

**UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA**  
**CENTRO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS EXACTAS**  
**E INGENIERIAS**  
**DIVISIÓN DE ELECTRÓNICA Y COMPUTACIÓN**  
**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS COMPUTACIONALES**  
**INGENIERÍA EN INFORMÁTICA**  
**SEMINARIO DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE I**  
**PRÁCTICA #12 PRUEBAS Y MANTENIMIENTO**



**PROFESORA: KARLA AVILA CÁRDENAS**  
**NOMBRE: CHÁVEZ SALADO FRANCISCO JAVIER | CÓDIGO:**  
**216100501**  
**NOMBRE: RAMÍREZ ROJAS JUDITH SAMARA | CÓDIGO: 215489677**  
**SECCIÓN: D01**  
**FECHA: 28-NOVIEMBRE-2021**

## **CONTENIDO**

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>3</b>
<b>Manual de Usuario .....</b>	<b>4</b>
<b>Manual Técnico .....</b>	<b>16</b>
<b>Pruebas Funcionales .....</b>	<b>32</b>
<b>CONCLUSIÓN .....</b>	<b>34</b>

## INTRODUCCIÓN

En este documento veremos el funcionamiento de nuestra pagina web por medio de un manual de usuario y técnico, en el cual es el documento técnico que explica el funcionamiento de nuestro software o sistema desarrollado como producto resultante del nuestro proyecto.

Expondremos los procesos que el usuario puede realizar con el sistema implantado. Para lograr esto, es necesario que se detallen todas y cada una de las características que tienen los programas y la forma de acceder e introducir información.

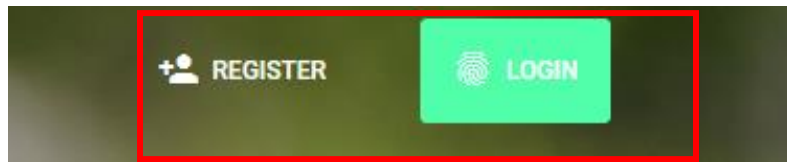
Permite a los usuarios conocer el detalle de qué actividades ellos deberán desarrollar para la consecución de los objetivos del sistema. Reúne la información, normas y documentación necesaria para que el usuario conozca y utilice adecuadamente la aplicación desarrollada.

Los manuales se elaboran en base a las necesidades de los usuarios de la empresa a la que se le ha realizado el sistema. Básicamente el objetivo de este manual de usuario es que el usuario conozca cómo preparar los datos de entrada, así como también que el usuario aprenda a obtener los resultados y los datos de salida. Al igual que servir como manual de referencia y aprendizaje. Otro de ellos es definir las funciones que debe realizar el usuario. Informar al usuario de la respuesta a cada mensaje de error es otro de lo que se debe enfoca el manual de usuario, también definir los diferentes tipos de usuarios y definir los módulos en que cada usuario participará.

## Manual de Usuario

### Instrucciones para entrar a la página:

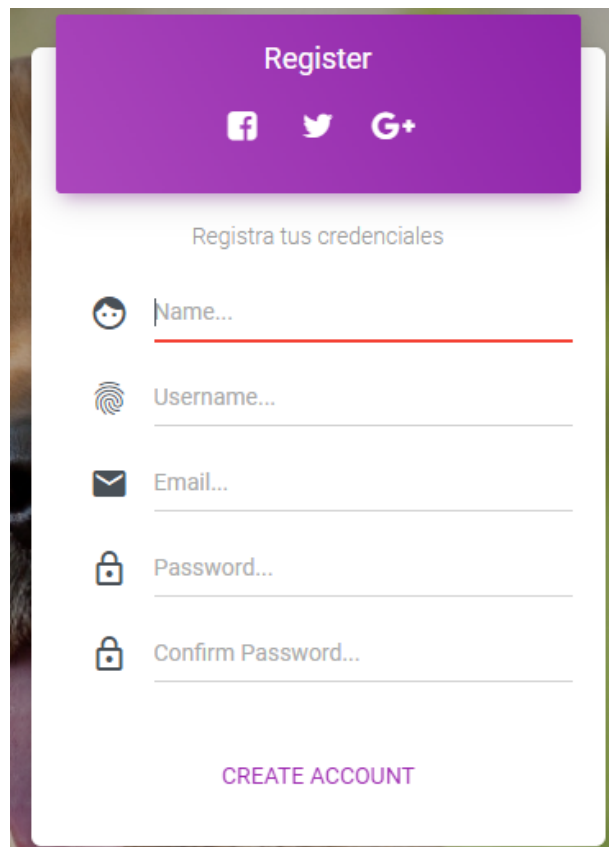
1. Entrar a la URL correctamente
2. Dentro de la página aparecerán dos recuadros (**Login/Register**)



