRAMA DE DISTRIBUCIÓN ENTRE PETS' HOME Y LOS CLIENTES. (FUENTE PROPIA)	34
FIGURA 5. PLANO EN SEGUNDA DIMENSIÓN DE LA INSTALACIÓN ELÉCTRICA DEL ÁREA DE TRABAJO DE PETS' HOME. (FUENTE PROPIA).....	34
FIGURA 6. PLAN DE PRIMERA ITERACIÓN. (FUENTE PROPIA)	45
FIGURA 7. EVIDENCIA REUNIÓN DEL EQUIPO DE TRABAJO. (FUENTE PROPIA).....	47
FIGURA 8. PROPUESTA LOGOTIPO PETS' HOME. (FUENTE PROPIA).....	48
FIGURA 9. PROPUESTA INTERFAZ INICIO. (FUENTE PROPIA)	49
FIGURA 10. EVIDENCIA CODIFICACIÓN. (FUENTE PROPIA)	50
FIGURA 11. EVIDENCIA CODIFICACIÓN. (FUENTE PROPIA)	51
FIGURA 12. HEADER DE LA SECCIÓN PRINCIPAL. (FUENTE PROPIA).....	51
FIGURA 13. FOOTER DE LA SECCIÓN PRINCIPAL. (FUENTE PROPIA)	51
FIGURA 14. BOCETO DE POSIBLE BASE DE DATOS. (FUENTE PROPIA)	52
FIGURA 15. MODELO ENTIDAD-RELACIÓN DEL PROYECTO PROPUESTO. (FUENTE PROPIA).....	53
FIGURA 16. DIAGRAMA RELACIONAL EN EL GESTOR DE BASE DE DATOS. (FUENTE PROPIA)	54
FIGURA 17. EVIDENCIA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA BASE DE DATOS. (FUENTE PROPIA)	54

FIGURA 18. DICCIONARIO DE DATOS, TABLA ADOPTADOS. (FUENTE PROPIA)	55
FIGURA 19. DICCIONARIO DE DATOS, TABLA CATEGORÍA_MASCOTA. (FUENTE PROPIA)	55
FIGURA 20. DICCIONARIO DE DATOS, TABLA COLOR. (FUENTE PROPIA)	55
FIGURA 21. DICCIONARIO DE DATOS, TABLA ESTADO. (FUENTE PROPIA)	55
FIGURA 22. DICCIONARIO DE DATOS, TABLA MASCOTAS. (FUENTE PROPIA)	56
FIGURA 23. DICCIONARIO DE DATOS, TABLA RAZA. (FUENTE PROPIA)	56
FIGURA 24. DICCIONARIO DE DATOS, TABLA ROL. (FUENTE PROPIA)	56
FIGURA 25. DICCIONARIO DE DATOS, TABLA SEXO. (FUENTE PROPIA)	56
FIGURA 26. DICCIONARIO DE DATOS, TABLA TAMAÑO. (FUENTE PROPIA)	57
FIGURA 27. DICCIONARIO DE DATOS, TABLA USUARIO. (FUENTE PROPIA)	57
FIGURA 28. PROTOTIPO SECCIÓN ADOPTA. (FUENTE PROPIA)	58
FIGURA 29. IMPLEMENTACIÓN SECCIÓN ADOPTA. (FUENTE PROPIA)	59
FIGURA 30. INFORMACIÓN PARA LAS MASCOTAS. (FUENTE PROPIA)	60
FIGURA 31. EVIDENCIA REUNIÓN PROYECTO. (FUENTE PROPIA).....	61
FIGURA 32. SECCIÓN QUIENES SOMOS. (FUENTE PROPIA).....	62
FIGURA 33. EVIDENCIA SECCIÓN CONTÁCTANOS. (FUENTE PROPIA).....	63
FIGURA 34. EVIDENCIA CODIFICACIÓN. (FUENTE PROPIA)	64
FIGURA 35. BOCEO SECCIÓN ADOPTADOS. (FUENTE PROPIA).....	65
FIGURA 36. IMPLEMENTACIÓN SECCIÓN ADOPTADOS. (FUENTE PROPIA)	66
FIGURA 37. SECCIÓN PREGUNTAS FRECUENTES. (FUENTE PROPIA)	67
FIGURA 38. PLAN DE SEGUNDA ITERACIÓN. (FUENTE PROPIA)	80

FIGURA 39. ROLES DEL APLICATIVO. (FUENTE PROPIA)	82
FIGURA 40. TABLA DE ROL. (FUENTE PROPIA).....	83
FIGURA 41. ALGUNOS PRIVILEGIOS DE LOS ROLES. (FUENTE PROPIA).....	84
FIGURA 42. PRIVILEGIOS ROL DE ADMINISTRADOR. (FUENTE PROPIA)	85
FIGURA 43. PROTOTIPO DE REGISTRO DE USUARIO. (FUENTE PROPIA)	86
FIGURA 44. PROTOTIPO DE LOGIN. (FUENTE PROPIA)	86
FIGURA 45. DESARROLLO DE LOGIN. (FUENTE PROPIA).....	87
FIGURA 46. ALGUNOS ATRIBUTOS DEL USUARIO. (FUENTE PROPIA).....	87
FIGURA 47. DESARROLLO DEL REGISTRO DE USUARIO. (FUENTE PROPIA)	88
FIGURA 48. ALMACENAMIENTO DE INFORMACIÓN ALEATORIO EN EL REGISTRO. (FUENTE PROPIA)...	89
FIGURA 49. ENCRIPCIÓN DE CONTRASEÑAS EN EL PROYECTO. (FUENTE PROPIA)	90
FIGURA 50. BLOQUEO DE VISUALIZACIÓN. (FUENTE PROPIA).....	90
FIGURA 51. PROTOTIPO ESTADÍSTICAS. (FUENTE PROPIA).....	91
FIGURA 52. DESARROLLO DEL MÓDULO ESTADÍSTICAS. (FUENTE PROPIA).....	92
FIGURA 53. VISUALIZACIÓN DE GRÁFICA. (FUENTE PROPIA).....	93
FIGURA 54. PROTOTIPO REGISTRO DE MASCOTAS. (FUENTE PROPIA).....	94
FIGURA 55. DESARROLLO MÓDULO REGISTRO MASCOTAS. (FUENTE PROPIA)	95
FIGURA 56. EXTRACCIÓN DE INFORMACIÓN. (FUENTE PROPIA).....	96
FIGURA 57. ALERTA ANTES DE ALMACENAR DATOS. (FUENTE PROPIA).....	97
FIGURA 58. PROTOTIPO MÓDULO ADMINISTRADOR. (FUENTE PROPIA)	97
FIGURA 59. IMPLEMENTACIÓN MÓDULO ADMINISTRADOR. (FUENTE PROPIA)	98

FIGURA 60. PROTOTIPO MÓDULO ADOPTADOS. (FUENTE PROPIA)	100
FIGURA 61. PROGRAMACIÓN MÓDULO ADOPTADOS. (FUENTE PROPIA)	101
FIGURA 62. HERRAMIENTAS POR UTILIZAR PARA SUBIR DATOS. (FUENTE PROPIA)	104
FIGURA 63. MUESTRA DE ALGUNAS DE LAS REUNIONES REALIZADAS POR EL EQUIPO. (FUENTE PROPIA)	
.....	121
FIGURA 64. USO DE LA APLICACIÓN TRELLO COMO ORGANIZADOR DE TAREAS. (FUENTE PROPIA) ...	121

Resumen

Pets' Home es una aplicación web que se encargará de realizar una optimización y gestión en cuanto al desarrollo de los procesos de registro y solicitud de adopción, referentes a las mascotas de un centro de adopciones específico en el sector de Fusagasugá, facilitando, así, el control y servicio tanto a sus clientes como a los agentes que se encargan de administrarlo. Dicho software se basará en diferentes modelos y metodologías que garantizarán un estándar de calidad, seguridad y demás características que se encontrarán inmersas en el producto, de forma simultánea se pretende promover el uso de la tecnología para contribuir con el medio ambiente, ya que, si nos contextualizamos, la contaminación y demás factores generan escasez de recursos naturales, los cuales son la base de nuestro desarrollo, proceso evolutivo y de vida. Pet's Home, más que una aplicación web, es un proyecto que fomenta el refuerzo de capacidades y conocimientos del equipo desarrollador del mismo, el cual pretende tomar este tipo de procesos como una oportunidad para generar, mejorar o reforzar el desarrollo integral, que permitirá un conocimiento y aprendizaje tanto grupal como individual.

Entrando más en contexto, Pet's Home, busca ser un software intuitivo y atractivo para el usuario gracias a sus interfaces, las cuales fueron diseñadas bajo un modelo específico, el cual brindará la calidad y el objetivo al que se desea llegar, en cuanto a sus procesos internos, se manejan esquemas, técnicas y demás elementos que permitan una correcta estructura para así generar un mejor rendimiento y procesamiento de la información, la cual es la base de dicho sistema, complementando estos procesos, se busca que dicho proyecto maneje el modelo cliente- servidor , pues tendrá la capacidad de permitir al cliente, enviar su posible solicitud para buscar una respuesta adecuada al mismo. El lenguaje de

producción elegido para esta función fue PHP, ya que independiente de la plataforma, este tendrá altos estándares de calidad, enfatizando en la seguridad y confiabilidad. Se decide trabajar sin ningún tipo de empresa específica, pues buscamos suplir las necesidades de la población que se considera más involucrada de acuerdo con estudios realizados; permitiendo de esta forma un generador de aprendizaje mutuo, pues nosotros al mantener comunicación y relación con un entorno general aprenderemos de su cultura, conocimiento y demás conocimientos o habilidades. Este software, en un futuro, se basará en sólo una empresa, para así generar unicidad y prioridad a una población o entorno específico, pues se considera importante empezar con un enfoque, para, posteriormente ampliar nuestra visión y demás aspectos. Por el momento, será realizado de forma general, ya que luego de tener el producto, se pretende ser el rol de suministrador, dando a conocer el producto e implementarlo para la empresa que decida utilizarlo o la que consideremos más apta para el mismo.

Summary

Pet's Home is a web application that will be in charge of optimizing and managing the development of the registration, adoption, and donation processes related to pets from a specific adoption center in the Fusagasugá sector, thus facilitating the control and service to both its customers and the agents who are in charge of managing it. This software will be based on different models and methodologies that will guarantee a standard of quality, safety and other characteristics that will be found immersed in the product, simultaneously it is intended to promote the use of technology to contribute to the environment, since, if We contextualize ourselves, pollution and other factors generate scarcity of natural resources, which are the basis of our development, evolutionary process and life. Pet's Home, more than a web application, is a project that encourages the reinforcement of skills and knowledge of the development team, which aims to take this type of process as an opportunity to generate, improve or reinforce comprehensive development, which will allow a knowledge and learning both group and individual.

Going more in context, Pet's Home, seeks to be an intuitive and attractive software for the user thanks to its interfaces, which were designed under a specific model, which will provide the quality and the objective to which it is desired to reach, in terms of its Internal processes, schemes, techniques and other elements are managed that allow a correct structure in order to generate better performance and information processing, which is the basis of said system, complementing these processes, it is sought that said project manages the client model - server, as it will have the ability to allow the client to send their possible request to find an adequate response to it. The production language chosen for this function was PHP, since independent of the platform, it will have high quality standards, emphasizing security and reliability. It is decided to work without any type of specific

company, as we seek to meet the needs of the population that is considered more involved according to studies carried out; allowing in this way a generator of mutual learning, since we maintain communication and relationship with a general environment we will learn from their culture, knowledge and other knowledge or skills. This software, in the future, will be based on only one company, in order to generate uniqueness and priority to a specific population or environment, since it is considered important to start with a focus, to later expand our vision and other aspects. For the moment, it will be carried out in a general way, since after having the product, it is intended to be the supplier role, making the product known and implementing it for the company that decides to use it or the one that we consider most suitable for it.

Introducción

Al decidir trabajar de forma general, en una problemática específica, se deben tener en cuenta diversos elementos, herramientas, características y demás factores que contribuyan con el mejoramiento del entorno, en este caso, Fusagasugá. Por ende, se realizó un estudio de población, el cual nos permitió distinguir nuestro enfoque, el cual será referente a la información junto a todos sus respectivos procesos, referentes a la proyección social y la carencia de métodos o herramientas inmersos en él, pues esta es la causa del surgimiento del proyecto presentado actualmente. Dicho estudio también nos permitió ampliar nuestras expectativas, ya que, al ser estudiantes en desarrollo, generaremos proyectos con creatividad y con bastante aplicación de esfuerzo, lo cual nos permitirá que se genere curiosidad en el entorno por aprender o aplicar nuestros productos finales al mismo.

Justificación

Se diseñará e implementará una aplicación web denominada Pets' Home, la cual surge como una solución a la problemática mencionada anteriormente, cabe destacar que este aspecto cubrirá el sector de Fusagasugá, en un principio. Para el desarrollo, implementación y funcionamiento de este se requieren de herramientas que se definirán de acuerdo con el proceso que transcurrirá durante el semestre, y sobre todo de una metodología que nos permite direccionalizar los procesos de una forma satisfactoria; permitiendo y generando un orden, control y eficacia basado en los principios, parámetros o criterios que se especifiquen o que contenga la misma. Dicha aplicación manejará dos tipos de roles, los cuales generarán una accesibilidad y funciones diferentes, de acuerdo con su cargo; además maneja el modelo cliente- servidor para estructurar el diseño de este, repartiendo así sus tareas y funciones.

Objetivos

Objetivo general

Implementar el desarrollo de la aplicación web Pets' Home, que permita el ingreso, gestión, y solicitudes de adopción de mascotas.

Objetivos específicos

Diseñar un sistema sencillo y completo, el cual permita el manejo de la información referente a la solicitud de adopción de mascotas.

Implementar una base de datos para el funcionamiento correcto de la aplicación web.

Utilizar como marco de trabajo las metodologías ágiles CDIO y XP.

Establecer un entorno cliente-servidor para brindar una solución óptima a los usuarios que requieran ayuda de la aplicación web.

Análisis y planificación

Gestión Y Convivencia Del Equipo De Trabajo

Se tienen en cuenta aspectos básicos que como equipo de trabajo se deben tomar como base o consideración, ya que al trabajar como uno solo se debe tener una convivencia apta para que el trabajo sea óptimo. Se formalizaron las siguientes bases de convivencia:

- Fomentar la comunicación, ya que es la base del trabajo en equipo.
- Recurrir al equipo en caso de cualquier tipo de duda, opinión, consideración y desarrollo dentro del entorno de trabajo.
- En caso de cualquier tipo de indisposición, comunicarse con el consejero; para solucionar el inconveniente de la forma más rápida posible.

Implementación Ingeniería De Requerimientos

Se pretende aplicar las fases fundamentales de la ingeniería de requerimientos al proyecto Pets' Home, pues serán la base de cada objetivo que se presente en el transcurso de este.

Fases De Recolección De Requerimientos De Pets' Home

Fase 1: Identificar problema

Se optó por realizar un análisis general de las problemáticas que se manejan a nivel municipal, tanto a nivel urbano como rural, enfocándonos en el tema de proyección social. El proceso para realizar dicho análisis fue por medio de la indagación e investigación del entorno, las redes sociales, navegadores y demás sistemas manejados actualmente para la búsqueda de información. Se concluyó en que existía la carencia e incluso la inexistencia de una aplicación web que manejara lo referente a los datos de las mascotas en adopción, ya que, es una de las problemáticas que se identificaron, específicamente por la falta de apoyo o conocimiento de los lugares de alojo o de conocimiento de fundaciones o

comunidades que faciliten y brinden apoyo a las mascotas de la calle, incluso abandonadas.

A causa de esto, los habitantes del municipio presentan un impacto frente a la diversa información que se presenta, lo cual hace que tenga una pérdida de prioridad, e incluso que no se cumpla con el objetivo de darse a conocer.

ÁMBITOS DE ESTUDIO

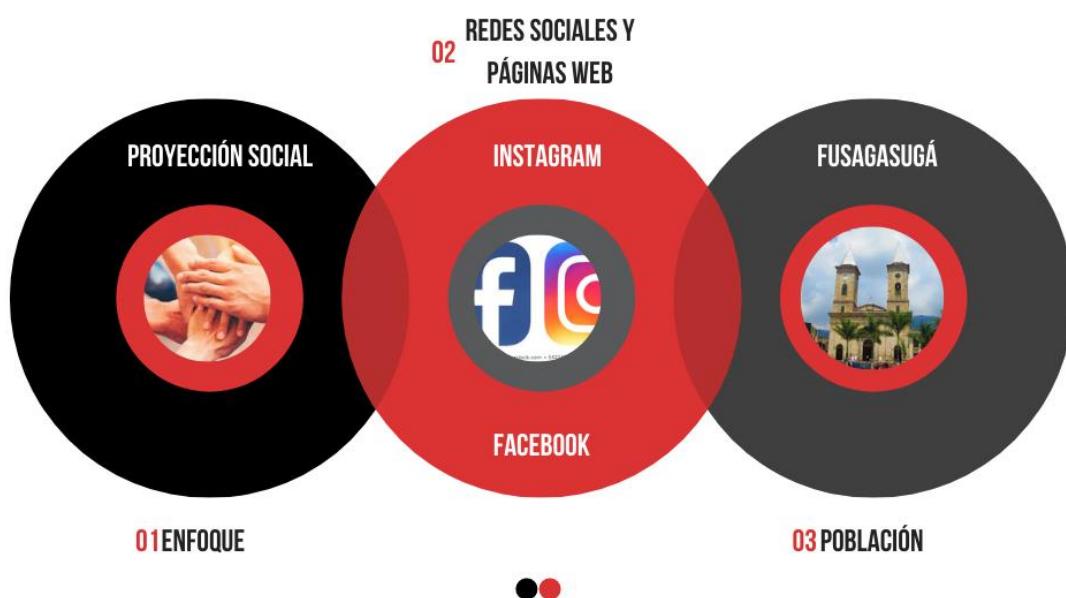


Figura 1. Ámbitos de estudio de población. (Fuente propia)

Como se mencionaba anteriormente, este estudio se realizó por medio un análisis grupal, el cual, se logró gracias a un cuestionario realizado por el mismo equipo de trabajo, el cual decidiría en que ámbito trabajar. Se obtuvieron preguntas como:

¿Qué ámbito sería bueno tratar para un proyecto?

¿Se debería trabajar, principalmente, a nivel municipal, regional, o más?

¿Cómo se obtendrá el análisis o qué método se usará?

Al implementar y aplicar el cuestionario realizado, se obtuvo un enfoque, problema y población destinada al proyecto.

Problemática para trabajar: Carencia de aplicación web referente al control de solicitudes de adopción de mascotas a nivel municipal.

Propósito grupal con base en el análisis de la problemática: Brindar servicios necesarios para suplir dicha necesidad. Cabe resaltar que se tuvo en cuenta la agenda 2030 de las Naciones Unidas, enfatizando el objetivo 9; el cual permite que, como equipo de trabajo, se busque innovar o promover la adopción de las tecnologías; especialmente, en un país en vía de desarrollo.

Fase 2: Identificación de Stakeholder's

Para tener una idea clara acerca de lo que se realizará en la solución de la problemática encontrada; se deben tener en cuenta las personas que, posiblemente y a nuestro criterio, intervendrán en él (usuarios), por ende, se procede a realizar dicha identificación. Posteriormente se obtiene, mediante una técnica de interacción dentro del equipo de trabajo:

Tabla 1. Tabla de técnica de interacción de stakeholder's

ROL	INTERÉS	INTERACCIÓN
Usuario	Alto	Sí
Administrador	Alto	Sí

Fase 3: Obtención hipotética de requerimientos de los Stakeholder's identificados

Luego de identificar los roles de cada futuro usuario, se procede a realizar una serie de procesos para tener en cuenta lo que posiblemente estos agentes, desean ver en la aplicación web, pues es de vital importancia recolectar la serie de problemáticas para de esta forma recolectar los requerimientos necesarios. Se obtuvo, por medio de un análisis y opiniones, criterios y reuniones dentro del equipo de trabajo:

Stakeholder encargado de gestionar el software web (Administrador): Básicamente, busca verse involucrado en todos los procesos que tengan que ver con la gestión de los procesos para las solicitudes de adopción de las mascotas encontradas a nivel municipal, además desea validar que la información de los posibles dueños de las mascotas sea la indicada, busca verificar todos los procesos realizados dentro de la misma para saber que todo funciona correctamente y a su vez, manejar el control de este. Para ello se dará un rol con todos los privilegios de la aplicación. Se busca que la aplicación sea web, ya que permitirá que sea más fácil dar a conocer a la misma.

Stakeholder que ingresará al sistema (Usuario): Desearía encontrar de forma sencilla la información que busca acerca de una mascota, lo cual pretende ver por medio de categorías o métodos que faciliten y hagan que sea intuitivo la búsqueda de este, así como su registro para adopción y demás procesos.

Fase 4: Listar requerimientos

Se procede a listar todos los requerimientos por cada Stakeholder identificado, esto con el fin de evaluar la viabilidad de cada requisito. Además, esta fase va de la mano con la tecnología, debido a que, la recolección de requerimientos es grabada para tener evidencias.

Los requerimientos son los siguientes:

- Sistema sencillo, fiable e intuitivo para su fácil uso.
- Sistema que contenga los roles necesarios para cada agente involucrado, con sus respectivos privilegios.
- El aplicativo será capaz de guardar los datos procesados en una base de datos.
- El sistema brindará el registro y almacenamiento de datos de nuevos usuarios para la gestión de solicitud de adopción.

- Al iniciar el sistema, este deberá presentar una validación tanto del usuario existente, como del rol, en caso de que desee acceder.
- Cada rol tendrá diferentes privilegios dentro del sistema.
- El usuario podrá desarrollar procesos de inicio de sesión, preguntas, contacto, registro de usuario y solicitud de adopción.
- El administrador se encargará de controlar gran parte de los procesos encontrados en el aplicativo web.
- Las mascotas serán registradas en el sistema utilizando un código único para su identificación, teniendo, de esta forma, su información básica.
- Al momento de la solicitud de adopción, el sistema debe brindar las herramientas para gestionar el retiro de la mascota en la sección de adopción.
- Se podrán visualizar las mascotas buscadas y ver su información básica, gracias a la categoría que se seleccione.
- El sistema será capaz de registrar y almacenar usuarios que deseen iniciar proceso de solicitud para adoptar alguna de las mascotas del sistema.
- El sistema será de fácil manejo después de tres horas de inducción, acompañado de un manual de usuario; el cual brindará una base y apoyo al mismo.
- El sistema contará con un manual técnico y de usuario para guiar a los stakeholder's.
- El sistema debe ser funcional el tiempo que sea requerido.
- El sistema debe ser recursivo para evitar procesos innecesarios.

Fase 5: Separar requerimientos

Después de listar cada requerimiento, se procede a separarlos, este proceso los clasifica en funcionales, no funcionales y requisitos en negativo, que, básicamente son los requisitos

que definitivamente no se realizarán. Se hace con el fin de contextualizar y tener más claros los requisitos a la hora de levantarlos.

Requerimientos funcionales

- El aplicativo será capaz de guardar los datos procesados en una base de datos.
- El sistema brindará el registro y almacenamiento de datos de nuevos usuarios para la gestión de solicitud de adopción.
- Al iniciar el sistema, este deberá presentar una validación tanto del usuario existente, como del rol.
- Cada rol tendrá diferentes privilegios dentro del sistema.
- El usuario podrá desarrollar procesos de envío de inicio de sesión, preguntas, contacto, registro de usuario y solicitud de adopción.
- El administrador se encargará de controlar gran parte de los procesos encontrados en el aplicativo web.
- Las mascotas serán registradas en el sistema utilizando un código único para su identificación, teniendo, de esta forma, su información básica.
- Al momento de “confirmar” una adopción, el sistema debe brindar las herramientas para gestionar el retiro de la mascota en la sección de adopción.
- Se podrán visualizar las mascotas buscadas y ver su información básica, gracias a la categoría que se seleccione.
- El sistema será capaz de registrar y almacenar usuarios que deseen iniciar proceso de solicitud para adoptar alguna de las mascotas del sistema.

Requerimientos no funcionales

- El sistema será de fácil manejo después de tres horas de inducción, acompañado de un manual de usuario; el cual brindará una base y apoyo al mismo.

- El sistema contará con un manual técnico y de usuario para guiar a los stakeholder's.
- El sistema debe ser funcional el tiempo que sea requerido.
- El sistema debe ser recursivo para evitar procesos innecesarios.
- Sistema sencillo, fiable e intuitivo para su fácil uso.
- Sistema que contenga los roles necesarios para cada agente involucrado, con sus respectivos privilegios.

Fase 6: Levantamiento de requerimientos

Para realizar esta fase de la forma óptima posible se procede a utilizar el formato establecido por la metodología elegida: Historias de usuario. Cabe resaltar que se maneja una puntuación de 1 a 100 en la estimación, siendo 1 la más sencilla y 100 la más compleja.

Módulo 1: Visualización y categorías del sistema: Usuario

Tabla 2. Historia de usuario nº 1

Historia de Usuario	
Número: 1	Usuario: Administrador
Nombre historia: Visualización de un inicio del aplicativo	
Prioridad en negocio: Alto	Riesgo en desarrollo: Alta
Puntos estimados: 50	Iteración asignada: 3
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: Quiero que cada usuario sea capaz de visualizar un inicio de la aplicación llamativo y con la información necesaria, claramente en la web, para que sea más sencillo darlo a conocer.	
Validación: Cada usuario que ingrese a la aplicación web podrá ser capaz de visualizar un inicio llamativo, intuitivo y con la información necesaria para el conocimiento de este.	

Tabla 3. Historia de usuario nº 2

Historia de Usuario	
Número: 2	Usuario: Administración
Nombre historia: Visualización de las secciones	
Prioridad en negocio:	Riesgo en desarrollo:

Alto	Alto
Puntos estimados: 60	Iteración asignada: 3
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: Quiero que todos los usuarios logren ver las funciones o posibles opciones que tienen dentro del aplicativo web.	
Validación: La aplicación web contara con un menú que direccione tanto usuarios como administradores a diferentes funciones que brinde el sistema.	

Tabla 4. Historia de usuario nº 3

Historia de Usuario	
Número: 3	Usuario: Usuario
Nombre historia: Categoría de mascotas	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Alta
Puntos estimados: 90	Iteración asignada: 2
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: Quiero ver la información básica de una mascota que yo desee, por medio de una forma sencilla e intuitiva, y en lo posible hacer lo más sencillo su proceso de solicitud de adopción.	
Validación: El usuario podrá visualizar la información de la mascota haciendo uso de una categoría que le permitirá elegir algo base o clave de su posible opción.	

Tabla 5. Historia de usuario nº 4

Historia de Usuario	
Número: 4	Usuario: Administrador
Nombre historia: Categoría de información	
Prioridad en negocio: Bajo	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos estimados: 20	Iteración asignada: 1
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: Quiero que los usuarios puedan encontrar más información acerca de la organización encargada del servicio de adopción, en caso de cualquier situación o inconveniente.	
Validación: El usuario tendrá una categoría exclusivamente para la visualización de toda la información referente a la organización que se encarga del servicio.	

Tabla 6. Historia de usuario nº 5

Historia de Usuario	
Número: 5	Usuario: Administrador
Nombre historia: Categoría de contacto	
Prioridad en negocio: Medio	Riesgo en desarrollo: Alto
Puntos estimados: 58	Iteración asignada: 1
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: Quiero que la página les brinde a los usuarios la opción de contactarnos con correo electrónico para solucionar sus dudas.	
Validación: El software web le brindará al usuario una opción en el menú que lo llevará a un apartado donde podrá enviar un mensaje especificando su correo electrónico y sus dudas. Al administrador le llegara un correo electrónico con los respectivos datos diligenciados.	

