



IIPA 2020



UDEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA

MANUAL TÉCNICO PETS' HOME

INGENIERIA DE SOFTWARE
COMUNICACIÓN DE DATOS I

INTEGRANTES:

ANGIE ALEJANDRA CHIPATECUA ZÁRATE
DUVER ALEXANDER MELO MENDIVELSO
OSCAR DAVID SABOGAL MORENO

DOCENTES:

JOSE FERNANDO SOTELO CUBILLOS
ROSALBA ROZO CABALLERO



TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	3
2. OBJETIVO GENERAL	4
2.1. Objetivos Específicos	4
3. ALCANCE DEL SISTEMA	4
4. DESCRIPCIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE	4
4.1. Nombre del proyecto	4
4.2. Funcionalidades principales	4
4.3. Usuarios del sistema	5
4.4. Lugar y fecha de elaboración	5
4.5. Personal responsable de elaboración del sistema	5
5. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS	5
5.1. Requerimientos mínimos de hardware	5
5.2. Requerimientos del sistema	5
6. HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO Y DISEÑO DEL SISTEMA	6
7. INSTALACIÓN DE PROGRAMAS PARA EL DESARROLLO DEL SISTEMA	7
7.1. Instalación de XAMPP	7
8. DIAGRAMAS DE CASO DE USO	20
8.1. DIAGRAMAS DE CASO DE USO DEL INVITADO Y EL USUARIO EN PETS' HOME	20
8.2. Diagramas de caso de uso del administrador en Pets' Home	27
9. DIAGRAMA DE FLUJO DE CONTEXTO	35
10. DIAGRAMA ENTIDAD RELACIÓN	39
11. DIAGRAMA RELACIONAL	39
12. DICCIONARIO DE DATOS	40
13. PASOS PARA CARGAR BASE DE DATOS	43



1. INTRODUCCIÓN

El presente manual técnico surge con diferentes fines, entre ellos, y siendo el principal: Brindar la visión, conocimientos e información necesaria respecto al sistema. Claramente será dirigido al público que cuente con conocimientos básicos acerca de las áreas que se manejaron para el desarrollo de dicho proyecto, haciendo énfasis en los Ingenieros de software, programadores, ingenieros de sistemas, entre otros.

Cuando se hace referencia a información, se indican los recursos, herramientas utilizadas y demás factores, que, explícitamente están indicados y forman parte del sistema, desde su creación hasta su lanzamiento. A su vez, indica al lector, los requerimientos básicos que son necesarios para que sea utilizado.



2. OBJETIVO GENERAL

Dar a conocer las herramientas y recursos implementados en la aplicación web para la gestión de solicitud de adopción de mascotas: Pets' Home.

2.1.Objetivos Específicos

1. Especificar las características del sistema, de forma clara, concisa y sencilla.
2. Proporcionar una visión global por medio del contenido.
3. Ser la guía de los agentes que se involucran en el sistema, específicamente en procesos técnicos.

3. ALCANCE DEL SISTEMA

Desarrollar un sistema con el fin de 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 eso 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.

Contará con dos módulos respectivamente, los cuales se gestionan de acuerdo con el rol seleccionado (Administrador o usuario). Para el rol de usuario se contará un módulo en el cual encontrará secciones respecto a la información y adopción de mascotas. Si el rol, es el de administrador, podrá visualizar lo referente a la gestión de mascotas en proceso de adopción, sin adoptar y adoptadas, contando con estadísticas que harán de sus funciones un proceso más interactivo y sencillo.

4. DESCRIPCIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE

4.1.Nombre del proyecto

Implementación y desarrollo de aplicación web para la gestión de solicitudes para la adopción de mascotas: Pets' Home

4.2.Funcionalidades principales

Dicho sistema cuenta con diversas funcionalidades, dentro de las cuales se encuentran:

- Interfaz de inicio
- Registro de usuarios
- Login
- Gestión de adopción:
 - Categorías
 - Mascotas
 - Información básica (Raza, edad, color, descripción, etc.)
- Contacto

- Preguntas frecuentes
- Quienes somos
- Gestión de solicitudes de adopción
 - Información básica de la mascota (Raza, edad, color, descripción, etc.)
 - Información básica del posible dueño (Cédula, nombre, datos de contacto, etc.)
- Estadísticas
 - Fecha de búsqueda
 - Mascotas adoptadas
 - Mascotas en proceso
 - Mascotas en adopción
 - Usuarios registrados
- Gestión de mascotas adoptadas
 - Información básica de la adopción (Nombre mascota, nombre del dueño, datos de contacto, etc.)
- Registro de mascotas
 - Información requerida para el registro (Nombre, edad, color, raza, frase, foto, descripción)
- Gestión de administración de mascotas

4.3. Usuarios del sistema

- **Administrador:** Es el encargado de gestionar todos los procesos que tengan que ver con las mascotas en sus 3 tipos de estado (Adopción, adoptada, en proceso). A su vez podrá involucrarse en los 2 módulos existentes.
- **Usuario:** Persona en busca de oportunidad de adoptar una mascota.

4.4. Lugar y fecha de elaboración

Fusagasugá, noviembre del 2020.

4.5. Personal responsable de elaboración del sistema

Autores del manual técnico
Angie Alejandra Chipatecua Zárate
Duver Alexander Melo Mendivelso
Oscar David Sabogal Moreno

5. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

5.1. Requerimientos mínimos de hardware

- Procesador:
- Cantidad de núcleos:
- Memoria RAM:
- Disco Duro:

5.2. Requerimientos del sistema

- **Sistema operativo:** Windows 7/8/10 x64 bits

- **Navegador-web:** Chrome, Firefox, Microsoft Edge.

6. HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO Y DISEÑO DEL SISTEMA

- **Sistema operativo**

Windows 10: Dado a conocer en el año 2014, es el último sistema operativo lanzado por la empresa Microsoft. Cuenta con diferentes versiones que tienen como fin realizar mejoras y corregir errores. Es uno de los sistemas operativos más populares, actualmente. Se caracteriza por ser unificado y por sus mejores respecto a interfaz, armonización y funcionalidades con y para el usuario.

- **Sistema gestor de base de datos**

MySQL

Es un sistema de gestión de bases de datos relacionales de código abierto con un modelo cliente-servidor(RDBMS), lo cual, significa que es un software diseñado con el fin de crear y administrar bases de datos que se basan en un modelo relacional.

PhpMyAdmin

Nos permitirá administrar MySQL, ya que es la herramienta diseñada con este fin. Permite realizar procesos con las bases de datos, tablas y atributos que se encuentren en ellas. Está disponible en aproximadamente 72 idiomas y se maneja a través de un navegador web.

- **Editor de código**

Visual Studio Code

Fue creado por Microsoft; para poder ser utilizado por los sistemas operativos: Windows, MacOS y Linux. Incluye varias herramientas que permiten la refactorización de código y demás funciones. Sus principales características son: Editor gratuito, personalizable y claramente de código abierto.

- **Servidor apache**

XAMPP

Es un servidor independiente, el cual incluye diferentes servidores de bases de datos , con los gestores que requieran los mismos, intérpretes y demás herramientas que harán de sus procesos una experiencia adecuada para los usuarios. Es una gran herramienta cuando se desea adoptar el proceso de servidor local.

PHP

Es un lenguaje de código abierto, el cual, se hace popular cuando se trata del desarrollo web. Es clave en este desarrollo, ya que cuenta con simplicidad y características que hacen más sencillo su uso y entendimiento para los agentes que se involucran en el mismo. Claramente tiene diversos usos, ya que es adaptable a ciertos proyectos.

CSS

Cascading Style Sheets, es considerado un lenguaje para poder realizar la composición y la estructuración de las páginas encontradas en la web. Se enfoca en el diseño y presentación de los proyectos web. Permite designar funciones a las estructuras, para así, generar una buena organización incluso en lo que respecta a la personalización y aspecto.

HTML

Es el lenguaje de programación más utilizado para el desarrollo de páginas web; se considera como el componente más básico de las páginas o aplicaciones web.

JavaScript

Lenguaje de programación, el cual cuenta con las funciones de primera clase. Se define como “orientado a objetos”, el cual, generalmente se basa en prototipos. A su vez, se utiliza para la creación y desarrollo de páginas dinámicas, es decir, cuenta con la capacidad de brindar, efectos y animaciones en la misma.

GitHub

Es un sistema de gestión de proyectos, el cual permite el control de versiones de código. A su vez, es considerado como uno de los repositorios más populares y utilizados por desarrolladores. Fue desarrollado por Linus Torvalds.

7. INSTALACIÓN DE PROGRAMAS PARA EL DESARROLLO DEL SISTEMA

7.1.Instalación de XAMPP

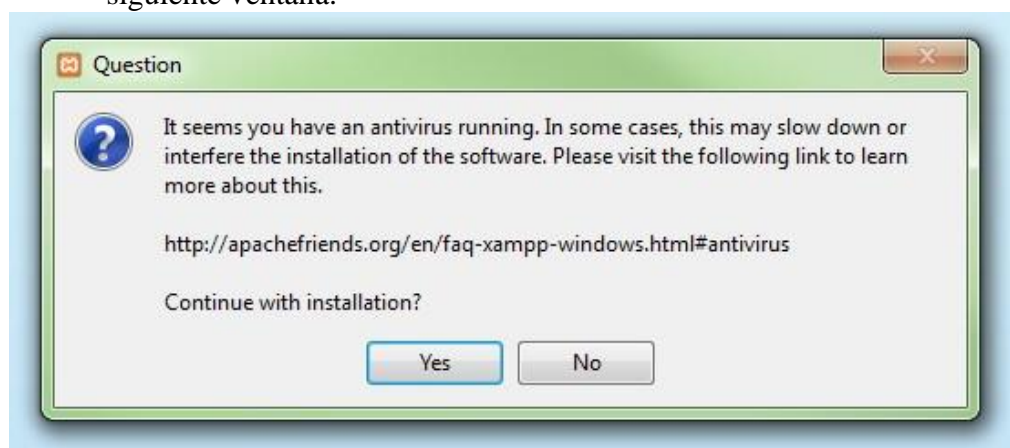
7.1.1. Se debe ir a la página oficial de XAMPP, para, de esta forma, descargar el ejecutable de acuerdo con la versión que sea más conveniente.



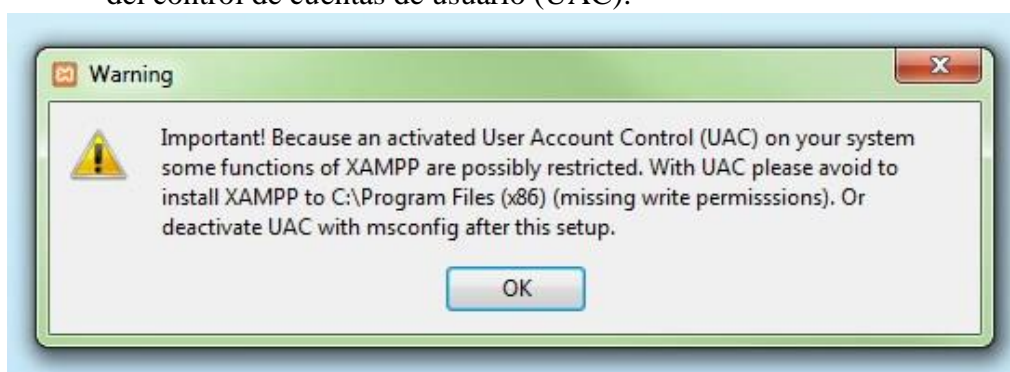
7.1.2. Al momento de tener descargado el ejecutable, se debe abrir, por medio de doble clic.



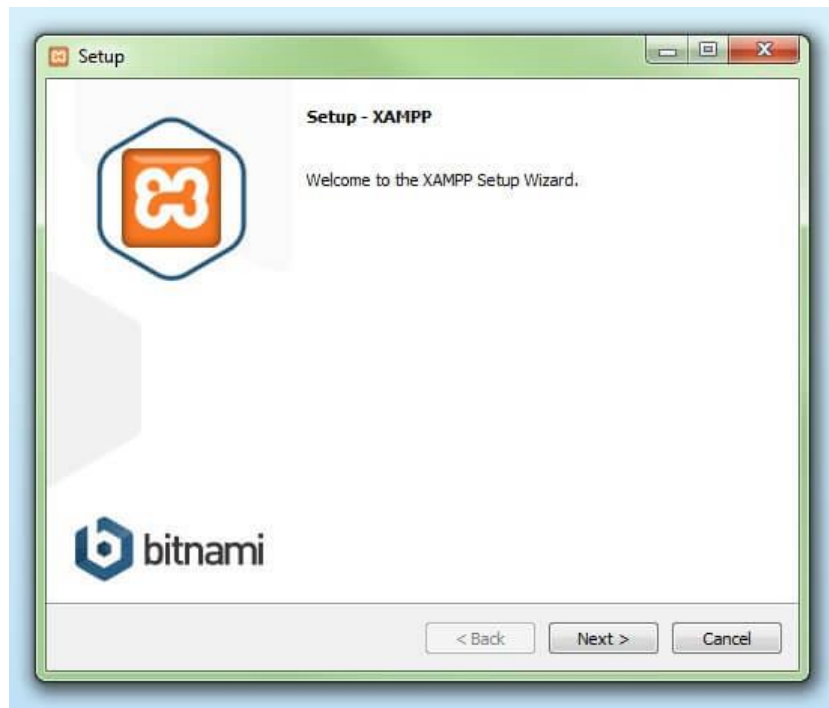
- 7.1.3. Por recomendaciones, debería de desactivarse el antivirus (en caso de que se utilice) mientras todos los componentes de XAMPP son instalados. Por lo tanto, se dará clic en “Yes”, al momento de que aparezca en pantalla la siguiente ventana.



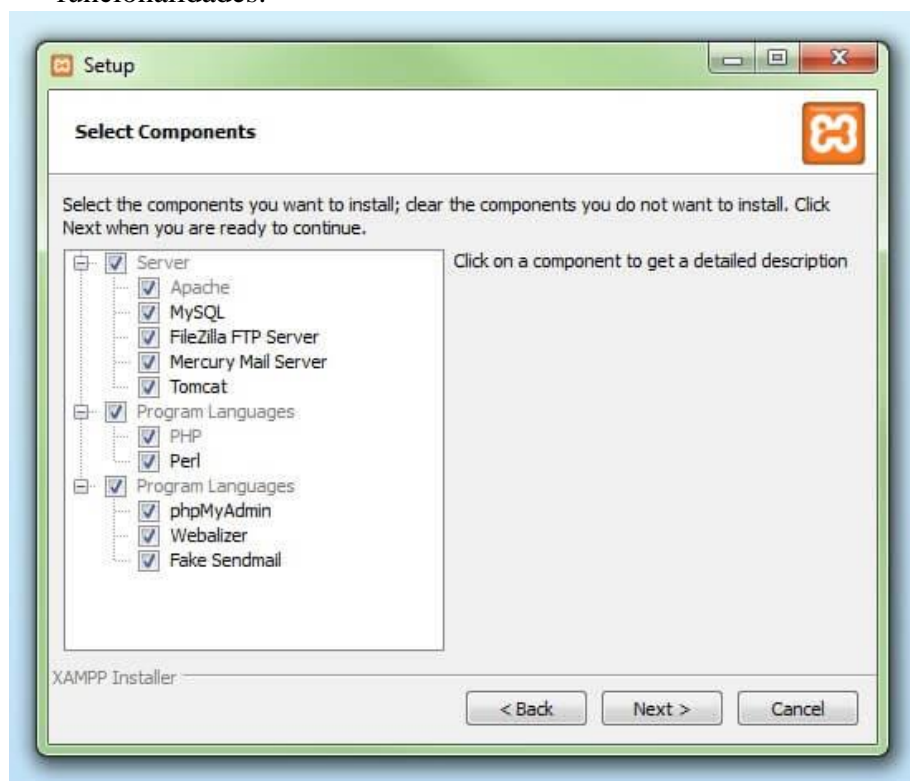
- 7.1.4. Se debe realizar los mismos procedimientos del paso 3, cuando se requiera del control de cuentas de usuario (UAC).



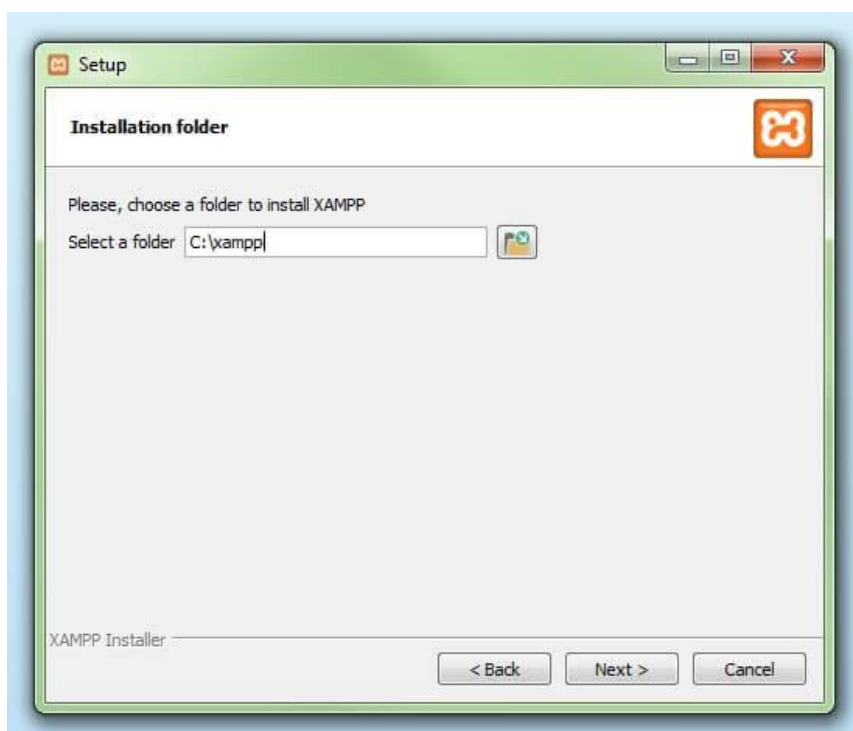
- 7.1.5. Luego de configurar lo mencionado previamente, saldrá por pantalla la ventana de ejecución del instalador; para iniciar con ella, se dará clic en “Next”.