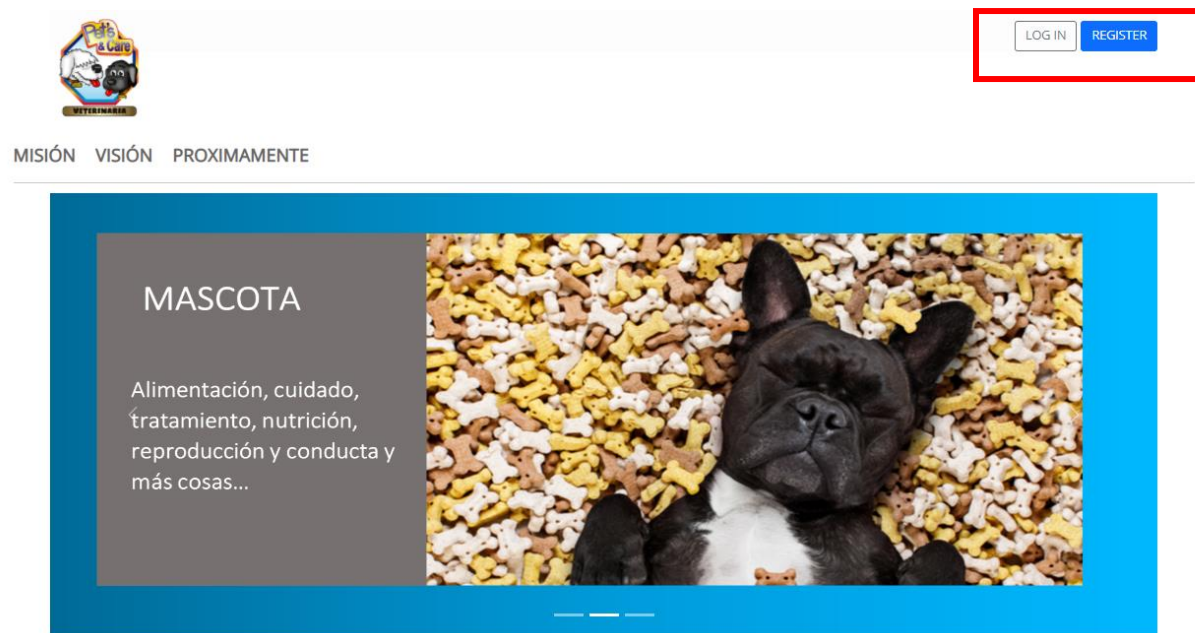
3. En caso de que no tengamos una cuenta debemos de registrarnos en el botón **Register**.