Tabla 7. Historia de usuario nº 6

Historia de Usuario	
Número: 6	Usuario: Administrador
Nombre historia: Categoría de adoptados	
Prioridad en negocio: Alto	Riesgo en desarrollo: Alto
Puntos estimados: 72	Iteración asignada: 1
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: Quiero que los usuarios tengan una sección donde puedan visualizar los animales que han sido adoptados gracias a la ayuda de la página.	
Validación: El sistema brindara una opción en el menú que llevara al usuario a un apartado donde vera el nombre y una foto de las mascotas que han completado el proceso de solicitud de adopción.	

Tabla 8. Historia de usuario nº 7

Historia de Usuario	
Número: 7	Usuario: Administrador
Nombre historia: Categoría de preguntas frecuentes	
Prioridad en negocio: Medio	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos estimados: 42	Iteración asignada: 1
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: Los usuarios tendrán una página donde podrán visualizar las preguntas más frecuentes que hacen en Pets' Home con sus respectivas respuestas.	
Validación:	

El software web brindará una opción en el menú denominada “Preguntas frecuentes” que dirigirá al usuario a un apartado intuitivo donde podrá visualizar las preguntas que son realizadas con más frecuencia por los mismos usuarios.

Módulo 2: Roles del software

Tabla 9. Historia de usuario nº 8

Historia de Usuario	
Número: 8	Usuario: Administrador
Nombre historia: Roles en el software web	
Prioridad en negocio: Medio	Riesgo en desarrollo: Alto
Puntos estimados: 40	Iteración asignada: 1
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: Quiero que exista solo un usuario distinto al de administrador, el cual tenga unos posibles privilegios.	
Validación: El sistema contará con dos roles inmersos en él, los cuales serán, respectivamente: Usuario y administrador.	

Módulo 3: Login y registro

Tabla 10. Historia de usuario nº 9

Historia de Usuario	
Número: 9	Usuario: Administrador
Nombre historia: Registro e inicio de sesión	
Prioridad en negocio: Medio	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos estimados: 65	Iteración asignada: 1
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: Quiero que cada usuario tenga una sección específica dentro del aplicativo, la cual sea específicamente para el registro de sus datos, para de esta forma iniciar sesión y tener unos permisos específicos.	
Validación: Cada usuario podrá tener la capacidad de registrarse e iniciar sesión por medio de una sección específica dentro del aplicativo, que se encontrará en el inicio de este.	

Módulo 4: Visualización y categorías del sistema: Administrado

Tabla 11. Historia de usuario nº 10

Historia de Usuario	
Número: 10	Usuario: Administrador
Nombre historia: Categoría de estadísticas del software	
Prioridad en negocio: Alto	Riesgo en desarrollo: Alto
Puntos estimados: 75	Iteración asignada: 1
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: Quiero que el administrador pueda visualizar un apartado que contenga información general y estadísticas, por ejemplo, visitas a la página, animales adoptados, entre otros.	
Validación: El software web le brindara al usuario un entorno único y aparte de los usuarios donde visualizara información general y específica de la página.	

Tabla 12. Historia de usuario nº 11

Historia de Usuario	
Número: 11	Usuario: Administrador
Nombre historia: Categoría registro de mascotas	
Prioridad en negocio: Alto	Riesgo en desarrollo: Alto
Puntos estimados: 73	Iteración asignada: 1
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: El sistema le debe brindar al administrador la opción de registrar nuevas mascotas.	
Validación: El software web tendrá un apartado dedicado exclusivamente a la solicitud de información y registro de nuevas mascotas en el sistema.	

Tabla 13. Historia de usuario nº 12

Historia de Usuario	
Número: 12	Usuario: Administrador
Nombre historia: Categoría administrador de mascotas	
Prioridad en negocio: Alto	Riesgo en desarrollo: Alto
Puntos estimados: 78	Iteración asignada: 1
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: El software web le debe brindar al administrador la opción de poder modificar la información de alguna de las mascotas registradas con anterioridad al sistema.	
Validación: El sistema le brindará al rol de administrador un apartado donde podrá visualizar las mascotas ya registradas en el sistema y, además, le permitirá modificar cualquier información correspondiente a cada registro.	

Tabla 14. Historia de usuario nº 13

Historia de Usuario	
Número: 13	Usuario: Administrador
Nombre historia: Categoría control de adoptados	
Prioridad en negocio: Alto	Riesgo en desarrollo: Alto
Puntos estimados: 70	Iteración asignada: 1
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: Cuando una solicitud sea aprobada por alguna organización, el administrador tiene que ingresar manualmente a los registros y remover la mascota de “Adopción” a “Adoptado”	
Validación: La página incluirá la herramienta de adoptado al administrador, donde podrá cambiar el estado de la mascota en el sistema.	

Módulo 5: Gestión de la información

Tabla 15. Historia de usuario nº 14

Historia de Usuario	
Número: 14	Usuario: Administrador
Nombre historia: Almacenamiento y gestión de la información	
Prioridad en negocio: Medio	Riesgo en desarrollo: Medio
Puntos estimados: 40	Iteración asignada: 2
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: Quiero que la información que se manipule y se maneje dentro del aplicativo web se almacene y se pueda gestionar por medio de una base de datos, esto con el fin de mantenerla segura y sin pérdida alguna.	
Validación: Al manejarse cualquier tipo de información dentro del aplicativo, esta será almacenada en una base de datos exclusiva para dicho proceso, categoría y necesidad.	

Tabla 16. Historia de usuario nº 15

Historia de Usuario	
Número: 15	Usuario: Administrador
Nombre historia: Control de la información	
Prioridad en negocio: Alto	Riesgo en desarrollo: Medio
Puntos estimados: 80	Iteración asignada: 1
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción:	

<p>Quiero que mi rol contenga los privilegios necesarios para controlar la información, y hacer la gestión de esta.</p> <p>Validación:</p> <p>El administrador contará con todos los privilegios requeridos para sus respectivas funciones.</p>
--

Módulo 6: Características del sistema

Tabla 17. Historia de usuario nº 16

Historia de Usuario	
Número: 16	Usuario: Administrador
Nombre historia: Características del sistema	
Prioridad en negocio: Bajo	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos estimados: 40	Iteración asignada: 1
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: Quiero que el sistema sea óptimo, recursivo, intuitivo, sencillo, etc. Esto con el fin de dar la mejor calidad posible al usuario.	
Validación: El sistema contará con las características necesarias para que sea totalmente de calidad y cumpla con los estándares correspondientes.	

Módulo 7: Manuales para los agentes

Tabla 18. Historia de usuario nº 17

Historia de Usuario	
Número: 17	Usuario: Administrador
Nombre historia: Manuales de apoyo	
Prioridad en negocio: Medio	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos estimados: 40	Iteración asignada: 1
Programador responsable: Oscar Sabogal, Duver Melo y Angie Chipatecua	
Descripción: Para manejar de forma más sencilla la aplicación web, deseo que existan unos manuales específicos para saber del funcionamiento, características, y demás factores que deban saber los agentes que intervendrán en ella.	
Validación: Se realizarán los manuales necesarios y correspondientes al conocimiento y apoyo del sistema, para cada uno de los agentes que se involucren en él.	

Fase 7: Negociar y aprobar

Se realiza una reunión entre el equipo de trabajo, para saber si las historias de usuario correspondientes son adecuadas, y, a su vez, para evaluar la viabilidad y los procesos que incurrirán al realizar este proyecto, bajo los requerimientos conocidos.

Como conclusión de la reunión se acepta el proyecto, dado a conocer por medio de una revisión guiada, aceptando las condiciones propuestas en el mismo y dando paso al desarrollo y seguimiento de este.

Fase 8: Trazabilidad

Al momento de realizar cualquier tipo de corrección en cuanto a “Pets’ Home” se debe documentar de forma obligatoria; para evitar futuros inconvenientes, ya que cualquier desarrollador que esté trabajando con dicho software debe saber dónde se ubica cada archivo o fichero. En caso de no saberlo se procede a buscar en todo lo referente a la documentación, ya que, como se mencionaba anteriormente, todo cambio o novedad va incluido en el mismo.

Estimación De Historias De Usuario

Tabla 19. Estimación historias de usuario

MODULO	NRO	HISTORIAS DE USUARIO	TIEMPO ESTIMADO		
			SEMANAS	DIAS	HORAS
Visualización y categorías del sistema:	1	Visualización de un inicio del aplicativo	0,14	1	4
	2	Visualización de las secciones	1	4	3
	3	Categoría de mascotas	1	7	49
	4	Categoría de información	0,14	1	1
	5	Categoría de contacto	0,14	1	6
	6	Categoría de adoptados	0,57	4	28
	7	Categoría de preguntas frecuentes	0,28	2	9
Roles del software	8	Roles en el software web	0,14	1	4
Login y registro	9	Registro e inicio de sesión	0,42	3	18
Visualización y	10	Categoría Estadísticas del software	0,42	3	15

categorías del sistema:	11	Categoría registro de mascotas	0,28	2	13
Administrador	12	Categoría administradora de mascotas	0,14	1	8
	13	Categoría control de adoptados	0,14	1	8
Gestión de la información	14	Almacenamiento y gestión de la información	0,57	4	20
	15	Control de la información	0,14	1	4
Características del sistema	16	Características del sistema	0,28	2	10
Manuales para los agentes	17	Manuales de apoyo	0,28	2	9
Tiempo estimado total			5,22	40	201

Plan De Entrega

Bajo la metodología XP, sus estándares y condiciones, se manejará un plan de entrega de acuerdo con la siguiente información: Un mes de 4 semanas, semana de 7 días y un día de 8 horas.

Tiempo calendario

Para la estimación de este ámbito, haremos uso de la siguiente plantilla, la cual específica, los días, horas y semanas a utilizar. Se utilizará con el fin de tener claro el tiempo de esfuerzo que requiere el proyecto.

Tabla 20. Tiempo calendario

Horas Calendario	Días Calendario	Semanas Calendario
8 horas máximas que se dedicarán al desarrollo del Proyecto	7 días máximos que se dedicarán al desarrollo del Proyecto	4 semanas máximas que se dedicarán al desarrollo del Proyecto por mes

Esfuerzo de desarrollo

En este caso, utilizaremos como base el tiempo calendario mencionado anteriormente; pero para ello adicionaremos la siguiente información y será manejada a nivel semanal:
Equipo de trabajo = 3 personas.

Siendo así:

Tabla 21. Esfuerzo de desarrollo

Cantidad integrantes	Horas de esfuerzo	Días de esfuerzo	Semanas de esfuerzo
3 personas	8 horas máximas	7 días máximos	1 semana

Plan de entrega

Tabla 22. Plan de entrega

Cuadro de entregables

Historial de versiones por Historias de Usuarios

Tabla 23. Historial de versiones por Historias de Usuarios

ITERACIÓN	NRO	HISTORIA DE USUARIO	PRIORIDAD	ACTIVIDAD		DEPENDENCIA	RIESGO	VERSION	ESTADO DE	PRUEBAS
				(nueva, corrección, mejora)					DESARROLLO	
Primera	1	Visualización de un inicio del aplicativo	Alto	Nueva	16,17	Alto	1	Completo	Aprobado	
	2	Visualización de las secciones	Alto	Nueva	1,16,17	Alto	1	Completo	Aprobado	
	3	Categoría de mascotas	Alto	Nueva	1,2,14,16,17	Alto	1	Completo	Aprobado	
	4	Categoría de información	Bajo	Nueva	1,2,16,18	Bajo	1	Completo	Aprobado	
	5	Categoría de contacto	Medio	Nueva	1,2,14,15,16,17	Alto	1	Completo	Aprobado	
	6	Categoría de adoptados	Alto	Nueva	1,2,14,15,16,17	Alto	1	Completo	Aprobado	
	7	Categoría de preguntas frecuentes	Medio	Nueva	1,2,14,15,16,17	Bajo	1	Completo	Aprobado	
Segunda	8	Roles en el software web	Medio	Nueva	1,2,14,16	Alto	1	Completo	Aprobado	
	9	Registro e inicio de sesión	Medio	Nueva	1,2,14,15,16	Bajo	1	Completo	Aprobado	
	10	Categoría Estadísticas del software	Alto	Nueva	1,8,9,14,15,16,17	Alto	1	Completo	Aprobado	
	11	Categoría registro de mascotas	Alto	Nueva	1,8,9,14,15,16,18	Alto	1	Completo	Aprobado	
	12	Categoría administrador de mascotas	Alto	Nueva	1,8,9,14,15,16,19	Alto	1	Completo	Aprobado	
	13	Categoría control de adoptados	Alto	Nueva	1,8,9,14,15,16,20	Alto	1	Completo	Aprobado	
	14	Almacenamiento y gestión	Medio	Nueva	NA	Medio	1	Completo	Aprobado	
		de la información								
	15	Control de la información	Alto	Nueva	8,9	Medio	1	Completo	Aprobado	
	16	Características del sistema	Bajo	Nueva	NA	Bajo	1	Completo	Aprobado	
	17	Manuales para los agentes	Medio	Nueva	NA	Bajo	1	Completo	Aprobado	

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tabla 24. Historial de seguimiento de iteraciones

ITERACIÓN	NRO	HISTORIA DE USUARIO	FECHA PLANIFICACIÓN ITERACIÓN		LANZAMIENTO	ESTADO DE DESARROLLO	PRUEBAS
			(Inicio- Fin)				
Primera	1	Visualización de un inicio del aplicativo	05/10/20	05/10/20	29/10/2020	Completo	Aprobado
	2	Visualización de las secciones	06/10/20	06/10/20	29/10/2020	Completo	Aprobado
	3	Categoría de mascotas	05/10/20	12/10/20	29/10/2020	Completo	Aprobado
	4	Categoría de información	13/10/20	13/10/20	29/10/2020	Completo	Aprobado
	5	Categoría de contacto	13/10/20	13/10/20	29/10/2020	Completo	Aprobado
	6	Categoría de adoptados	14/10/20	18/10/20	29/10/2020	Completo	Aprobado
	7	Categoría de preguntas frecuentes	19/10/20	21/10/20	29/10/2020	Completo	Aprobado
	8	Roles en el software web	25/10/20	25/10/20	22/11/2020	Completo	Aprobado
	9	Registro e inicio de sesión	26/10/20	29/10/20	22/11/2020	Completo	Aprobado
	10	Categoría Estadísticas del software	30/10/20	2/11/20	22/11/2020	Completo	Aprobado
Segunda	11	Categoría registro de mascotas	3/11/20	5/11/20	22/11/2020	Completo	Aprobado
	12	Categoría administradora de mascotas	6/11/20	7/11/20	22/11/2020	Completo	Aprobado
	13	Categoría control de adoptados	8/11/20	9/11/20	22/11/2020	Completo	Aprobado
	14	Almacenamiento y gestión de la información	10/11/20	14/11/20	22/11/2020	Completo	Aprobado
	15	Control de la información	15/11/20	16/11/20	22/11/2020	Completo	Aprobado
	16	Características del sistema	17/11/20	19/11/20	22/11/2020	Completo	Aprobado
	17	Manuales para los agentes	19/11/20	21/11/20	22/11/2020	Completo	Aprobado

Tabla 25. Historial de ejecución de pruebas de aceptación

NRO	ESCENARIO	CASO DE PRUEBA	RESULTADO ESPERADO	RESULTADO DE LA PRUEBA
1	Visualización de un inicio del aplicativo	Ingreso al aplicativo web	Visualización del inicio	Exitosa
2	Visualización de las secciones	Ingreso a cada sección	Visualización de las secciones	Exitosa
3	Categoría de mascotas	Ingreso a la sección	Visualización de la sección	Exitosa
		Enviar solicitud de adopción	Mensaje exitoso	Exitosa
		Mostrar mascota	Visualización de mascota	Exitosa
4	Categoría de información	Ingreso a la sección	Visualización de la sección	Exitosa
5	Categoría de contacto	Ingreso a la sección	Visualización de la sección	Exitosa
		Envío de mensaje	Alerta de éxito	Exitosa
		Ingreso a la sección	Visualización de la sección	Exitosa
6	Categoría de adoptados	Mostrar mascota	Visualización de mascota	Exitosa
		Ingreso a la sección	Visualización de la sección	Exitosa
7	Categoría de preguntas frecuentes	Ingreso a la sección	Visualización de la sección	Exitosa
8	Roles en el software web	Validar rol	Sección de acuerdo con el rol	Exitosa
9	Registro e inicio de sesión	Registrar datos erróneos	Mensaje de alerta	Exitosa
		Registrar datos repetidos	Mensaje de alerta	Exitosa
		Registrar datos correctos	Mensaje de éxito	Exitosa
		Campos vacíos	Mensaje de alerta	Exitosa
		Iniciar sesión con datos erróneos	Mensaje de alerta	Exitosa
		Campos vacíos	Mensaje de alerta	Exitosa
		Inicio correcto de sesión	Mostrar sección	Exitosa
10	Categoría Estadísticas del software	Ingreso a la sección	Visualización de la sección	Exitosa
		Visualización datos	Visualizaciones gráficas	Exitosa
11	Categoría registro de mascotas	Ingreso a la sección	Visualización de la sección	Exitosa
		Registro incorrecto de mascota	Mensaje de alerta	Exitosa
		Campos vacíos	Mensaje de alerta	Exitosa
		Registro datos repetidos	Mensaje de alerta	Exitosa

		Registro correcto de mascota	Mensaje de éxito	Exitosa
12	Categoría administrador de mascotas	Visualización de información	Visualización correcta	Exitosa
		Modificación correcta de mascota	Mensaje exitoso	Exitosa
		Campos vacíos	Mensaje de alerta	Exitosa
		Registrar datos erróneos	Mensaje de alerta	Exitosa
		Registrar datos repetidos	Mensaje de alerta	Exitosa
		Eliminación correcta de mascota	Mensaje exitoso	Exitosa
		Buscar información	Visualización de los resultados	Exitosa
		Traslado de mascota	Mensaje de éxito	Exitosa
13	Categoría control de adoptados	Buscar información	Visualización de los resultados	Exitosa
14	Almacenamiento y gestión de información	Guardar información	Información en la base de datos	Exitosa
		Modificación información	Información en la base de datos	Exitosa
		Eliminación información	Información en la base de datos	Exitosa
15	Control de la información	Pruebas respecto a historia n°11,12 y 13	Información actualizada	Exitosa
16	Características del sistema	Visualización sistema	Visualización correcta	Exitosa
		Disponibilidad por un periodo de tiempo	Funcionamiento correcto	Exitosa
		Manejo del sistema	Funcionamiento correcto	Exitosa
17	Manuales para los agentes	Implementar manuales	Entendimiento	Exitosa

Tabla 26. Historia de seguimiento de entrega final

MODULO	NRO	HISTORIAS DE USUARIO	ITERACIÓN ASIGNADA	ENTREGA ASIGNADA	VERSION	ESTADO

			1	2	1	2		
Visualización y categorías del sistema:	1	Visualización de un inicio del aplicativo	X		X		1	Aprobado
	2	Visualización de las secciones	X		X		1	Aprobado
	3	Categoría de mascotas	X		X		1	Aprobado
	4	Categoría de información	X		X		1	Aprobado
	5	Categoría de contacto	X		X		1	Aprobado
	6	Categoría de adoptados	X		X		1	Aprobado
	7	Categoría de preguntas frecuentes	X		X		1	Aprobado
Roles del software	8	Roles en el software web	X		X		1	Aprobado
Login y registro	9	Registro e inicio de sesión	X		X		1	Aprobado
Visualización y categorías del sistema:	10	Categoría Estadísticas del software		X		X	1	Aprobado
	11	Categoría registro de mascotas		X		X	1	Aprobado
	12	Categoría administrador de mascotas		X		X	1	Aprobado
Administrador	13	Categoría control de adoptados		X		X	1	Aprobado
Gestión de la información	14	Almacenamiento y gestión de la información		X		X	1	Aprobado
	15	Control de la información		X		X	1	Aprobado
Características del sistema	16	Características del sistema		X		X	1	Aprobado
Manuales para los agentes	17	Manuales de apoyo		X		X	1	Aprobado

Identificación De Actividades, Alcance Y Costos

Análisis De La Propuesta

Para la creación e implementación de una aplicación web, se deben tener en cuenta varios estándares, los cuales se encargan de hacer de esta, un producto de calidad, siendo óptimo y seguro. Por ende, se tendrán en cuenta estándares como el IEEE 802, el cual, básicamente, se dirige a las redes de área local (LAN), que se enfocan en el modelo OSI. Por otro lado, se integrará un estándar que hace parte del IEEE 802, el cual es el IEEE 802.2, que se refiere al control de enlace lógico, es decir, a la forma en la cual los datos se transfieren para proporcionar un servicio físico. A su vez, también se manejan las normas ISO 27000, las cuales se enfocan en la implantación de un sistema de seguridad de la información (SGSI), esto con el fin, de manipular los datos del usuario con la tranquilidad de que no se verán afectados, al igual que las normas ISO 27001, pues permiten la confidencialidad de la información. Además de estándares y normas que harán posible realizar un producto de calidad, se deben tener en cuenta los elementos principales que serán participes o estarán inmersos en el producto, como lo son: El modelo cliente-servidor, se considera un factor vital, ya que nos permitirá que el cliente obtenga la respuesta que solicitó por medio del control y asignación correcta entre los recursos del sistema; claramente se hará uso de un servidor, ya que este concepto viene inmerso en el modelo mencionado anteriormente, este, por solicitud del cliente se encontrará en la nube, y básicamente es donde se gestiona todo lo referente a la base de datos, la cual permitirá la manipulación de la información. También se cuenta con un hosting para la aplicación en sí, ya que, al ser web, se debe encontrar en un sitio específico de internet, para que así los usuarios puedan verse involucrados y beneficiados por la misma, a su vez, se verán involucrados lenguajes de programación, como lo es PHP, pues al realizar un análisis, se

considero como el lenguaje más adecuado para el desarrollo de este proyecto. Claramente, también se hace uso de una base de datos específica, y finalmente, como otro elemento esencial encontramos el sistema operativo del servidor, el cual será Windows 10, pues, a pesar de que no es el esencial para lo referente a servidores, se hace uso de él, por el conocimiento en común que tiene el equipo acerca de las características de este. Cabe resaltar, que se maneja un estándar enfocado en las redes LAN, por el hecho de que es el primer prototipo del proyecto, por lo tanto, se manejará en un espacio reducido, el cual será nuestro espacio de trabajo, que, por la externalidad que se impuso en el mismo, será el hogar de cada uno de los integrantes del equipo.

Alcances

El propósito de “Pet’s Home”, es suplir la necesidad de acuerdo con la problemática que se identificó en cuanto a un ámbito específico dirigido a la proyección social; el cual, concretamente, se refiere a la falta de un sistema de gestión de solicitud de adopción de mascotas en el sector de Fusagasugá. Cuando se habla de gestión, en este caso se referirá al registro de mascotas para adoptar, como también para generar una solicitud de adopción siendo intermediarios por medio de la aplicación web. Para esto se hará uso del modelo cliente-servidor, de la programación de una aplicación web, para el manejo de la información se involucrará una base de datos que estará ubicada en la nube y el manejo de un host.

Costos

Luego de realizar el estudio de población se reúne el equipo de trabajo y se toma una decisión referente a los costos del proyecto; llegando al punto de trabajar como una organización sin ánimo de lucro; pues el objetivo no es llegar a un reconocimiento

monetario; todo lo contrario, se pretende potenciar el conocimiento y brindarles a las empresas más vulnerables la capacidad de mejora en cuanto al uso de la tecnología.

Reuniones diarias de seguimiento

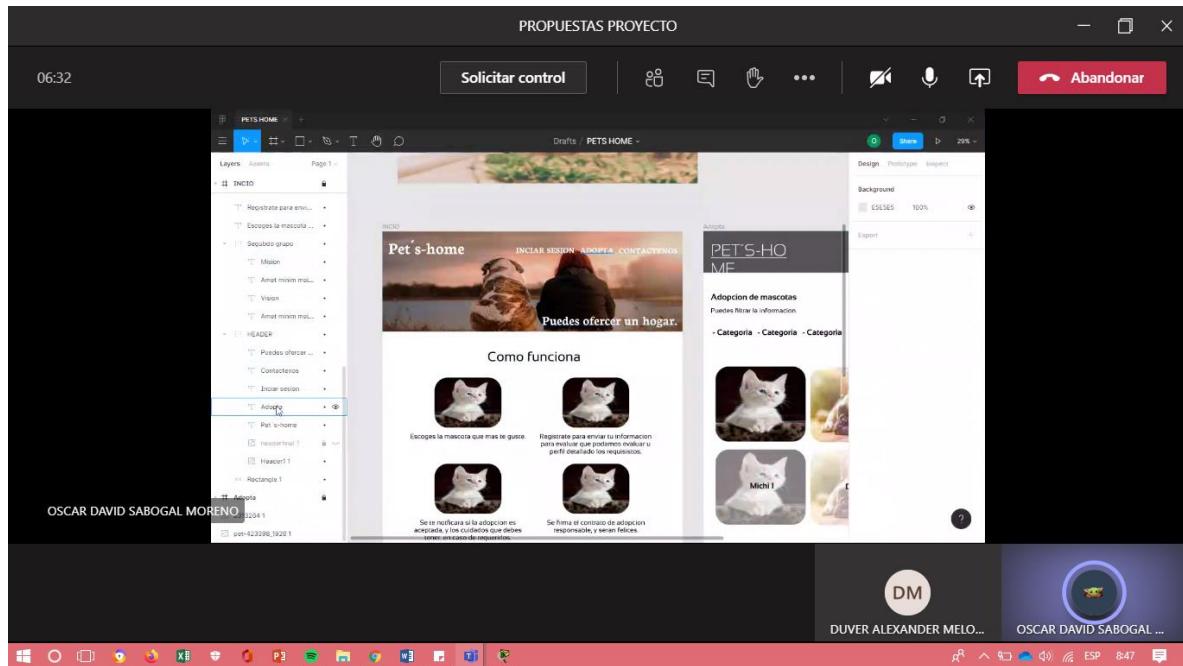


Figura 2. Evidencia reunión del equipo de trabajo. (Fuente propia)

Actividades Por Utilizar

Planeación Del Proyecto

Plan conceptual

En este caso, se realiza el plano en el cual estarán inmersos los sitios de trabajo del equipo, en los que se desarrollará el producto. Dentro de él, se encuentran, respectivamente enunciados o demostrados, los elementos que hacen parte del desarrollo de este, como, por ejemplo, el servidor, router, computadores, etc.