- 7.1.6. En la sección de Componentes, se procede a seleccionar todos, ya que de esta forma tendremos todos los gestores que brinda junto con sus funcionalidades.



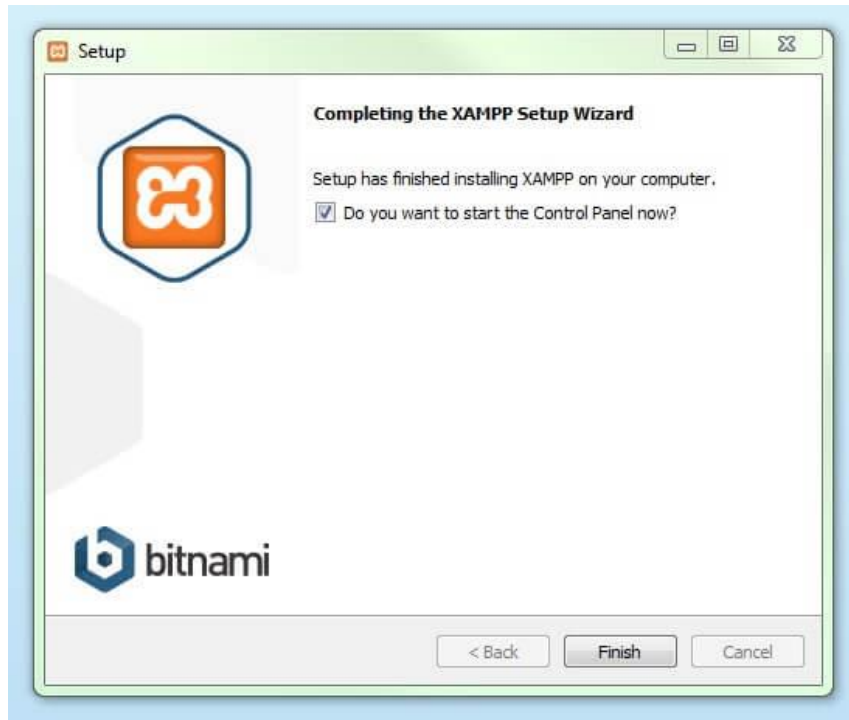
- 7.1.7. En la sección de directorios se elige la dirección donde desea que todo lo referente a esta herramienta sea almacenado, si no, acepte la opción que brinda por defecto y dé clic en “Next”



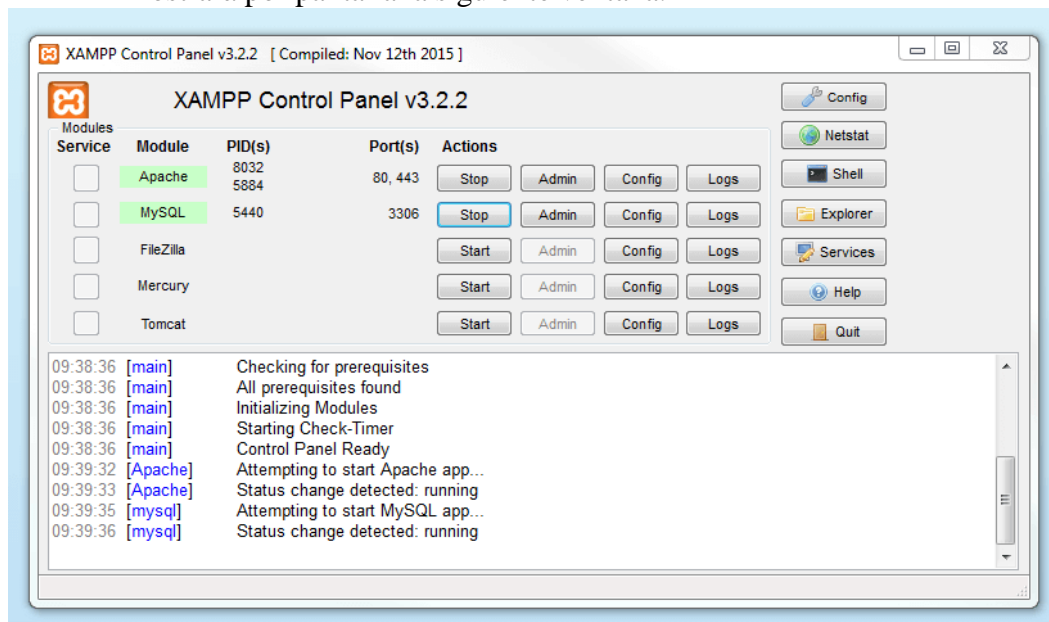
7.1.8. Luego de ello, el ejecutable procederá a realizar la respectiva instalación.



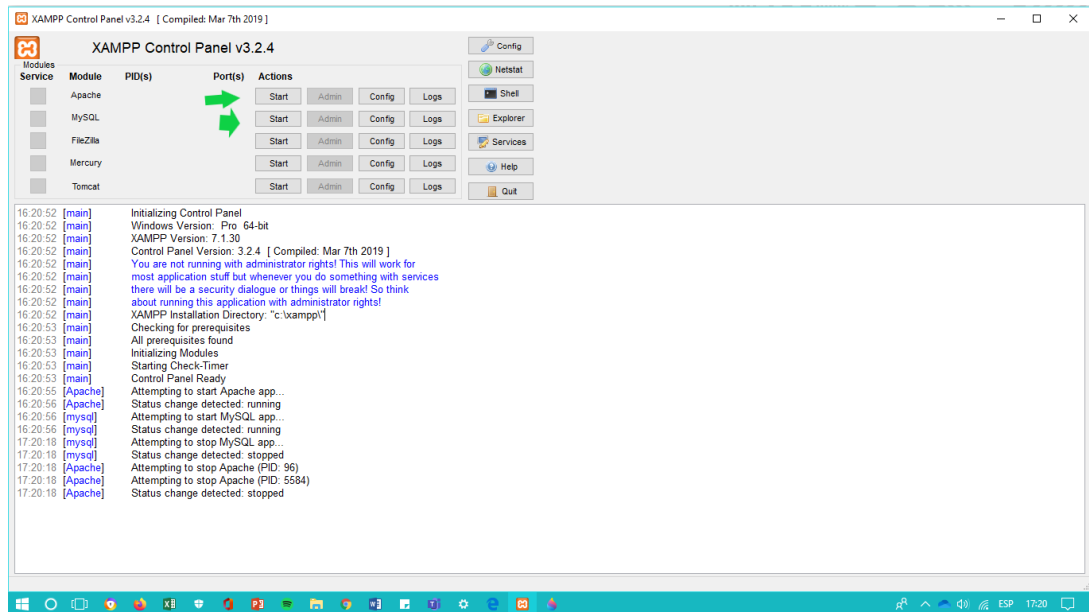
7.1.9. Al momento de que se termine la instalación, aparecerá por pantalla la ventana con la siguiente información, a la cual se debe dar clic en “Finish”.



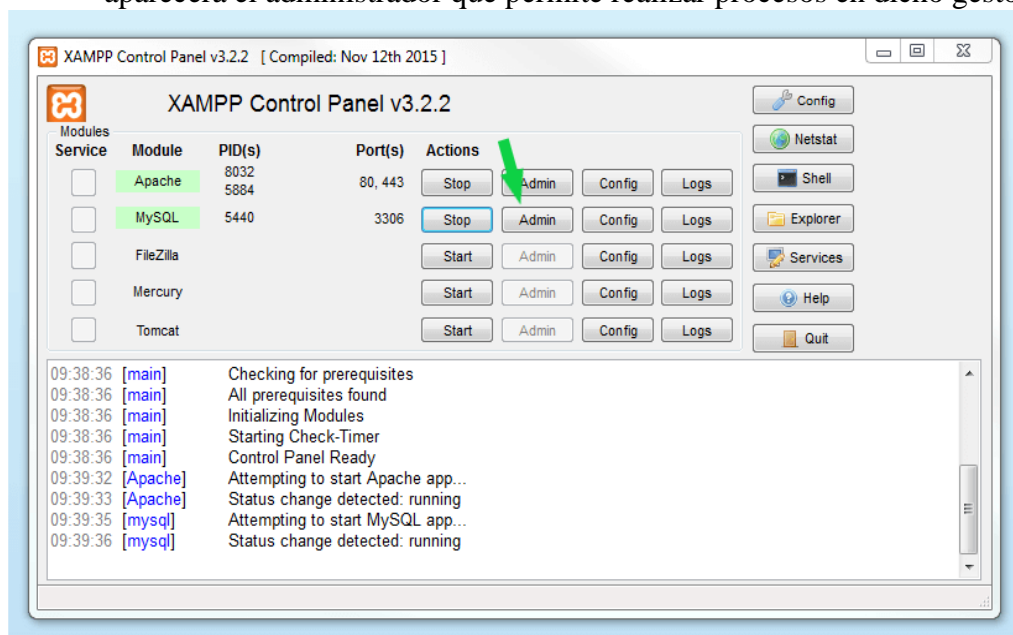
7.1.10. Cabe resaltar, que no es necesario instalar MySQL, ya que XAMPP trae consigo dicho gestor, con su respectiva herramienta para ser administrado: PhpMyAdmin. Para visualizarlo, procedemos a abrir XAMPP, donde se mostrará por pantalla la siguiente ventana.



7.1.11. Se debe dar clic en Start, tanto para el módulo Apache, como para MySQL.



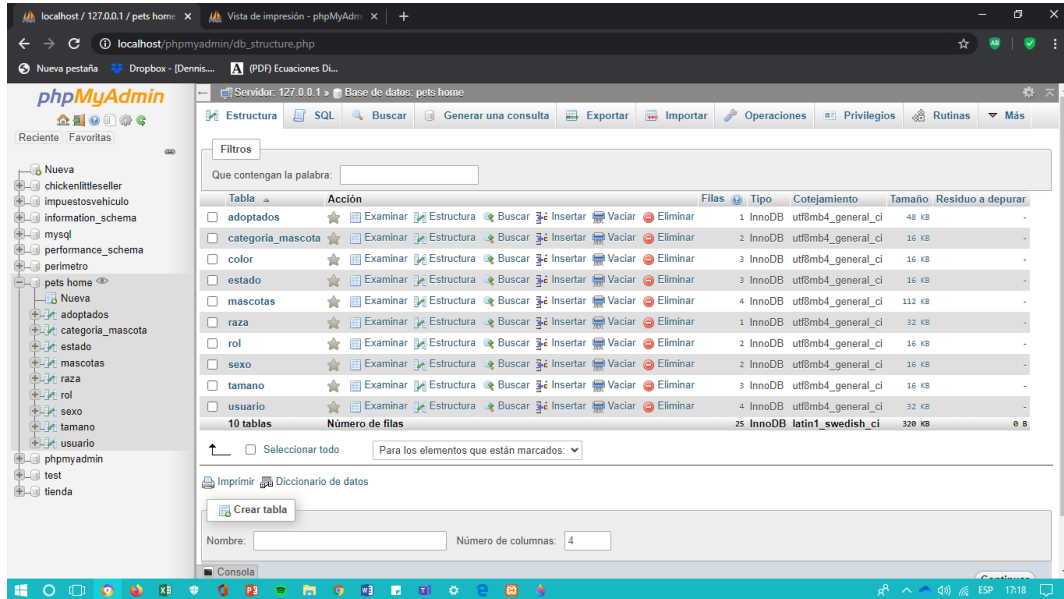
7.1.12. Para hacer uso de MySQL, se da clic en el botón “Admin”. Al dar clic aparecerá el administrador que permite realizar procesos en dicho gestor.



7.1.13. Ahora podrá realizar los procesos requeridos en MySQL.

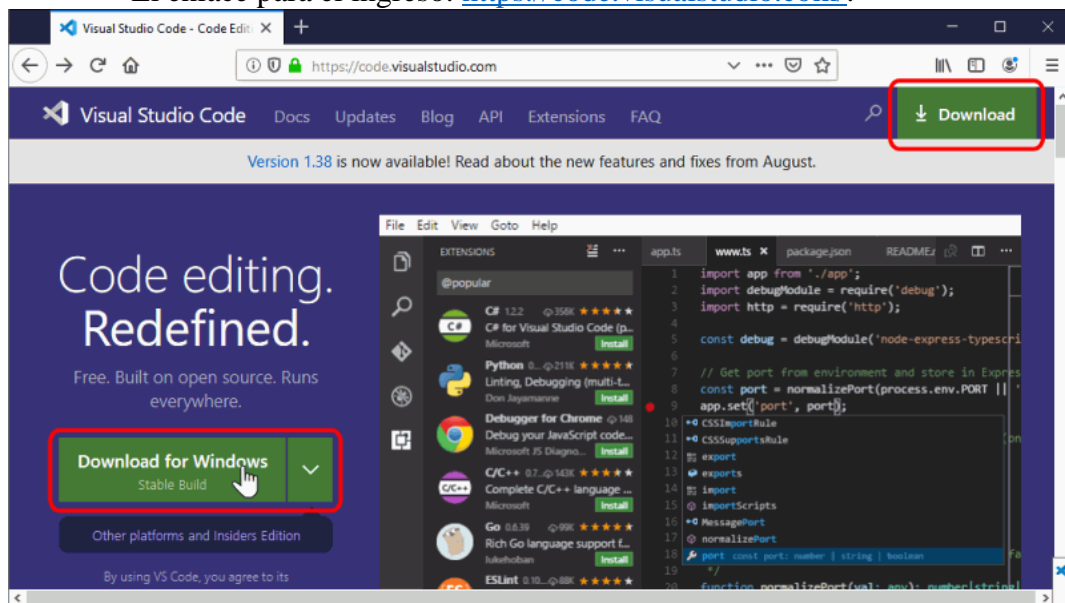


MANUAL TÉCNICO DE PETS' HOME

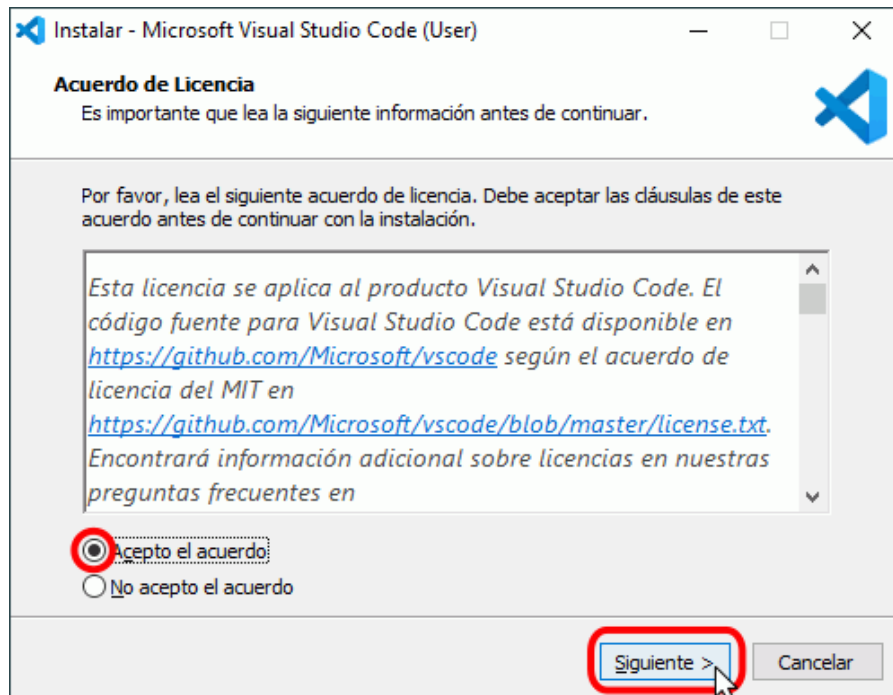


7.2.Instalación de Visual Studio Code

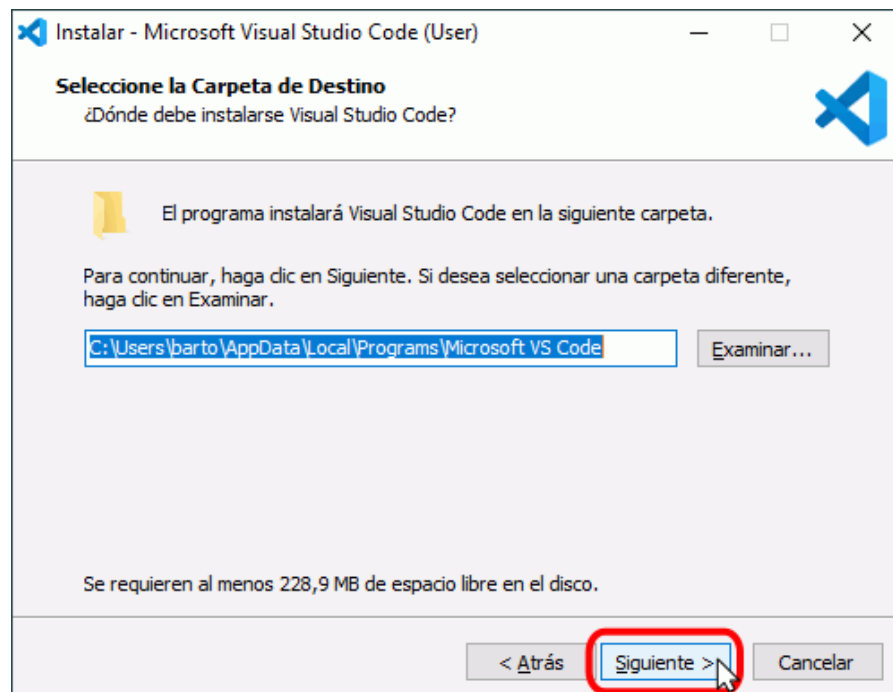
- 7.2.1. Se procede a ingresar a la página principal de la herramienta. Inmediatamente nos permite descargar el ejecutable, el cual se obtiene por medio del botón verde encontrado en la parte superior derecha de la pantalla. El enlace para el ingreso: <https://code.visualstudio.com/>.