### Instrucciones de registro:

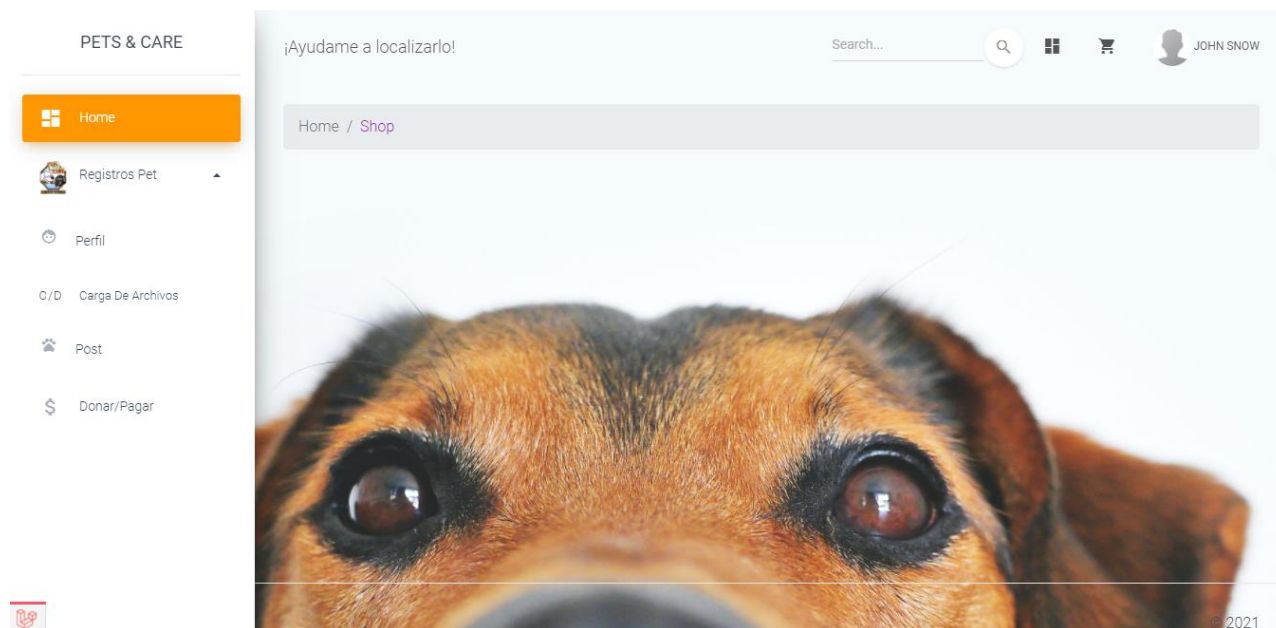
1. Llenar los datos del formulario
2. Presionar el botón Create Account

A screenshot of a 'Register' form. At the top is a purple header with the word 'Register' and social media icons for Facebook, Twitter, and Google+. Below the header, the text 'Registra tus credenciales' is displayed. The form contains five input fields, each with an icon and a placeholder text: 'Name...' (person icon), 'Username...' (fingerprint icon), 'Email...' (envelope icon), 'Password...' (lock icon), and 'Confirm Password...' (lock icon). At the bottom of the form is a purple button labeled 'CREATE ACCOUNT'.

En otro caso de estar en la pagina principal el procedimiento es el mismo, en caso de no estar registrado tenemos que registrarnos o simplemente entrar ya con nuestra cuenta.

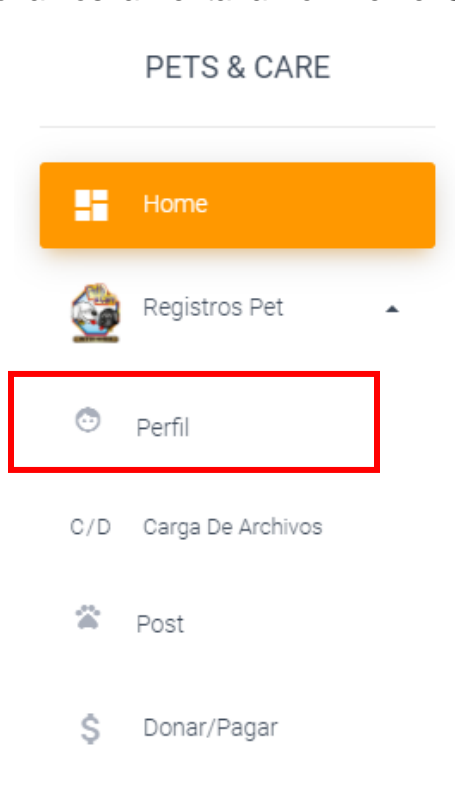


Una vez registrado como usuario nos mostrará ya el Home de la página:




## Instrucciones de Editar Perfil:

1. Seleccionamos la Ventana **Perfil** en el Sidevar



2. Si queremos cambiar la foto de perfil elegimos una de nuestro dispositivo y luego le damos en **Cambiar**

Perfil de Usuario  
Vista detallada del usuario John Snow



Actualizar foto

Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado

**CAMBIAR**


NOMBRE COMPLETO	John Snow
NOMBRE DE USUARIO	John Snow
EMAIL	john@got.com

**EDITAR PERFIL**

### 3. Para Cambiar los datos personales presionamos en **Editar Perfil**

Perfil de Usuario

Vista detallada del usuario John Snow



Actualizar foto

Seleccionar archivo Ningún archivo cargado

CAMBIAR

NOMBRE COMPLETO John Snow

NOMBRE DE USUARIO John Snow

EMAIL john@got.com

EDITAR PERFIL

### 4. Editamos nuestros datos y presionamos **Actualizar**

Usuario

Editar datos

Nombre John Snow

Nombre de usuario John Snow

Correo john@got.com

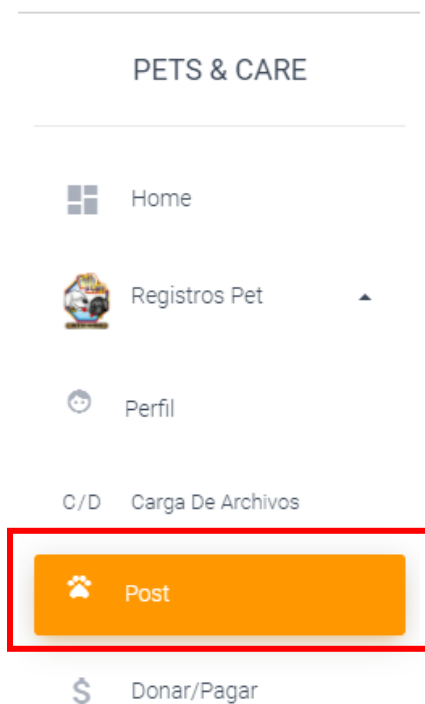
Contraseña Ingresa la contraseña sólo en caso de modificarla