Planos físicos

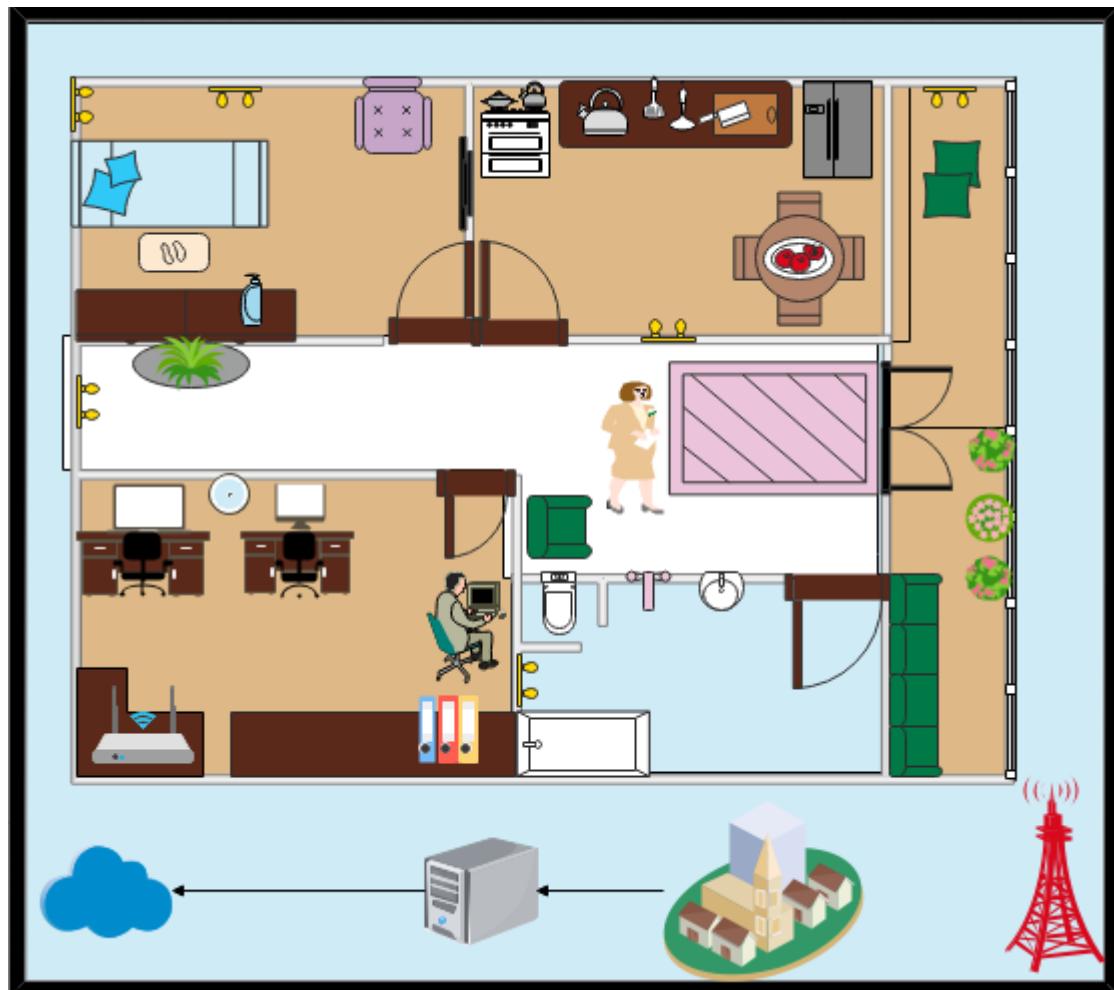


Figura 3. Plano en segunda dimensión del área de trabajo y sus elementos. (Fuente propia)

Diagrama de distribución

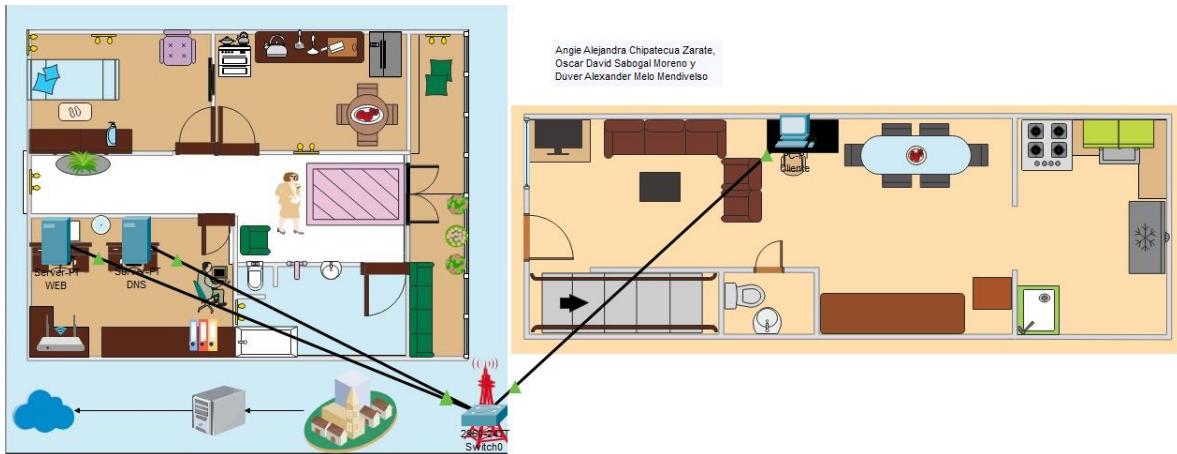


Figura 4. Plano en segunda dimensión del diagrama de distribución entre Pets' Home y los clientes. (Fuente propia)

Diagrama de instalación eléctrica

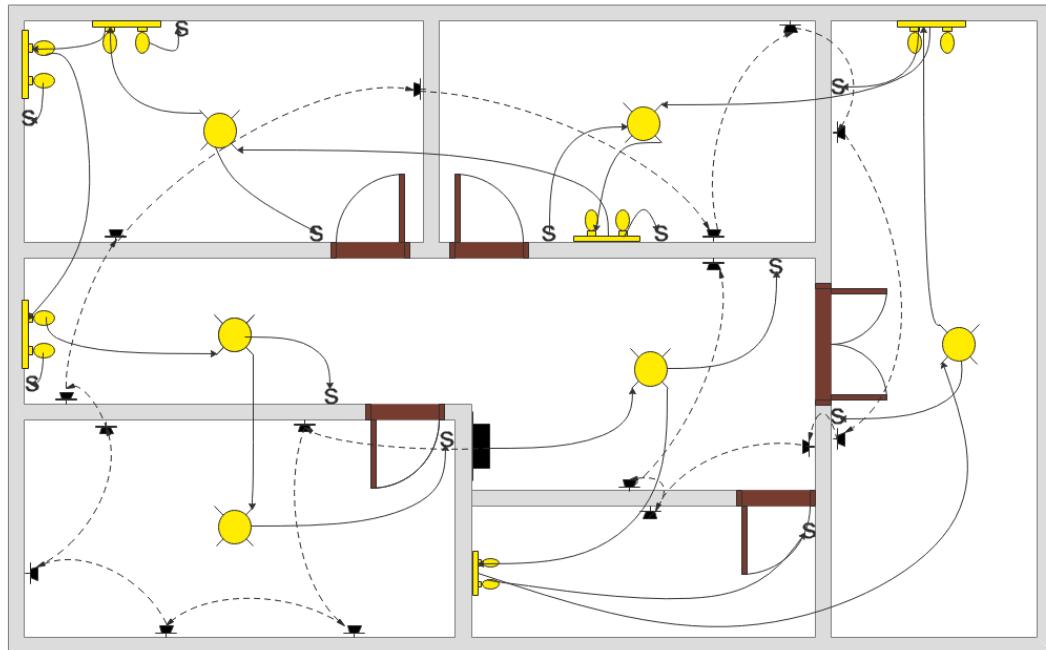


Figura 5. Plano en segunda dimensión de la instalación eléctrica del área de trabajo de Pets' Home. (Fuente propia)

Plan de negocios

A la hora de realizar este plan, se tomó en cuenta al proyecto como un producto específico, por lo tanto, se realizó la siguiente ficha técnica del mismo:

Tabla 27. Ficha técnica del software

FICHA TÉCNICA DE PRODUCTO	
PETS' HOME	
Aplicación web	
DENOMINACIÓN TÉCNICA DEL BIEN O SERVICIO	
Aplicación web para la gestión de solicitudes de adopción de mascotas	
GRUPO/CLASE/FAMILIA A LA QUE PERTENECE EL BIEN O SERVICIO	
Información y servicios Tecnología	
UNIDAD DE MEDIDA	
Unidad	
DESCRIPCIÓN GENERAL	
Aplicación o software web que se encargará de todos los procesos referentes a la gestión de solicitudes de adopción de mascotas en el municipio de Fusagasugá, siendo utilizado y adecuado para la organización que más requiera del mismo. Consta de ciertas categorías, para así controlar mejor la información, además todo el proceso de manipulación de información será procesado y almacenado en una base de datos que se encontrará en la nube. Finalmente cuenta con dos roles, con sus respectivos privilegios.	

Plan técnico

A la hora de analizar lo que se quería lograr como producto final, teniendo en cuenta los procesos que se debían realizar para lograr el mismo, se definió una estrategia empresarial, la cual consiste en la división o asignación de diferentes trabajos a los integrantes que permitirán la creación del proyecto. Dicha división fue la siguiente:

Tabla 28. Plan técnico

Participantes	Proceso	Explicación	Horas	Espacios de trabajo	Aprendizaje Activo
Equipo “Pets’ Home”	Diseño	Se encarga de realizar diseños que sean adecuados para las interfaces gráficas y qué, además tengan coherencia con lo que se trabajará en la respectiva “vista”. Generando así una mejor impresión para el usuario. Su condición fue basarse en las normas ISO 25010.	7	Cada integrante trabaja desde su morada, en consecuencia, de factores externos del entorno actual, teniendo en cuenta que se manejan herramientas para generar el proceso en equipo (Microsoft Teams).	Al investigar los procesos requeridos para el diseño se forjan conocimientos nuevos, pero a su vez se refuerzan los actuales. Además, el aprendizaje moral también avanza, ya que se generó entendimiento y unión entre los integrantes del equipo.
Equipo “Pets’ Home”	Programación en el Entorno de Desarrollo	Se encarga de todo lo referente a la programación del software web, específicamente a la creación de paquetes, clases (con sus respectivos procesos, métodos y atributos), interfaz gráfica, conexión a la base de datos, así como los procesos que se trabajan en la misma. Finalmente se procedía a la explicación y unión de los avances del equipo; por medio de la herramienta GitHub, la cual tiene como fin ser repositorio del proyecto. Se socializaba dicho avance junto a los miembros del equipo y finalmente se le realizaban las pruebas necesarias.	3-6		Se aprende a manejar la correcta sintaxis para conexiones y demás tipos de procesos. Además, se refuerza la lógica de cada integrante. Cabe destacar que se mejora el conocimiento de cada integrante al unir los diferentes conocimientos obtenidos en la institución y unificarlos en un solo proyecto.

Equipo “Pets’ Home”	Procesos en las bases de datos	<p>Se diseñan las respectivas tablas requeridas en el software web, que genera una conexión, además, se concreta cuál será la llave primaria, se confirma si se cumplen los procesos adecuados, por ejemplo: La inserción correcta de la información a la tabla (dependiendo de su categoría), entre otros.</p>	6		<p>Exportar y crear una base de datos en la nube. Además, de aprendizaje moral y valores (Entendimiento, comprensión, unión, responsabilidad).</p>
Equipo “Pets’ Home”	Documentación	<p>Mediante este proceso se requiere argumentar y redactar todo lo referente al proyecto, bien sea sus objetivos, estrategias, curricular, entre otros. Cabe resaltar que se maneja dicha documentación bajo los estándares de CDIO y XP, de esta forma realizando un híbrido para optimizar los procesos, en cuanto a levantamiento de requerimientos es implementada la ingeniería de requerimientos. Además, se considera de vital importancia dicha documentación ya que será la base de entendimiento entre el cliente y el equipo desarrollador.</p>	6-7		<p>Por medio de esta actividad se fortalece lo referente a redacción, implementación, argumentación, comprensión y manejo de la documentación en base al proyecto implementado al CDIO y XP.</p>

Equipo “Pets’ Home”	Tutorial o Guía	Dicho proceso tiene como fin darle a conocer al usuario la forma en que debe manejar el producto final. En este caso, se define realizar una guía donde se explicará paso a paso lo que debe hacer, para así no generar confusiones y además contribuir en un mejor entendimiento entre el proyecto y el usuario, en caso de que se generan dudas o algún tipo de percance. Posteriormente se sugiere y se da al cliente la posibilidad de recibir una capacitación de 3 horas junto al equipo, para generar una comprensión total del sistema.	5		Se refuerzan los conocimientos referentes al análisis, ya que se deben distinguir las posibles características de los usuarios que manejan dicho producto También se refuerza la creatividad.
---------------------	-----------------	---	---	--	---

Diseño

Teniendo en cuenta la característica que se denota en dicha metodología, se pretende invertir el tiempo en esta fase exclusivamente en la realización de tarjetas CRC e interfaces gráficas del proyecto, e implementación básica de los respectivos procesos.

Metáforas Del Sistema

Como se mencionó previamente en el análisis de la propuesta, se pretende realizar un aplicativo web, el cual gestione lo referente a la solicitud de adopción de mascotas en el municipio de Fusagasugá. Para ello, todo el desarrollo del sistema se manejará por medio de módulos, en los cuales están inmersos unas historias de usuario específicas. A continuación, se dará a conocer el nombre del módulo y su función principal por medio de una descripción.

En el módulo **Visualización y categorías del sistema: Usuario** se manejará lo referente a las funciones o privilegios con los cuales contará dicho rol; pero también la persona que no decida iniciar sesión.

En el módulo **Roles del Software** se manejará lo referente a la validación del usuario, para así tener en cuenta que roles se le asignarán al mismo.

En cuanto al módulo **Login y registro**, se gestionará la información del posible usuario, la cual se almacenará en el servidor. En cuanto al login, se validarán los datos de acuerdo con los roles existentes, para así darle sus respectivos permisos. Cabe resaltar, que este proyecto, al ser web, contará con varios protocolos vistos en redes; los cuales se verán inmersos en diferentes sucesos del proyecto; pero, en este módulo se verá involucrado el protocolo de seguridad, evidenciándose en la encriptación de la contraseña del usuario.

En el módulo **Visualización y categorías del sistema: Administrador Usuario** se manejará lo referente a las funciones o privilegios con los cuales contará dicho rol; cabe resaltar que, al referirnos a **funciones**, se habla de los procesos que tendrán que ver con el respectivo tema.

Para el módulo **Gestión de la información**, se hará énfasis en el servidor, ya que en él se encontrará la información requerida para muchos de los procesos que se deben realizar para el correcto funcionamiento del proyecto.

En cuanto al módulo **Características del sistema**, se involucrarán muchas cualidades o funcionalidades que se esperan ver de forma general en el proyecto, ya que se busca que sea intuitivo, llamativo, de fácil acceso y demás características que tengan que ver con la comunicación Usuario-Aplicativo.

Finalmente, el módulo **Manuales para los agentes**, estará dirigido totalmente a documentación, ya que esta será el apoyo para el usuario a la hora de manejar el aplicativo; por ende, es necesario que sepan cómo está formado el mismo y como debería de utilizarse, paso a paso.

Propuestas De Interfaces

Para plantear de la forma más adecuada, las posibles interfaces que se desarrollarán en el proyecto se tienen en cuenta las siguientes normas:

NORMAS ISO 25010

Luego de aceptar cada requerimiento, de analizarlo por el equipo de trabajo y de corroborarse junto con el levantamiento de requerimientos, se procede a implementar el modelo ISO 25010 el cual nos permitirá evaluar la calidad del producto. Posteriormente se

investiga y se dan a distinguir las características que estarán presentes en el proyecto, haciendo énfasis en las siguientes:

Fiabilidad: Pets' Home, será capaz de realizar unos procesos o funciones específicas siendo condicionado por diferentes aspectos implementados por el equipo de trabajo. Además, debe tener capacidades como la disponibilidad, capacidad de seguir operando cuando se detecte un error y a su vez recuperar la información que intervenga dentro de él; estas y demás capacidades se encontrarán inmersas.

Usabilidad: Se basa en todo lo referente al entendimiento del producto; teniendo en cuenta que se generarán un tipo de manuales para contribuir con esta característica; además se implementarán técnicas y diseños que sean sencillos y atractivos para el usuario específico de él.

Compatibilidad: El sistema será implementado en la web; además busca facilitar el intercambio de información por medio del producto, a su vez puede ser manejado de forma simultánea.

Seguridad: Se manejarán tipos de roles con permisos diferentes, para así reforzar la autenticidad; además al momento de ingresar dentro del sistema se tendrá la información necesaria en caso de la ocurrencia de un tipo de falencia o intento de abuso de principios.

Mantenibilidad: El producto será manejado por módulos, para de esta forma facilitar las versiones de este, con poca probabilidad de que interfieran más de dos módulos instantáneamente, también se facilitará la integración continua.

Implementación De Iteraciones

Asignación De Roles

Para el correcto planteamiento y desarrollo de las iteraciones que se mencionaron previamente, es necesario asignar los roles dentro del equipo de trabajo, dando a conocer sus principales funciones.

Tabla 29. Asignación de roles

Roles	Función principal	Asignación
Programador	Implementar las historias de usuario, dadas por el cliente, en el aplicativo. Diseña test para su código. Estima el tiempo de desarrollo por historia.	Angie Chipatecua, Duver Melo, Oscar Sabogal.
Cliente	Define prioridades, brinda las historias de usuario y finalmente se involucra en las pruebas de aceptación.	Alcaldía de Fusagasugá José Fernando Sotelo Cubillos
Encargado de pruebas (Tester)	Ejecuta las pruebas asignadas y a su vez da a conocer los resultados obtenidos.	Angie Chipatecua, Duver Melo, Oscar Sabogal.
Gestor (Big Boss)	Coordina los procesos del proyecto.	Angie Chipatecua, Duver Melo, Oscar Sabogal.

Encargado de seguimiento (Tracker)	Sigue la evolución del proyecto y compara el tiempo dado por el programador y el que fue estimado en general.	Angie Chipatecua, Duver Melo, Oscar Sabogal.
Entrenador	Guía al equipo para implementar dicha metodología.	Angie Chipatecua, Duver Melo, Oscar Sabogal.
Consultor	Guía al equipo en problemas específicos.	Didier Sneider Chipatecua Zárate. Rosalba Rozo Caballero. Diego Andrés Ramos Jiménez.

Plan De Primera Iteración

En este caso, se pretende realizar los procesos por medio de este plan, el cual se da de forma básica:

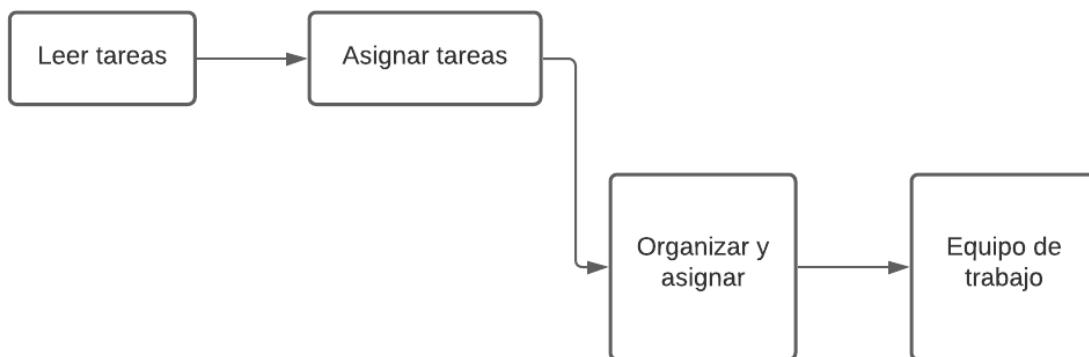


Figura 6. Plan de primera iteración. (Fuente propia)

A continuación, procedemos a adjuntar las historias que tienen que ver con la primera iteración, de la siguiente forma:

Tabla 30. Historias de usuario de primera iteración

MODULO	NRO	HISTORIAS DE USUARIO
Visualización y categorías del sistema: Usuario	1	Visualización de un inicio del aplicativo
	2	Visualización de las secciones
	3	Categoría de mascotas
	4	Categoría de información
	5	Categoría de contacto
	6	Categoría de adoptados
	7	Categoría de preguntas frecuentes

Tareas De Ingeniería

Se procede a especificar que tareas se realizarán por cada historia de usuario inmersa en esta iteración.

Tabla 31. Tareas de ingeniería

Número de tarea	Número de historia	Nombre de la tarea
1	1	Diseñar bocetos para el inicio
2	1	Elección del boceto final
3	1	Implementar el boceto por medio de la herramienta seleccionada
4		Realizar y ordenar el ingreso por cada sección
5	2	Visualizar sección
6		Diseño y normalización de base de datos
7		Organización de atributos
8		Diseño de bocetos para la sección
9		Implementar el boceto
10	3	Realizar respectivos procesos
11		Diseño de bocetos para la sección
12	4	Implementar el boceto
13		Diseño de bocetos para la sección
14		Implementar el boceto
15	5	Gestionar envío de correos
16		Diseño de bocetos para la sección
17		Implementar el boceto
18	6	Visualizar las mascotas extraídas de la base de datos
19		Diseño de bocetos para la sección
20	7	Implementar el boceto

Descripción De Tareas De Ingeniería

A continuación, se procede a describir las tareas mencionadas anteriormente, de una forma más específica.

Tabla 32. Tarea 1-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 1	Número de Historia: 1
Nombre de Tarea: Diseñar bocetos para el inicio	
Tipo de Tarea: Diseño	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a especificar la realización de bocetos convenientes de forma individual.	

Evidencias de realización de la tarea

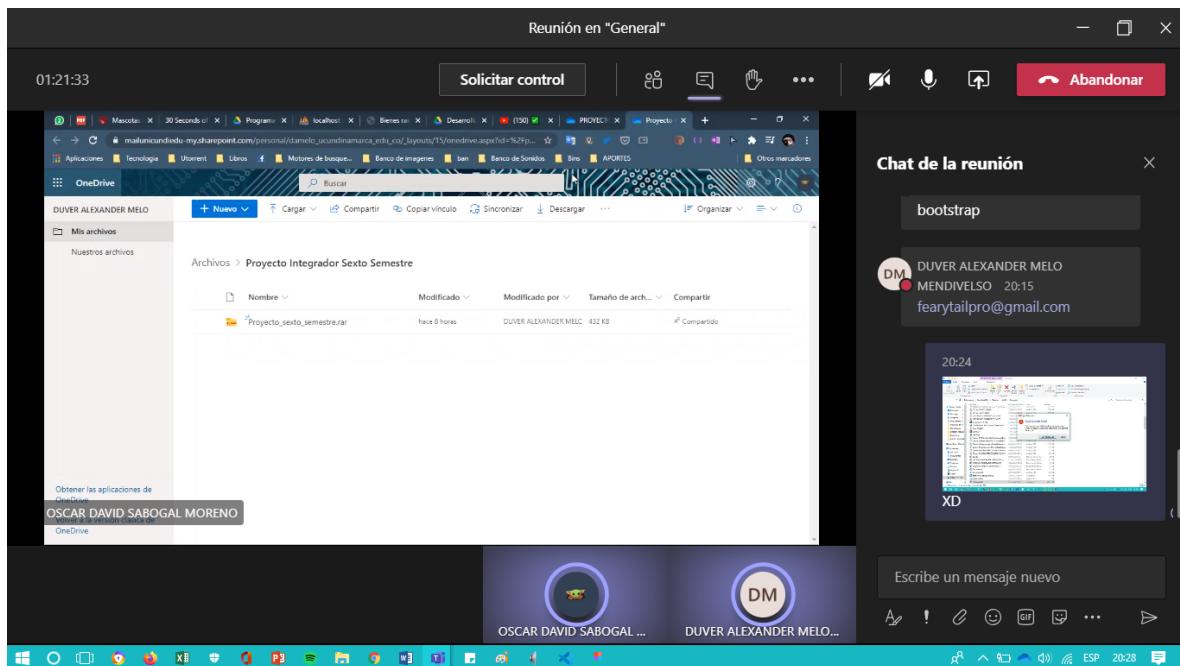


Figura 7. Evidencia reunión del equipo de trabajo. (Fuente propia)

Tabla 33. Tarea 2-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 2	Número de Historia: 1
Nombre de Tarea: Elección del boceto final	
Tipo de Tarea: Diseño	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a elegir el boceto óptimo teniendo las normas Especificadas previamente, presentes.	

Evidencias de realización de la tarea

Posteriormente se dan a conocer las respectivas interfaces, las cuales serán diferenciadas por módulos, de la siguiente forma:



Figura 8. Propuesta logotipo Pets' Home. (Fuente propia)



Figura 9. Propuesta interfaz inicio. (Fuente propia)

Tabla 34. Tarea 3-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 3	Número de Historia: 1
Nombre de Tarea: Implementar el boceto por medio de la Herramienta seleccionada	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a iniciar el desarrollo del proyecto por medio de la herramienta elegida. Se inicia con la pantalla principal	

Evidencias de realización de la tarea

```

File Edit Selection View Go Run Terminal Help Principal.php - Proyecto_sexo_semestre - Visual Studio Code
EXPLORER # EstiloContacto.css Principal.php Contactenos.php header.php
OPEN EDITORS
PROYECTO_SEXTO_SEMEST... <?php include_once 'Modulos/Templates/header.php'; ?>
    <!--nav class="navegacion">
        <ul class="Menus">
            <li><a href="#">Inicio</a></li>
            <li><a href="#">Adopta</a>
                <ul class="submenu">
                    <li><a href="#">Gatos</a></li>
                    <li><a href="#">Perros</a></li>
                    <li><a href="#">Tigres</a></li>
                </ul>
            </li>
        </ul>
    </nav>-->
    <div class="contenedor">
        <div class="cuerpo">
            <?php
                include "Modulos/Contenido.php";
            ?>
        </div>
    </div>
<?php include_once 'Modulos/Templates/footer.php';?>

```

Figura 10. Evidencia codificación. (Fuente propia)

Tabla 35. Tarea 4-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 4	Número de Historia: 2
Nombre de Tarea: Realizar y ordenar el ingreso por cada sección	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a codificar y programar el proceso para que Al seleccionar una opción en el menú, esta dirija al usuario a la respectiva Selección.	

Evidencias de realización de la tarea

The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the following details:

- File Explorer:** Shows the project structure under "PROYECTO_SEXTO_SEMESTRE".
- Open Editors:** Displays "header.php" and "header.php - Proyecto_sexo_semestre - Visual Studio Code".
- Code Editor:** Shows the code for "header.php" which includes CSS classes for "perfil" and "menu", and PHP logic for displaying user information and navigation links.
- Bottom Status Bar:** Shows file path, line number (Ln 24), column number (Col 74), tab size (Tab Size: 4), encoding (UTF-8), file type (CRLF, PHP), and date (ESP 18:48).

Figura 11. Evidencia codificación. (Fuente propia)

Tabla 36. Tarea 5-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 5	Número de Historia: 2
Nombre de Tarea: Visualizar sección	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Implementar la cabecera y el footer en cada sección y a su vez dejar enunciado el tamaño del posible contenido de la misma.	

Evidencias de realización de la tarea



Figura 12. Header de la sección principal. (Fuente propia)



Figura 13. Footer de la sección principal. (Fuente propia)

Tabla 37. Tarea 6-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 6	Número de Historia: 3
Nombre de Tarea: Diseño y normalización de base de datos	
Tipo de Tarea: Diseño	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a debatir acerca del contenido de la base de datos, y a su vez, del sistema por el cual se gestionará. Para así mismo, proceder a normalizarla, para un uso más eficaz de la misma.	