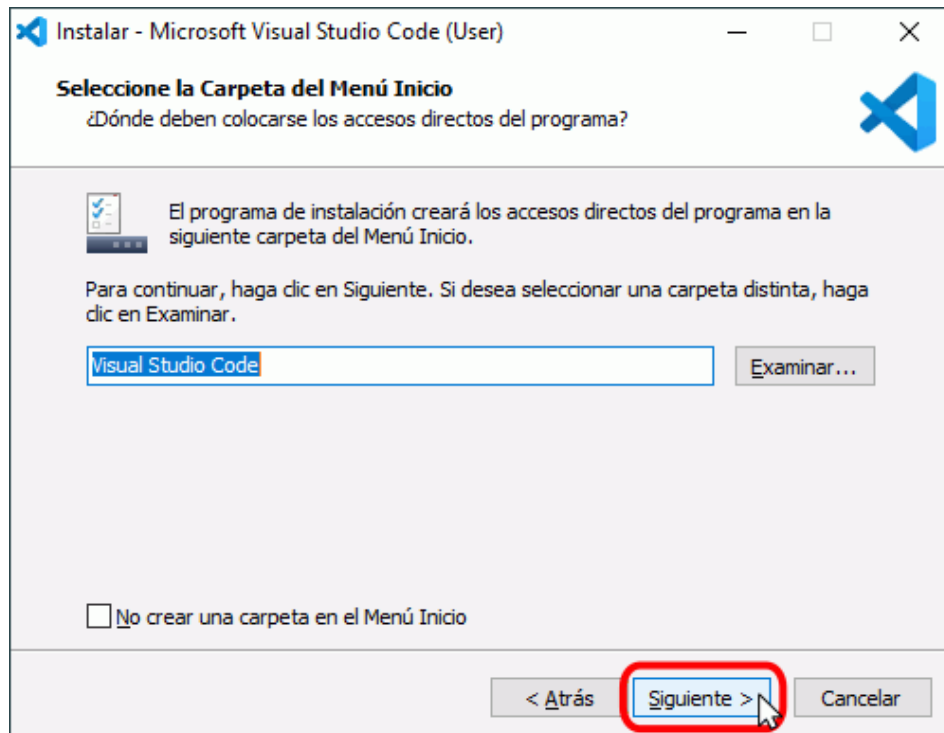
- 7.2.2. Al momento de tener descargado el ejecutable, procedemos a dar doble clic para abrirlo. Aparecerá la siguiente pantalla, en la cual debemos leer detalladamente los términos y condiciones y proceder a dar clic en “Acepto” y en el botón “Next”.



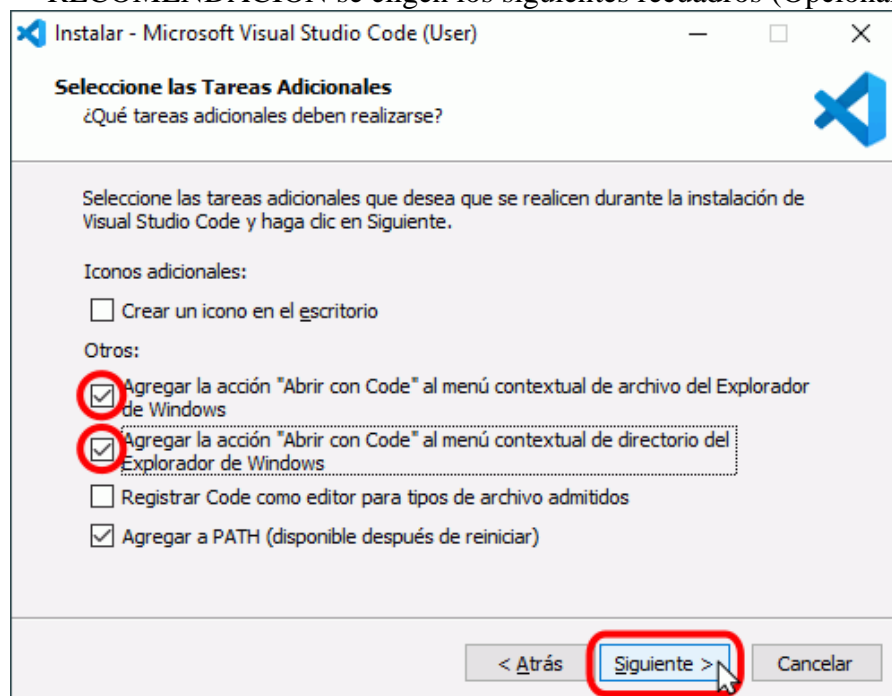
- 7.2.3. Posteriormente, se procede a buscar la dirección en la cual se desea almacenar todo lo referente a esta herramienta. En caso de que no lo considere necesario, el ejecutable le dará una dirección por defecto. Se debe dar clic en “Next”.



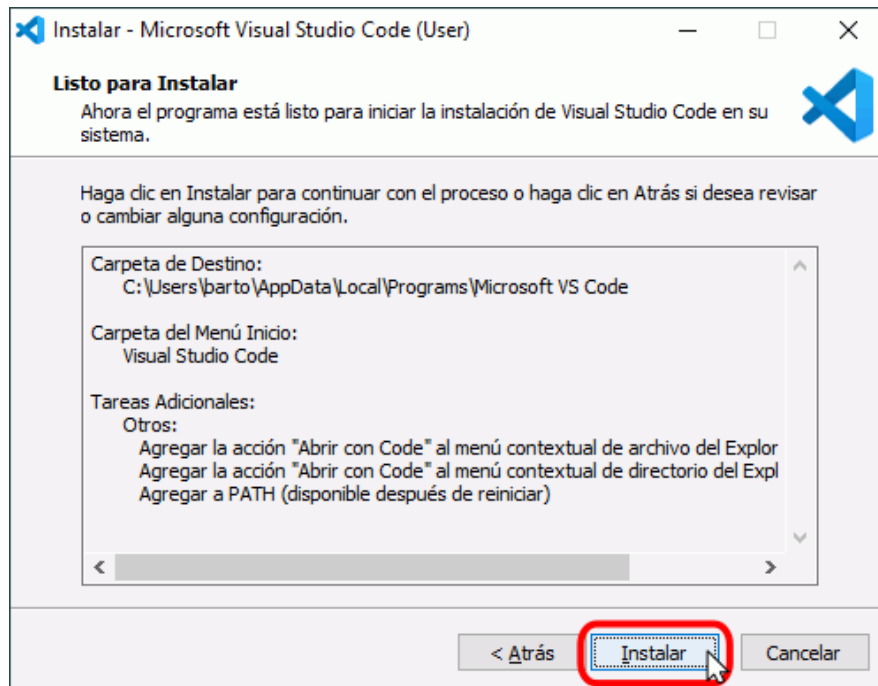
- 7.2.4. Esta pantalla permite dar el nombre que deseamos a la carpeta. Si no lo deseamos, por defecto brinda un nombre. Luego de realizar dicho paso, se procede a dar clic en “Next”.



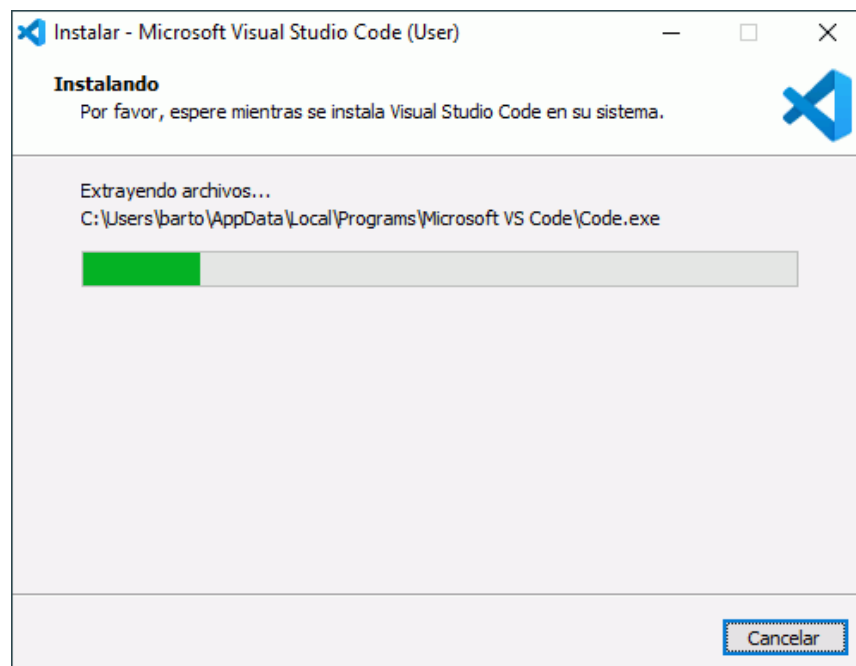
7.2.5. En esta sección se permite agregar tareas adicionales, como RECOMENDACIÓN se eligen los siguientes recuadros (Opcional).

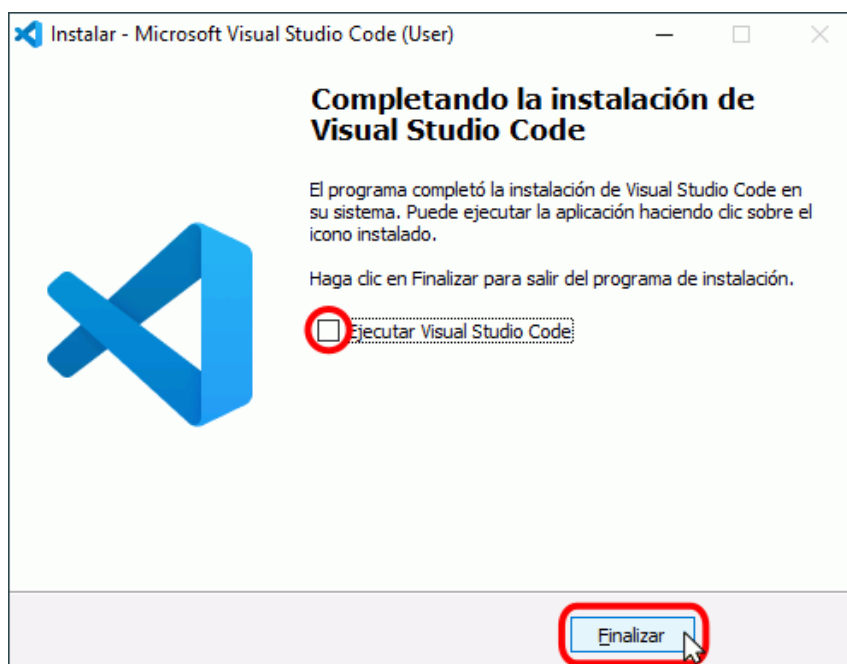


7.2.6. El ejecutable solicita un clic en “Instalar” para realizar sus últimos procesos.

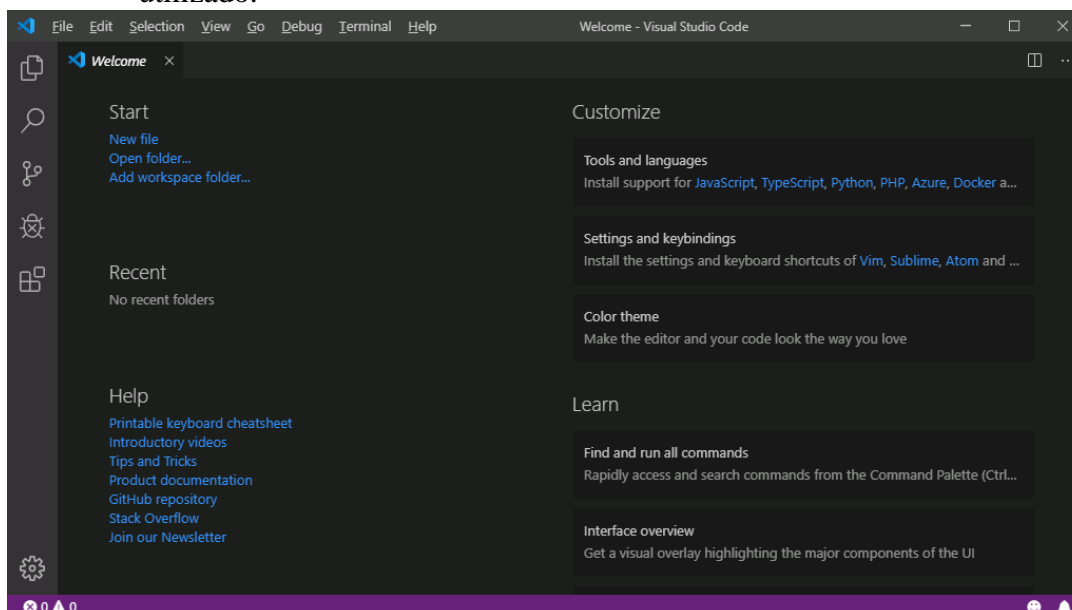


7.2.7. Se instala Visual Studio Code.





7.2.8. Después de finalizar su instalación, el sistema ejecutará el programa. Por lo cual aparecerá en pantalla el programa ejecutándose y listo para ser utilizado.

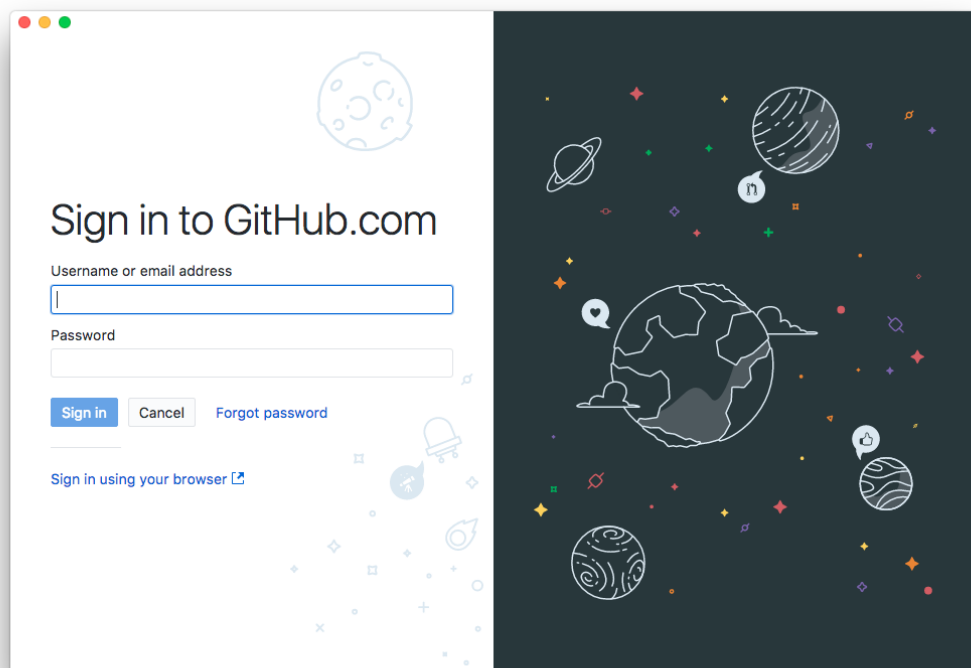


7.3.Instalación de GitHub Desktop

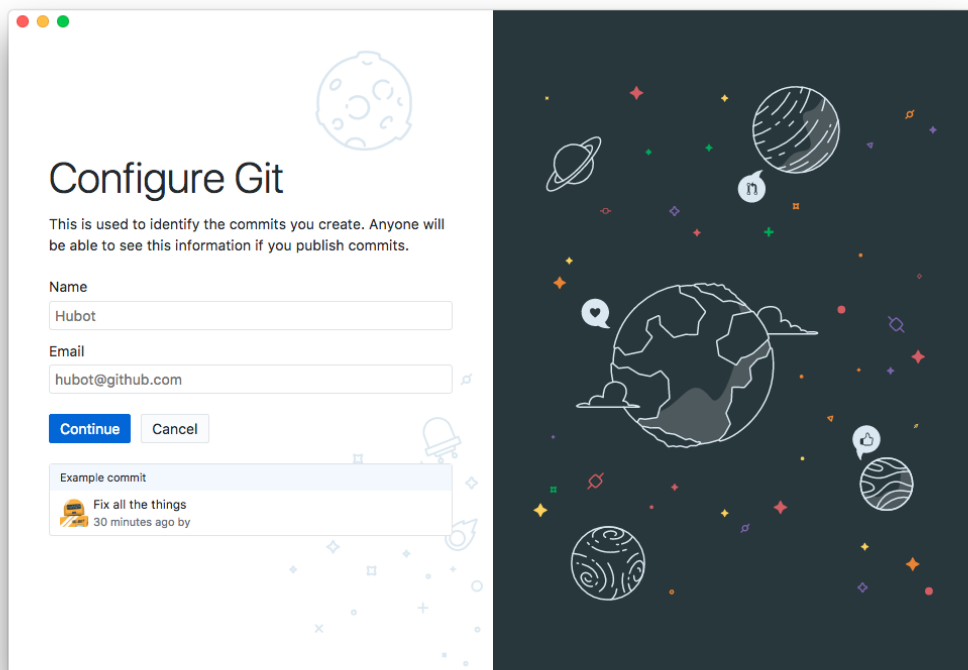
7.3.1. Se ingresa a la página oficial de GitHub y se procede a descargar el ejecutable. Enlace de la página: <https://desktop.github.com/>



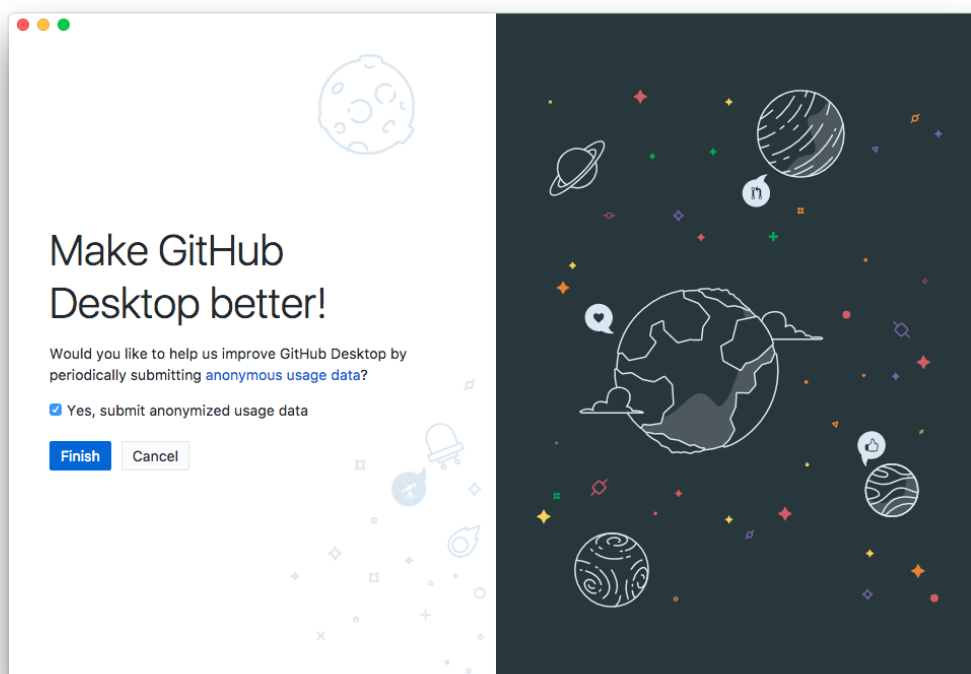
- 7.3.2. Al dar clic en el ejecutable, este se encarga de realizar su instalación. Luego de ser instalado aparecerá la siguiente pantalla, en la cual se debe digitar los datos para inicio de sesión. En caso de no contar una cuenta se procede a registrarse. Luego de digitar los datos, se da clic en “Sign In”.