Asignar rol Selecciona un rol

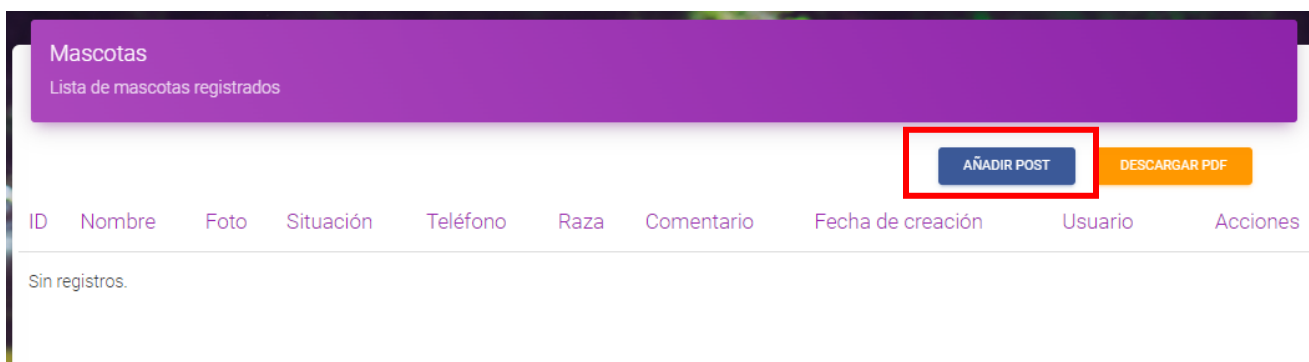
ACTUALIZAR

## Instrucciones para Añadir un Post de tu mascota extraviada o en adopción:

1. Nos vamos a la ventana de **Post**



2. Ahora damos un click donde dice **Añadir Post**





3. Ingresamos los datos correctos en cada campo y al finalizar le damos en el recuadro de **Guardar**

### Post

Registra a tu mascota extraviada

Nombre	<input type="text" value="Ingrese el nombre de la mascota"/>
Foto	<div>Seleccionar archivo</div> Ningún archivo seleccionado
Situación	<input type="text" value="Adopción"/>
Teléfono	<input type="text" value="Ingrese el teléfono"/>
Raza	<input type="text" value="Ingrese la raza"/>
comentario	<input type="text" value="Ingrese comentario"/>

GUARDAR


4. El cual se mostrará de la siguiente manera:

### Mascotas

Lista de mascotas registrados

AÑADIR POST

DESCARGAR PDF

ID	Nombre	Foto	Situación	Teléfono	Raza	Comentario	Fecha de creación	Usuario	Acciones
1	Ghost		Extraviado	3321658776	lobo Guargo	Color Blanco, sexo Macho	Nov 29, 2021	John Snow	<div><div></div><div></div><div></div></div>