Evidencias de realización de la tarea

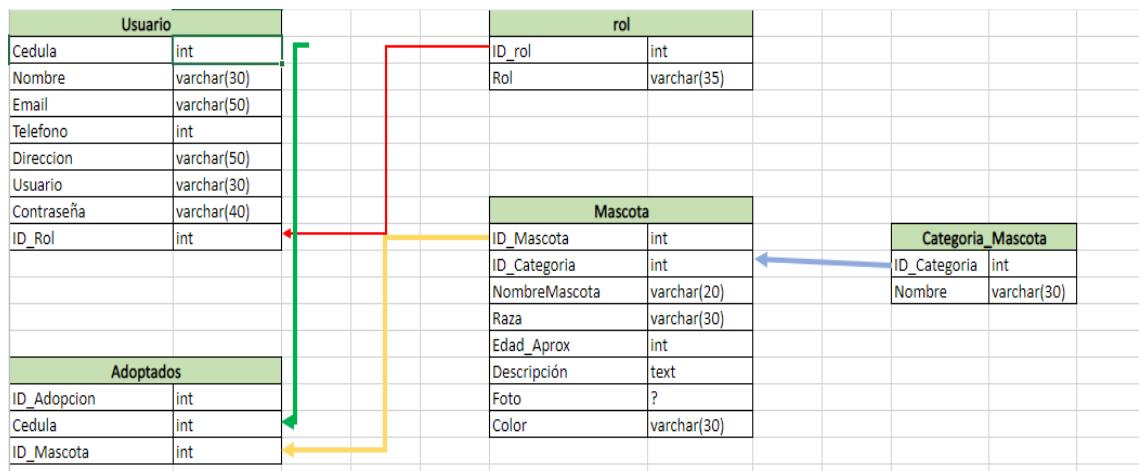


Figura 14. Boceto de posible base de datos. (Fuente propia)

Tabla 38. Tarea 7-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 7	Número de Historia: 3
Nombre de Tarea: Organización de atributos	
Tipo de Tarea: Diseño	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a realizar el modelo entidad-relación para identificar De forma más simple los atributos de las tablas y su respectiva unión. Y se monta en el SGBD.	

Evidencias de realización de la tarea

Propuesta De Diseño Para La Base De Datos

Se debe empezar diseñando o modelando todo lo referente a la base de datos, ya que se encargará de gestionar la información. Por ende, se diseñó el siguiente modelo entidad relación, teniendo en cuenta las convenciones para su desarrollo.

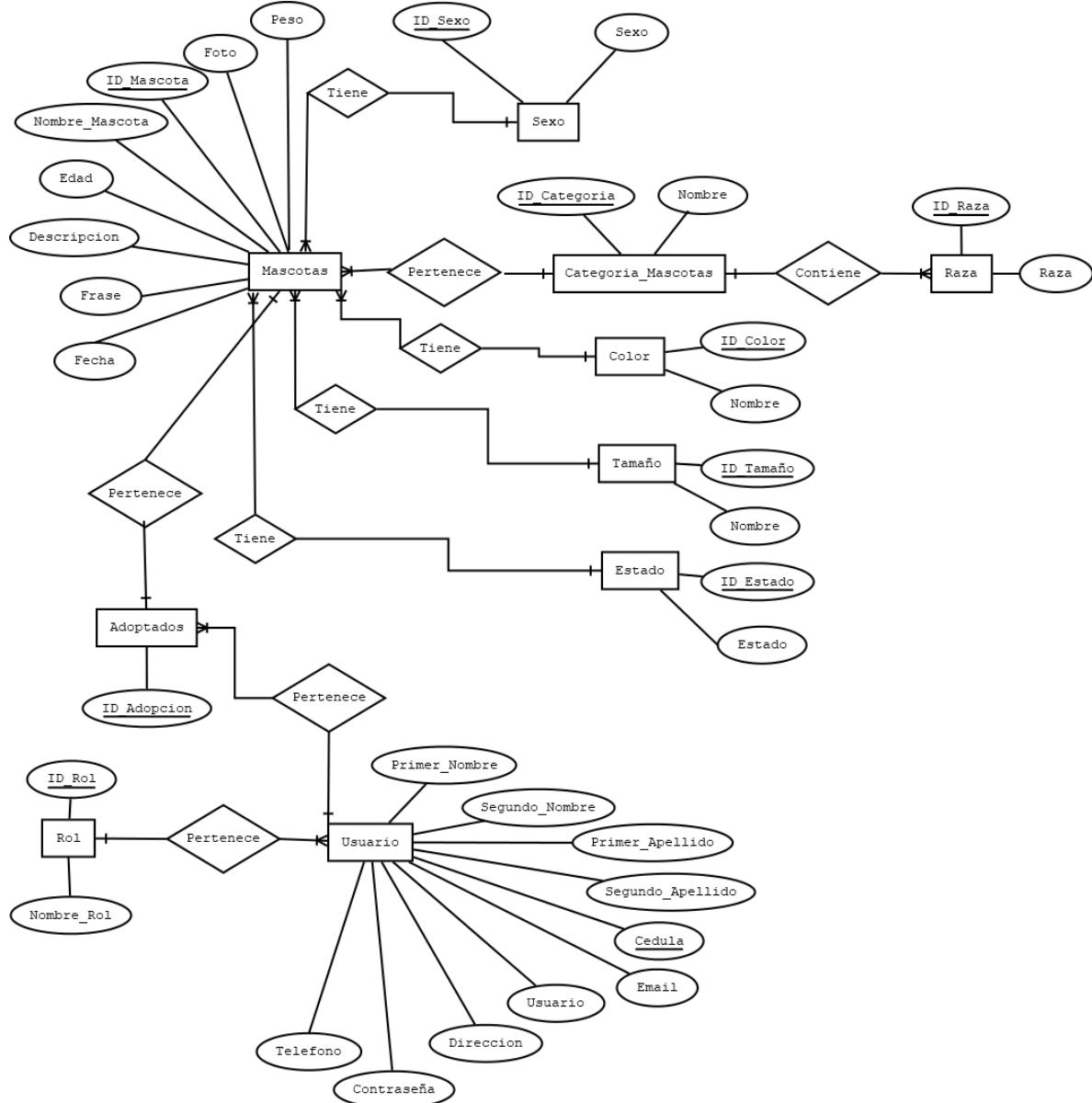


Figura 15. Modelo Entidad-Relación del proyecto propuesto. (Fuente propia)

Luego de tener el modelo, se procede a implementarlo en el gestor de base de datos específico, a continuación, se da a conocer la evidencia de este proceso, el cual, por el momento, se encuentra de forma local:

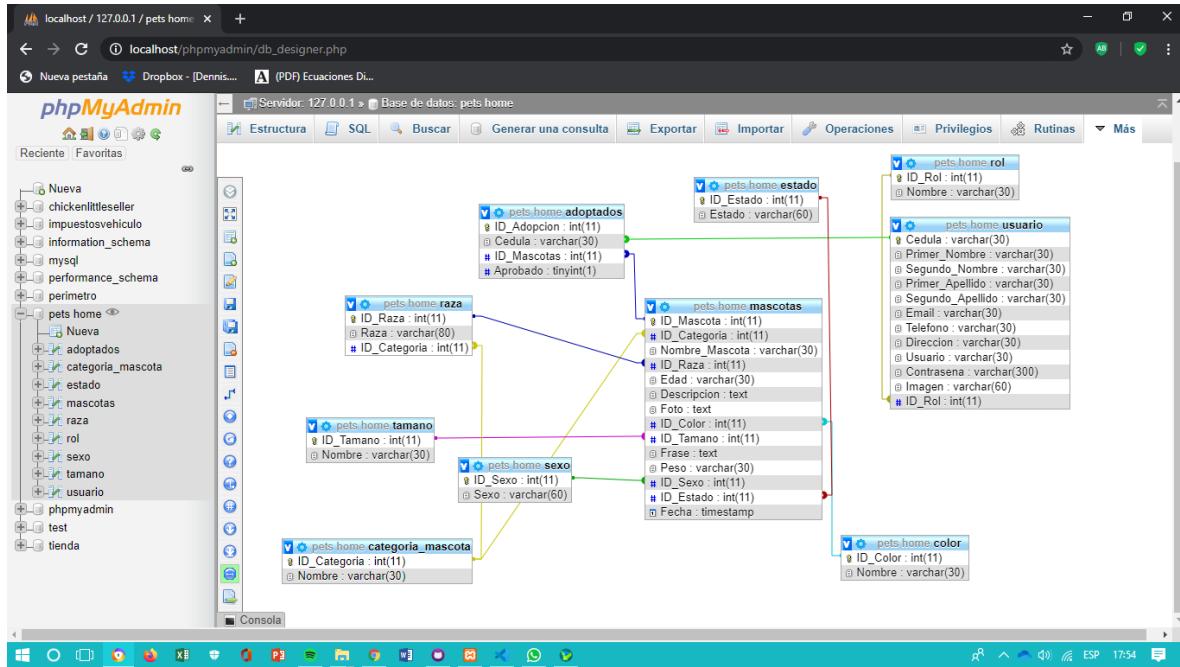


Figura 16. Diagrama relacional en el gestor de base de datos. (Fuente propia)

Este cuadro de control de phpMyAdmin muestra la estructura de la base de datos 'pets home' con las siguientes tablas y sus características:

Tabla	Acción	Filas	Tipo	Cotejamiento	Tamaño	Residuo a depurar
adoptados	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	1	InnoDB	utf8mb4_general_ci	48 KB	-
categoria_mascota	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	2	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16 KB	-
estado	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	3	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16 KB	-
mascotas	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	4	InnoDB	utf8mb4_general_ci	112 KB	-
raza	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	1	InnoDB	utf8mb4_general_ci	32 KB	-
rol	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	2	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16 KB	-
sexo	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	2	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16 KB	-
tamano	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	3	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16 KB	-
usuario	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	4	InnoDB	utf8mb4_general_ci	32 KB	-
10 tablas	Número de filas	25		latin1_swedish_ci	320 KB	0 B

Figura 17. Evidencia de implementación de la base de datos. (Fuente propia)

Posteriormente, procedemos a implemente el diccionario de datos.

adoptados

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Adopcion (<i>Primaria</i>)	int(11)	No				
Cedula	varchar(30)	No		usuario -> Cedula		
ID_Mascotas	int(11)	No		mascotas -> ID_Mascota		
Aprobado	tinyint(1)	No				

Índices

Nombre de la clave	Tipo	Único	Empaquetado	Columna	Cardinalidad	Cotejamiento	Nulo	Comentario
PRIMARY	BTREE	Si	No	ID_Adopcion	0	A	No	
Cedula	BTREE	No	No	Cedula	0	A	No	
ID_Mascotas	BTREE	No	No	ID_Mascotas	0	A	No	

Figura 18. Diccionario de datos, tabla adoptados. (Fuente propia)

categoria_mascota

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Categoría (<i>Primaria</i>)	int(11)	No				
Nombre	varchar(30)	No				

Índices

Nombre de la clave	Tipo	Único	Empaquetado	Columna	Cardinalidad	Cotejamiento	Nulo	Comentario
PRIMARY	BTREE	Si	No	ID_Categoría	2	A	No	

Figura 19. Diccionario de datos, tabla categoría_mascota. (Fuente propia)

color

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Color (<i>Primaria</i>)	int(11)	No				
Nombre	varchar(30)	No				

Índices

Nombre de la clave	Tipo	Único	Empaquetado	Columna	Cardinalidad	Cotejamiento	Nulo	Comentario
PRIMARY	BTREE	Si	No	ID_Color	2	A	No	

Figura 20. Diccionario de datos, tabla color. (Fuente propia)
estado

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Estado (<i>Primaria</i>)	int(11)	No				
Estado	varchar(60)	No				

Índices

Nombre de la clave	Tipo	Único	Empaquetado	Columna	Cardinalidad	Cotejamiento	Nulo	Comentario
PRIMARY	BTREE	Si	No	ID_Estado	3	A	No	

Figura 21. Diccionario de datos, tabla estado. (Fuente propia)

mascotas

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Mascota (<i>Primaria</i>)	int(11)	No				
ID_Categoría	int(11)	No		categoria_mascota -> ID_Categoría		
Nombre_Mascota	varchar(30)	No				
ID_Raza	int(11)	No		raza -> ID_Raza		
Edad	varchar(30)	No				
Descripcion	text	No				
Foto	text	No				
ID_Color	int(11)	No		color -> ID_Color		
ID_Tamano	int(11)	No		tamano -> ID_Tamano		
Frase	text	No				
Peso	varchar(30)	No				
ID_Sexo	int(11)	No		sexo -> ID_Sexo		
ID_Estado	int(11)	No		estado -> ID_Estado		
Fecha	timestamp	No	current_timestamp()			

índices

Nombre de la clave	Tipo	Único	Empaquetado	Columna	Cardinalidad	Cotejamiento	Nulo	Comentario
PRIMARY	BTREE	Sí	No	ID_Mascota	4	A	No	
ID_Categoría	BTREE	No	No	ID_Categoría	4	A	No	
ID_Color	BTREE	No	No	ID_Color	4	A	No	
ID_Tamano	BTREE	No	No	ID_Tamano	4	A	No	
ID_Estado	BTREE	No	No	ID_Estado	4	A	No	
ID_Sexo	BTREE	No	No	ID_Sexo	2	A	No	
ID_Raza	BTREE	No	No	ID_Raza	2	A	No	

Figura 22. Diccionario de datos, tabla mascotas. (Fuente propia)

raza

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Raza (<i>Primaria</i>)	int(11)	No				
Raza	varchar(80)	No				
ID_Categoría	int(11)	No		categoria_mascota -> ID_Categoría		

índices

Nombre de la clave	Tipo	Único	Empaquetado	Columna	Cardinalidad	Cotejamiento	Nulo	Comentario
PRIMARY	BTREE	Sí	No	ID_Raza	0	A	No	
ID_Categoría	BTREE	No	No	ID_Categoría	0	A	No	

Figura 23. Diccionario de datos, tabla raza. (Fuente propia)

rol

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Rol (<i>Primaria</i>)	int(11)	No				
Nombre	varchar(30)	No				

índices

Nombre de la clave	Tipo	Único	Empaquetado	Columna	Cardinalidad	Cotejamiento	Nulo	Comentario
PRIMARY	BTREE	Sí	No	ID_Rol	0	A	No	

Figura 24. Diccionario de datos, tabla rol. (Fuente propia)

sexo

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Sexo (<i>Primaria</i>)	int(11)	No				
Sexo	varchar(60)	No				

índices

Nombre de la clave	Tipo	Único	Empaquetado	Columna	Cardinalidad	Cotejamiento	Nulo	Comentario
PRIMARY	BTREE	Sí	No	ID_Sexo	2	A	No	

Figura 25. Diccionario de datos, tabla sexo. (Fuente propia)

tamano

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Tamano (<i>Primaria</i>)	int(11)	No				
Nombre	varchar(30)	No				

Índices

Nombre de la clave	Tipo	Único	Empaquetado	Columna	Cardinalidad	Cotejamiento	Nulo	Comentario
PRIMARY	BTREE	Si	No	ID_Tamano	3	A	No	

Figura 26. Diccionario de datos, tabla tamaño. (Fuente propia)
usuario

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
Cedula (<i>Primaria</i>)	varchar(30)	No				
Primer_Nombre	varchar(30)	No				
Segundo_Nombre	varchar(30)	No				
Primer_Apellido	varchar(30)	No				
Segundo_Apellido	varchar(30)	No				
Email	varchar(30)	No				
Telefono	varchar(30)	No				
Direccion	varchar(30)	No				
Usuario	varchar(30)	No				
Contrasena	varchar(30)	No				
ID_Rol	int(11)	No		rol -> ID_Rol		

Índices

Nombre de la clave	Tipo	Único	Empaquetado	Columna	Cardinalidad	Cotejamiento	Nulo	Comentario
PRIMARY	BTREE	Si	No	Cedula	0	A	No	
ID_Rol	BTREE	No	No	ID_Rol	0	A	No	

Figura 27. Diccionario de datos, tabla usuario. (Fuente propia)

Tabla 39. Tarea 8-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 8	Número de Historia: 3
Nombre de Tarea: Diseño de bocetos para la sección	
Tipo de Tarea: Diseño	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a especificar la realización de bocetos convenientes de forma grupal.	

Evidencias de realización de la tarea

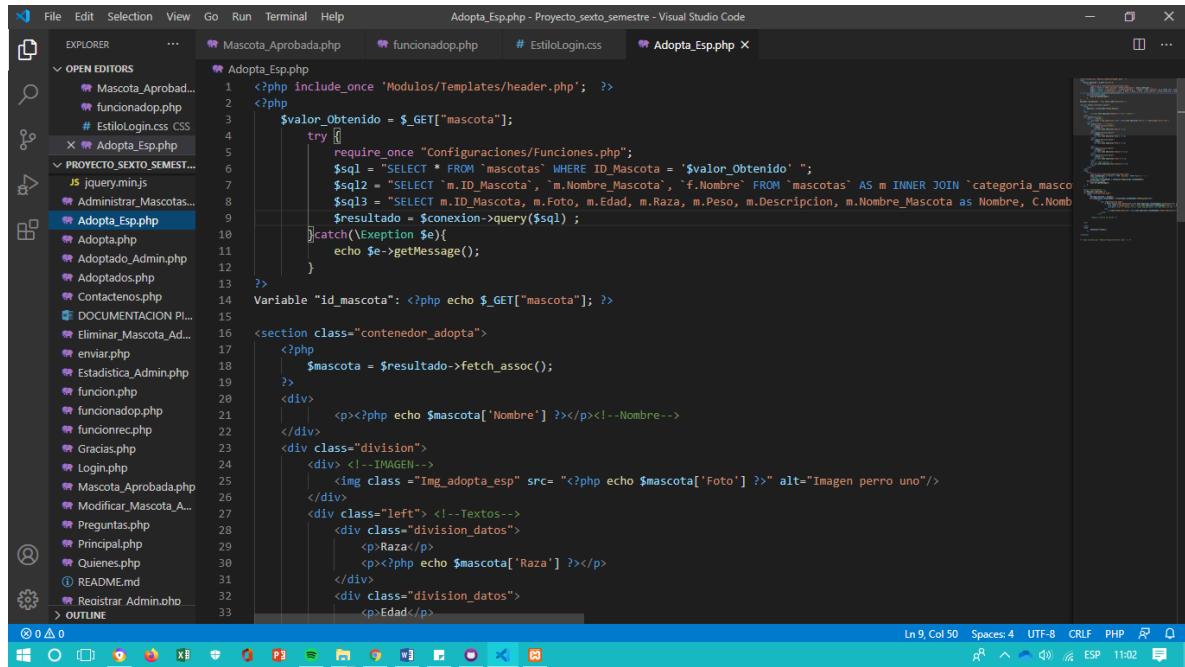


Figura 28. Prototipo sección adopta. (Fuente propia)

Tabla 40. Tarea 9-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 9	Número de Historia:3
Nombre de Tarea: Implementar el boceto	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a implementar el boceto especificado, dando contenido, e interfaz al mismo.	

Evidencias de realización de la tarea



```
<?php include_once 'Modulos/Templates/header.php'; ?>
<?php
$valor_Obtido = $_GET["mascota"];
try {
    require_once "Configuraciones/Funciones.php";
    $sql1 = "SELECT * FROM `mascotas` WHERE ID_Mascota = '$valor_Obtido'";
    $sql2 = "SELECT `m.ID_Mascota`, `m.Nombre_Mascota`, `f.Nombre` FROM `mascotas` AS m INNER JOIN `categoria_mascota` AS f ON m.Categoria_Mascota = f.ID_Categoría ORDER BY f.Nombre";
    $sql3 = "SELECT m.ID_Mascota, m.Foto, m.Edad, m.Raza, m.Peso, m.Descripcion, m.Nombre_Mascota AS Nombre, C.Nombre AS Raza FROM `mascotas` AS m INNER JOIN `categoria_mascota` AS C ON m.Categoria_Mascota = C.ID_Categoría WHERE m.ID_Mascota = '$valor_Obtido'";
    $resultado = $conexion->query($sql1);
    $resultado2 = $conexion->query($sql2);
    $resultado3 = $conexion->query($sql3);
} catch(\Exception $e){
    echo $e->getMessage();
}
?>
Variable "id_mascota": <?php echo $_GET["mascota"]; ?>

<section class="contenedor_adopta">
<?php
$mascota = $resultado->fetch_assoc();
?>
<div>
<p><?php echo $mascota['Nombre'] ?></p><!--Nombre-->
</div>
<div class="division">
<div><!--IMAGEN-->
    <img class="Img_adopta_esp" src=<?php echo $mascota['Foto'] ?> alt="Imagen perro uno"/>
</div>
<div class="left"> <!--Textos-->
    <div class="division_datos">
        <p>Raza</p>
        <p><?php echo $mascota['Raza'] ?></p>
    </div>
    <div class="division_datos">
        <p>Edad</p>
    </div>
</div>
</div>
</div>
```

Figura 29. Implementación sección adopta. (Fuente propia)

Tabla 41. Tarea 10-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 10	Número de Historia: 3
Nombre de Tarea: Realizar respectivos procesos	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a gestionar la base de datos, con el fin de traer al aplicativo todas las mascotas, por filtro y con su información básica, para de esta forma concluir con la sección de mascotas y dar una buena experiencia al usuario. Cabe resaltar que esto se realiza con el lenguaje de programación específico.	

Evidencias de realización de la tarea

```

ARCHIVO HERRAMIENTAS VISTA
VISTA PROTEGIDA Cuidado—los archivos de internet pueden contener virus. Si no tiene que editarlos, es mejor que siga en Vista protegida. Habilitar edición

INSERT INTO categoria (Nombre) VALUES ("Gatos");
INSERT INTO categoria (Nombre) VALUES ("Perros");

INSERT INTO color (Nombre) VALUES ("Blanco");
INSERT INTO color (Nombre) VALUES ("Negro");
INSERT INTO color (Nombre) VALUES ("cafe");
INSERT INTO color (Nombre) VALUES ("Amarillo");

INSERT INTO tamano(Nombre) VALUES ("Pequeño");
INSERT INTO tamano (Nombre) VALUES ("Mediano");
INSERT INTO tamano (Nombre) VALUES ("Grande");

INSERT INTO `mascotas` (`ID_Categoría`, `Nombre_Mascota`, `Raza`, `Edad`, `Descripción`, `ID_Color`, `ID_Tamano`, `Frases`, `Peso`, `Adoptado`) VALUES (2,"Urielle","Blake",7,"Integer vitae nibh. Donec est mauris, rhoncus id, mollis nec, cursus a, enim. Suspendisse aliquet.",4,2,"Lorem ipsum dolor sit",10,"True");
INSERT INTO `mascotas` (`ID_Categoría`, `Nombre_Mascota`, `Raza`, `Edad`, `Descripción`, `ID_Color`, `ID_Tamano`, `Frases`, `Peso`, `Adoptado`) VALUES (1,"Autumn","Myles",2,"dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Proin vel arcu eu odio tristique pharetra. Quisque ac",1,3,"Lorem ipsum dolor sit amet, consecetuer adipiscing",10,"False");
INSERT INTO `mascotas` (`ID_Categoría`, `Nombre_Mascota`, `Raza`, `Edad`, `Descripción`, `ID_Color`, `ID_Tamano`, `Frases`, `Peso`, `Adoptado`) VALUES (1,"Germane","Rajah",9,"mauris a nunc. In at pede. Cras vulputate velit eu sem. Pellentesque ut ipsum ac",4,2,"Lorem ipsum dolor sit amet",1,2,"False");
INSERT INTO `mascotas` (`ID_Categoría`, `Nombre_Mascota`, `Raza`, `Edad`, `Descripción`, `ID_Color`, `ID_Tamano`, `Frases`, `Peso`, `Adoptado`) VALUES (1,"Jemima","Brian",1,"risus. Donec egestas. Aliquam nec enim. Nunc ut erat. Sed nunc est, mollis non, cursus",1,1,"Lorem ipsum dolor sit amet, consecetuer adipiscing elit.",4,"False");

```

Figura 30. Información para las mascotas. (Fuente propia)

Tabla 42. Tarea 11-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 11	Número de Historia: 4
Nombre de Tarea: Diseño de bocetos para la sección	
Tipo de Tarea: Diseño	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a especificar la realización de bocetos convenientes de forma grupal.	

Evidencias de realización de la tarea

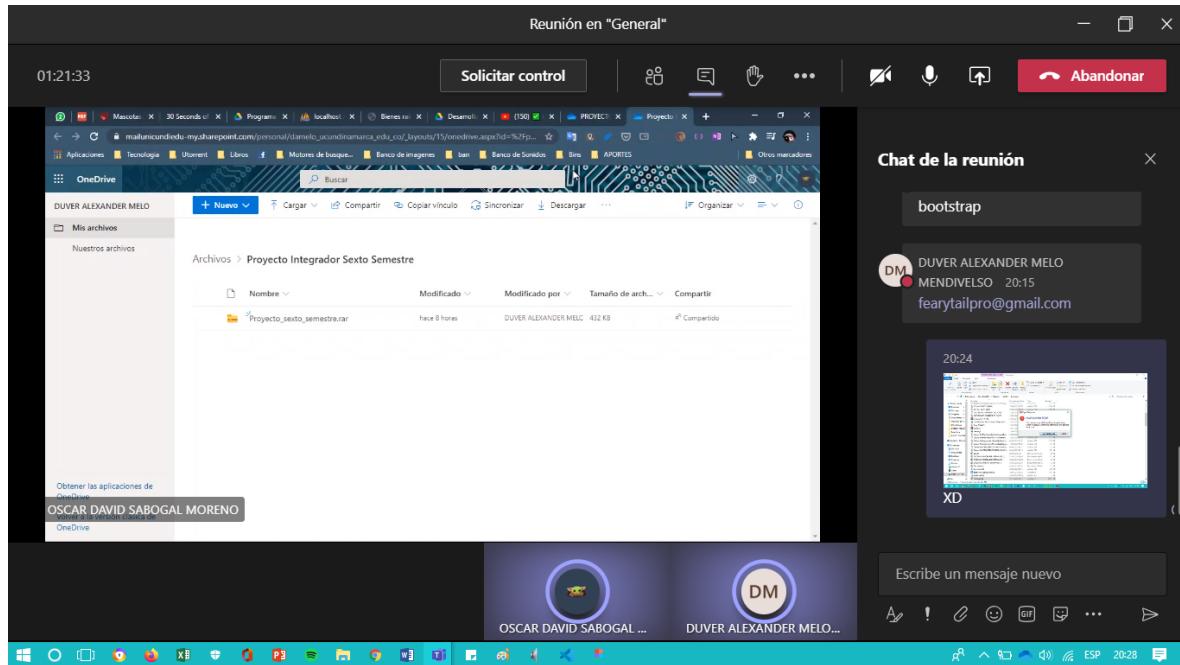


Figura 31. Evidencia reunión proyecto. (Fuente propia)

Tabla 43. Tarea 12-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 12	Número de Historia: 4
Nombre de Tarea: Implementar el boceto	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a implementar el boceto especificado, dando contenido, e interfaz al mismo.	

Evidencias de realización de la tarea



PETS' HOME ¿CÓMO SURGE?

Este proyecto nace gracias a la iniciativa de los estudiantes de ingeniería de sistemas por brindar, por medio de sus conocimientos, un aplicativo para contribuir con todos los seres los cuales no pueden hablar para darse a entender: Las mascotas.

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA

El equipo de trabajo el cual pretende brindar este proyecto a la sociedad, hace parte de la Universidad de Cundinamarca. Sede Fusagasugá.



FOMENTANDO COLABORACIÓN

Pretendemos compartir y brindar un aprendizaje por medio de proyectos como estos, para que más personas se solidaricen y hagan parte del cambio.



¿PLANES A FUTURO?

El objetivo será impartir este proyecto para más entornos, posiblemente a nivel regional, para que más agentes se vean beneficiados por el

Figura 32. Sección Quienes somos. (Fuente propia)

Tabla 44. Tarea 13-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 13	Número de Historia: 5
Nombre de Tarea: Diseño de bocetos para la sección	
Tipo de Tarea: Diseño	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a especificar la realización de bocetos convenientes de forma grupal.	

Tabla 45. Tarea 14-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 14	Número de Historia: 5
Nombre de Tarea: Implementar el boceto	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a implementar el boceto especificado, dando contenido, e interfaz al mismo.	