- 7.3.3. Al momento de configurar el usuario, se debe de digitar un usuario y el correo electrónico. Esto se hace con el fin de definir el usuario para los respectivos procesos en el repositorio. Se procede a dar clic en “Continue”.



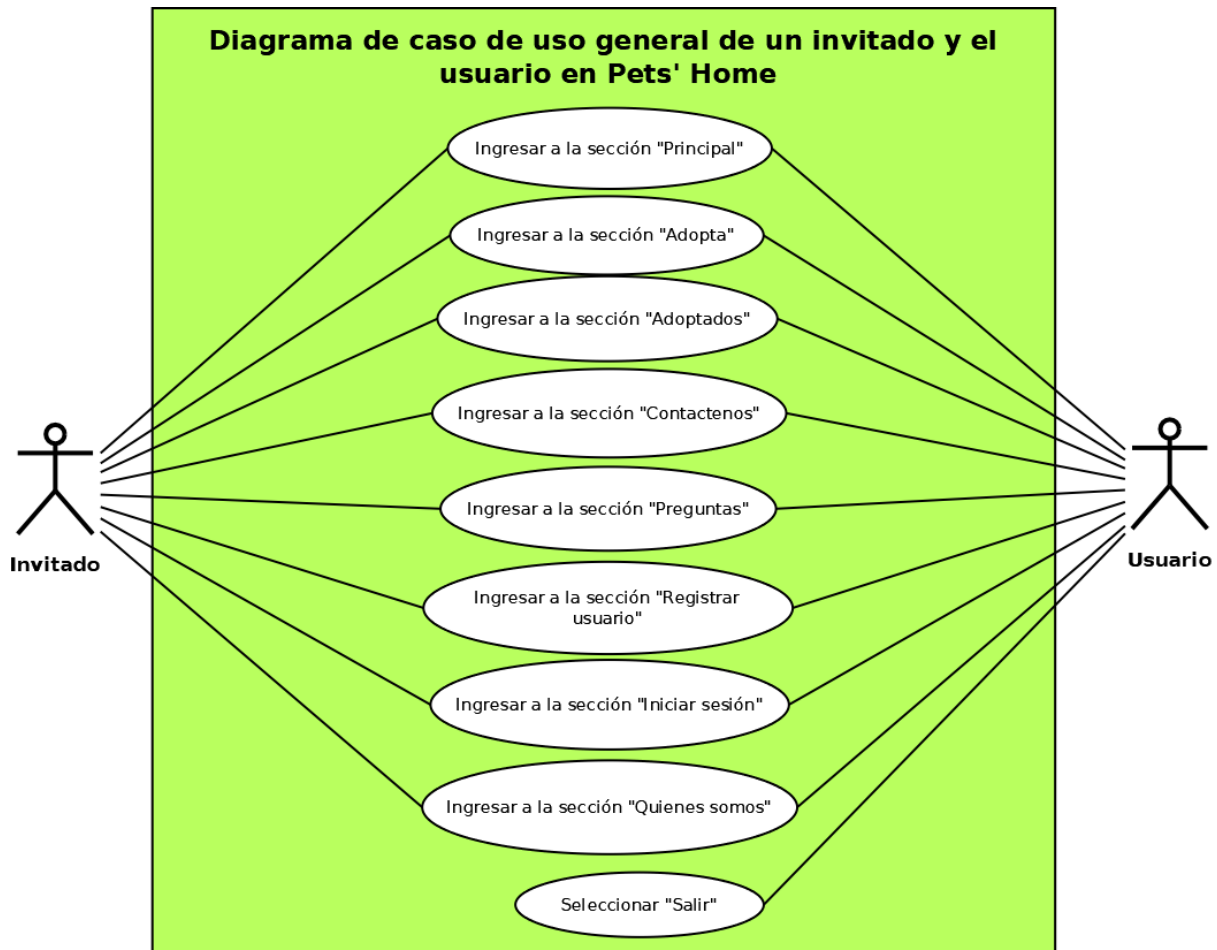
7.3.4. Finalmente, se concluirá el proceso dando clic en “Finish”. Ahora es posible hacer uso de GitHub Desktop.



8. DIAGRAMAS DE CASO DE USO

8.1. DIAGRAMAS DE CASO DE USO DEL INVITADO Y EL USUARIO EN PETS' HOME

- Diagrama de caso de uso general de un invitado y el usuario en Pets' Home



- Documentación caso de uso general del invitado y el usuario en Pets' Home.

Nombre:	Caso de uso general en Pets' Home	
Actor:	Invitado y usuario	
Descripción:	El invitado y el usuario podrán visualizar casi todo el contenido de Pets' Home	
Precondición:	El invitado debe ingresar a la aplicación web El usuario debe iniciar sesión en Pets' Home	
Flujo principal:	Eventos ACTOR	Eventos SISTEMA
	El invitado ingresa a Pets' Home sin iniciar sesión	El sistema le muestra al invitado la información a la que puede tener acceso

	El usuario ingresa a Pets' Home iniciando sesión	El sistema le muestra al usuario la información a la que puede tener acceso
Alternativa:	El usuario puede ingresar a Pets' Home iniciando sesión o sin iniciar sesión	
Presunción:	La base de datos y el sistema le brinda la información a la que puede acceder el actor.	

• Diagrama de caso de uso del invitado en la sección Adopta



• Documentación caso de uso del invitado en la sección Adopta

Nombre:	Caso de uso sección Adopta	
Actor:	Invitado	
Descripción:	El invitado ingresa al apartado Adopta y visualiza a todas las mascotas que están en adopción	
Precondición:	Ingresar a Pets' Home Seleccionar la opción Adopta en el menu	
Flujo principal:	Eventos ACTOR	Eventos SISTEMA
	El invitado ingresa a Adopta sin iniciar sesión	El sistema le muestra al invitado las fotografías con el nombre de cada una de las mascotas que está en adopción.
	El invitado selecciona una mascota	El sistema le muestra toda la información de la mascota seleccionada
	El invita oprime el botón de adoptar la mascota	El sistema le solicita que inicie sesión y/o se registre en el

		sistema para que cambia a rol de usuario
Alternativa:		
	El invitado selecciona características que desea de la mascota o ingresa palabras clave en el buscador	El sistema le muestra las mascotas que cumplan con la información que escogió o digito
Presunción:	La base de datos brinda las mascotas que están en adopción y su información.	

- Diagrama de caso de uso del invitado y el usuario en las secciones Adoptados, Preguntas y Quienes somos

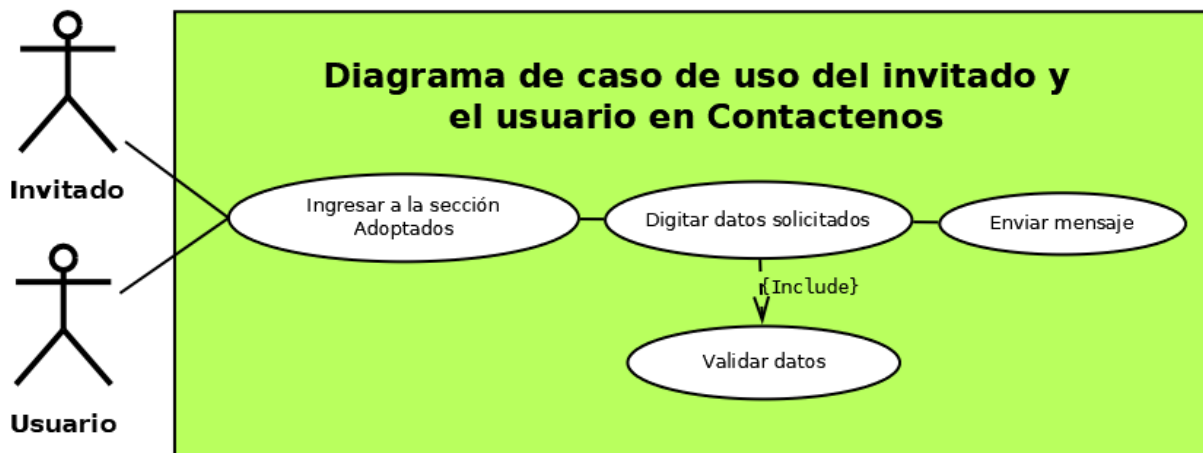


- Documentación caso de uso del invitado y el usuario en las secciones Principal, Adoptados, Preguntas y Quienes somos

Nombre:	Caso de uso de las secciones Adoptados, Preguntas y Quienes somos	
Actor:	Invitado y usuario	
Descripción:	El invitado y el usuario podrán visualizar el contenido de las secciones seleccionadas	
Precondición:	El invitado debe ingresar a la aplicación web El usuario debe iniciar sesión en Pets' Home	
	Eventos ACTOR	Eventos SISTEMA

Flujo principal:	El actor ingresa a la sección que desea	El sistema le muestra al actor la información correspondiente de la sección
Alternativa:	Ingresar a cualquiera de las opciones del menu	
Presunción:	El sistema le muestra la información de la sección correspondiente al actor.	

- Diagrama de caso de uso del invitado y el usuario en la sección Contáctenos



- Documentación caso de uso del invitado en la sección Contáctenos

Nombre:	Caso de uso de la sección Contáctenos	
Actor:	Invitado y usuario	
Descripción:	El invitado y el usuario ingresaran a la sección de contacto con Pets' Home	
Precondición:	Ingresar a la aplicación web	
Flujo principal:	Eventos ACTOR	Eventos SISTEMA
	El actor ingresa a la sección contáctenos	El sistema le muestra al actor el formulario para enviar una consulta
	El actor digita los datos solicitados y los envía	El sistema toma los datos de la solicitud y envía la información por correo electrónico
Alternativa:	El actor no digita ninguna información y envía la consulta	El sistema lanza la alerta de que debe digitar todos los espacios
	El actor digita correctamente todos los espacios	El sistema le confirma que su consulta fue enviada con éxito

	El actor digita correctamente todos los espacios, pero el correo no es valido	El sistema lanza la alerta de que el correo digitado no es válido para enviar la consulta
Presunción:	El sistema envía un correo electrónico al correo de Pets' Home con la duda del actor	

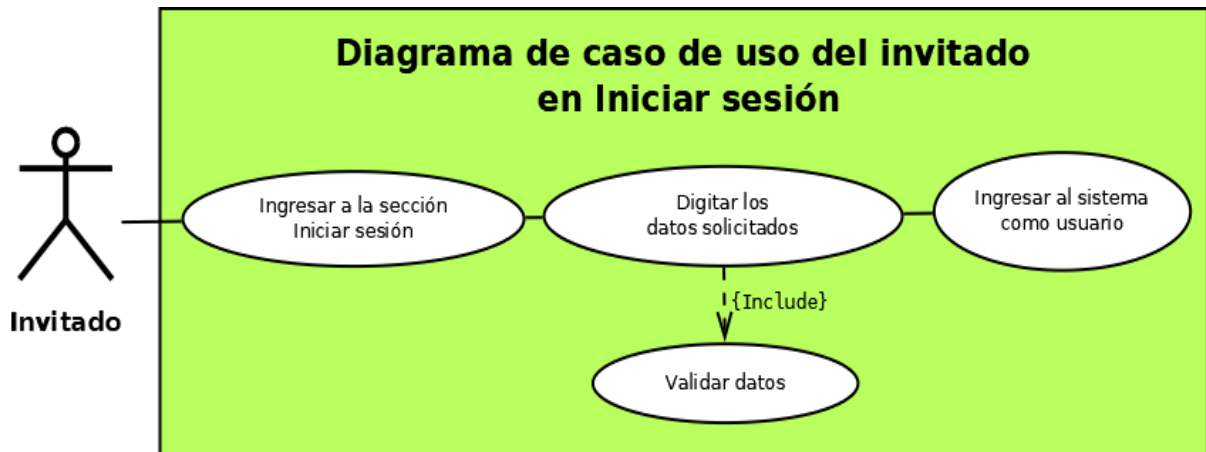
• Diagrama de caso de uso del invitado en la sección Registrar usuario



• Documentación caso de uso del invitado en la Registrar usuario

Nombre:	Caso de uso de la sección Registrar usuario	
Actor:	Invitado y usuario	
Descripción:	El invitado y el usuario se registran o registraran nuevos usuarios en el sistema de Pets' Home	
Precondición:	Ingresar a la aplicación web Iniciar sesión en Pets' Home	
Flujo principal:	Eventos ACTOR	Eventos SISTEMA
	El actor ingresa a la sección de iniciar sesión	El sistema le muestra al actor el formulario para registrarse
	El actor digita los datos solicitados y los registra	El sistema toma los datos de la solicitud y la guarda en la base de datos
Alternativa:	El actor no digita ninguna información y envía el registro	El sistema lanza la alerta de que debe digitar todos los espacios
	El actor digita correctamente todos los espacios	El sistema le confirma que su registro se realizó con éxito
	El actor digita un nombre de usuario o correo electrónico ya registrados en Pets' Home	El sistema lanza la alerta de que el usuario o el correo ya están en uso
Presunción:	La base de datos registra al nuevo usuario en sus tablas	

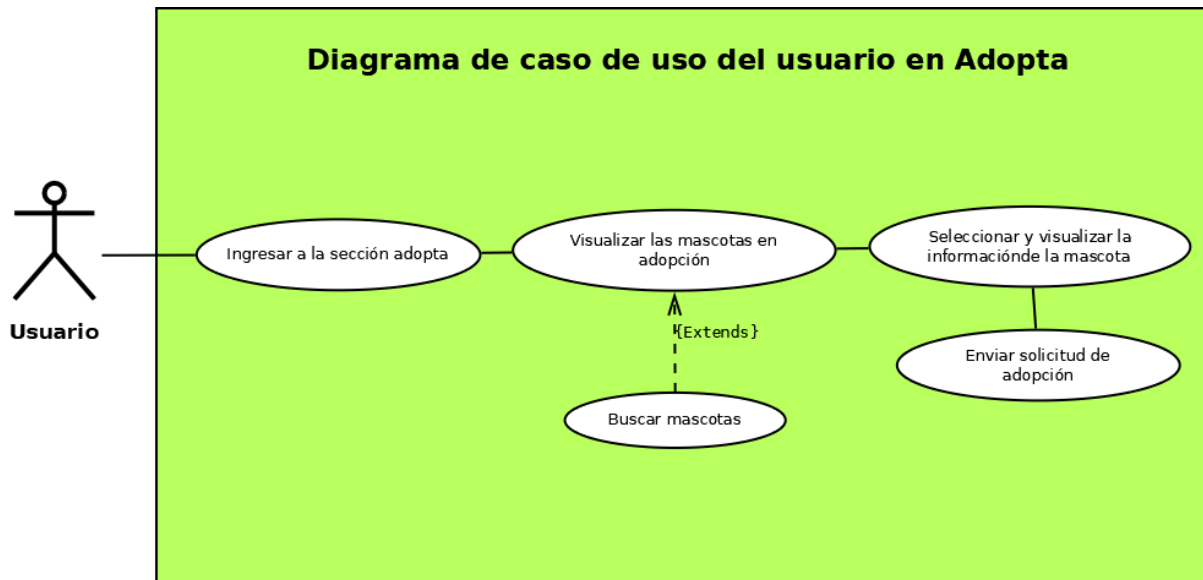
- Diagrama de caso de uso del invitado en la sección Iniciar sesión



- Documentación caso de uso del invitado en la Iniciar sesión

Nombre:	Caso de uso de iniciar sesión	
Actor:	Invitado	
Descripción:	El invitado ingresa a la sección dedicada a solicitar el usuario y contraseña para iniciar sesión	
Precondición:	El invitado debe ingresar a la aplicación web Estar registrado con anterioridad en Pets' Home	
Flujo principal:	Eventos ACTOR	Eventos SISTEMA
	El invitado ingresa a la sección de iniciar sesión	El sistema le muestra al invitado el formulario de inicio de sesión
	El invitado digita los datos solicitados y solicita iniciar sesión	El sistema toma los datos y los compara con la base de datos para poder dar paso al inicio de sesión
Alternativa:	El invitado digita mal el usuario o la contraseña	El sistema lanza la alerta de que alguno de los datos está mal
	El invitado no digita ningún dato y solicita iniciar sesión	El sistema lanza la alerta de que debe digitar todos los datos solicitados
Presunción:	El sistema valida la información y le permite al invitado ingresar a Pets' Home como usuario	