5. En Caso de **editarlo** le damos click en el **recuadro verde**

### Mascotas

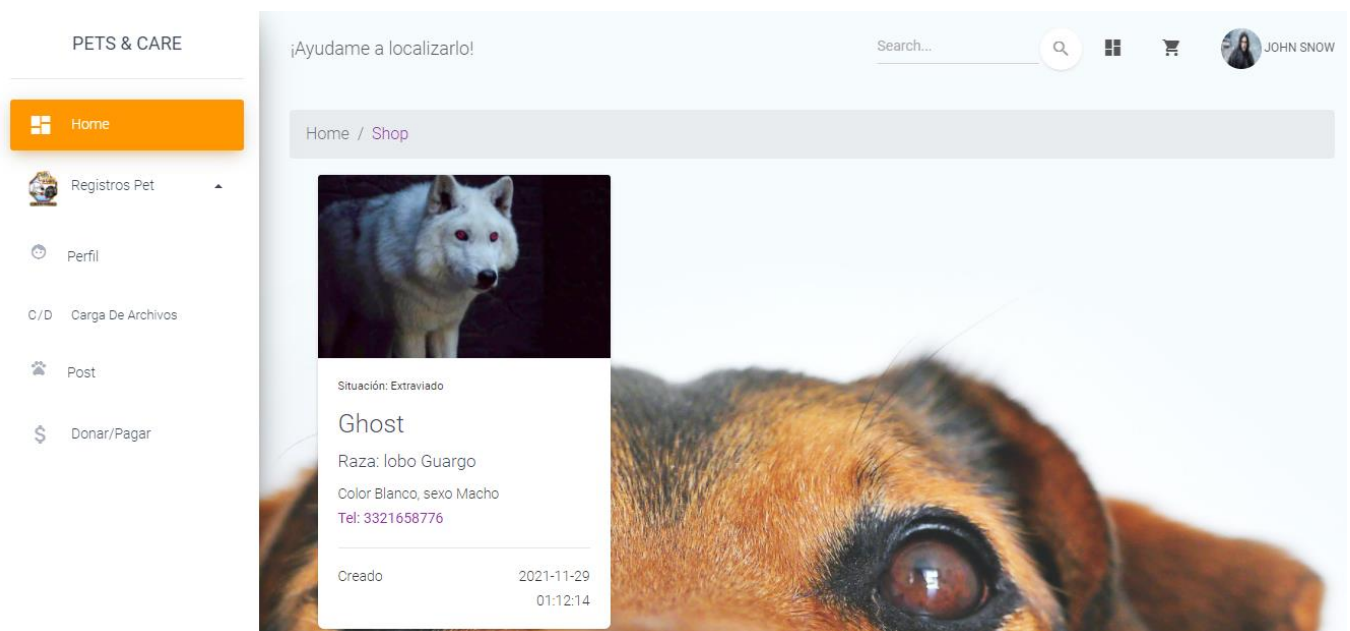
Lista de mascotas registrados

AÑADIR POST

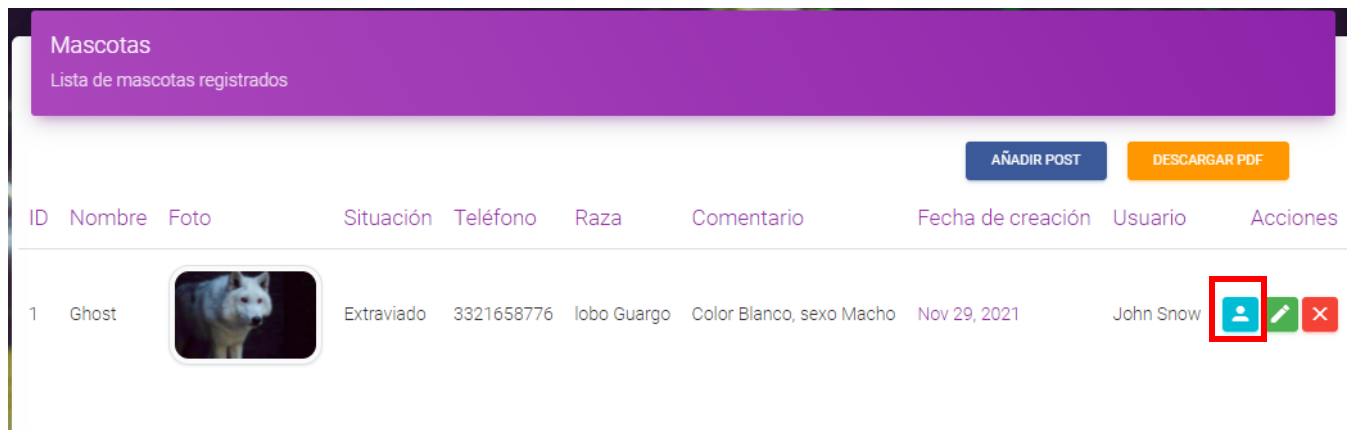
DESCARGAR PDF

ID	Nombre	Foto	Situación	Teléfono	Raza	Comentario	Fecha de creación	Usuario	Acciones
1	Ghost		Extraviado	3321658776	lobo Guargo	Color Blanco, sexo Macho	Nov 29, 2021	John Snow	<div><div></div><div></div><div></div></div>


## 6. En la Parte de Homo también lo podremos apreciar



## 7. En Caso de querer ver más **detalles** del Post le damos en el **cuadro azul**.



8. En Caso de **Eliminar** solo es darle click al recuadro **rojo**.

Mascotas									
Lista de mascotas registrados									
ID	Nombre	Foto	Situación	Teléfono	Raza	Comentario	Fecha de creación	Usuario	Acciones
1	Ghost		Extraviado	3321658776	lobo Guargo	Color Blanco, sexo Macho	Nov 29, 2021	John Snow	<a href="#">✚</a> <a href="#">✎</a> <a href="#">✖</a>






**NOTA:** Ten en cuenta que si no es tu post no podrás ni editarlo ni eliminarlo.

### Instrucciones para hacer donativos:

1. Ir a la parte de Donar/Pagar

## PETS & CARE

---

-  Home
-  Registros Pet
-  Perfil
-  C/D Carga De Archivos
-  Post
-  Donar/Pagar