Evidencias de realización de la tarea

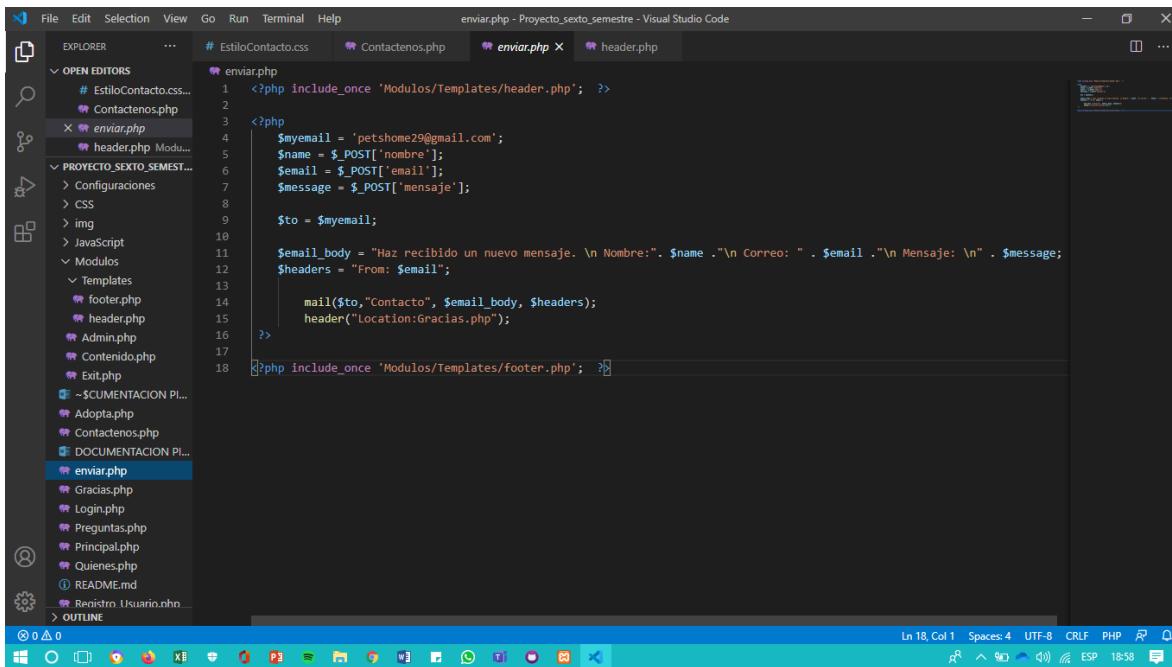


Figura 33. Evidencia sección contáctanos. (Fuente propia)

Tabla 46. Tarea 15-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 15	Número de Historia: 5
Nombre de Tarea: Gestionar envío de correos	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a codificar y realizar los procesos correspondientes por medio de la herramienta, para que, en esta sección, se realice el proceso principal: Envío de correos; con el fin de que el usuario logre comunicar sus inquietudes y estas sean recibidas por la entidad de la forma óptima y amigable posible.	

Evidencias de realización de la tarea



```

File Edit Selection View Go Run Terminal Help enviar.php - Proyecto_sexo_semestre - Visual Studio Code
# EstiloContacto.css Contactenos.php enviar.php header.php
enviar.php
1 <?php include_once 'Modulos/Templates/header.php'; ?>
2
3 <?php
4 $myemail = 'petshome29@gmail.com';
5 $name = $_POST['nombre'];
6 $email = $_POST['email'];
7 $message = $_POST['mensaje'];
8
9 $to = $myemail;
10
11 $email_body = "Haz recibido un nuevo mensaje. \n Nombre: ". $name . "\n Correo: " . $email . "\n Mensaje: \n" . $message;
12 $headers = "From: $email";
13
14 mail($to,"Contacto", $email_body, $headers);
15 header("Location:Gracias.php");
16 ?>
17
18 <?php include_once 'Modulos/Templates/footer.php'; ?>

```

Figura 34. Evidencia codificación. (Fuente propia)

Tabla 47. Tarea 16-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 16	Número de Historia: 6
Nombre de Tarea: Diseño de bocetos para la sección	
Tipo de Tarea: Diseño	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a especificar la realización de bocetos convenientes de forma grupal.	

Tabla 48. Tarea 17-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 17	Número de Historia: 6
Nombre de Tarea: Implementar el boceto	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a implementar el boceto especificado, dando contenido, e interfaz al mismo.	

Evidencias de realización de la tarea

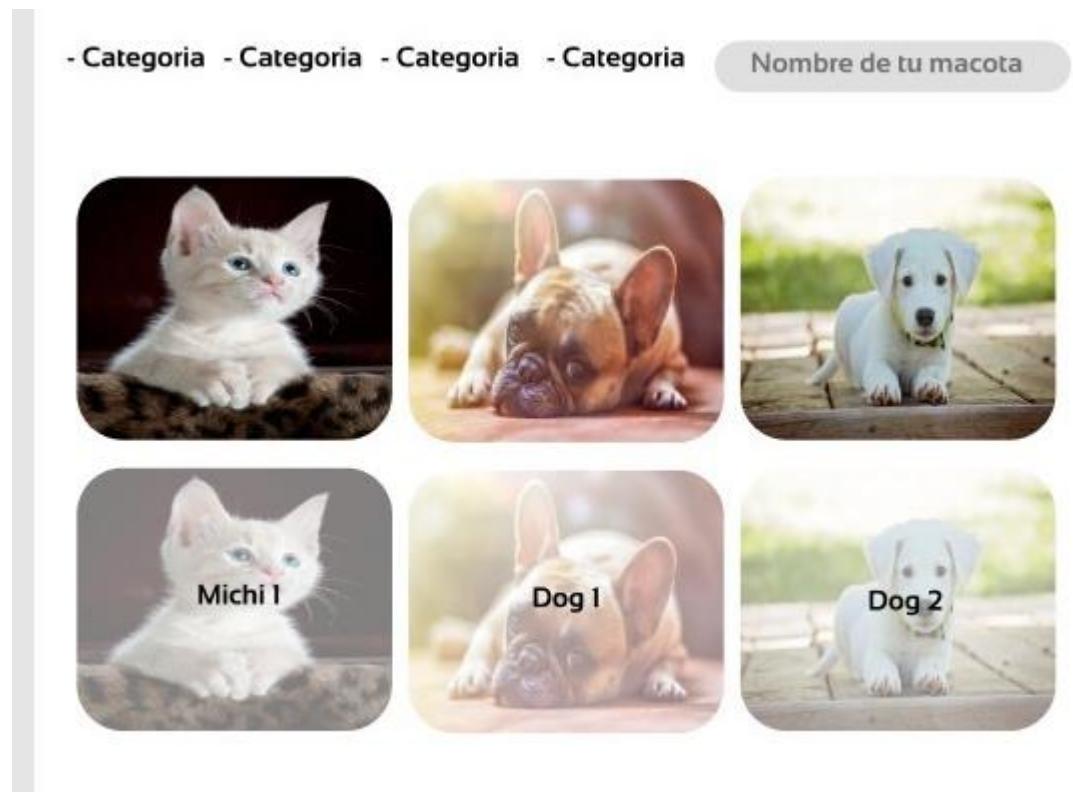
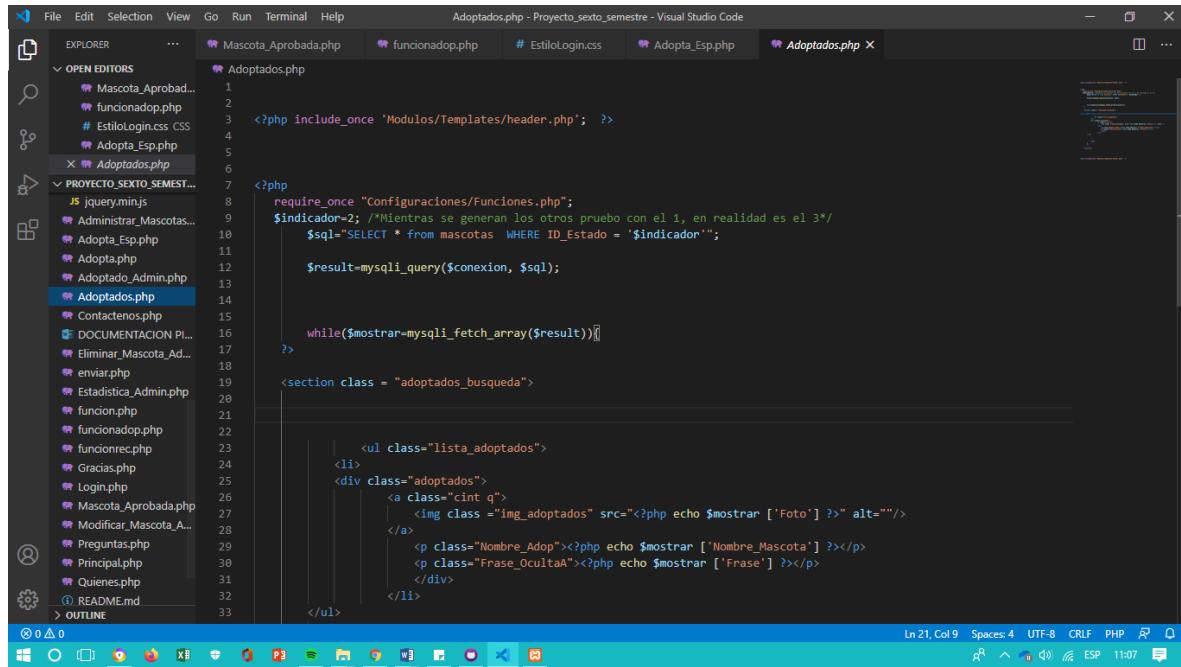


Figura 35. Boceto sección adoptados. (Fuente propia)

Tabla 49. Tarea 18-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 18	Número de Historia:6
Nombre de Tarea: Visualizar las mascotas extraídas de la base de datos	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a extraer de la base de datos, la información básica de las mascotas que fueron adoptadas. Esto con el fin de dar a conocer el objetivo de la entidad y su respectivo cumplimiento.	

Evidencias de realización de la tarea



```

File Edit Selection View Go Run Terminal Help Adoptados.php - Proyecto_sexo_semestre - Visual Studio Code
Mascota_Aprobada.php funcionadop.php # EstiloLogin.css Adopta_Esp.php Adoptados.php
Adoptados.php
1
2
3 <?php include_once 'Modulos/Templates/header.php'; ?>
4
5
6
7 <?php
8 require_once "Configuraciones/Funciones.php";
9 $indicador=2; /*Mientras se generan los otros prueba con el 1, en realidad es el 3*/
10 $sql="SELECT * from mascotas WHERE ID_Estado = '$indicador'";
11
12 $result=mysqli_query($conexion, $sql);
13
14
15 while($mostrar=mysqli_fetch_array($result)){
16
17
18
19
20 <section class = "adoptados_busqueda">
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
    <ul class="lista_adoptados">
        <li>
            <div class="adoptados">
                <a class="cint_q">
                    
                </a>
                <p class="Nombre_Adop"><?php echo $mostrar ['Nombre_Mascota'] ?></p>
                <p class="Frases_Ocultas"><?php echo $mostrar ['Frases'] ?></p>
            </div>
        </li>
    </ul>
</section>

```

Ln 21, Col 9 Spaces:4 UTF-8 CRLF PHP ESP 11:07

Figura 36. Implementación sección adoptados. (Fuente propia)

Tabla 50. Tarea 19-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 19	Número de Historia: 7
Nombre de Tarea: Diseño de bocetos para la sección	
Tipo de Tarea: Diseño	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a especificar la realización de bocetos convenientes de forma grupal.	

Tabla 51. Tarea 20-Primera iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 20	Número de Historia: 7
Nombre de Tarea: Implementar el boceto	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a implementar el boceto especificado, dando contenido, e interfaz al mismo.	

Evidencias de realización de la tarea



Figura 37. Sección preguntas frecuentes. (Fuente propia)

Manejo De Tarjetas CRC

Tabla 52. Tarjeta CRC de la clase header

header	
Responsabilidades	Colaboradores
Hace posible la visualización del encabezado de la aplicación, cuando el rol es el de usuario o cuando no se ha iniciado sesión.	Principal Adopta Contáctenos Adoptados Contenido Preguntas Registrar Usuario
Apoya el uso intuitivo de la aplicación y proporciona el uso de un menú	Iniciar sesión Salir Quienes somos

Tabla 53. Tarjeta CRC de la clase footer

footer	
Responsabilidades	Colaboradores
Hace posible la visualización del footer o fin de la aplicación, cuando el rol es el de usuario o cuando no se ha iniciado sesión.	Principal Adopta Contáctenos Adoptados Contenido Preguntas Registrar Usuario
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	Iniciar sesión Salir Quienes somos

Tabla 54. Tarjeta CRC de la clase principal

principal	
Responsabilidades	Colaboradores

Permite visualizar el slider del aplicativo, con el fin de proporcionar un buen contenido al usuario, a la hora de ingresar al mismo.	Contenido
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones
Da acceso constante al menú y herramientas de Pets' Home	header
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	footer

Tabla 55. Tarjeta CRC de la clase Adopta

Adopta	
Responsabilidades	Colaboradores
Permite visualizar las mascotas en adopción Filtrar la información de estas por medio de categorías Visualiza la información de una sola mascota de una forma más específica. Envía la solicitud de adopción al administrador. Retira la mascota de dicha sección al momento de ser solicitada.	Search_cat Search_mas Solicitud_adopcion Cosas_a_considerar Buscar_mascotas Adopta_esp
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones
Da acceso constante al menú y herramientas de Pets' Home	header
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	footer

Tabla 56. Tarjeta CRC de la clase Adoptados

Adoptados	
Responsabilidades	Colaboradores
Permite visualizar las mascotas adoptadas	Adoptados
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones
Da acceso constante al menú y herramientas de Pets' Home	header
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	footer

Tabla 57. Tarjeta CRC de la clase Contactenos

Contactenos	
Responsabilidades	Colaboradores
Muestra la interfaz para enviar correos electrónicos	Contactenos

Le confirma al usuario que su mensaje se envió con éxito	Gracias
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones
Da acceso constante al menu y herramientas de Pets' Home	header
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	footer

Tabla 58. Tarjeta CRC de la clase Preguntas

Preguntas	
Responsabilidades	Colaboradores
Expone las preguntas más frecuentes realizadas por los usuarios de Pets' Home	Preguntas
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones
Da acceso constante al menu y herramientas de Pets' Home	header
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	footer

Registrar Usuario	
Responsabilidades	Colaboradores
Muestra la interfaz para registrar nuevos usuarios en Pets' Home	Registrar_Usuario
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones
Da acceso constante al menu y herramientas de Pets' Home	header
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	footer

Tabla 59. Tarjeta CRC de la clase Iniciar sesión

Iniciar sesión	
Responsabilidades	Colaboradores
Muestra la interfaz para iniciar sesión en Pets' Home	Login
Si el usuario inicia sesión, es enviado a la interfaz principal de Pets' Home	Principal
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones
Da acceso constante al menu y herramientas de Pets' Home	header
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	footer

Tabla 60. Tarjeta CRC de la clase Adopta_esp

Adopta específico	
Responsabilidades	Colaboradores
Muestra la interfaz de una mascota seleccionada en específico, para posteriormente seleccionar el botón de adoptar.	Adopta_esp
Muestra la interfaz de recomendaciones antes de adoptar una mascota	Adopta_esp
Valida una sesión iniciada, para proseguir a la interfaz de solicitud de adopción.	Adopta_esp
Al leer las recomendaciones,	header
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	footer

Tabla 61. Tarjeta CRC de la clase Quienes somos

Quienes somos	
Responsabilidades	Colaboradores
Muestra la interfaz que contiene información acerca de Pets' Home	Quienes
Da acceso constante al menu y herramientas de Pets' Home	header
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	footer

Tabla 62. Tarjeta CRC de la clase Salir

Salir	
Responsabilidades	Colaboradores
Le permite cerrar la sesión a los usuarios de Pets' Home	Salir
Si el usuario cierra sesión es enviado a la interfaz principal de Pets' Home	Principal
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones
Da acceso constante al menu y herramientas de Pets' Home	header
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	footer

Tabla 63. Tarjeta CRC de la clase Actualizar usuario

Actualizar usuario	
Responsabilidades	Colaboradores
Muestra la interfaz con los datos personales del usuario y permite modificarlos	Actualizar_Usuario_Pets_Home
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones

Da acceso constante al menu y herramientas de Pets' Home	header
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	footer

Tabla 64. Tarjeta CRC de la clase Estadísticas

Estadísticas	
Responsabilidades	Colaboradores
Muestra la interfaz de control y datos manejados en Pets' Home	Estadística_Admin
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones
Da acceso constante al menu del administrador de Pets' Home	Header_Admin
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	Footer_Admin

Tabla 65. Tarjeta CRC de la clase Registrar

Registrar	
Responsabilidades	Colaboradores
Muestra la interfaz de registro de mascotas nuevas en Pets' Home	Registrar_Admin
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones
Da acceso constante al menu del administrador de Pets' Home	Header_Admin
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	Footer_Admin

Tabla 66. Tarjeta CRC de la clase Administrar

Administrar	
Responsabilidades	Colaboradores
Esta interfaz se encarga de mostrar todas las mascotas en adopción	Administrar_Mascotas_Admin
Muestra la interfaz de registro de mascotas nuevas en Pets' Home	Registrar_Admin
Esta interfaz muestra las mascotas que coincidan con las búsquedas del administrador	Buscar_Mascotas_Administrador
Permite modificar la información de las mascotas registradas en el sistema	Modificar_Mascotas_Administrador
Muestra los datos de las mascotas antes de ser eliminada	Eliminar_Mascotas_Administrador
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones
Da acceso constante al menu del administrador de Pets' Home	Header_Admin

Apoya el uso intuitivo de la aplicación	Footer_Admin
---	--------------

Tabla 67. Tarjeta CRC de la clase Solicitudes

Solicitudes	
Responsabilidades	Colaboradores
Esta interfaz se encarga de mostrar todas las solicitudes de adopción de mascotas	Adoptado_Admin
Esta interfaz muestra las solicitudes de adopción que coincidan con las búsquedas del administrador	Buscar_Solicitudes_Administrador
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones
Da acceso constante al menu del administrador de Pets' Home	Header_Admin
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	Footer_Admin

Tabla 68. Tarjeta CRC de la clase Adoptados

Adoptados	
Responsabilidades	Colaboradores
Esta interfaz se encarga de mostrar todas las mascotas adoptadas	Mascota_Aprovada
Esta interfaz muestra las mascotas adoptadas que coincidan con las búsquedas del administrador	Buscar_Adoptados_Administrador
Esta interfaz permite modificar algunos datos de las masvotas adoptadas	funcionadop
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones
Da acceso constante al menu del administrador de Pets' Home	Header_Admin
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	Footer_Admin

Tabla 69. Tarjeta CRC de la clase Manual tecnico

Manual Tecnico	
Responsabilidades	Colaboradores
Muestra en una ventana el manual técnico de Pets' Home	ManualUsu
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones
Da acceso constante al menu del administrador de Pets' Home	Header_Admin
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	Footer_Admin

Tabla 70. Tarjeta CRC de la clase Salir administrador

Salir	
Responsabilidades	Colaboradores
Le permite cerrar la sesión a los usuarios de Pets' Home	Salir
Si el administrador cierra sesión es enviado a la interfaz principal de Pets' Home	Principal
Permite la conexión entre la aplicación web y su base de datos	Funciones
Da acceso constante al menú y herramientas de Pets' Home	Header_Admin
Apoya el uso intuitivo de la aplicación	Footer_Admin

Pruebas De Aceptación: Primera Iteración

Se procede a organizar las posibles pruebas de aceptación en esta primera iteración por medio de la siguiente tabla:

Tabla 71. Pruebas de aceptación: Primera iteración

NRO PRUEBA	NRO HISTORIA	NOMBRE HISTORIA	CASO DE PRUEBA
1	1	Visualización de un inicio del aplicativo	Ingreso al aplicativo web
2	2	Visualización de las secciones	Ingreso a cada sección
3			Ingreso a la sección
4			Enviar solicitud de adopción
5	3	Categoría de mascotas	Mostrar mascota
6	4	Categoría de información	Ingreso a la sección
7			Ingreso a la sección
8	5	Categoría de contacto	Envío de mensaje
9			Ingreso a la sección
10	6	Categoría de adoptados	Mostrar mascota
11	7	Categoría de preguntas frecuentes	Ingreso a la sección

Descripción Pruebas De Aceptación

Tabla 72. Caso de prueba ingreso al aplicativo web

CASO DE PRUEBA: Ingreso al aplicativo web	
Código:1	Nº Historia de usuario:1
Historia de usuario: Visualización de un inicio del aplicativo	
Condiciones de ejecución: Ninguna, no es necesario iniciar sesión.	

Entrada/Pasos de ejecución: Buscar el aplicativo Dar clic para ingresar al mismo
Resultado esperado: Visualización del inicio
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente

Tabla 73. Caso de prueba de ingreso a cada sección

CASO DE PRUEBA: Ingreso a cada sección	
Código:2	Nº Historia de usuario: 2
Historia de usuario: Visualización de las secciones	
Condiciones de ejecución: Ninguna, no requiere de inicio de sesión.	
Entrada/Pasos de ejecución: Visualizar el inicio del aplicativo Identificar el menú Dar clic en una de las opciones de este Visualizar la nueva interfaz Dar clic en otra sección Repetir el proceso	
Resultado esperado: Visualización de las secciones	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 74. Caso de prueba ingreso a la sección

CASO DE PRUEBA: Ingreso a la sección	
Código:3	Nº Historia de usuario: 3
Historia de usuario: Categoría de mascotas	
Condiciones de ejecución: Ninguna, no requiere de inicio de sesión.	
Entrada/Pasos de ejecución: Dar clic en la sección “Adopta” Visualizar la nueva interfaz	
Resultado esperado: Visualización de la sección	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente.	

Tabla 75. Caso de prueba enviar solicitud de adopción

CASO DE PRUEBA: Enviar solicitud de adopción	
Código:4	Nº Historia de usuario: 3
Historia de usuario: Categoría de mascotas	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión con el rol de Usuario. (En caso de no estar registrado, proceder a hacerlo previamente).	
Entrada/Pasos de ejecución: Dar clic en la sección “Adopta” Visualizar la nueva interfaz Seleccionar una de las mascotas Presionar el botón “¡ADOPTA!”	
Resultado esperado: Mensaje exitoso	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente.	

Tabla 76. Caso de prueba Mostrar mascota

CASO DE PRUEBA: Mostrar mascota	
Código:5	Nº Historia de usuario: 3
Historia de usuario: Categoría de mascotas	
Condiciones de ejecución: Ninguna, no requiere de inicio de sesión.	
Entrada/Pasos de ejecución: Dar clic en la sección “Adopta” Visualizar la nueva interfaz Seleccionar una de las mascotas Visualizar la información de esta	
Resultado esperado: Visualización de mascota	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente.	

Tabla 77. Caso de prueba ingreso a la sección

CASO DE PRUEBA: Ingreso a la sección	
Código:6	Nº Historia de usuario: 4
Historia de usuario: Categoría de información	
Condiciones de ejecución: Ninguna, no requiere de inicio de sesión.	
Entrada/Pasos de ejecución: Dar clic en la sección “Quienes somos” Visualizar la nueva interfaz	
Resultado esperado: Visualización de la sección	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente.	

Tabla 78. Caso de prueba ingreso a la sección

CASO DE PRUEBA: Ingreso a la sección	
Código:7	Nº Historia de usuario: 5
Historia de usuario: Categoría de contacto	
Condiciones de ejecución: Ninguna, no requiere de inicio de sesión.	
Entrada/Pasos de ejecución: Dar clic en la sección “Contáctanos” Visualizar la nueva interfaz	
Resultado esperado: Visualización de la sección	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente.	

Tabla 79. Caso de prueba envío de mensaje

CASO DE PRUEBA: Envío de mensaje	
Código:8	Nº Historia de usuario: 5
Historia de usuario: Categoría de contacto	
Condiciones de ejecución: Ninguna, no requiere de inicio de sesión.	
Entrada/Pasos de ejecución: Dar clic en la sección “Contáctanos”	

Visualizar la nueva interfaz
Llenar los espacios indicados
Dar clic en el botón “ENVIAR”
Resultado esperado: Alerta de éxito
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente.

Tabla 80. Caso de prueba ingreso a la sección

CASO DE PRUEBA: Envío de mensaje	
Código: 9	Nº Historia de usuario: 6
Historia de usuario: Categoría de adoptados	
Condiciones de ejecución: Ninguna, no requiere de inicio de sesión.	
Entrada/Pasos de ejecución: Dar clic en la sección “Adoptados”	
Visualizar la nueva interfaz	
Resultado esperado: Visualización de la sección	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente.	

Tabla 81. Caso de prueba mostrar mascota

CASO DE PRUEBA: Mostrar mascota	
Código:10	Nº Historia de usuario: 6
Historia de usuario: Categoría de adoptados	
Condiciones de ejecución: Ninguna, no requiere de inicio de sesión.	
Entrada/Pasos de ejecución: Dar clic en la sección “Adoptados”	
Visualizar la nueva interfaz	
Seleccionar una de las mascotas adoptadas	
Visualizar la información de esta	
Resultado esperado: Visualización de mascota	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente.	

Tabla 82. Caso de prueba ingreso a la sección

CASO DE PRUEBA: Ingreso a la sección	
Código:11	Nº Historia de usuario: 7
Historia de usuario: Categoría de preguntas frecuentes	
Condiciones de ejecución: Ninguna, no requiere de inicio de sesión.	
Entrada/Pasos de ejecución: Dar clic en la sección “Preguntas frecuentes”	
Visualizar la nueva interfaz	
Dar clic en una de las preguntas implícitas	
Visualizar la respuesta dada	
Resultado esperado: Visualización de la sección	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente.	

Resultados Primera Iteración

Luego de realizar todo el proceso respecto a la primera iteración, se concluyó, y por decisión unánime del equipo de trabajo, la satisfacción respecto al desarrollo de la misma, dando a conocer todos los procesos exitosos, a su vez, quedó abierta la posibilidad a posibles cambios dentro de la misma.

Bitácora De Reuniones De Primera Iteración

Tabla 83. Primer reunión primera iteración

Fecha	05 de octubre del 2020
Horario	6:00 pm a 8:00 pm
Lugar o medio de encuentro	Microsoft Teams
Actividades realizadas	Organización de tareas, proyección del trabajo, estipulación de próxima reunión, asignación de tareas.
Objetivo	Generar un enfoque del proyecto y proceder a realizar las tareas especificadas previamente.
Resultado	Organización del equipo, claridad del proyecto, entendimiento, asignación de tareas.
Participantes	Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua

Tabla 84. Segunda reunión primera iteración

Fecha	08 de octubre del 2020
Horario	8:00 pm a 10:00 pm
Lugar o medio de encuentro	Microsoft Teams
Actividades realizadas	Organización de tareas, estipulación de próxima reunión, asignación de tareas, y conocimiento de avances, respuesta frente a dudas.
Objetivo	Dar a conocer los avances del equipo, resolver dudas o problemáticas encontradas en el proceso, asignar nuevas tareas.
Resultado	Organización del equipo, resolución de dudas y problemáticas, ayuda en el equipo, muestra de avances.