- Diagrama de caso de uso del usuario en la sección Adopta

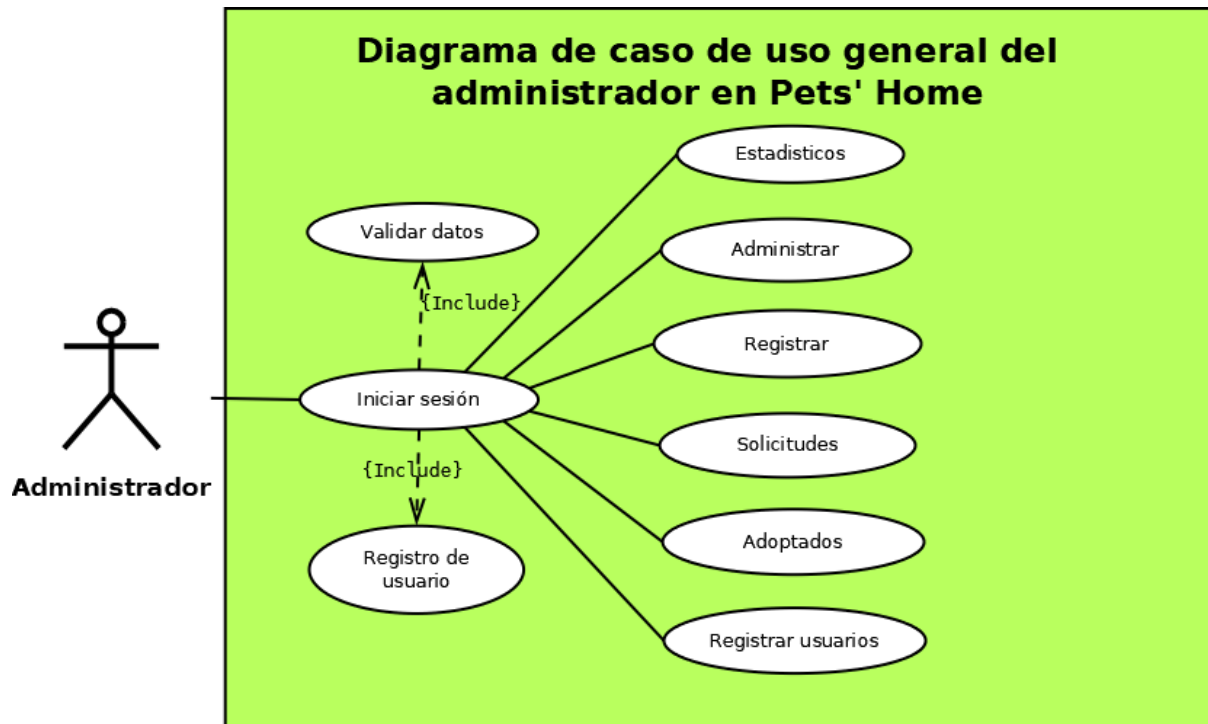


• **Documentación caso de uso del usuario en la sección Adopta**

Nombre:	Caso de uso sección Adopta	
Actor:	Usuario	
Descripción:	El usuario ingresa al apartado Adopta y visualiza a todas las mascotas que están en adopción	
Precondición:	Iniciar sesión en Pets' Home	
Flujo principal:	Eventos ACTOR	Eventos SISTEMA
	El usuario ingresa selecciona la opción Adopta	El sistema le muestra al invitado las fotografías con el nombre de cada una de las mascotas que está en adopción.
	El usuario selecciona una mascota	El sistema le muestra toda la información de la mascota seleccionada
	El usuario oprime el botón de adoptar la mascota	El sistema registra la solicitud en la base de datos para empezar el proceso de solicitud de adopción
Alternativa:		
	El usuario selecciona características que desea de la mascota o ingresa palabras clave en el buscador	El sistema le muestra las mascotas que cumplan con la información que escogió o digito
Presunción:	La base de datos brinda las mascotas que están en adopción y su información. El sistema registra en la base de datos la solicitud del usuario para adoptar una mascota.	

8.2. Diagramas de caso de uso del administrador en Pets' Home

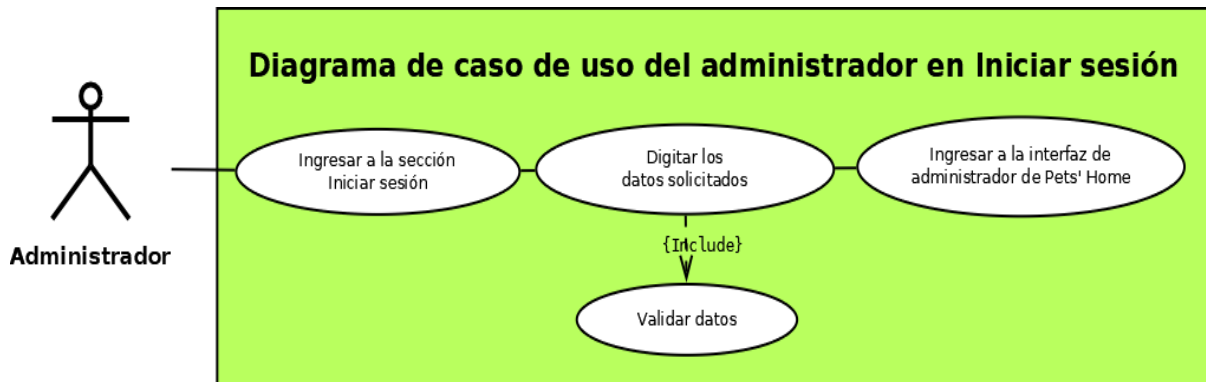
- Diagrama de caso de uso general del administrador



- Documentación caso de uso general del administrador

Nombre:	Caso de uso general en Pets' Home	
Actor:	Administrador	
Descripción:	El administrador podrá entrar a la interfaz de administrador de Pets' Home	
Precondición:	Iniciar sesión como administrador Estar registrado como administrador en Pets' Home	
Flujo principal:	Eventos ACTOR	Eventos SISTEMA
	El administrador ingresa a Pets' Home iniciando sesión	El sistema envía al administrador al menu de control de datos de Pets' Home
Alternativa:	Ninguna	
Presunción:	La base de datos y el sistema le brinda la información a la que puede acceder el actor.	

- Diagrama de caso de uso del administrador iniciando sesión



- **Documentación caso de uso del administrador iniciando sesión**

Nombre:	Caso de uso de iniciar sesión	
Actor:	Administrador	
Descripción:	El administrador ingresa a la sección dedicada para iniciar sesión	
Precondición:	Estar registrado con anterioridad como administrador en Pets' Home	
Flujo principal:	Eventos ACTOR	Eventos SISTEMA
	El administrador ingresa a la sección de iniciar sesión	El sistema le muestra al administrador el formulario de inicio de sesión
	El administrador digita los datos solicitados y solicita iniciar sesión	El sistema toma los datos y los compara con la base de datos para poder dar paso al inicio de sesión
Alternativa:	El administrador digita mal el usuario o la contraseña	El sistema lanza la alerta de que alguno de los datos está mal
	El administrador no digita ningún dato y solicita iniciar sesión	El sistema lanza la alerta de que debe digitar todos los datos solicitados
Presunción:	El sistema valida la información y le permite al administrador ingresar a la interfaz de control de los administradores de Pets' Home	

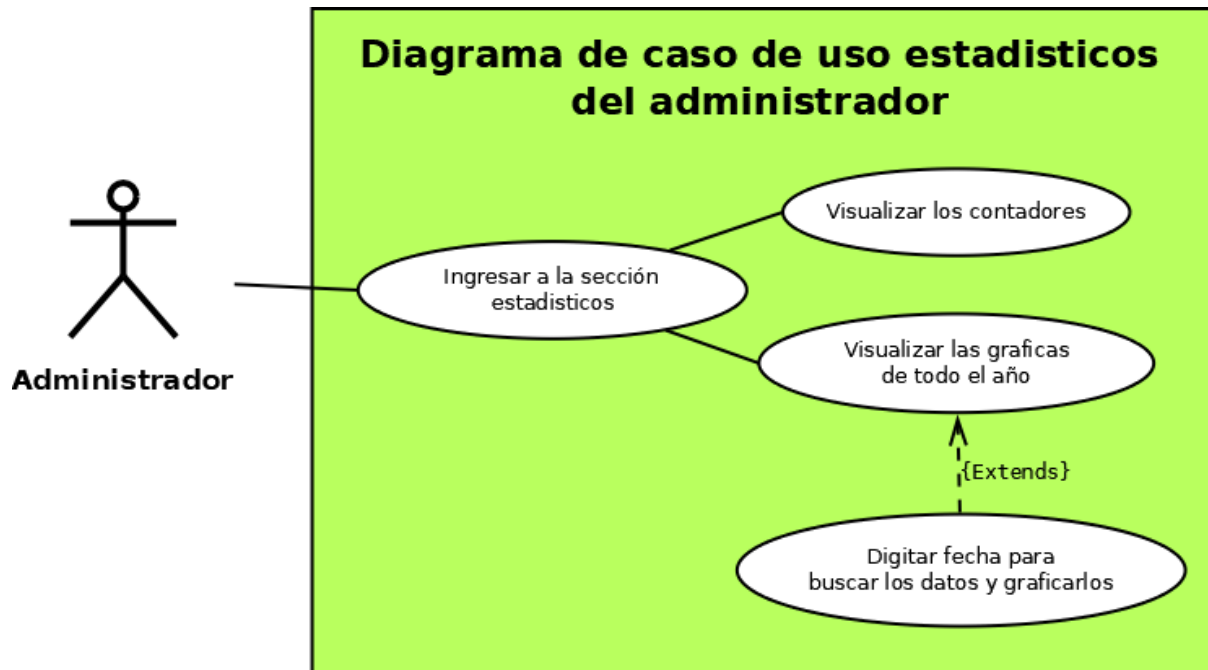
- **Diagrama de caso de uso del administrador registrando otros usuarios o administradores**



- Documentación caso de uso del administrador registrando otros usuarios o administradores

Nombre:	Caso de uso de la sección Registrar usuario	
Actor:	Administrador	
Descripción:	El administrador registrara nuevos usuarios o administradores en el sistema de Pets' Home	
Precondición:	Iniciar sesión en Pets' Home como administrador	
Flujo principal:	Eventos ACTOR	Eventos SISTEMA
	El administrador ingresa a la sección de iniciar sesión	El sistema le muestra al actor el formulario para registrar usuarios
Alternativa:	El administrador digita los datos solicitados, selecciona el tipo de rol de usuario a registrar y envía la información	El sistema toma los datos de la solicitud y los guarda en la base de datos
	El administrador no digita ninguna información y envía el registro	El sistema lanza la alerta de que debe digitar todos los espacios
	El administrador digita correctamente todos los espacios	El sistema le confirma que su registro se realizó con éxito
	El administrador digita un nombre de usuario o correo electrónico ya registrados en Pets' Home	El sistema lanza la alerta de que el usuario o el correo ya están en uso
Presunción:	La base de datos registra al nuevo usuario o administrador en sus archivos	

- Diagrama de caso de uso del administrador en la sección Estadísticos



• Documentación caso de uso del administrador en la sección Estadísticos

Nombre:	Caso de uso de la sección Estadísticos	
Actor:	Administrador	
Descripción:	El administrador quiere visualizar los porcentajes y totales de algunos datos manejados en Pets' Home	
Precondición:	Iniciar sesión en Pets' Home como administrador	
Flujo principal:	Eventos ACTOR	Eventos SISTEMA
	El administrador ingresa a la sección de Estadísticos	El sistema le muestra al administrador la cantidad total de mascotas en adopción, adoptadas, en proceso de adopción y la cantidad de usuarios registrados en Pets' Home. El sistema obtiene de la base de datos el total de mascotas adoptadas, en proceso de adopción y en adopción del año 2020 y le muestra los datos en dos gráficas, una de líneas y otra de dona.
Alternativa:	El administrador digita en el buscador de fecha cualquier año	El sistema buscara en la base de datos la cantidad de mascotas y su estado actual en Pets' Home en el año que digito el administrador.

Presunción:	El sistema se conecta con la base de datos y obtiene la cantidad de mascotas en Pets' Home y estado actual en el sistema, con estos datos crea entornos gráficos y fáciles de entender para el administrador.
--------------------	---

• Diagrama de caso de uso del administrador en la sección Registrar

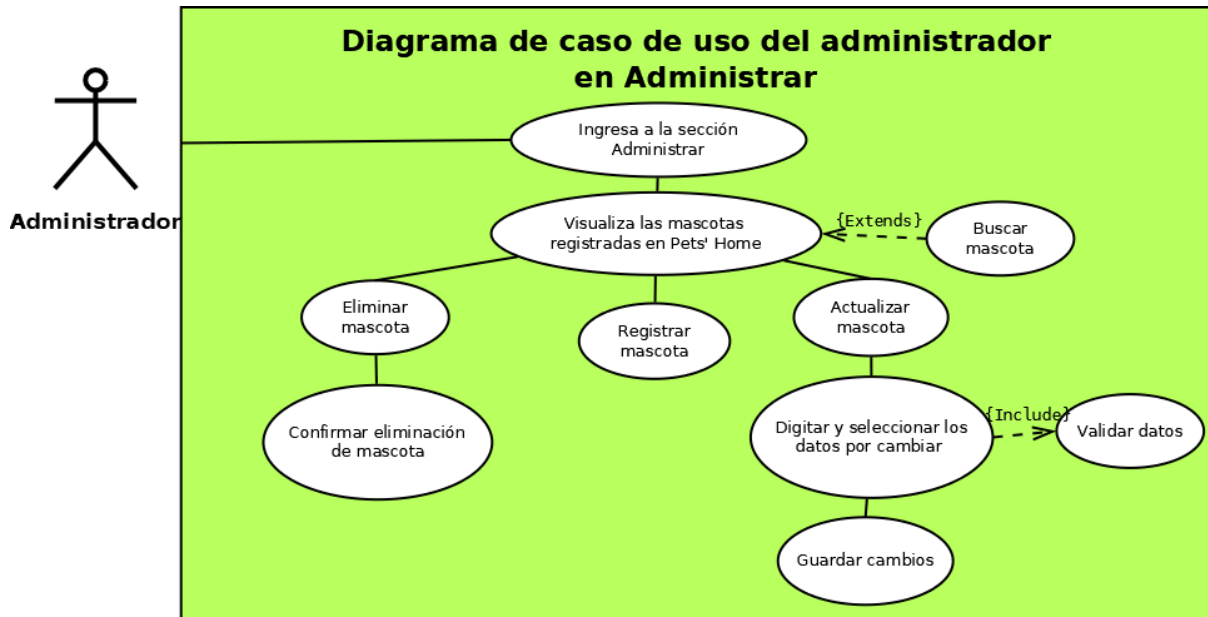


• Documentación caso de uso del administrador en la sección Registrar

Nombre:	Caso de uso de la sección Registrar	
Actor:	Administrador	
Descripción:	El administrador ingresara al entorno encargado de solicitar los datos para registrar una nueva mascota en Pets' Home	
Precondición:	Iniciar sesión en Pets' Home como administrador	
Flujo principal:	Eventos ACTOR	Eventos SISTEMA
	El administrador ingresa a la sección de Registrar	El sistema le muestra al administrador el formulario para registrar nuevas mascotas en Pets' Home
	El administrador digita y selecciona los datos solicitados y envía la información	El sistema toma los datos de la solicitud y los guarda en la base de datos
Alternativa:	El administrador no digita ninguna información y envía el registro	El sistema lanza la alerta de que debe digitar todos los espacios
	El administrador digita correctamente todos los espacios	El sistema le confirma que su registro se realizó con éxito
	El administrador selecciona un archivo no valido como imagen de la mascota	El sistema lanza la alerta de que el archivo no es una imagen o no es una extensión de imagen valida
	El administrador seleccionara diferentes características de la	A la hora de registrar la mascota, el sistema registrar en la base de datos y mostrara más

	mascota como raza, color, tamaño, entre otros.	adelante la mascota en base a sus especificaciones.
Presunción:	El sistema guarda en la base de datos una nueva mascota.	

• Diagrama de caso de uso del administrador en la sección Administrar

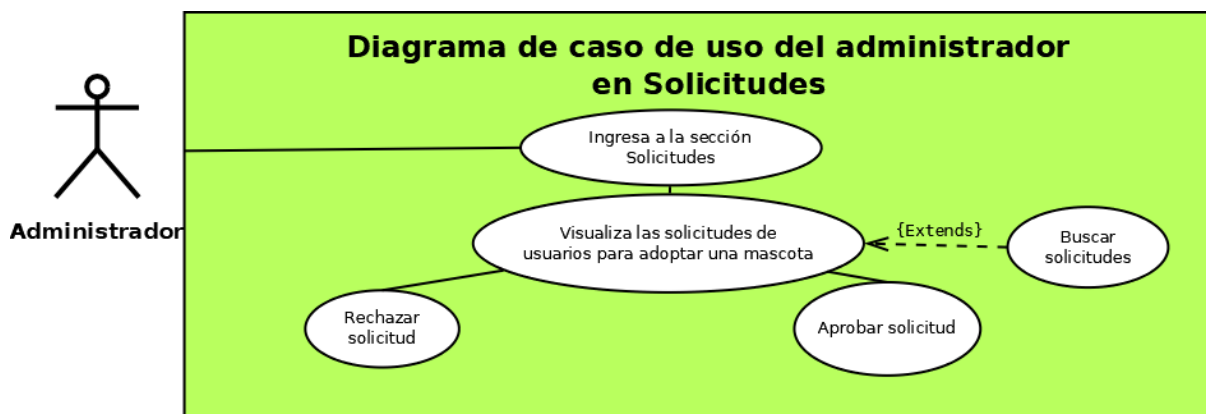


• Documentación caso de uso del administrador en la sección Administrar

Nombre:	Caso de uso de la sección Administrar	
Actor:	Administrador	
Descripción:	El administrador ingresar a la interfaz que le muestra todas las mascotas que están registradas en estado de Adopción o en proceso de adopción.	
Precondición:	Iniciar sesión en Pets' Home como administrador	
Flujo principal:	Eventos ACTOR	Eventos SISTEMA
	El administrador ingresa a la sección de Administrar	El sistema obtiene las mascotas que en estado de adopción o en proceso y se las muestra al administrador por medio de una tabla.
Alternativa:	El administrador puede modificar cualquier mascota y selecciona esta opción.	El sistema reenvía al administrador a una interfaz que le muestra todos los datos actuales de la mascota y permite modificar estos datos.
	El administrador modifica los datos de una mascota y los guarda.	El sistema valida los cambios y los actualiza en la base de datos de Pets' Home.
	El administrador puede eliminar cualquier mascota	El sistema reenvía al administrador a una interfaz que

		muestra algunos datos básicos de la mascota y le pregunta si esta seguro de realizar esta acción.
	El administrador elimina una mascota	El sistema se conecta con la base de datos y elimina de sus registros a la mascota que el administrador selecciono
	El administrador selecciona la opción de registrar una nueva mascota	El sistema reenvía al usuario al formulario encargado de solicitar los datos para registrar una nueva mascota
	El administrador puede hacer uso del buscador de la interfaz	El sistema busca los registros en la base de datos que coincidan con la búsqueda y se los muestra al administrador
Presunción:	El sistema le muestra las mascotas que cumplan con las condiciones de la interfaz y permite que el usuario realice varias acciones con estos registros.	

