

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Ingeniería  
Escuela de Ciencias y Sistemas  
Laboratorio Introducción a la programación y computación 1 Sección B  
Segundo Semestre 2023

## **MANUAL TÉCNICO DE LA API**

Nombre: Daryl Emanuel Sulecio Herrera  
Carnet: 202100134

Fecha: 12/09/2023

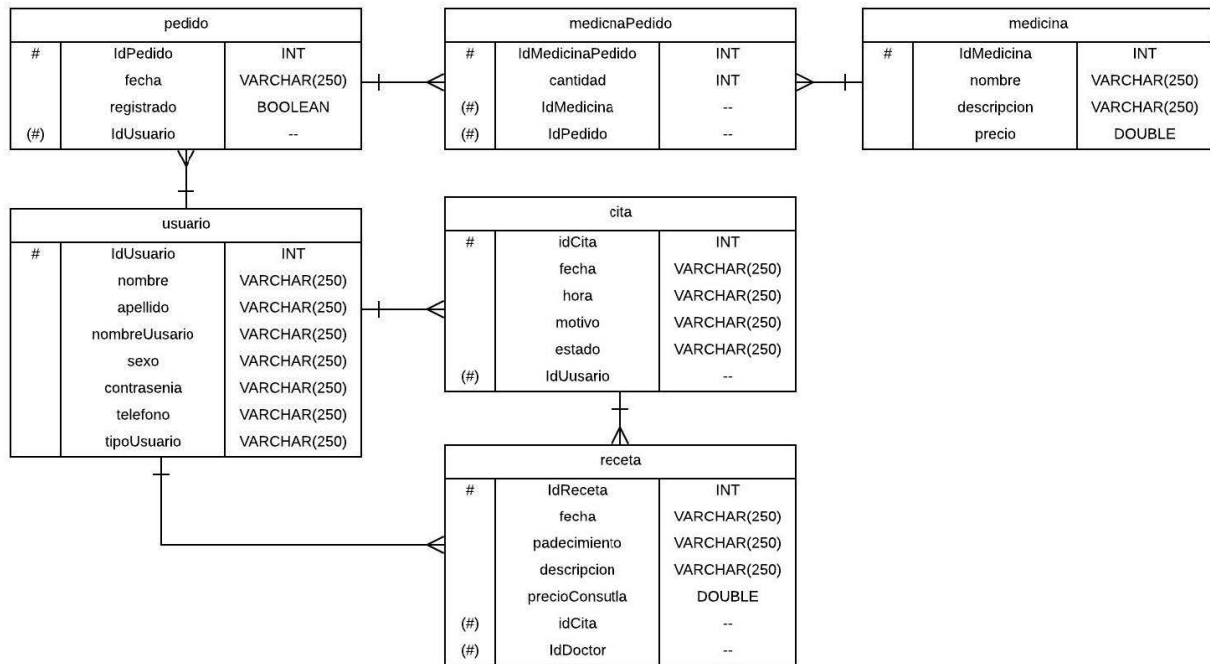
## INDICE

## CONTROL DE VERSIONES

FECHA	VERSIÓN	DESCRIPCIÓN
2023-10-28	1.0.0	Definición de los métodos de la API: Creación de paciente, creación de cita, comprar medicamentos, etc.

## API REST

Se muestra el diagrama de clases de la aplicación, con sus clases y atributos.



## **PROPÓSITO**

Actualmente UHospital lleva el control del personal y citas de pacientes de forma manual en hojas de papel. Cuando se necesita encontrar o corroborar la información se debe buscar el registro en dichas hojas lo cual lleva mucho tiempo. Es por ello que se desarrolló un sistema en el cual se pueda llevar el control de los datos y pueda ser consultado en cualquier momento en una aplicación web.

El sistema está conformado por dos partes: frontend y backend:

- La parte de backend es una API desarrollada en JavaScript.
- La parte de frontend es una aplicación web, usando HTML y Angular.

## **FUNCIONALIDADES DEL SOFTWARE**

La aplicación cuenta con las siguientes funcionalidades:

- Creación de un paciente nuevo, junto a la creación de una cita nueva, compra de medicamentos.
- Modificación de datos de paciente, modificación de cita, y del carrito de compras.
- Visualización de datos, por medio de tablas, para aceptar y denegar una cita.
- Visualización de reportes.

## REFERENCIAS

- Enunciado proyecto 2, Escuela de Ciencias y Sistemas, 2023.

# REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

## 1. LOGIN:

Descripción:

El usuario debe de iniciar sesión dentro de la aplicación.

Requerimientos:

- El usuario debe estar previamente registrado para iniciar sesión.
- En caso de que alguno de los datos sea erróneo, se debe mostrar un mensaje de credenciales incorrectas.
- Desde esta página se debe tener un link que redireccione al registro de usuarios.
- El sistema estará estructurado con 3 módulos diferentes, uno por cada tipo de usuario: Doctor, Enfermera y Paciente. Se debe redirigir al módulo correspondiente según el tipo de usuario que inicie sesión

## 2. REGISTRO DE PACIENTE

Descripción:

Registro de un nuevo paciente en la aplicación.

Requerimientos:

- El nombre de usuario debe ser único en toda la aplicación.
- El número de teléfono es opcional, los demás son obligatorios.
- La contraseña debe tener al menos 8 caracteres
- Por motivos de tiempo, los usuarios de tipo Doctor y Enfermera **NO** se registran (estarán en el sistema por defecto), únicamente los pacientes deben poder registrarse.
- Deben existir al menos 2 doctores y 2 enfermeras por defecto en el sistema.

## 3. MODULO PACIENTE

### 3.1. MODIFICAR PERFIL

Descripción:

Modificar a un paciente.

Requerimientos:

- El nombre de usuario debe ser único en toda la aplicación, por lo que al modificar se debe verificar de nuevo si el nombre de usuario ya está en uso.

### 3.2. SOLICITAR CITA

Descripción:

El paciente puede solicitar una cita.



### **3.3. VER RECETAS CON FACTURA**

Descripción:

El paciente puede ver las distintas recetas que le fueron asignadas, con su precio.

### **3.4. COMPRAR MEDICINA**

Descripción:

El paciente puede comprar medicina en el sistema.

#### **3.4.1. VER PEDIDO**

Descripción:

El paciente puede ver el pedido actual.

## **4. MODULO ENFERMERA**

### **4.1. ACEPTAR CITA**

Descripción:

Se podrá visualizar un listado con todas las citas que los usuarios han solicitado, teniendo la opción mediante un botón, de aceptarlas o rechazarlas.

## **5. MODULO DOCTOR**

### **5.1. CREACIÓN DE RECETAS CON FACTURA:**

Descripción:

Los doctores pueden crear una receta para el paciente que están atendiendo.

## **GLOSARIO**

- Backend: Parte o rama del desarrollo web encargada de que toda la lógica de una página funcione.
- Frontend: El desarrollo web frontend consiste en la conversión de datos en una interfaz gráfica para que el usuario pueda ver e interactuar con la información de forma digital usando HTML, CSS y JavaScript.