Participantes	Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua
---------------	--

Tabla 85. Tercera reunión primera iteración

Fecha	09 de octubre del 2020
Horario	4:00 pm a 4:20 pm
Lugar o medio de encuentro	Microsoft Teams
Actividades realizadas	Resolución de dudas y apoyo en cuanto a problemática encontrada.
Objetivo	Resolver duda y problemática encontrada en una tarea.
Resultado	Solución a la problemática
Participantes	Oscar Sabogal y Angie Chipatecua

Tabla 86. Cuarta reunión primera iteración

Fecha	10 de octubre del 2020
Horario	8:00 pm a 10:00 pm
Lugar o medio de encuentro	Microsoft Teams
Actividades realizadas	Dar a conocer los avances del equipo, resolver dudas o problemáticas encontradas en el proceso, asignar nuevas tareas.
Objetivo	Organización del equipo, resolución de dudas y problemáticas, ayuda en el equipo, muestra de avances.
Resultado	Organización del equipo, resolución de dudas y problemáticas, ayuda en el equipo, muestra de avances
Participantes	Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua

Tabla 87. Quinta reunión primer iteración

Fecha	15 de octubre del 2020
Horario	8:00 pm a 9:00 pm
Lugar o medio de encuentro	Microsoft Teams
Actividades realizadas	Dar a conocer los avances del equipo, resolver dudas o problemáticas encontradas en el proceso, asignar nuevas tareas.
Objetivo	Organización del equipo, resolución de dudas y problemáticas, ayuda en el equipo, muestra de avances.

Resultado	Organización del equipo, resolución de dudas y problemáticas, ayuda en el equipo, muestra de avances
Participantes	Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua

Tabla 88. Sexta reunión primera iteración

Fecha	16 de octubre del 2020
Horario	10:30 pm a 11:41 pm
Lugar o medio de encuentro	Microsoft Teams
Actividades realizadas	Dar a conocer los avances del equipo, resolver dudas o problemáticas encontradas en el proceso, asignar nuevas tareas.
Objetivo	Organización del equipo, resolución de dudas y problemáticas, ayuda en el equipo, muestra de avances.
Resultado	Organización del equipo, resolución de dudas y problemáticas, ayuda en el equipo, muestra de avances
Participantes	Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua

Tabla 89. Séptima reunión primera iteración

Fecha	17 de octubre del 2020
Horario	7:00 pm a 7:44 pm
Lugar o medio de encuentro	Microsoft Teams
Actividades realizadas	Dar a conocer los avances del equipo, resolver dudas o problemáticas encontradas en el proceso, asignar nuevas tareas.
Objetivo	Organización del equipo, resolución de dudas y problemáticas, ayuda en el equipo, muestra de avances.
Resultado	Organización del equipo, resolución de dudas y problemáticas, ayuda en el equipo, muestra de avances
Participantes	Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua

Plan De Segunda Iteración

En este caso, se pretende realizar los procesos por medio de este plan, el cual se da de forma básica:

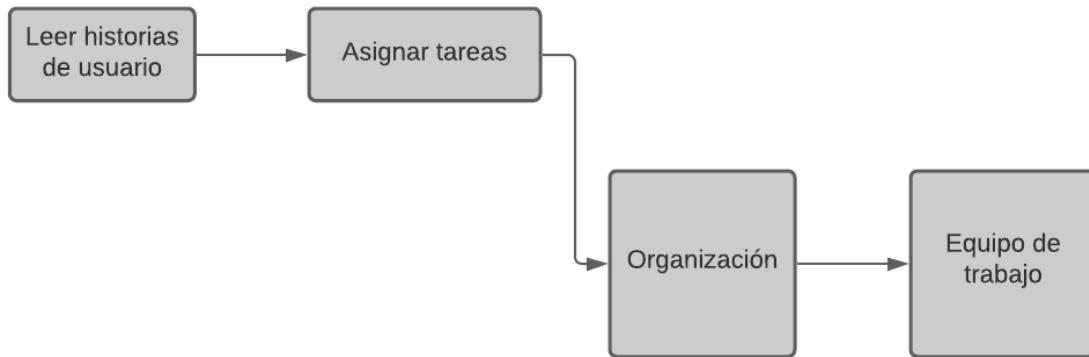


Figura 38. Plan de segunda iteración. (Fuente propia)

A continuación, procedemos a adjuntar las historias que tienen que ver con la segunda iteración, de la siguiente forma:

Tabla 90. Segunda iteración

MODULO	NRO	HISTORIAS DE USUARIO
Login y registro	6	Registro e inicio de sesión
Gestión de la información	7	Almacenamiento y gestión de la información
	8	Control de la información
Características del sistema	9	Características del sistema
Manuales para los agentes	10	Manuales de apoyo

Tareas De Ingeniería

Se procede a especificar que tareas se realizarán por cada historia de usuario inmersa en esta iteración.

Tabla 91. Tareas de ingeniería segunda iteración

Número de tarea	Número de historia	Nombre de la tarea
21	8	Asignar el tipo de roles a manejar en el aplicativo
22		Implementar los roles en la base de datos
23		Debatir acerca de los privilegios que tendrán
24		Implementar dichos privilegios
25	9	Diseño de bocetos para las secciones
26		Implementar el boceto
27		Asignar la información básica para el usuario
28		Asignar un rol específico por registro
29		Validar información en el login
30		Almacenar los datos
31		Extraer información requerida de la base de datos
32		Implementar protocolo de seguridad
33		Diseño de bocetos para la sección
34	10	Implementar el boceto
35		Generar gráficos por fecha ingresada
36		Visualizar gráfico con información verídica
37		Diseño de bocetos para la sección
38	11	Implementar el boceto
39		Organizar atributos necesarios para la mascota
40		Extraer información requerida de la base de datos
41		Validar los datos
42		Almacenar los datos
43		Diseño de bocetos para la sección
44	12	Implementar el boceto
45		Extraer información requerida de la base de datos
46		Desarrollar proceso de modificación
47		Desarrollar proceso de eliminación
48		Diseño de bocetos para la sección
49	13	Implementar el boceto
50		Extraer información requerida de la base de datos
51		Desarrollar proceso de aprobación
52		Desarrollar proceso de rechazo
53		Visualización de las mascotas adoptadas
54		Desarrollar proceso de modificación
55	14	Almacenar los datos en un servidor
56		Gestionar la información para su uso
57		Involucrar al administrador
58	15	Disponibilidad del sistema
59		Intuición en el uso del aplicativo

60		Más características
61		Manual técnico
62		Manual de usuario
63	17	Artículo científico

Descripción De Tareas De Ingeniería

A continuación, se procede a describir las tareas mencionadas anteriormente, de una forma más específica.

Tabla 92. Tarea 21-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 21	Número de Historia: 8
Nombre de Tarea: Asignar el tipo de roles a manejar en el aplicativo	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a debatir acerca de los posibles roles que deberían de existir en el aplicativo. Se concluye en utilizar solo dos tipos de roles: Usuario y Administrador	

Evidencias de realización de la tarea

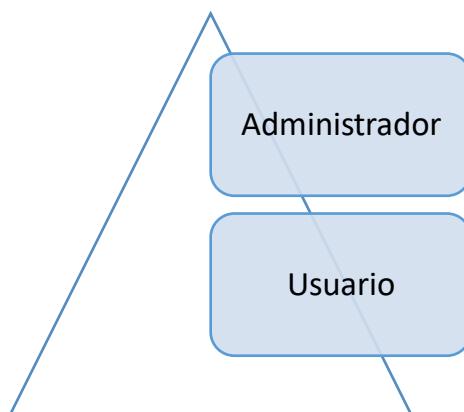


Figura 39. Roles del aplicativo. (Fuente propia)

Tabla 93. Tarea 22-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 22	Número de Historia: 8

Nombre de Tarea: Implementar los roles en la base de datos.
Tipo de Tarea: Desarrollo
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua
Descripción: Luego de definir los roles a utilizar, se procede a almacenar estos roles con un identificador específico para cada uno de ellos, en la base de datos.

Evidencias de realización de la tarea

+ Opciones		ID_Rol	Nombre
<input type="checkbox"/>	Editar	1	Administrador
<input type="checkbox"/>	Editar	2	Usuario

Figura 40. Tabla de rol. (Fuente propia)

Tabla 94. Tarea 23-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 23	Número de Historia: 8
Nombre de Tarea: Debatir acerca de los privilegios que tendrán	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: El equipo de trabajo se reúne y da a conocer sus ideas y opiniones acerca de cómo se manejarán los privilegios de ambos roles. Concluyendo con los respectivos módulos para cada uno de ellos.	

Evidencias de realización de la tarea

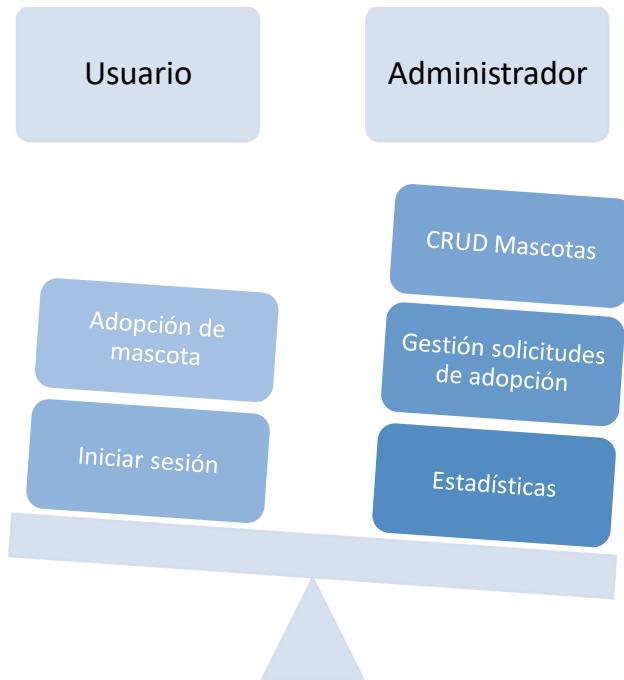


Figura 41. Algunos privilegios de los roles. (Fuente propia)

Tabla 95. Tarea 24-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 24	Número de Historia: 8
Nombre de Tarea: Implementar dichos privilegios	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a realizar los procesos que podrán realizar los usuarios de acuerdo a su rol. Para ello se procede a investigar acerca de diversos temas que se involucran en dicho tema.	

Evidencias de realización de la tarea

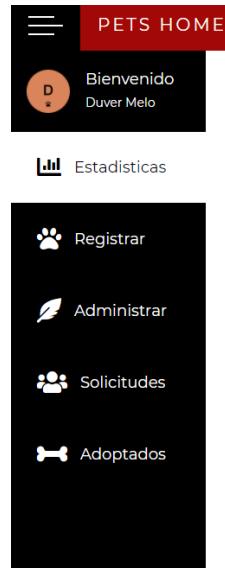


Figura 42. Privilegios rol de administrador. (Fuente propia)

Tabla 96. Tarea 25-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 25	Número de Historia: 9
Nombre de Tarea: Diseños de bocetos para las secciones	
Tipo de Tarea: Diseño	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se analiza que diseños serían intuitivos y llamativos para el usuario. Por lo tanto, cada integrante del equipo propone su prototipo y finalmente se toma la decisión de forma grupal.	

Evidencias de realización de la tarea



Figura 43. Prototipo de Registro de usuario. (Fuente propia)

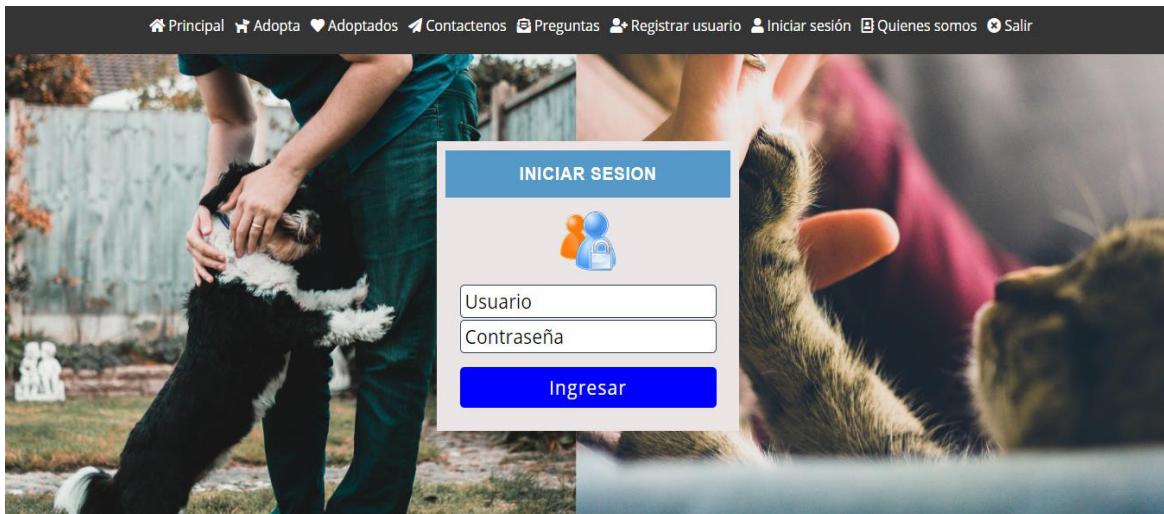
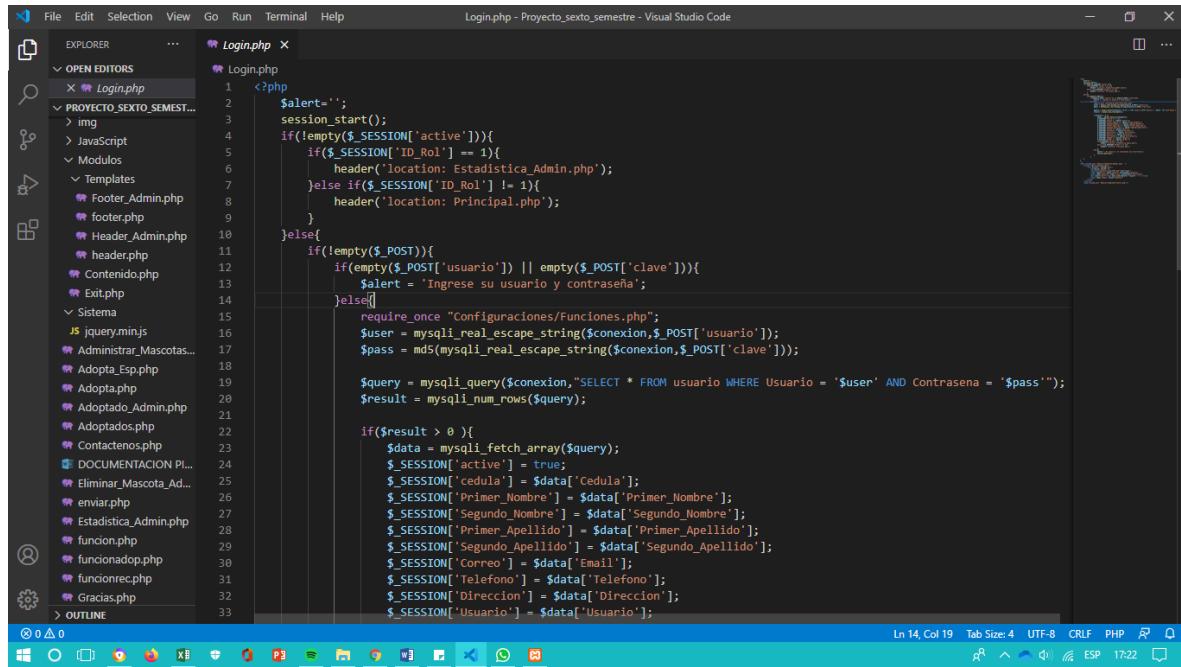


Figura 44. Prototipo de Login. (Fuente propia)

Tabla 97. Tarea 26-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 26	Número de Historia: 9
Nombre de Tarea: Implementar el boceto	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a establecer la interfaz en el aplicativo web. Además, se inicia el desarrollo de cada sección, para que funcione de la forma esperada.	

Evidencias de realización de la tarea



The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the 'Login.php' file open in the editor. The code is a PHP script for a login page. It includes session handling, header redirection based on user role, and a MySQL query to check if the user exists. The code uses mysqli_real_escape_string for security.

```

<?php
$alert = '';
session_start();
if(empty($_SESSION['active'])){
    if($_SESSION['ID_Rol'] == 1){
        header('location: Estadistica_Admin.php');
    } else if($_SESSION['ID_Rol'] != 1){
        header('location: Principal.php');
    }
} else{
    if(!empty($_POST)){
        if(empty($_POST['usuario']) || empty($_POST['clave'])){
            $alert = 'Ingrese su usuario y contraseña';
        } else{
            require_once "Configuraciones/Funciones.php";
            $user = mysqli_real_escape_string($conexion,$_POST['usuario']);
            $pass = md5(mysqli_real_escape_string($conexion,$_POST['clave']));
            $query = mysqli_query($conexion,"SELECT * FROM usuario WHERE Usuario = '$user' AND Contraseña = '$pass'");
            $result = mysqli_num_rows($query);
            if($result > 0 ){
                $data = mysqli_fetch_array($query);
                $_SESSION['active'] = true;
                $_SESSION['cedula'] = $data['Cedula'];
                $_SESSION['Primer_Nombre'] = $data['Primer_Nombre'];
                $_SESSION['Segundo_Nombre'] = $data['Segundo_Nombre'];
                $_SESSION['Primer_Apellido'] = $data['Primer_Apellido'];
                $_SESSION['Segundo_Apellido'] = $data['Segundo_Apellido'];
                $_SESSION['Correo'] = $data['Email'];
                $_SESSION['Telefono'] = $data['Telefono'];
                $_SESSION['Direccion'] = $data['Direccion'];
                $_SESSION['Usuario'] = $data['Usuario'];
            }
        }
    }
}

```

Figura 45. Desarrollo de Login. (Fuente propia)

Tabla 98. Tarea 27-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 27	Número de Historia: 9
Nombre de Tarea: Asignar la información básica para el usuario	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se debate acerca de la información que se requiere para el registro de un usuario, pues se tiene en cuenta que la información adquirida será utilizada dentro del proceso de solicitud de adopción.	

Evidencias de realización de la tarea

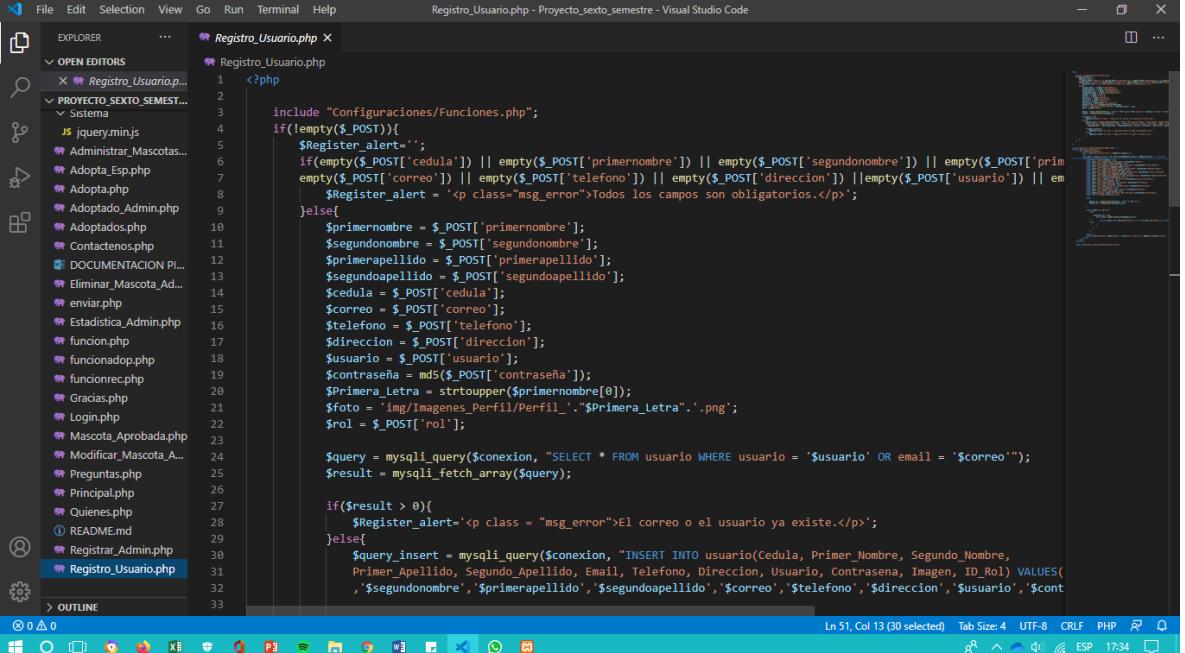
Cedula	Primer_Nombre	Segundo_Nombre	Primer_Apellido	Segundo_Apellido	Email	Telefono	Direccion	Usuario	Contraseña
100	Duver	Alexander	Melo	Mendivilso	du@gmail.com	123	Calle	Du	202cb962ac59075b964b07152d2

Figura 46. Algunos atributos del usuario. (Fuente propia)

Tabla 99. Tarea 28-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 28	Número de Historia: 9
Nombre de Tarea: Asignar un rol específico por registro	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a especificar en el registro, que solo podrá registrarse en modo Usuario, no tendrá otro tipo de opción.	

Evidencias de realización de la tarea



```

File Edit Selection View Go Run Terminal Help Registro_Usuario.php - Proyecto_sexo_semestre - Visual Studio Code

Registro_Usuario.php x
Registro_Usuario.php
1 <?php
2
3 include "Configuraciones/Funciones.php";
4 if(!empty($_POST)){
5     $Register_alert = '';
6     if(empty($_POST['cedula']) || empty($_POST['primernombre']) || empty($_POST['segundonombre']) || empty($_POST['primerapellido']) || empty($_POST['segundoapellido']) || empty($_POST['correo']) || empty($_POST['telefono']) || empty($_POST['direccion']) || empty($_POST['usuario']) || empty($_POST['contrasena'])){
7         $Register_alert = '<p class="msg_error">Todos los campos son obligatorios.</p>';
8     }else{
9         $primernombre = $_POST['primernombre'];
10        $segundonombre = $_POST['segundonombre'];
11        $primerapellido = $_POST['primerapellido'];
12        $segundoapellido = $_POST['segundoapellido'];
13        $cedula = $_POST['cedula'];
14        $correo = $_POST['correo'];
15        $telefono = $_POST['telefono'];
16        $direccion = $_POST['direccion'];
17        $usuario = $_POST['usuario'];
18        $contrasena = md5($_POST['contraseña']);
19        $Primer_Letra = strtoupper($primernombre[0]);
20        $foto = 'img/Imagenes_Perfil/Perfil_'.$Primer_Letra.'.png';
21        $rol = $_POST['rol'];
22
23        $query = mysqli_query($conexion, "SELECT * FROM usuario WHERE usuario = '$usuario' OR email = '$correo'");
24        $result = mysqli_fetch_array($query);
25
26        if($result > 0){
27            $Register_alert = '<p class="msg_error">El correo o el usuario ya existe.</p>';
28        }else{
29            $query_insert = mysqli_query($conexion, "INSERT INTO usuario(Cedula, Primer_Nombre, Segundo_Nombre, Primer_Apellido, Segundo_Apellido, Email, Telefono, Direccion, Usuario, Contraseña, Imagen, ID_Rol) VALUES('$cedula', '$primerapellido', '$segundoapellido', '$correo', '$telefono', '$direccion', '$usuario', '$contrasena', '$foto', '$rol')");
30
31        }
32    }
33

```

Figura 47. Desarrollo del registro de usuario. (Fuente propia)

Tabla 100. Tarea 29-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 29	Número de Historia: 9
Nombre de Tarea: Validar información en el login	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Cuando el usuario desee loguearse, se validará que la información establecida se encuentre almacenada en la base de datos, o que sea verificada y coincida, de lo contrario, no se dará acceso al mismo.	

Segunda iteración

101.
30-

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 30	Número de Historia: 9
Nombre de Tarea: Almacenar los datos	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a programar el módulo, para que, al momento de recibir la información, este la almacene en la base de datos, claramente en la tabla específica y de acuerdo con los atributos que existan dentro de ella.	

Evidencias de realización de la tarea

The screenshot shows the phpMyAdmin interface connected to a MySQL database named 'pets home'. The left sidebar lists various databases and tables. The main window displays the 'usuario' table with the following data:

Cedula	Primer_Nombre	Segundo_Nombre	Primer_Apellido	Segundo_Apellido	Email	Telefono	Direccion	Usuario
100	Duver	Alexander	Melo	Mandivilso	du@gmail.com	123	Calle	Du
222	xio	ui	nj	yu	q@gmail.com	78	ujbh	Xio
74849	Dj	jd	oi	p	m@gmail.com	987	jdfjf	DJ
7887665	Po	Po	PO	PO	PO@gmail.com	357	dijj	POS

Figura 48. Almacenamiento de información aleatoria en el registro. (Fuente propia)
Tabla 102. Tarea 31-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 31	Número de Historia: 9
Nombre de Tarea: Extraer información requerida de la base de datos	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Al tener en cuenta el prototipo visto previamente, se dan a conocer la existencia de combobox, los cuales, requieren de una información asignada para mostrarlos al usuario, por lo que se requiere de una extracción de información de la base de datos. Se codifica este proceso y se hace una investigación detallada respecto al tema para poder realizar esto de la mejor forma posible.	

Tabla 103. Tarea 32-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea:32	Número de Historia: 9
Nombre de Tarea: Implementar protocolo de seguridad	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se desarrolla el proceso de encriptación de contraseña y de bloquear la visibilidad de la contraseña, para, de esta forma, implementar el protocolo visto en la asignatura de Redes.	

Evidencias de realización de la tarea



Contraseña

```
202cb962ac59075b964b07152d234b70
202cb962ac59075b964b07152d234b70
202cb962ac59075b964b07152d234b70
202cb962ac59075b964b07152d234b70
```

Figura 49. Encriptación de contraseñas en el proyecto. (Fuente propia)

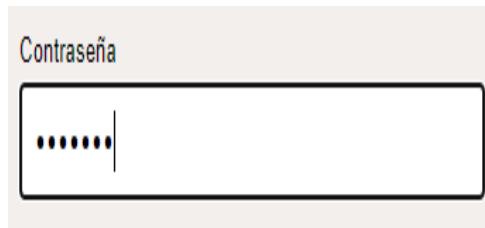


Figura 50. Bloqueo de visualización. (Fuente propia)

Tabla 104. Tarea 33-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 33	Número de Historia: 10
Nombre de Tarea: Diseño de bocetos para la sección	
Tipo de Tarea: Diseño	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se analiza que diseños serían intuitivos y llamativos para el usuario. Por lo tanto, cada integrante del equipo propone su prototipo y finalmente se toma la decisión de forma grupal.	