• Diagrama de caso de uso del administrador en la sección Solicitudes

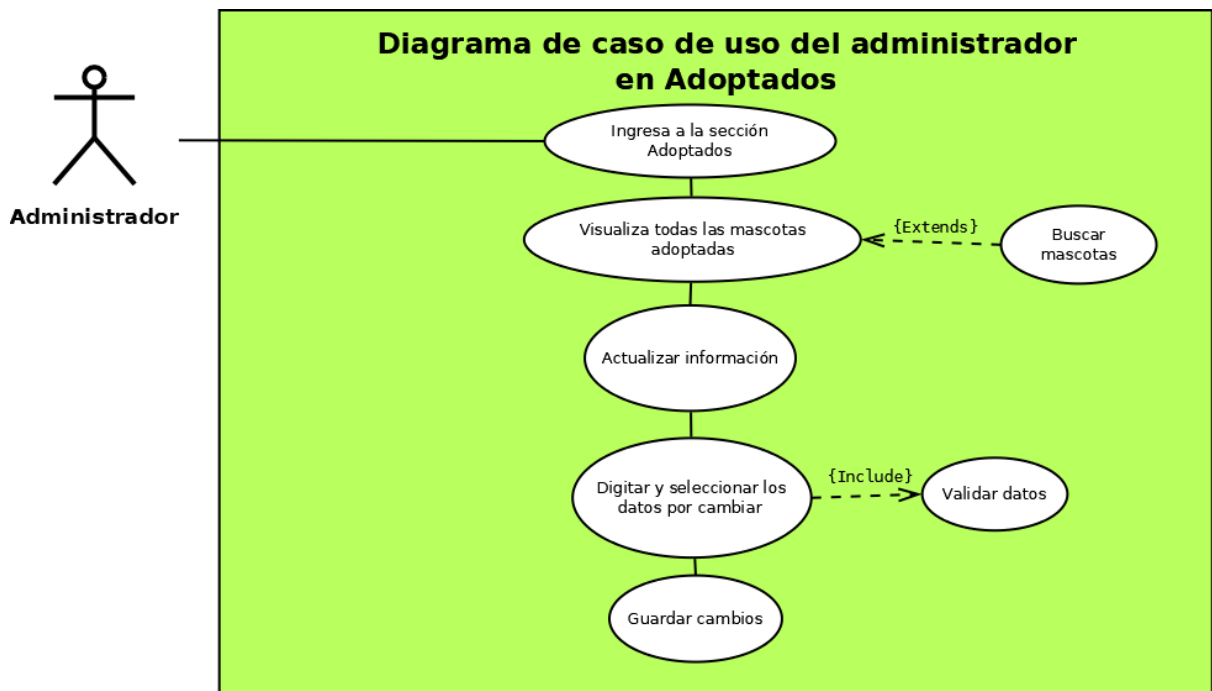


• Documentación caso de uso del administrador en la sección Solicitudes

Nombre:	Caso de uso de la sección Solicitudes	
Actor:	Administrador	
Descripción:	El administrador ingresar a la interfaz que le muestra todas las solicitudes de adopción realizadas por los usuarios de Pets' Home	
Precondición:	Iniciar sesión en Pets' Home como administrador	
Flujo principal:	Eventos ACTOR	Eventos SISTEMA
	El administrador ingresa a la sección de Solicitudes	El sistema obtiene de la base de datos todas las solicitudes de adopción registradas y se las muestra al administrador

Alternativa:	El administrador puede aprobar una solicitud	El sistema actualiza la información de la mascota, estableciendo que ahora fue adoptada.
	El administrador puede rechazar una solicitud	El sistema elimina la solicitud de adopción del usuario
	El administrador puede hacer uso del buscador de la interfaz.	El sistema buscara en la base de datos las solicitudes que contengan información relacionada con la búsqueda y se las muestra al administrador.
Presunción:	El sistema le muestra al administrador todas las solicitudes de adopción hechas por los usuarios y que están pendientes para ser aprobadas o rechazadas.	

• Diagrama de caso de uso del administrador en la sección Adoptados



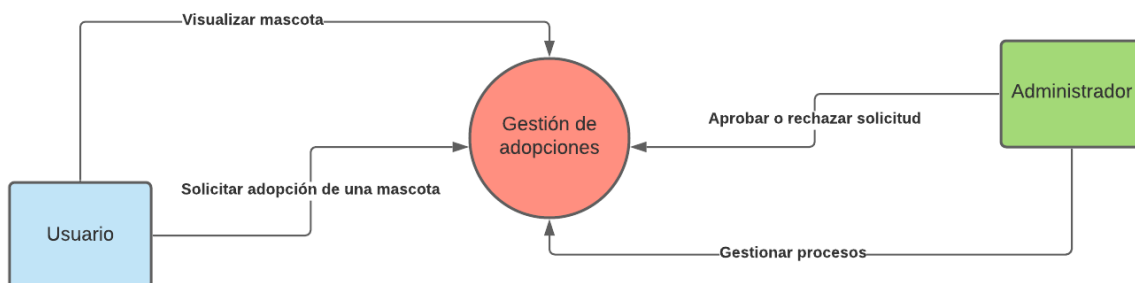
• Documentación caso de uso del administrador en la sección Adoptados

Nombre:	Caso de uso de la sección Adoptados	
Actor:	Administrador	
Descripción:	El administrador ingresar a la interfaz que le muestra todas las mascotas que han sido adoptadas en Pets' Home	
Precondición:	Iniciar sesión en Pets' Home como administrador	
Flujo principal:	Eventos ACTOR	Eventos SISTEMA
	El administrador ingresa a la sección de Adoptados	El sistema obtiene de la base de datos todas las mascotas que

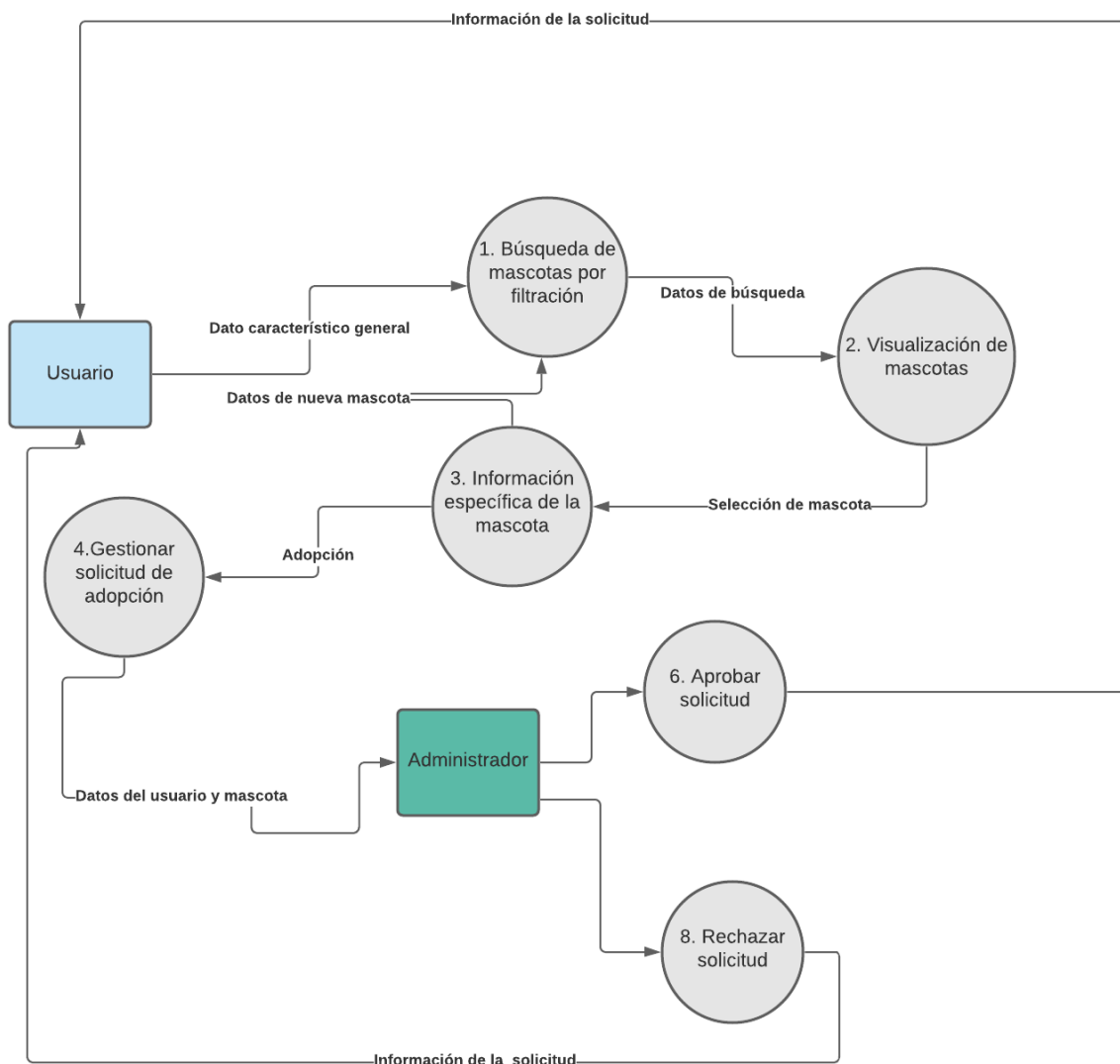
		fueron adoptadas y se las muestra al administrador
Alternativa:	El administrador modifica información de la mascota	El sistema reenvía al administrador a una interfaz que le muestra algunos datos de la mascota y de su dueño y solo permite modificar algunos datos del registro. El sistema valida los cambios del registro y los actualiza en la base de datos.
	El administrador puede hacer uso del buscador de la interfaz.	El sistema busca en la base de datos las mascotas adoptadas que contengan información relacionada con la búsqueda y se las muestra al administrador.
Presunción:	El sistema le muestra al administrador todas las mascotas adoptadas con ayuda de Pets' Home y además, información básica de su dueño.	

9. DIAGRAMA DE FLUJO DE CONTEXTO

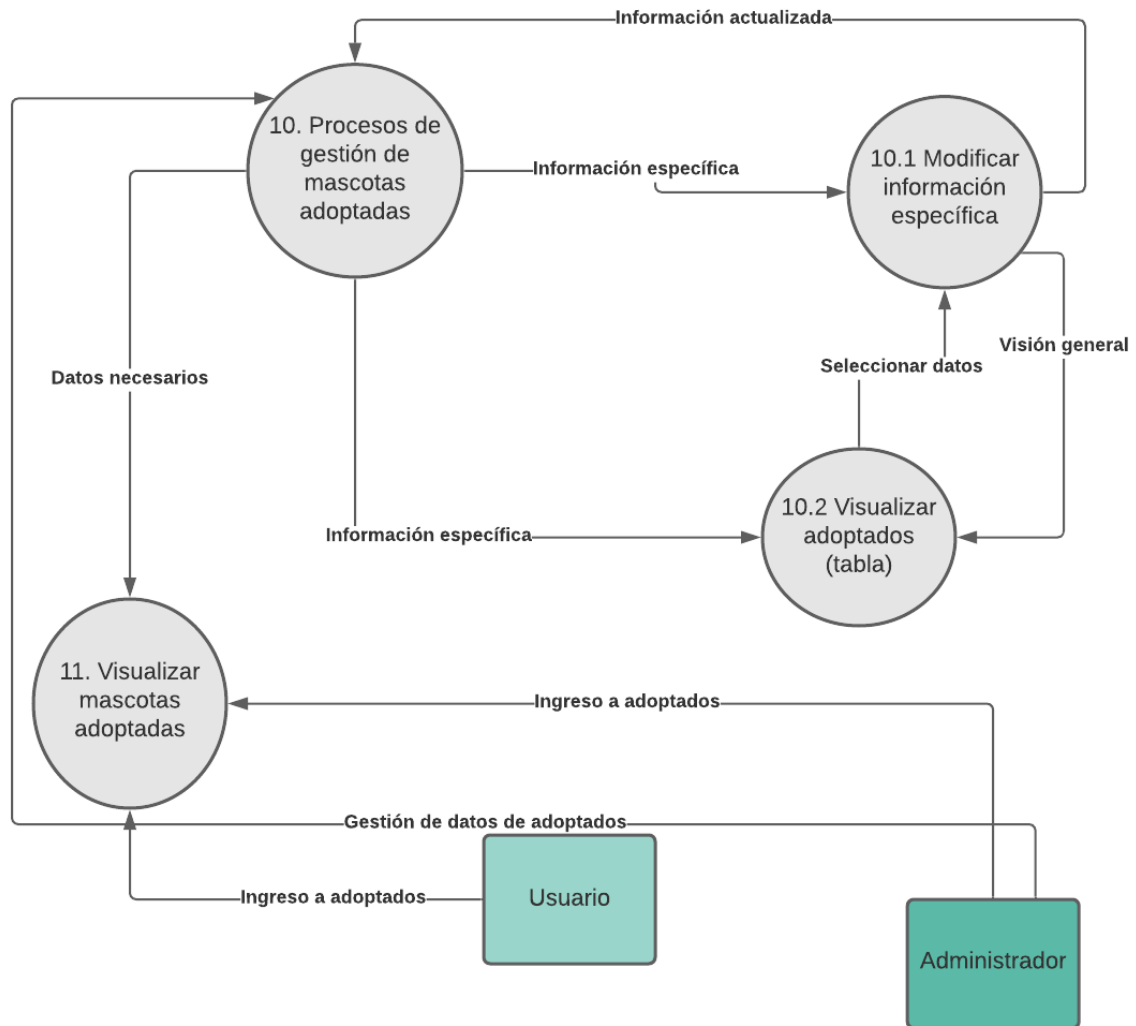
- Diagrama de contexto



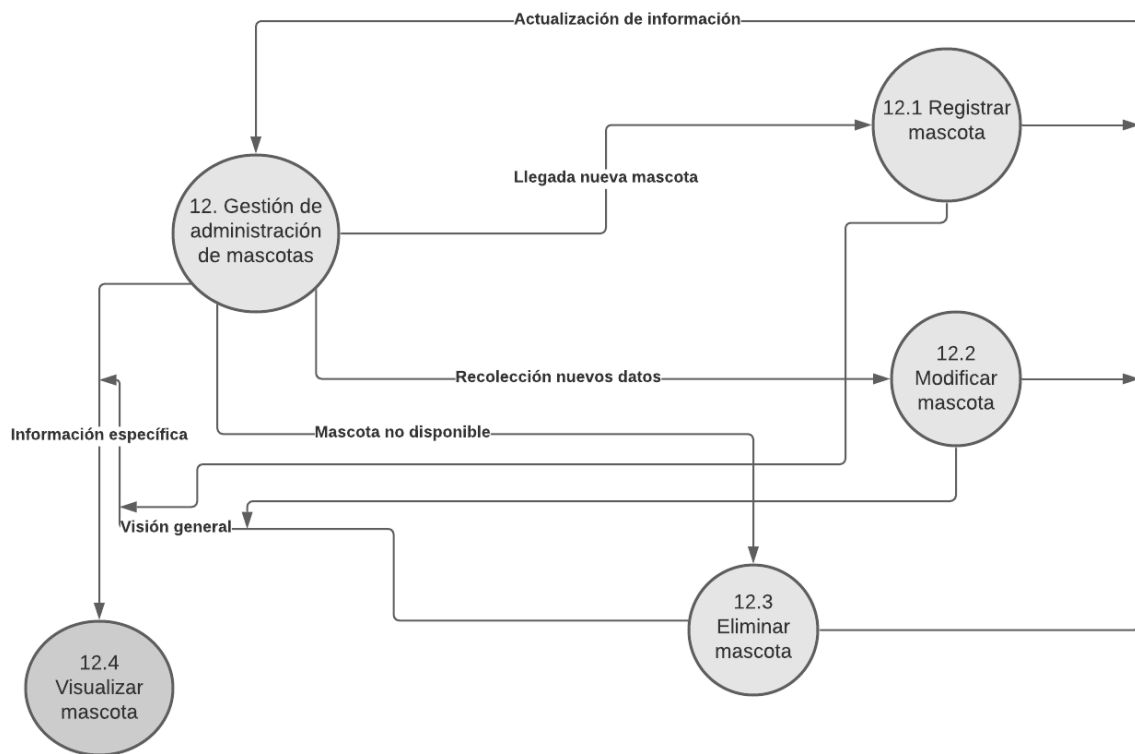
- Diagrama de gestión de adopción



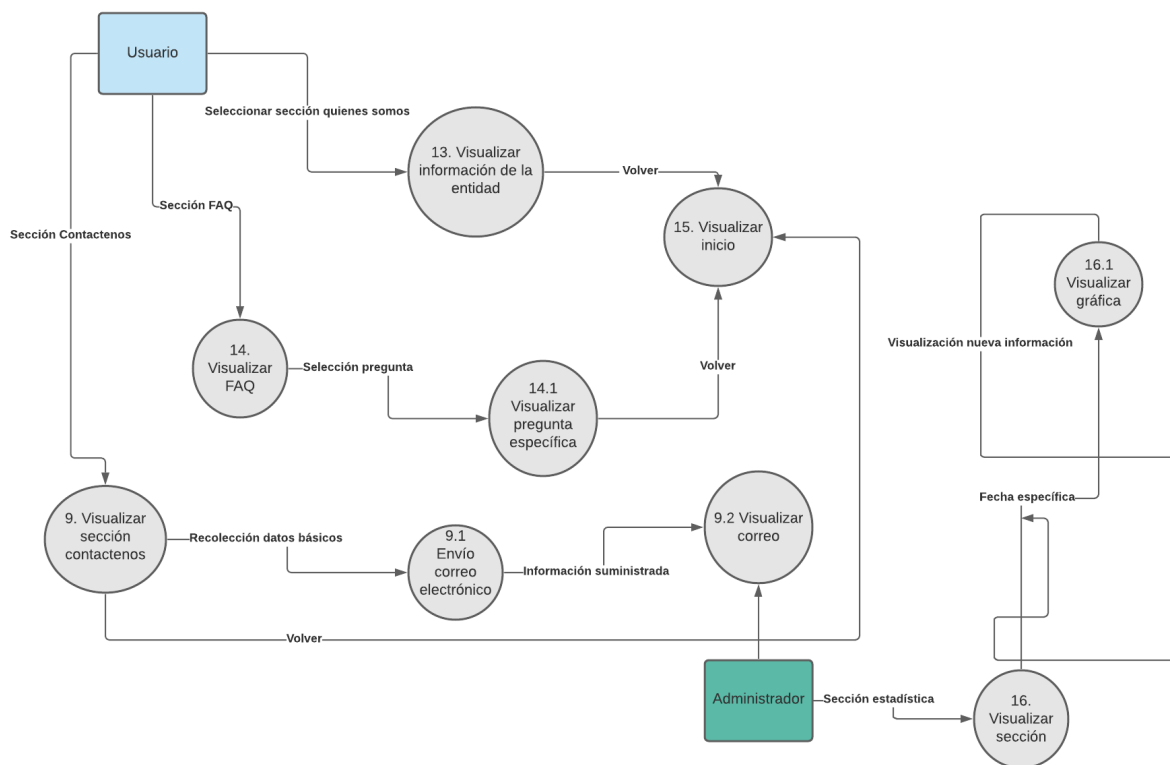
- **Diagrama gestión de mascotas adoptadas**