Evidencias de realización de la tarea

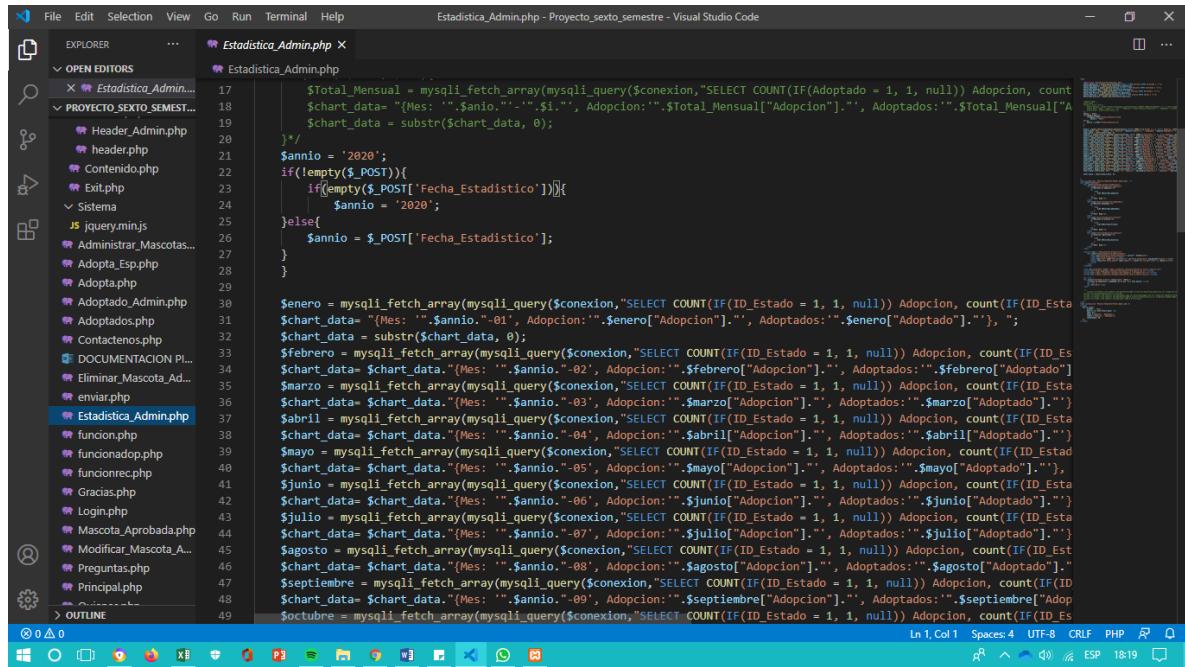


Figura 51. Prototipo estadísticas. (Fuente propia)

Tabla 105. Tarea 34-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 34	Número de Historia: 10
Nombre de Tarea: Implementar el boceto	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a codificar lo referente al módulo de estadísticas. Para esto es importante investigar acerca de las librerías que se deben manejar para los gráficos.	

Evidencias de realización de la tarea



The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the following details:

- File Explorer:** Shows the project structure for "PROYECTO_SEXTO_SEMESTRE".
- Code Editor:** Displays the content of "Estadistica_Admin.php".
- Bottom Status Bar:** Shows file paths, line numbers (Ln 1, Col 1), spaces (Spaces: 4), encoding (UTF-8), and other system information.

```

17     $Total_Mensual = mysqli_fetch_array(mysqli_query($conexion,"SELECT COUNT(IF(Adoptado = 1, 1, null)) Adopcion, count(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adoptados FROM Mascotas WHERE Adopcion = 1 AND Año = '$anio'"));
18     $chart_data= "[Mes: '$anio', '$si', '$Total_Mensual['Adopcion']', '$Total_Mensual['Adoptados']]";
19     $chart_data = substr($chart_data, 0);
20 }
21 */
22 if(!empty($_POST)){
23     if(!empty($_POST['Fecha_Estadistico'])){
24         $anio = '2020';
25     }else{
26         $anio = $_POST['Fecha_Estadistico'];
27     }
28 }
29
30 $enero = mysqli_fetch_array(mysqli_query($conexion,"SELECT COUNT(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adopcion, count(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adoptados FROM Mascotas WHERE Adopcion = 1 AND Año = '$anio' AND Mes = '01'"));
31 $chart_data= "[Mes: '$anio.'-'01', '$enero['Adopcion']', '$enero['Adoptados']]";
32 $chart_data = substr($chart_data, 0);
33 $febrero = mysqli_fetch_array(mysqli_query($conexion,"SELECT COUNT(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adopcion, count(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adoptados FROM Mascotas WHERE Adopcion = 1 AND Año = '$anio' AND Mes = '02'"));
34 $chart_data= "[Mes: '$anio.'-'02', '$febrero['Adopcion']', '$febrero['Adoptados']]";
35 $marzo = mysqli_fetch_array(mysqli_query($conexion,"SELECT COUNT(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adopcion, count(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adoptados FROM Mascotas WHERE Adopcion = 1 AND Año = '$anio' AND Mes = '03'"));
36 $chart_data= "[Mes: '$anio.'-'03', '$marzo['Adopcion']', '$marzo['Adoptados']]";
37 $abril = mysqli_fetch_array(mysqli_query($conexion,"SELECT COUNT(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adopcion, count(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adoptados FROM Mascotas WHERE Adopcion = 1 AND Año = '$anio' AND Mes = '04'"));
38 $chart_data= "[Mes: '$anio.'-'04', '$abril['Adopcion']', '$abril['Adoptados']]";
39 $mayo = mysqli_fetch_array(mysqli_query($conexion,"SELECT COUNT(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adopcion, count(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adoptados FROM Mascotas WHERE Adopcion = 1 AND Año = '$anio' AND Mes = '05'"));
40 $chart_data= "[Mes: '$anio.'-'05', '$mayo['Adopcion']', '$mayo['Adoptados']]";
41 $junio = mysqli_fetch_array(mysqli_query($conexion,"SELECT COUNT(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adopcion, count(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adoptados FROM Mascotas WHERE Adopcion = 1 AND Año = '$anio' AND Mes = '06'"));
42 $chart_data= "[Mes: '$anio.'-'06', '$junio['Adopcion']', '$junio['Adoptados']]";
43 $julio = mysqli_fetch_array(mysqli_query($conexion,"SELECT COUNT(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adopcion, count(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adoptados FROM Mascotas WHERE Adopcion = 1 AND Año = '$anio' AND Mes = '07'"));
44 $chart_data= "[Mes: '$anio.'-'07', '$julio['Adopcion']', '$julio['Adoptados']]";
45 $agosto = mysqli_fetch_array(mysqli_query($conexion,"SELECT COUNT(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adopcion, count(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adoptados FROM Mascotas WHERE Adopcion = 1 AND Año = '$anio' AND Mes = '08'"));
46 $chart_data= "[Mes: '$anio.'-'08', '$agosto['Adopcion']', '$agosto['Adoptados']]";
47 $septiembre = mysqli_fetch_array(mysqli_query($conexion,"SELECT COUNT(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adopcion, count(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adoptados FROM Mascotas WHERE Adopcion = 1 AND Año = '$anio' AND Mes = '09'"));
48 $chart_data= "[Mes: '$anio.'-'09', '$septiembre['Adopcion']', '$septiembre['Adoptados']]";
49 $octubre = mysqli_fetch_array(mysqli_query($conexion,"SELECT COUNT(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adopcion, count(IF(ID_Estado = 1, 1, null)) Adoptados FROM Mascotas WHERE Adopcion = 1 AND Año = '$anio' AND Mes = '10'"));

```

Figura 52. Desarrollo del módulo estadísticas. (Fuente propia)

Tabla 106. Tarea 35-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 35	Número de Historia: 10
Nombre de Tarea: Generar gráficos por fecha ingresada	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se codifica este proceso, de tal forma que el gráfico se genere siempre y cuando se digite una fecha en el buscador. Ya que, se buscará dicho dato en la base de datos y se dará a conocer por medio del gráfico.	

Tabla
Tarea 36-Segunda iteración

107.

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 36	Número de Historia: 10
Nombre de Tarea: Visualizar gráfico con información verídica	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se codifica este proceso, de tal forma que el gráfico se visualice de la forma correcta, de acuerdo a la información suministrada previamente. Se hace uso de estilos para el modelo de gráfica.	

Evidencias de realización de la tarea

Total de adopciones y adoptados en el año 2020

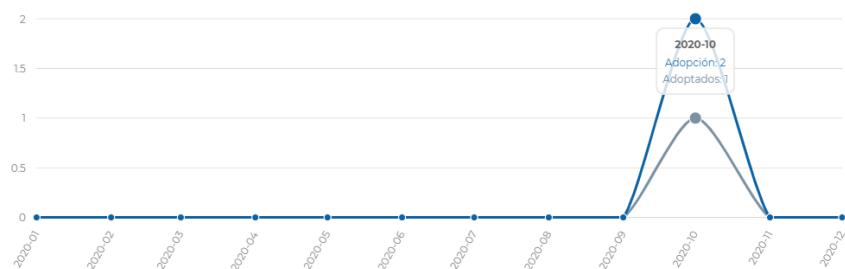


Figura 53. Visualización de gráfica. (Fuente propia)

Tabla 108. Tarea 37-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 37	Número de Historia: 11
Nombre de Tarea: Diseño de bocetos para la sección	
Tipo de Tarea: Diseño	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se analiza que diseños serían intuitivos y llamativos para el usuario. Por lo tanto, cada integrante del equipo propone su prototípo y se decide.	

Evidencias de realización de la tarea

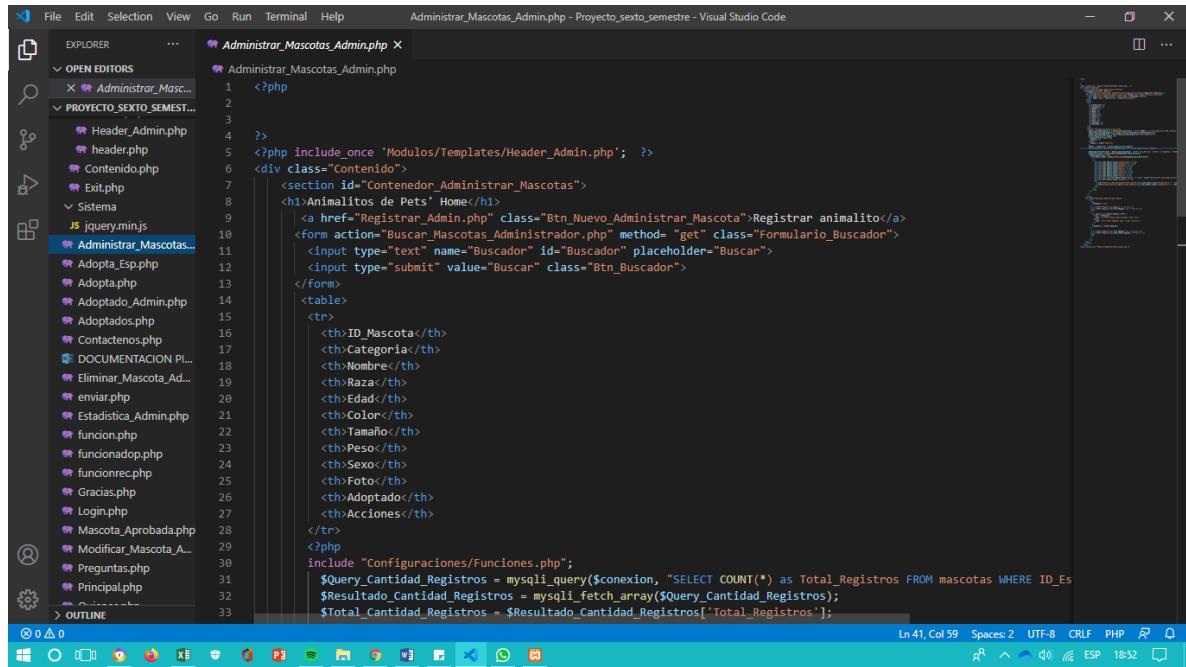
Este prototipo muestra la interface de usuario para el registro de mascotas. En la parte superior, hay un menú horizontal con iconos para navegar entre páginas y una barra roja que dice "MASCOTAS INICIO". A la derecha de la barra, hay un icono de perfil y el nombre del usuario: "Bienvenido Duver Melo". Abajo de la barra, hay un sidebar con iconos para "Registrador", "Administrador" y "Solicitudes". La sección principal se titula "Registro de mascota" y contiene campos para "Categoría" (selección desplegable: Perro), "Nombre" (campo de texto: "Inserte el nombre") y "Raza" (selección desplegable: Pitbull).

Figura 54. Prototipo registro de mascotas. (Fuente propia)

Tabla 109. Tarea 38-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 38	Número de Historia: 11
Nombre de Tarea: Implementar boceto	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se codifica lo referente al registro de mascotas, teniendo en cuenta los estilos a realizar en el mismo.	

Evidencias de realización de la tarea



```

<?php
    include_once 'Modulos/Templates/Header_Admin.php';
    </?>
    <div class="Contenido">
        <section id="Contenedor_Administrador_Mascotas">
            <h1>Animalitos de Pets' Home</h1>
            <a href="Registrar_Admin.php" class="Btn_Nuevo_Administrador_Mascota">Registrar animalito</a>
            <form action="Buscar_Mascotas_Administrador.php" method="get" class="Formulario_Buscador">
                <input type="text" name="Buscador" id="Buscador" placeholder="Buscar" />
                <input type="submit" value="Buscar" class="Btn_Buscador" />
            </form>
            <table>
                <thead>
                    <tr>
                        <th>ID_Mascota</th>
                        <th>Categoria</th>
                        <th>Nombre</th>
                        <th>Raza</th>
                        <th>Edad</th>
                        <th>Color</th>
                        <th>Tamaño</th>
                        <th>Peso</th>
                        <th>Sexo</th>
                        <th>Foto</th>
                        <th>Adoptado</th>
                        <th>Acciones</th>
                    </tr>
                </thead>
                <tbody>
                    <tr>
                        <td><input type="checkbox" value="1" /></td>
                        <td>Cachorro</td>
                        <td>Lola</td>
                        <td>Perro</td>
                        <td>1 año</td>
                        <td>Negro</td>
                        <td>Pequeño</td>
                        <td>5 kg</td>
                        <td>Hembra</td>
                        <td><img alt="Image of Lola" style="width: 50px; height: 50px; border-radius: 50%;"/></td>
                        <td>No</td>
                        <td><a href="#" class="Link_Acciones">Ver más</a> <a href="#" class="Link_Acciones">Adoptar</a></td>
                    </tr>
                </tbody>
            </table>
        </section>
    </div>

```

Figura 55. Desarrollo módulo registro mascotas. (Fuente propia)

Tabla 110. Tarea 39-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 39	Número de Historia: 11
Nombre de Tarea: Organizar atributos necesarios para la mascota	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se debate y especifica los atributos más relevantes para el registro de la mascota, ya que es de vital importancia tener la información necesaria para la posible adopción.	

Tabla
Tarea 40-Segunda iteración

111.

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea:40	Número de Historia: 11
Nombre de Tarea: Extraer información requerida de la base de datos	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Para el registro de la mascota, según el prototipo, se hace uso de combobox, para muchos de los ítems, por lo cual se requiere de extracción de información de la base de datos. Así, que se procede a realizar este proceso.	

Evidencias de realización de tarea

Categoría

Perro

Perro

Gato

Inserte el nombre

Figura 56. Extracción de información. (Fuente propia)

Tabla 112. Tarea 41-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 41	Número de Historia: 11
Nombre de Tarea: Validar los datos	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se realiza la validación de los datos por medio de codificación, esto quiere decir que se incluirán alertas, para especificar algún tipo de error por parte del usuario, y así realizar un proceso transaccional.	

Tabla
Tarea 42-Segunda iteración

113.

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 42	Número de Historia: 11
Nombre de Tarea: Almacenar los datos	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se realiza la validación de los datos por medio de codificación, esto quiere decir que se incluirán alertas, para especificar algún tipo de error por parte del usuario, y así realizar un proceso transaccional.	

Evidencias de realización de tarea

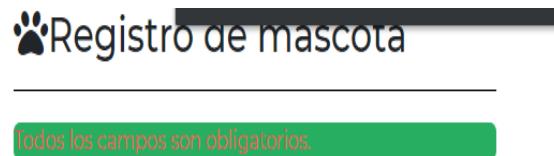


Figura 57. Alerta antes de almacenar datos. (Fuente propia)

Tabla 114. Tarea 43-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 42	Número de Historia: 12
Nombre de Tarea: Diseño de bocetos para la sección	
Tipo de Tarea: Diseño	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se proponen bocetos de forma individual, se opina y se toma una decisión de forma grupal, teniendo en cuenta cual sería el más efectivo para el desarrollo de dicho módulo.	

Evidencias de realización de tarea

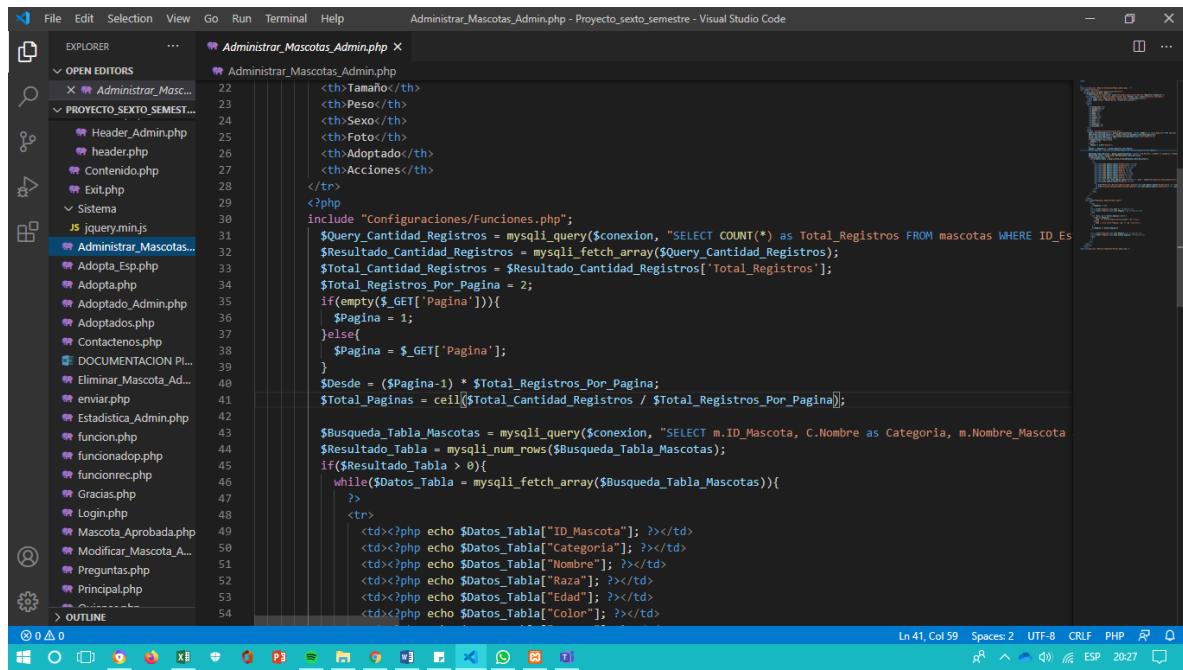
ID_Mascota	Categoría	Nombre	Raza	Edad	Color	Tamaño	Peso	Sexo	Foto	Adoptado	Acciones
2	Perro	Mateo	Pitbull	5 años	Cafeteria	Grande	23 kilogramos	Macho		Adopción	Actualizar Eliminar
5	Gato	Michi	Pitbull	6 años	Cafeteria	Grande	8 kilogramos	Macho		En proceso	Actualizar Eliminar

Figura 58. Prototipo módulo administrador. (Fuente propia)

Tabla 115. Tarea 44-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 44	Número de Historia: 12
Nombre de Tarea: Implementar el boceto	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se implementa la interfaz de dicho módulo y a su vez los procesos necesarios para el funcionamiento del mismo. Cabe resaltar que para ello es necesario realizar varias investigaciones, para que se logre un módulo de calidad.	

Evidencias de realización de tarea



The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the following details:

- File Menu:** File, Edit, Selection, View, Go, Run, Terminal, Help.
- Title Bar:** Administrar_Mascotas_Admin.php - Proyecto_sexo_semestre - Visual Studio Code
- Explorer:** Shows the project structure with files like Header_Admin.php, header.php, Contenido.php, Exit.php, Sistema, jquery.min.js, Administrar_Mascotas..., Adopta_Esp.php, Adopta.php, Adoptado_Admin.php, Adoptados.php, Contactenos.php, DOCUMENTACION..., Eliminar_Mascota_Ad..., enviar.php, Estadistica_Admin.php, funcion.php, funcionadop.php, funcionrec.php, Gracias.php, Login.php, Mascota_Aprobada.php, Modificar_Mascota_A..., Preguntas.php, Principal.php, and OUTLINE.
- Code Editor:** Displays the PHP code for 'Administrador_Mascotas_Admin.php'. The code includes database queries using mysqli, loops for pagination, and HTML table structures for displaying data.
- Status Bar:** Ln 41, Col 59, Spaces: 2, UTF-8, CRLF, PHP, 20:27.

Figura 59. Implementación módulo administrador. (Fuente propia)

Tabla 116. Tarea 45-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 45	Número de Historia: 12
Nombre de Tarea: Extraer información requerida de la base de datos	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: A la hora de permitir visualizar la información acerca de las mascotas, es necesario extraerla de la base de datos, ya que, si no fuera por esto, no sería posible el uso de la misma y su posible gestión de datos.	

Tabla 117. Tarea 46-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 46	Número de Historia: 12
Nombre de Tarea: Desarrollar proceso de modificación	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se realiza la codificación respectiva, para que el administrador del sistema pueda modificar la información de una mascota, en caso de que sea requerido, por ende, se manejan estándares y procesos directos con la base de datos.	
Tabla Tarea Segunda iteración	118. 47-

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 47	Número de Historia: 12
Nombre de Tarea: Desarrollar proceso de eliminación	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se realiza la codificación respectiva, para que el administrador del sistema pueda eliminar la información de una mascota, en caso de que sea requerido, por ende, se manejan estándares y procesos directos con la base de datos.	

Tabla 119. Tarea 48-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 48	Número de Historia: 13
Nombre de Tarea: Diseño de bocetos para la sección	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción:	

Se propone, de forma individual, el prototipo que se desea implementar en dicho módulo, y finalmente, se decide, de forma grupal, cual boceto es el más indicado.

Evidencias de realización de tarea

The screenshot shows a user interface for a pet adoption application. At the top, there's a red header bar with the title "PETS HOME". Below it, a sidebar on the left displays a profile picture of a user named "Bienvenido Duver Melo" and links for "Estadísticas", "Registrar", "Administrador", "Solicitudes", and "Adoptados". The main content area is titled "Solicitud de adopción" and shows a single record for a dog named "Michi". The record includes fields for "ID_Mascota" (5), "Nombre" (Michi), "Raza" (Pitbull), "Edad" (6 años), "Descripción" (Es temido con las personas desconocidas), "Foto" (a small thumbnail image), "Peso" (8 kg), "Sexo" (Macho), and "Acciones" (Aprobar or Rechazar). The "Aprobar" button is highlighted in red.

Figura 60. Prototipo módulo adoptados. (Fuente propia)

Tabla 120. Tarea 49-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 49	Número de Historia: 13
Nombre de Tarea: Implementar el boceto	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se programa todo el módulo con sus respectivos procesos, dividiéndose en solicitudes de adopción y adoptados. Se hace uso de internet para las investigaciones pertinentes en el mismo.	

Evidencias de realización de tarea

```

File Edit Selection View Go Run Terminal Help
Adoptado_Admin.php - Proyecto_sexo_semestre - Visual Studio Code

EXPLORER ... Adoptado_Admin.php
OPEN EDITORS Adoptado_Admin.php
PRO... D ...
Header_Admin.php
Contenido.php
Exit.php
Sistema
jquery.min.js
Administrador_Mascotas...
Adopta_Esp.php
Adopta.php
Adoptado_Admin.php
Adoptados.php
Contactenos.php
DOCUMENTACION
C:\xampp\htdocs\Proyecto_sexo_semestre\Contactenos.php
Eliminar_Mascota.php
Enviar.php
Estadistica_Admin.php
funcion.php
funcionadop.php
funcionrec.php
Gracias.php
Login.php
Mascota_Aprobada.php
Modificar_Mascota_A...
Preguntas.php
Principal.php
OUTLINE
Ln 51, Col 9 Spaces: 2 UTF-8 CRLF PHP ESP 21:05

```

Figura 61. Programación módulo adoptados. (Fuente propia)

Tabla 121. Tarea 50-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 50	Número de Historia: 13
Nombre de Tarea: Extraer información requerida de la base de datos	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Al igual que en el módulo de administrar mascotas, es necesario extraer datos específicos de la base de datos, para, así poder visualizar de la forma sugerida todo lo referiente a las mascotas adoptadas y a las solicitudes de adopción.	

Tabla 122. Tarea 51-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 51	Número de Historia: 13
Nombre de Tarea: Desarrollar procesos de aprobación	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se codifica lo referente a la aprobación de una solicitud de adopción, la cual se hace mediante un botón de enlace, el cual será indicado en dicho módulo. Cabe resaltar que, al momento de aprobar dicha solicitud, está será enviada automáticamente al próximo módulo.	

Tabla 123. Tarea 52-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 52	Número de Historia: 13
Nombre de Tarea: Desarrollar procesos de rechazo	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se codifica lo referente a la denegación o rechazo de una solicitud de adopción, la cual se hace mediante un botón de enlace, el cual será indicado en dicho módulo. Cabe resaltar que, al momento de rechazar dicha solicitud, está será enviada automáticamente al módulo de adopta, para que la mascota tenga la posibilidad de tener un próximo dueño, apto para el mismo.	

Tabla 124. Tarea 53-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 53	Número de Historia: 13
Nombre de Tarea: Visualización de las mascotas adoptadas	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se codifica lo referente a la visualización de mascotas adoptadas, lo cual se manejará por medio de una tabla, para mostrarlas en tipo lista. A su vez se manejarán estilos, para que la información sea más llamativa para el usuario.	

Tabla . Tarea 54-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 54	Número de Historia: 13
Nombre de Tarea: Desarrollar procesos de modificación	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se codifica lo referente a la modificación de las mascotas adoptadas, esto se hace para que la información esté actualizada en todo momento y que, claramente el usuario que desee visualizar la sección de “Adoptados”, tenga datos verídicos y actuales.	

Tabla 125. Tarea 55-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 55	Número de Historia: 14
Nombre de Tarea: Almacenar los datos en un servidor	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Este proyecto es dirigido a la web, por lo tanto, se procede a subir la base de datos y el aplicativo en sí a un host, para que todo tipo de usuario pueda hacer uso del mismo y el aplicativo sea más sencillo de encontrar o sea más fácil de acceder a él.	

Evidencias de realización de tarea

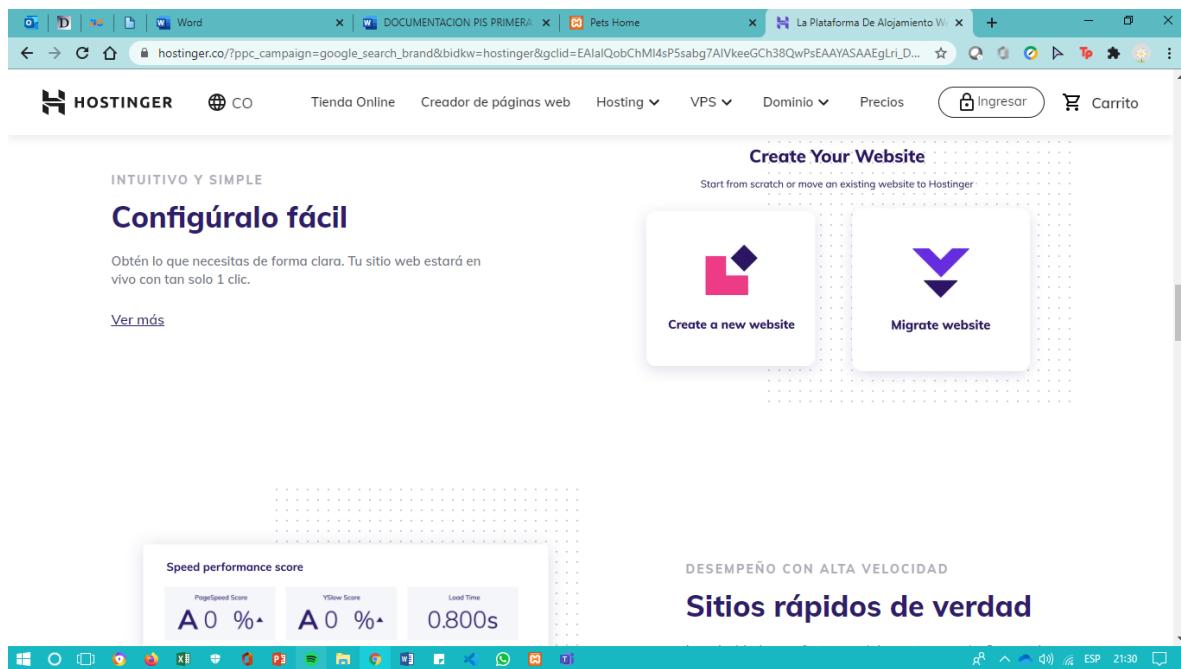


Figura 62. Herramientas por utilizar para subir datos. (Fuente propia)

Tabla 126. Tarea 56-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 56	Número de Historia: 14
Nombre de Tarea: Gestionar la información para su uso	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Cuando se habla de gestión, primero se debe de incluir información brindada o información específica, por lo que se procede a subir datos a la base de datos, para que así, el rol de administrador, en su mayoría de procesos, pueda gestionar la misma.	