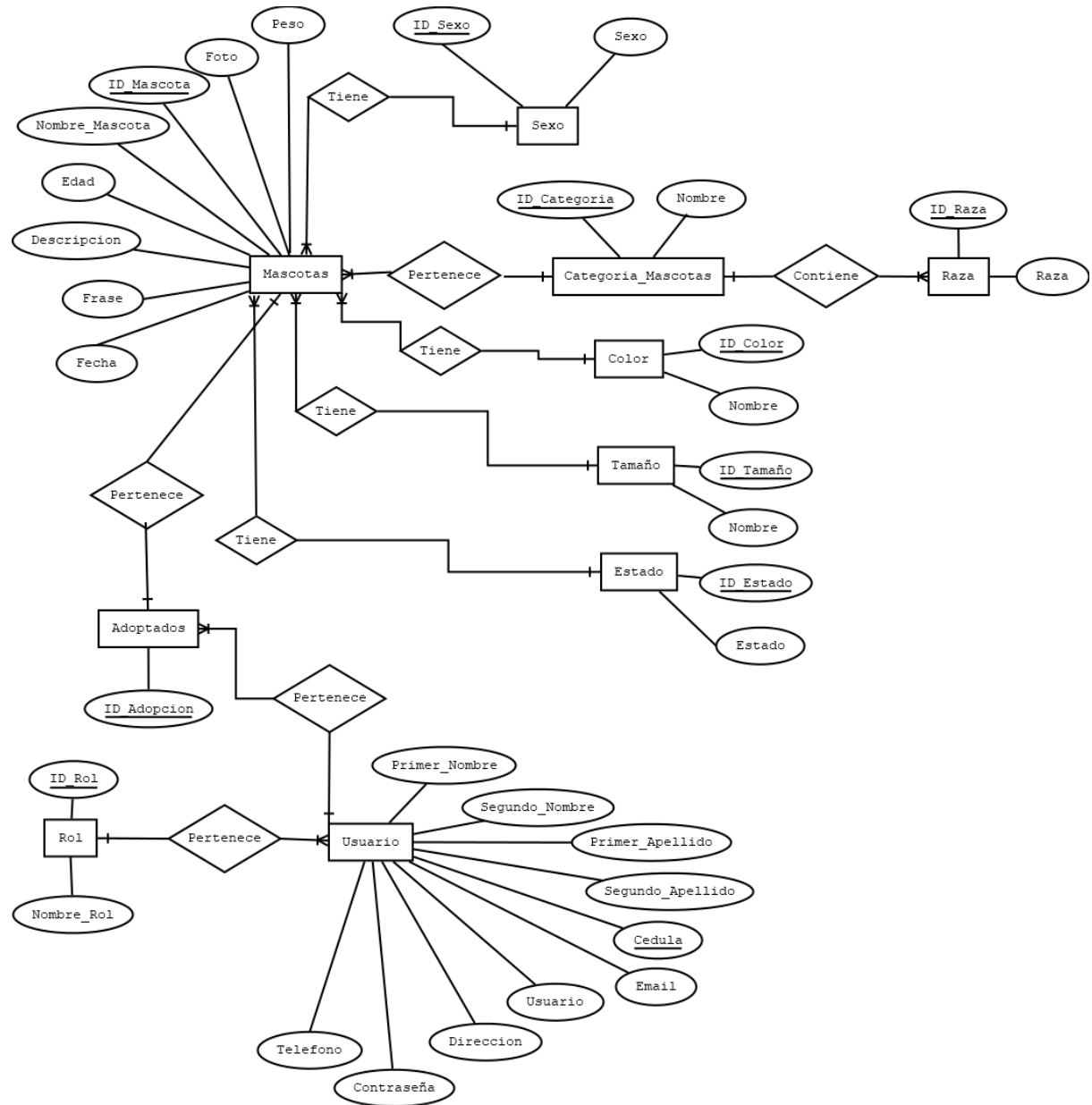
- **Diagrama CRUD administración de mascotas**



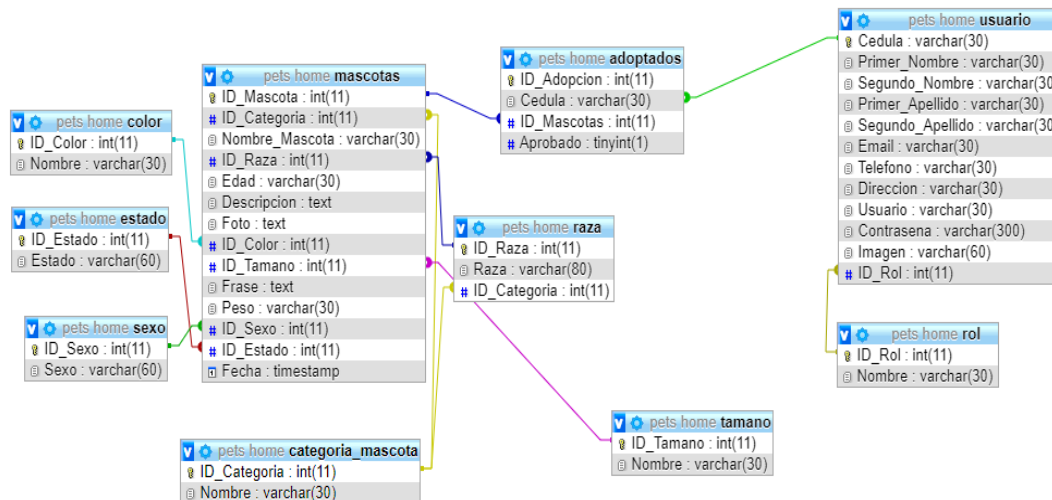
• Diagrama de solicitud de información, contacto, FAQ y estadísticas



10. DIAGRAMA ENTIDAD RELACIÓN



11. DIAGRAMA RELACIONAL



12. DICCIONARIO DE DATOS

• Adoptados

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Adopcion (Primaria)	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	Sí	No	ID_Adopcion	0	A	No	
Cedula	BTREE	No	No	Cedula	0	A	No	
ID_Mascotas	BTREE	No	No	ID_Mascotas	0	A	No	

• Categoría_mascota

categoría_mascota

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Categoria (Primaria)	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_Categoria	2	A	No	



- **Color**

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Color (Primaria)	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_Color	2	A	No	

- **Estado**

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

Índices

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

- **Mascotas**

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Mascota (Primaria)	int(11)	No				
ID_Categoria	int(11)	No		categoria_mascota -> ID_Categoria		
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_Categoria	BTREE	No	No	ID_Categoria	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	

• Raza

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

Índices

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

• Rol

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Rol (Primaria)	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	2	A	No	

• Sexo

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Sexo (Primaria)	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	

- Tamaño**

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
ID_Tamano (Primaria)	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_Tamano	3	A	No	

- Usuario**

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
Cedula (Primaria)	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				
Contraseña	varchar(300)	Sí	NULL			
Imagen	varchar(60)	No				
ID_Rol	int(11)	No		rol -> ID_Rol		

Índices

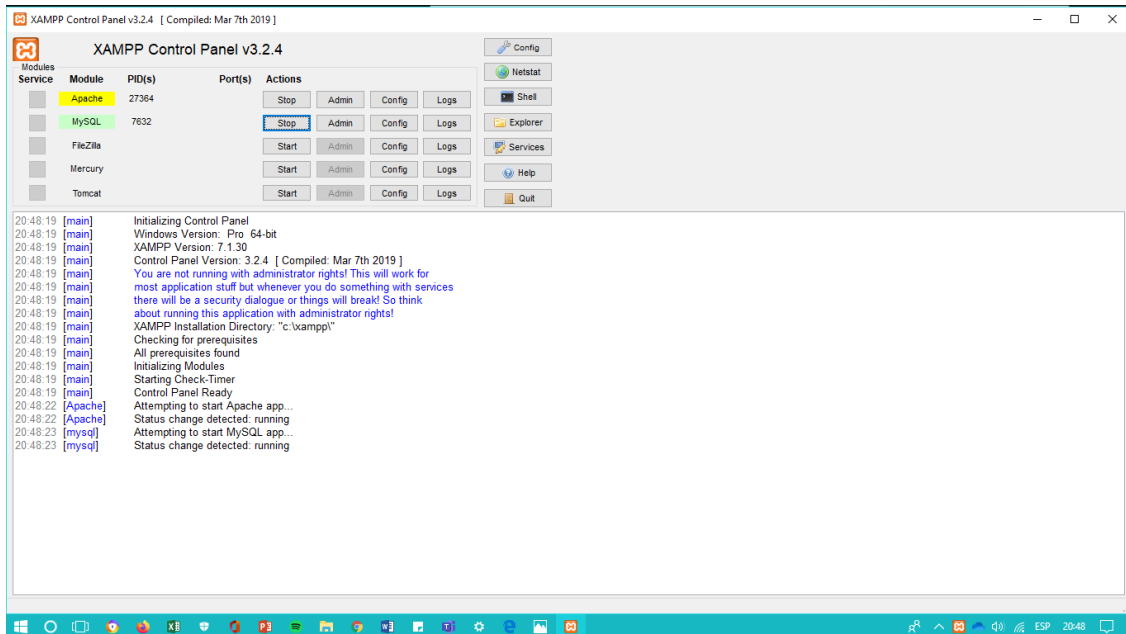
Nombre de la clave	Tipo	Único	Empaquetado	Columna	Cardinalidad	Cotejamiento	Nulo	Comentario
PRIMARY	BTREE	Sí	No	Cedula	4	A	No	
ID_Rol	BTREE	No	No	ID_Rol	4	A	No	

13. PASOS PARA CARGAR BASE DE DATOS

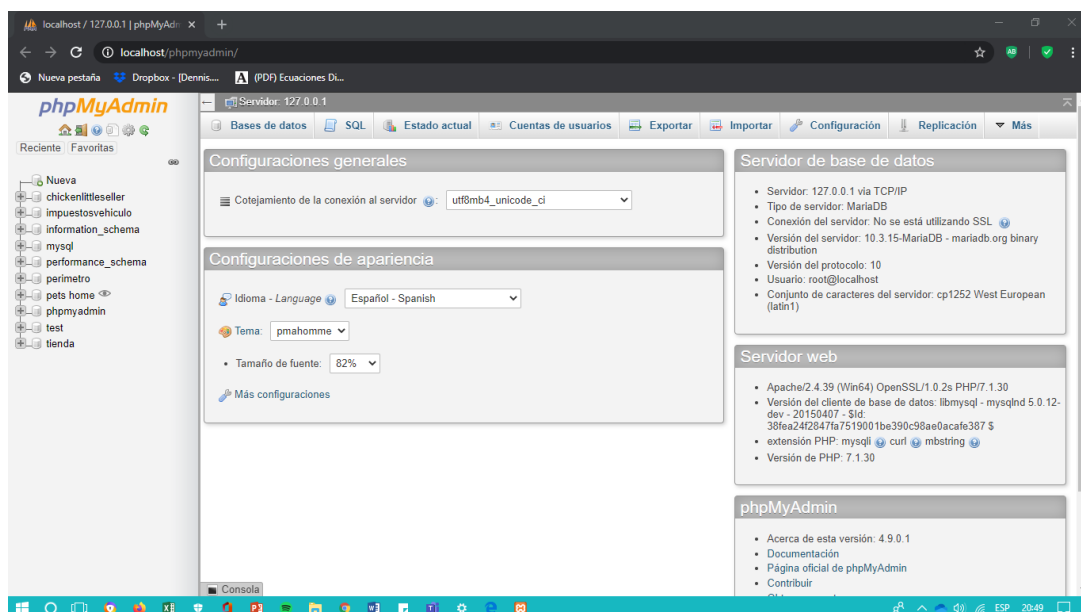
13.1. Se procede a iniciar los procesos de Apache y MySQL, con los pasos brindados previamente.



MANUAL TÉCNICO DE PETS' HOME



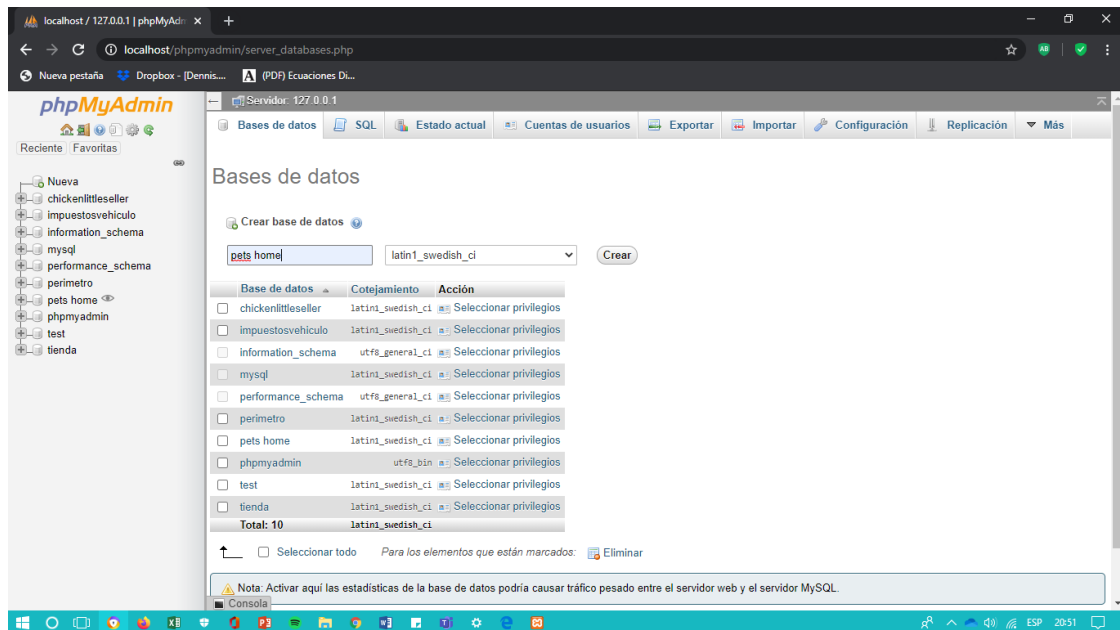
13.2. Posteriormente, procedemos a ingresar al administrador de MySQL para lograr realizar los procesos necesarios.



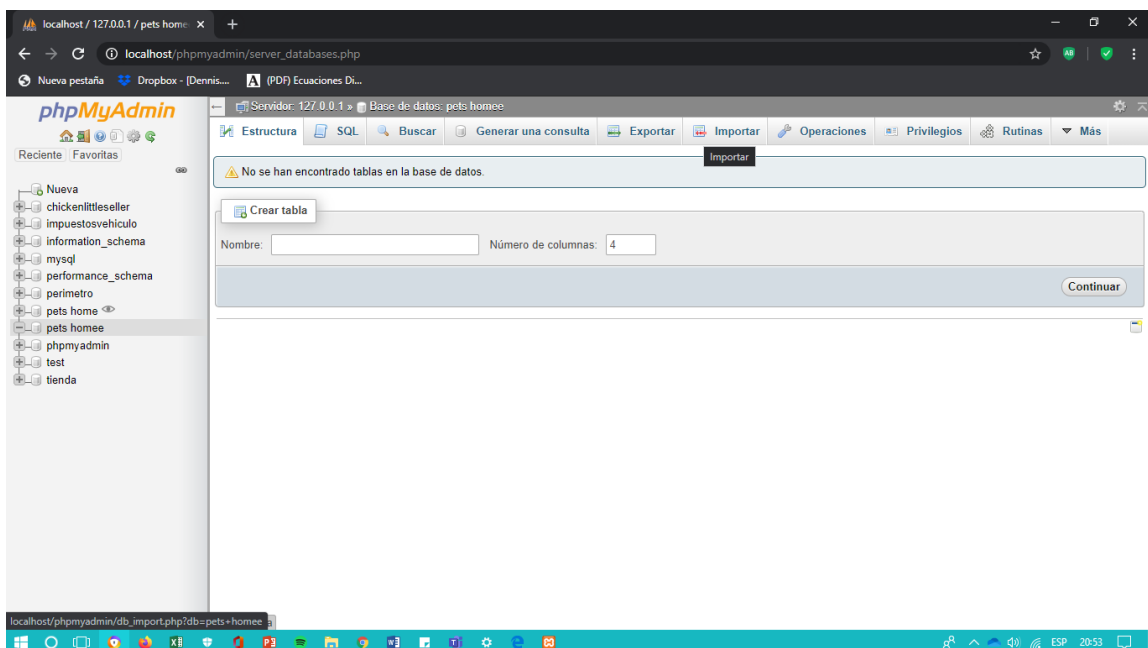
13.3. Una vez, estando dentro del sistema, crearemos una nueva base de datos, la cual OBLIGATORIAMENTE, se debe denominar “pets home”. Esto no es opcional, ya que la programación realizada trabaja en base a este nombre específico.



MANUAL TÉCNICO DE PETS' HOME



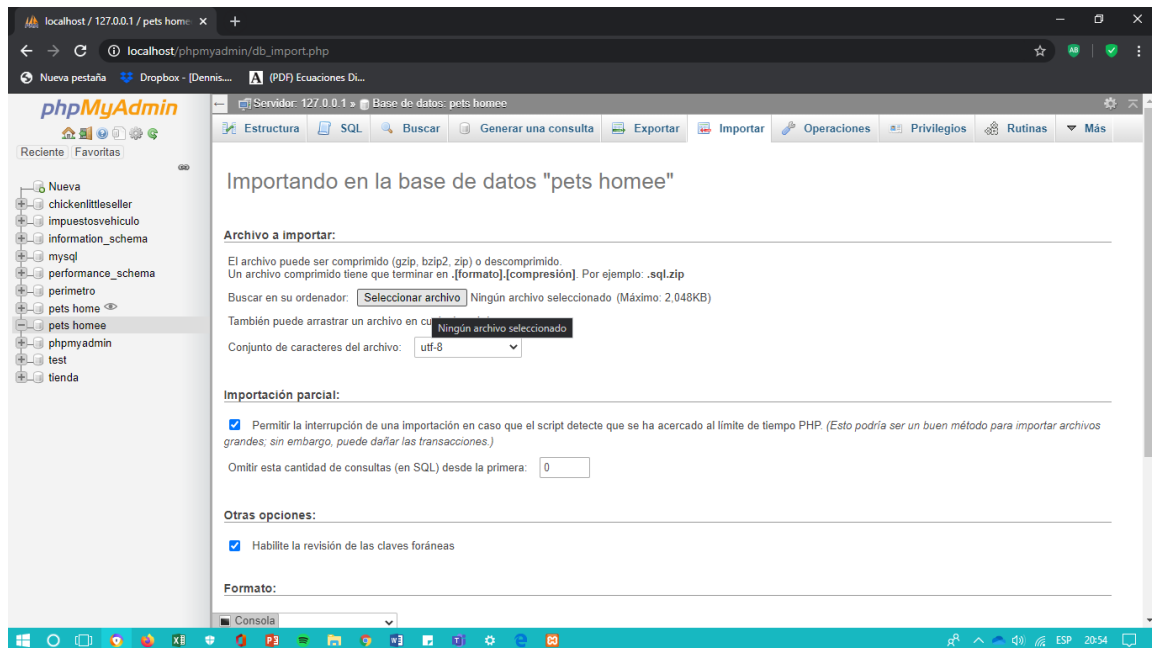
13.4. Una vez creada, nos ubicaremos sobre ella y daremos clic izquierdo. Luego de esto buscaremos en la parte superior la opción “Importar” y daremos clic en ella.



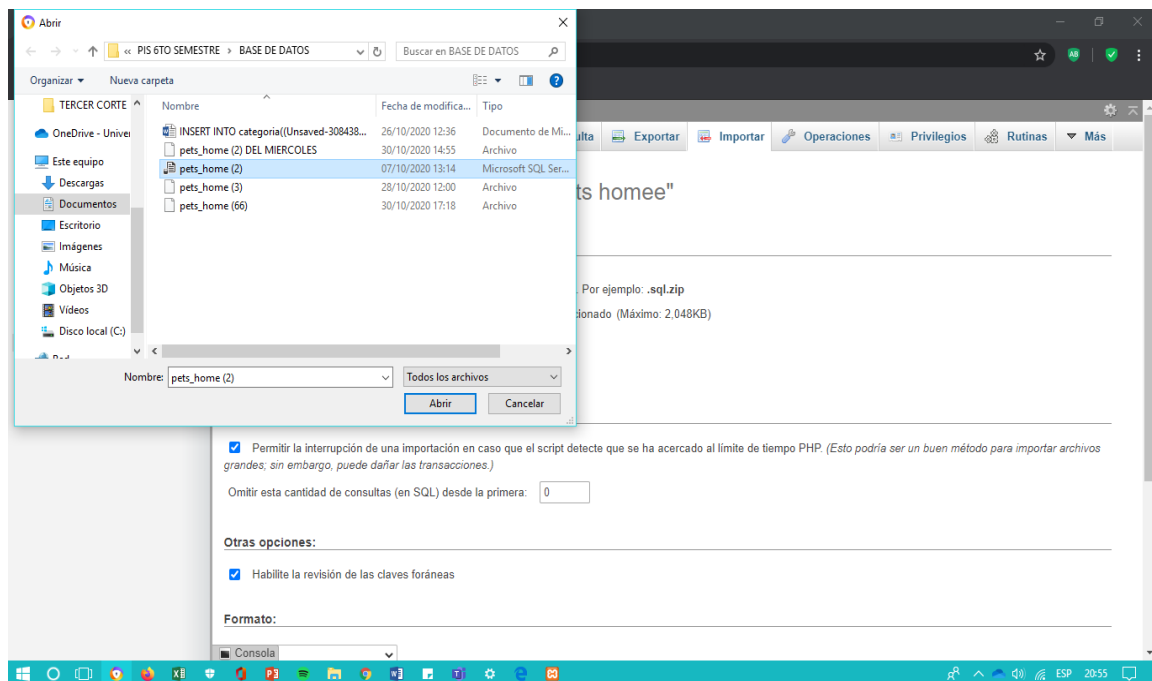
13.5. Aparecerá en pantalla la siguiente información, a la cual se dará clic en la opción “Seleccionar archivo”. Esto con el fin de cargar la base de datos suministrada al momento del lanzamiento del producto.



MANUAL TÉCNICO DE PETS' HOME



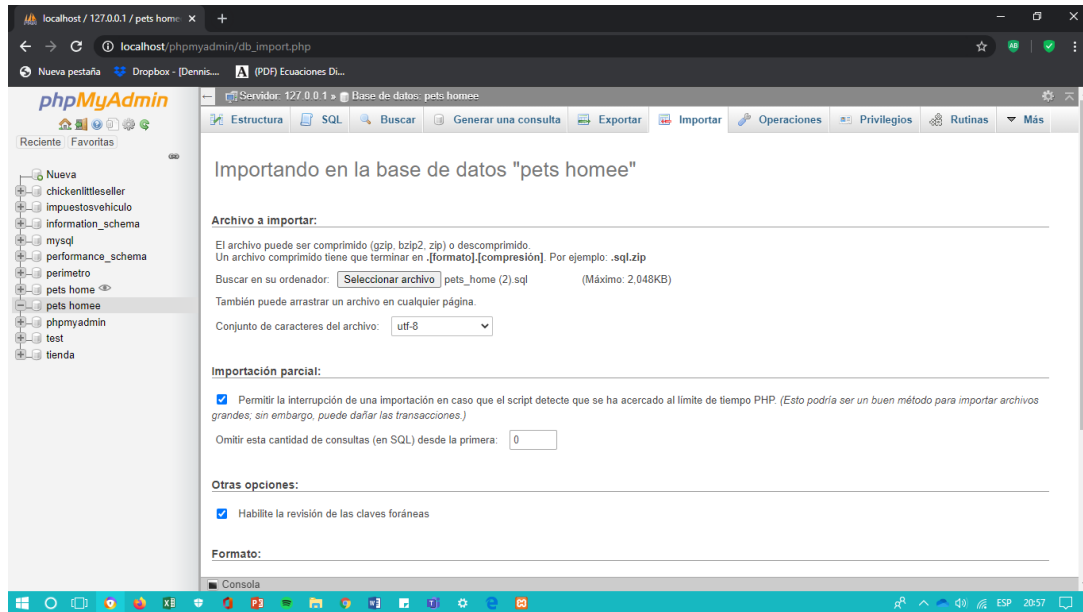
13.6. Buscamos en los archivos específicos, la base de datos suministrada previamente se selecciona y se da clic en el botón “Abrir”.



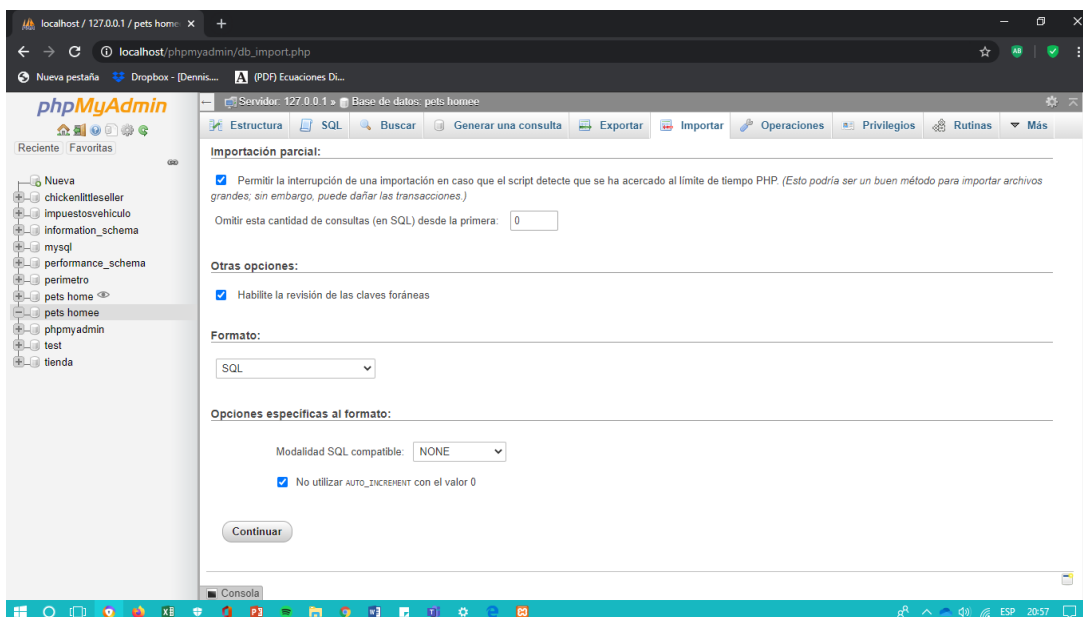
13.7. Para saber si la base de datos se seleccionó correctamente, verificamos al lado del botón “Seleccionar archivo”, ya que, nos brindará el nombre del archivo seleccionado.



MANUAL TÉCNICO DE PETS' HOME



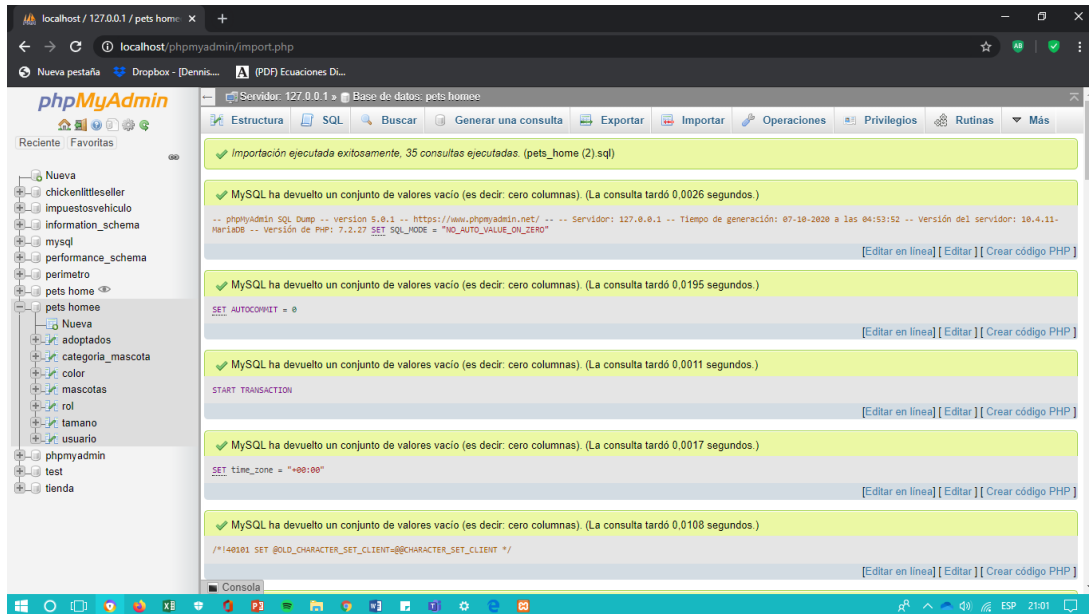
13.8. Nos dirigimos al final de la sección y damos clic en la opción “Continuar”. Cabe resaltar que ningún checkbox es modificado, se dejan por defecto. El proceso de importación puede tardar unos minutos, dependiendo del contenido de la base de datos.



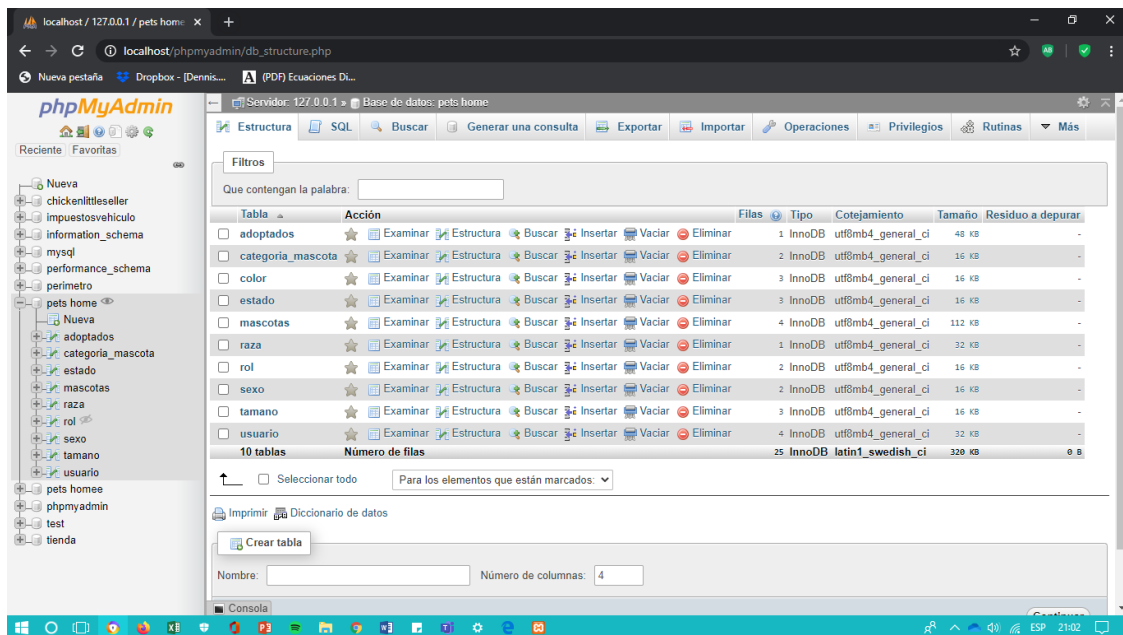
13.9. El sistema nos da a conocer que todo fue correctamente importado por medio de los siguientes avisos, los cuales se caracterizan por contener un ícono de aceptación y por tener un color verde, como alerta de mensaje.



MANUAL TÉCNICO DE PETS' HOME



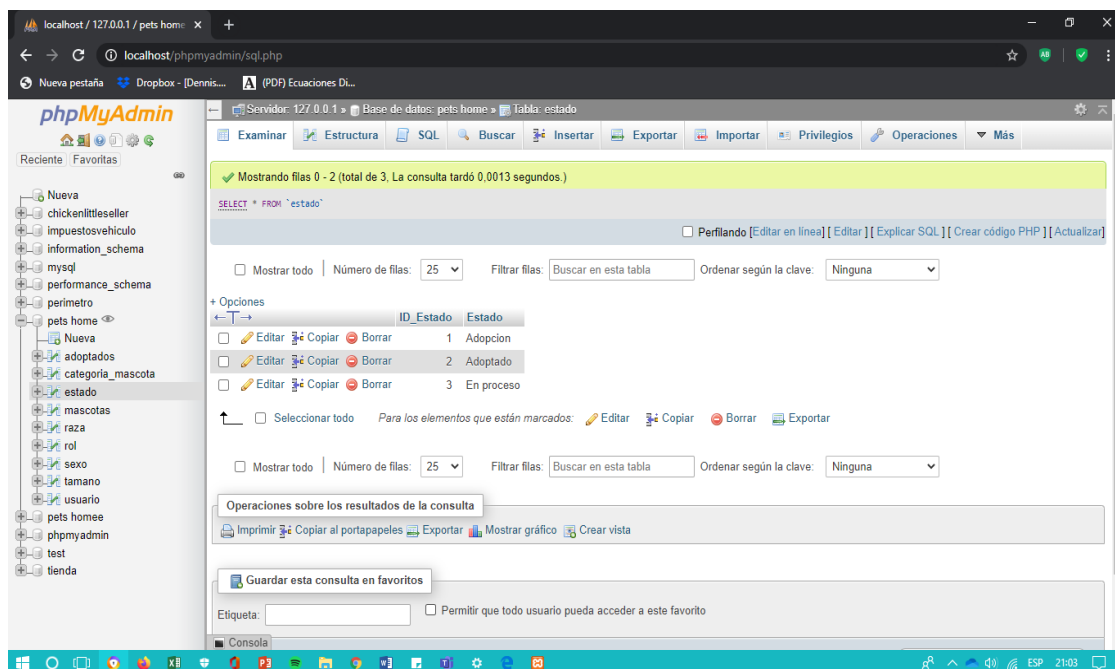
13.10. Luego de ello, se puede observar en la parte izquierda de la pantalla, que ya se encuentran las tablas de la base de datos.



13.11. Si ingresamos o damos clic en alguna de las tablas importadas, se podrá ver su contenido



MANUAL TÉCNICO DE PETS' HOME



13.12. Con este proceso completo, el software podrá funcionar correctamente y se podrán realizar los procesos necesarios dentro del gestor de base de datos; en caso de ser requerido.