Tabla 127. Tarea 57-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 57	Número de Historia: 15
Nombre de Tarea: Involucrar al administrador	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: El control de la información va dirigido a un rol específico: Administrador. Por lo que se debe asumir y codificar todo el módulo de dicho rol, de una forma clara y funcional.	

Tabla 128. Tarea 58-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 58	Número de Historia: 16
Nombre de Tarea: Disponibilidad del sistema	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se procede a debatir formas de implementar dicha disponibilidad mediante estándares y demás procesos, por lo que se asignan distintas pruebas que se realizarán posteriormente.	

Tabla
Tarea 59-Segunda iteración

129.

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 59	Número de Historia: 16
Nombre de Tarea: Intuición del aplicativo	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se generan y codifican estilos aptos para el usuario, ya que se busca que el sistema en sí sea intuitivo y no sea de gran esfuerzo el manejo del mismo.	

Tabla 130. Tarea 60-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea: 60	Número de Historia: 16
Nombre de Tarea: Más características	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se debate acerca de las demás características que el aplicativo debe tener, por lo que se procede a buscar escenarios hipotéticos para así acceder, de una forma más sencilla, a las posibles ideas para la codificación y manejo de más de ellas.	

Tabla 131. Tarea 61-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea:61	Número de Historia: 17
Nombre de Tarea: Manual técnico	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se realiza el manual técnico del aplicativo, identificando los recursos utilizados, así como sus componentes, características y demás ítems.	

Tabla 132. Tarea 62-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea:62	Número de Historia: 17
Nombre de Tarea: Manual de usuario	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Se realiza el manual de usuario, con el fin de brindar un apoyo para el entendimiento del aplicativo, a cada uno de los usuarios que pretendan hacer uso de este.	

Tabla 133. Tarea 63-Segunda iteración

TAREA DE INGENIERIA	
Número de tarea:63	Número de Historia: 17
Nombre de Tarea: Artículo científico	
Tipo de Tarea: Desarrollo	
Programador Responsable: Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua	
Descripción: Con fin institucional se solicita un artículo científico, por lo tanto, se procede a documentar el mismo, con el fin de dar a conocer el proyecto y el impacto que tendrá en el entorno.	

Manejo De Tarjetas CRC

Tabla 134. Tarjeta CRC de la clase Estadística_Admin

Estadística_Admin	
Responsabilidades	Colaboradores

Hace posible la visualización de gráficos que se definirán por una fecha específica ingresada por el rol de administrador.	Registro_Usuario Login
Le permite al administrador, visualizar, de una forma simple y clara, la información o la actividad que tiene el aplicativo desde su lanzamiento.	Mascota_Aprobada Adopta

Tabla 135. Tarjeta CRC de la clase Administrar_Mascotas

Administrar_Mascotas	
Responsabilidades	Colaboradores
Permite realizar un CRUD respecto a la información de las mascotas que tienen la posibilidad de ser adoptadas.	Registro_Usuario Login
Brinda al usuario, una forma sencilla de gestionar la información.	Adopta

Pruebas De Aceptación: Segunda Iteración

Se procede a organizar las posibles pruebas de aceptación en esta segunda iteración por medio de la siguiente tabla:

Tabla 136. Pruebas de aceptación: Segunda iteración

NRO PRUEBA	NRO HISTORIA	NOMBRE HISTORIA	CASO DE PRUEBA
12	8	Roles en el software web	Validar rol
13			Registrar datos erróneos
14			Registrar datos repetidos
15			Registrar datos correctos
16			Campos vacíos
17			Iniciar sesión con datos erróneos
18			Campos vacíos
19	9	Registro e inicio de sesión	Inicio correcto de sesión
20		Categoría Estadísticas del software	Ingreso a la sección
21	10		Visualización datos
22		Categoría registro de mascotas	Ingreso a la sección
23			Registro incorrecto de mascota
24			Campos vacíos
25			Registro datos repetidos
26	11		Registro correcto de mascota
27			Visualización de información
28		Categoría administrador de mascotas	Modificación correcta de mascota
29			Campos vacíos
30			Registrar datos erróneos
31			Registrar datos repetidos
32	12		Eliminación correcta de mascota
33	13	Categoría control de adoptados	Traslado de mascota
34		Almacenamiento y gestión de información	Guardar información
35			Modificación información
36	14		Eliminación información
37	15	Control de la información	Pruebas respecto a historia nº11,12 y 13
38		Características del sistema	Visualización sistema
39			Disponibilidad por un periodo de tiempo
40	16		Manejo del sistema
41	17	Manuales de apoyo	Implementar manuales

Descripción Pruebas De Aceptación

Tabla 137. Caso de prueba validar rol

CASO DE PRUEBA: Validar rol	
Código:12	Nº Historia de usuario:8
Historia de usuario: Roles en el software web	
Condiciones de ejecución: Uso de login	
Entrada/Pasos de ejecución: Buscar el aplicativo Dar clic para ingresar al mismo Ingresar datos en el módulo login Visualizar sección	
Resultado esperado: Sección de acuerdo al rol	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 138. Caso de prueba Registrar datos erróneos

CASO DE PRUEBA: Registrar datos erróneos	
Código:13	Nº Historia de usuario:9
Historia de usuario: Registro e inicio de sesión	
Condiciones de ejecución: Uso de registro de usuario	
Entrada/Pasos de ejecución: Buscar el aplicativo Dar clic para ingresar al mismo Ingresar datos erróneos en el módulo registro de usuario Visualizar alertas	
Resultado esperado: Mensaje de alerta	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 139. Caso de prueba Registrar datos repetidos

CASO DE PRUEBA: Registrar datos repetidos	
Código:14	Nº Historia de usuario:9
Historia de usuario: Registro e inicio de sesión	
Condiciones de ejecución: Uso de registro de usuario	
Entrada/Pasos de ejecución: Buscar el aplicativo Dar clic para ingresar al mismo Ingresar cédula digitada anteriormente en el módulo registro de usuario Visualizar alertas	
Resultado esperado: Mensaje de alerta	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 140. Caso de prueba datos correctos

CASO DE PRUEBA: Datos correctos	
Código:15	Nº Historia de usuario:9
Historia de usuario: Registro e inicio de sesión	

Condiciones de ejecución: Uso del módulo registro de usuario
Entrada/Pasos de ejecución: Buscar el aplicativo
Dar clic para ingresar al mismo
Digitar datos correctos en el registro
Visualizar mensaje
Resultado esperado: Mensaje de éxito
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente

Tabla 141. Caso de prueba campos vacíos

CASO DE PRUEBA: Campos vacíos	
Código:16	Nº Historia de usuario:9
Historia de usuario: Registro e inicio de sesión	
Condiciones de ejecución: Uso de registro de usuario	
Entrada/Pasos de ejecución: Buscar el aplicativo	
Dar clic para ingresar al mismo	
Dejar campos vacíos en el registro	
Visualizar mensaje de alerta	
Resultado esperado: Mensaje de alerta	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 142. Caso de prueba Iniciar sesión con datos erróneos

CASO DE PRUEBA: Iniciar sesión con datos erróneos	
Código:17	Nº Historia de usuario:9
Historia de usuario: Registro e inicio de sesión	
Condiciones de ejecución: Uso de login	
Entrada/Pasos de ejecución: Buscar el aplicativo	
Dar clic para ingresar al mismo	
Ingresar datos incorrectos en el módulo login	
Visualizar alerta	
Resultado esperado: Mensaje de alerta	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 143. Caso de prueba campos vacíos

CASO DE PRUEBA: Ingreso al aplicativo web	
Código:18	Nº Historia de usuario:9
Historia de usuario: Registro e inicio de sesión	
Condiciones de ejecución: Uso de login	
Entrada/Pasos de ejecución: Buscar el aplicativo	
Dar clic para ingresar al mismo	
Dejar datos vacíos en el módulo login	
Visualizar alerta	
Resultado esperado: Mensaje de alerta	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 144. Caso de prueba Inicio correcto de sesión

CASO DE PRUEBA: Inicio correcto de sesión	
Código:19	Nº Historia de usuario:9
Historia de usuario: Roles en el software web	
Condiciones de ejecución: Uso de login	
Entrada/Pasos de ejecución: Buscar el aplicativo	
Dar clic para ingresar al mismo	
Ingresar datos correctos en el módulo login	
Visualizar sección	
Resultado esperado: Mostrar sección	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 145. Caso de prueba ingreso a la sección

CASO DE PRUEBA: Ingreso a la sección	
Código:20	Nº Historia de usuario:10
Historia de usuario: Categoría Estadísticas del software	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión	
Dar clic en la opción “Estadísticas”	
Resultado esperado: Visualización de la sección	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 146. Caso de prueba visualización de datos

CASO DE PRUEBA: Visualización de datos	
Código:21	Nº Historia de usuario:10
Historia de usuario: Categoría Estadísticas del software	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión	
Dar clic en la opción “Estadísticas”	
Ingresar una fecha	
Visualizar gráfico	
Resultado esperado: Visualización gráficas	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 147. Caso de prueba ingreso a la sección

CASO DE PRUEBA: Ingreso a la sección	
Código:22	Nº Historia de usuario:11
Historia de usuario: Categoría registro de mascotas	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión	
Dar clic en la opción “Registros”	
Resultado esperado: Visualización de la sección	

Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente

Tabla 148. Caso de prueba registro incorrecto de mascota

CASO DE PRUEBA: Registro incorrecto de mascota	
Código:23	Nº Historia de usuario:11
Historia de usuario: Categoría registro de mascotas	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión	
Dar clic en la opción “Registros”	
Registrar información incorrecta	
Resultado esperado: Mensaje de alerta	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 149.Caso de prueba campos vacíos

CASO DE PRUEBA: Campos vacíos	
Código:24	Nº Historia de usuario:11
Historia de usuario: Categoría registro de mascotas	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión	
Dar clic en la opción “Registros”	
Registrar información incompleta de la mascota	
Resultado esperado: Mensaje de alerta	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 150. Caso de prueba Registrar datos repetidos

CASO DE PRUEBA: Registrar datos repetidos	
Código:25	Nº Historia de usuario:11
Historia de usuario: Categoría registro de mascotas	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión	
Dar clic en la opción “Registros”	
Registrar datos iguales a una mascota registrada previamente	
Resultado esperado: Mensaje de alerta	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 151. Caso de prueba Registro correcto de mascota

CASO DE PRUEBA: Registro correcto de mascota	
Código:26	Nº Historia de usuario:11
Historia de usuario: Categoría registro de mascotas	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión	
Dar clic en la opción “Registros”	

Registrar datos correctos de la mascota
Resultado esperado: Mensaje de éxito
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente

Tabla 152. Caso de prueba Visualización de información

CASO DE PRUEBA: Visualización de información	
Código:27	Nº Historia de usuario:12
Historia de usuario: Categoría administrador de mascotas	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión Dar clic en la opción “Administrar”	
Resultado esperado: Visualización correcta	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 153. Caso de prueba Modificación correcta de mascota

CASO DE PRUEBA: Modificación correcta de mascota	
Código:28	Nº Historia de usuario:12
Historia de usuario: Categoría administrador de mascotas	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión Dar clic en la opción “Administrar” Visualizar información Dar clic en una mascota y en la opción “Modificación” Cambiar un tipo de dato y dar clic en “Modificar”	
Resultado esperado: Mensaje exitoso	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 154. Caso de prueba Campos vacíos

CASO DE PRUEBA: Campos vacíos	
Código:29	Nº Historia de usuario:12
Historia de usuario: Categoría administrador de mascotas	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión Dar clic en la opción “Administrar” Visualizar información Dar clic en una mascota y en la opción “Modificación” Cambiar un tipo de dato Dejar un campo vacío Dar clic en “Modificar”	
Resultado esperado: Mensaje de alerta	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 155. Caso de prueba Registrar datos erróneos

CASO DE PRUEBA: Registrar datos erróneos	
Código:30	Nº Historia de usuario:12
Historia de usuario: Categoría administrador de mascotas	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión Dar clic en la opción “Administrar” Visualizar información Dar clic en una mascota y en la opción “Modificación” Cambiar un tipo de dato de tipo numérico a tipo alfabético Dar clic en “Modificar”	
Resultado esperado: Mensaje de alerta	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 156. Caso de prueba Registrar datos repetidos

CASO DE PRUEBA: Registrar datos repetidos	
Código:31	Nº Historia de usuario:12
Historia de usuario: Categoría administrador de mascotas	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión Dar clic en la opción “Administrar” Visualizar información Dar clic en una mascota y en la opción “Modificación” Cambiar un tipo de dato igual al de otra mascota Dar clic en “Modificar”	
Resultado esperado: Mensaje de alerta	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 157. Caso de prueba Eliminación correcta de mascota

CASO DE PRUEBA: Eliminación correcta de mascota	
Código:32	Nº Historia de usuario:12
Historia de usuario: Categoría administrador de mascotas	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión Dar clic en la opción “Administrar” Visualizar información Dar clic en una mascota y en la opción “Eliminar”	
Resultado esperado: Mensaje exitoso	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 158. Caso de prueba Traslado de mascota

CASO DE PRUEBA: Traslado de mascota	
Código:33	Nº Historia de usuario:13
Historia de usuario: Categoría control de adoptados	

Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión
Dar clic en la opción “Solicitudes”
Visualizar información
Dar clic en una mascota y en la opción “Aprobar”
Resultado esperado: Mensaje de éxito
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente

Tabla 159. Caso de prueba Guardar información

CASO DE PRUEBA: Guardar información	
Código:34	Nº Historia de usuario:14
Historia de usuario: Almacenamiento y gestión de la información	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión	
Realizar cualquier tipo de proceso dentro de alguna sección	
Verificar almacenamiento de la misma	
Resultado esperado: Información en la base de datos	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 160. Caso de prueba Modificación información

CASO DE PRUEBA: Guardar información	
Código:35	Nº Historia de usuario:14
Historia de usuario: Almacenamiento y gestión de la información	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión	
Realizar cualquier tipo de proceso dentro de alguna sección (modificación)	
Verificar almacenamiento de la misma	
Resultado esperado: Información en la base de datos	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 161. Caso de prueba Eliminación información

CASO DE PRUEBA: Eliminación información	
Código:36	Nº Historia de usuario:14
Historia de usuario: Almacenamiento y gestión de la información	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión	
Realizar cualquier tipo de proceso dentro de alguna sección (eliminación)	
Resultado esperado: Información en la base de datos	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 162. Caso de prueba Pruebas respecto a historia nº 11, 12 y 13

CASO DE PRUEBA: Pruebas respecto a historia nº 11, 12 y 13	
Código:37	Nº Historia de usuario:15
Historia de usuario: Control de la información	
Condiciones de ejecución: Inicio de sesión como administrador	
Entrada/Pasos de ejecución: Iniciar sesión	
Realizar cualquier tipo de proceso dentro de alguna sección	
Verificar en la base de datos dicha información procesada	
Resultado esperado: Información actualizada	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 163. Caso de prueba Visualización sistema

CASO DE PRUEBA: Visualización sistema	
Código:38	Nº Historia de usuario:16
Historia de usuario: Características del sistema	
Condiciones de ejecución: Ninguna	
Entrada/Pasos de ejecución: Entrar a cualquier sección aleatoriamente	
Resultado esperado: Visualización correcta	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 164. Caso de prueba Disponibilidad por un periodo de tiempo

CASO DE PRUEBA: Visualización sistema	
Código:39	Nº Historia de usuario:16
Historia de usuario: Características del sistema	
Condiciones de ejecución: Ninguna	
Entrada/Pasos de ejecución: Entrar a cualquier sección aleatoriamente	
Realizar algún tipo de proceso	
Dejar el sistema abierto por un par de horas	
Volver a realizar otro proceso luego del tiempo de espera estimado	
Resultado esperado: Funcionamiento correcto	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Tabla 165. Caso de prueba Manejo del sistema

CASO DE PRUEBA: Visualización sistema	
Código:40	Nº Historia de usuario:16
Historia de usuario: Características del sistema	
Condiciones de ejecución: Ninguna	
Entrada/Pasos de ejecución: Entrar a cualquier sección aleatoriamente	
Realizar algún tipo de proceso	
Resultado esperado: Funcionamiento correcto	

Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente

Tabla 166. Caso de prueba Implementar manuales

CASO DE PRUEBA: Implementar manuales	
Código:41	Nº Historia de usuario:17
Historia de usuario: Características del sistema	
Condiciones de ejecución: Uso y lectura previa de los manuales	
Entrada/Pasos de ejecución: Entrar a cualquier sección aleatoriamente	
Realizar algún tipo de proceso	
Resultado esperado: Entendimiento	
Evaluación de la prueba: La prueba se concluyó satisfactoriamente	

Resultados Segunda Iteración

Luego de realizar todo el proceso respecto a la segunda iteración, se concluyó, y por decisión unánime del equipo de trabajo, la satisfacción respecto al desarrollo de la misma, dando a conocer todos los procesos exitosos, a su vez, quedó abierta la posibilidad a posibles cambios dentro de la misma. De esta forma se concluye el proyecto, siendo esta, la última iteración.

Bitácora De Reuniones De Primera Iteración

Tabla 167. Primer reunión segunda iteración

Fecha	24 de octubre del 2020
Horario	8:00 pm a 8:45 pm
Lugar o medio de encuentro	Microsoft Teams
Actividades realizadas	Organización y asignación de tareas, estipulación de próxima reunión, corrección y solución de posibles errores.
Objetivo	Resolución de dudas y errores, unión del equipo de trabajo y terminación de ciertas tareas.
Resultado	Organización del equipo, claridad del proyecto, entendimiento, asignación de tareas.
Participantes	Duver Melo, Oscar Sabogal

Tabla 168. Segunda reunión segunda iteración

Fecha	27 de octubre del 2020
Horario	8:00 pm a 9:26 pm
Lugar o medio de encuentro	Microsoft Teams
Actividades realizadas	Organización y asignación de tareas, estipulación de próxima reunión, corrección y solución de posibles errores.
Objetivo	Resolución de dudas y errores, unión del equipo de trabajo y terminación de ciertas tareas.
Resultado	Organización del equipo, claridad del proyecto, entendimiento, asignación de tareas.
Participantes	Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua.

Tabla 169. Tercera reunión segunda iteración

Fecha	27 de octubre del 2020
Horario	9:30 pm a 9:46 pm
Lugar o medio de encuentro	Microsoft Teams
Actividades realizadas	Corrección de error y resolución de duda.
Objetivo	Solución de error y tarea finalizada.
Resultado	Unión de equipo y correcto funcionamiento de la tarea.
Participantes	Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua.

Tabla 170. Cuarta reunión segunda iteración

Fecha	30 de octubre del 2020
Horario	1:00 pm a 2:30 pm
Lugar o medio de encuentro	Microsoft Teams
Actividades realizadas	Asignación de tareas, resolución de errores, organización de equipo y debate acerca de opiniones.
Objetivo	Resolución de dudas y errores, trabajo en equipo, terminación de ciertas tareas y asignación de nuevas.
Resultado	Unión de equipo y correcto funcionamiento de las tareas, asignación de nuevas tareas.
Participantes	Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua.

Tabla 171. Quinta reunión segunda iteración

Fecha	31 de octubre del 2020
Horario	7:00 pm a 7:22 pm
Lugar o medio de encuentro	Microsoft Teams
Actividades realizadas	Socialización trabajo actual y asignación de nuevas tareas.
Objetivo	Completar y entender desarrollo de tareas y asignar nuevas.
Resultado	Unión de equipo y entendimiento del desarrollo de tareas y asignación de nuevas.
Participantes	Duver Melo, Oscar Sabogal y Angie Chipatecua.

Referencias

- Joskowicz, J. (10 de Febrero de 2008). *Reglas y prácticas en eXtreme Programming*. Obtenido de <https://iie.fing.edu.uy/~josej/docs/XP%20-%20Jose%20Joskowicz.pdf>
- Normas APA. (s.f.). *Inserción de tablas y figuras en normas apa*. Obtenido de <https://normasapa.com/insercion-de-tablas-y-figuras/>
- Pullas, E. (Febrero de 2010). *Desarrollo de un sistema para voto electrónico y emisión de resultados en procesos electorales de la escuela politécnica nacional*. Obtenido de <https://bibdigital.epn.edu.ec/bitstream/15000/2149/1/CD-2900.pdf>

Arquitectura, T. D. (11 de Noviembre de 2013). *YouTube*. Obtenido de INSTALACIONES ELÉCTRICAS DE UNA CASA (Interpretación de planos):

https://www.youtube.com/watch?v=49J6jwovcr8&ab_channel=Tutorialesdearquitec

Belisario, D. (29 de Agosto de 2020). *WonderShare Edraw*. Obtenido de Home Wiring Plan Software - Making Wiring Plans Easily: <https://www.edrawsoft.com/home-wiring-plan.html>

Electrotec. (5 de Mayo de 2020). *YouTube*. Obtenido de Cómo hacer un plano eléctrico de una vivienda con AUTOCAD || Seminario:

https://www.youtube.com/watch?v=n02oRBtGkL8&ab_channel=Electrotec

Lynch, A. (26 de 3 de 2020). *WonderShare*. Obtenido de EdrawSoft:

<https://www.edrawsoft.com/symbols/wiring-diagram-symbols.html>

Anexos

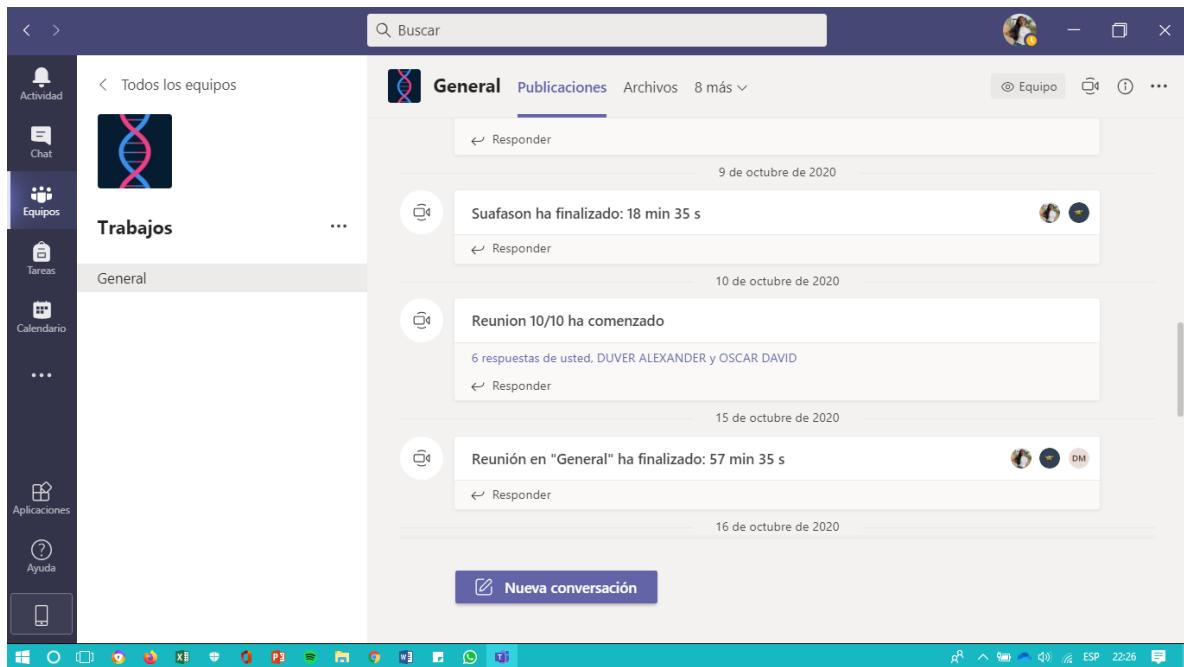


Figura 63. Muestra de algunas de las reuniones realizadas por el equipo. (Fuente propia)

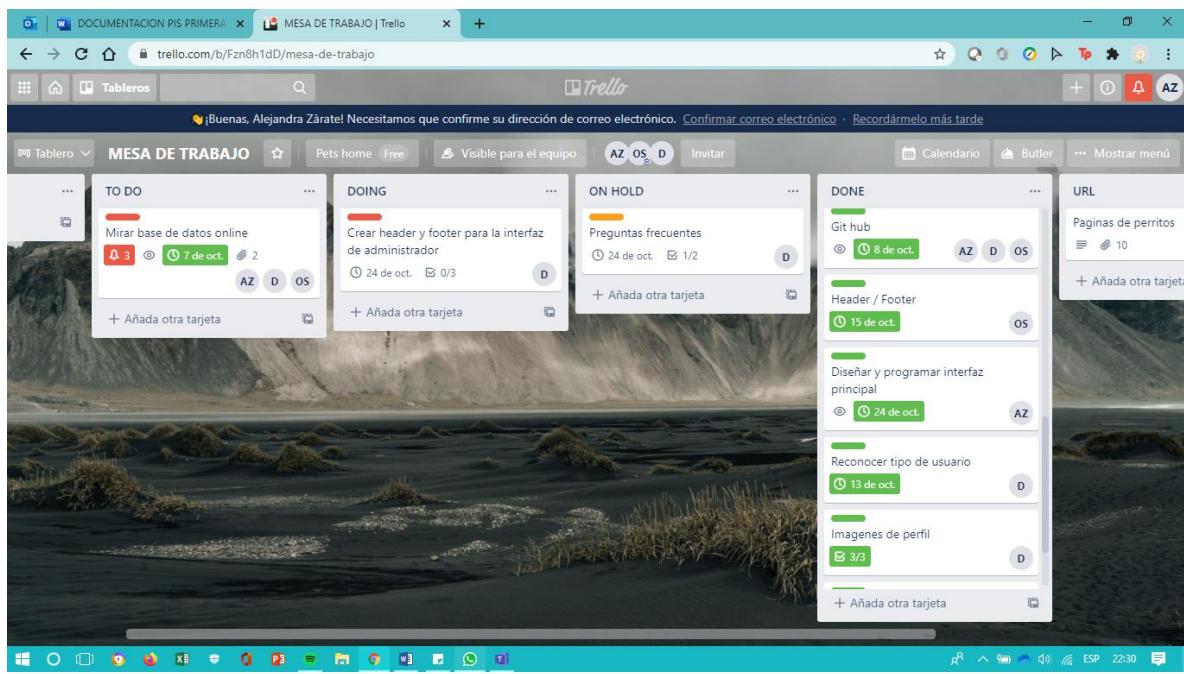


Figura 64. Uso de la aplicación Trello como organizador de tareas. (Fuente propia)