## 2. Le damos click en **Donar**

	Contra	Pros
Login, Register, Recuperar Contraseña	✓	✓
User profile	✓	✓
Pagar un producto	✓	✓
Ayudar a los animales sin hogar (Comida, Medicina, Adopción)	✗	✓
Seguir creciendo la página	✗	✓

Contras Donativo

**Donar**

VERSIÓN GRATUITA

## 3. Nos mostrar lo siguiente el cual elegiremos la opción en la que queramos donar al igual que la cantidad.

Donar a  
Francisco Javier Chávez  
Ayudar a la página y a seguir creciendo

\$0.00  
MXN

☐ Hacer esta donación mensualmente ?

☐ Deseo agregar a mi donación para ayudar a compensar las comisiones por procesamiento

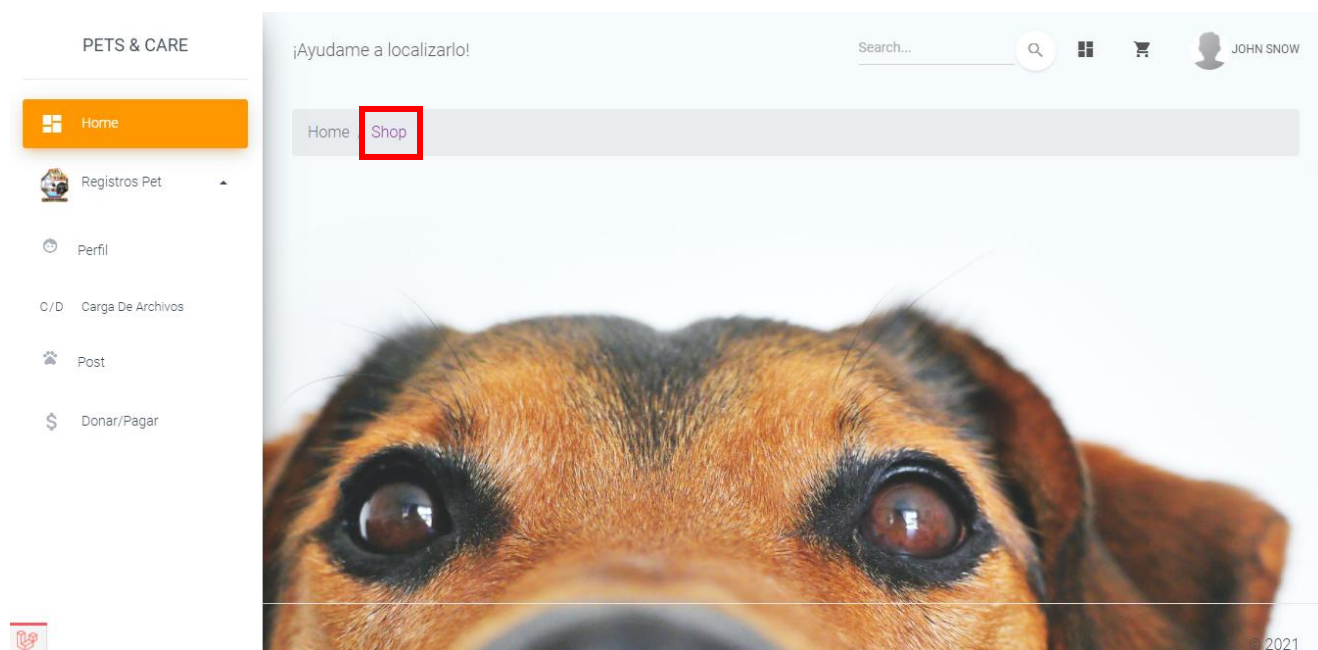
**Donar con PayPal**

Hacer una donación con tarjeta de débito o crédito

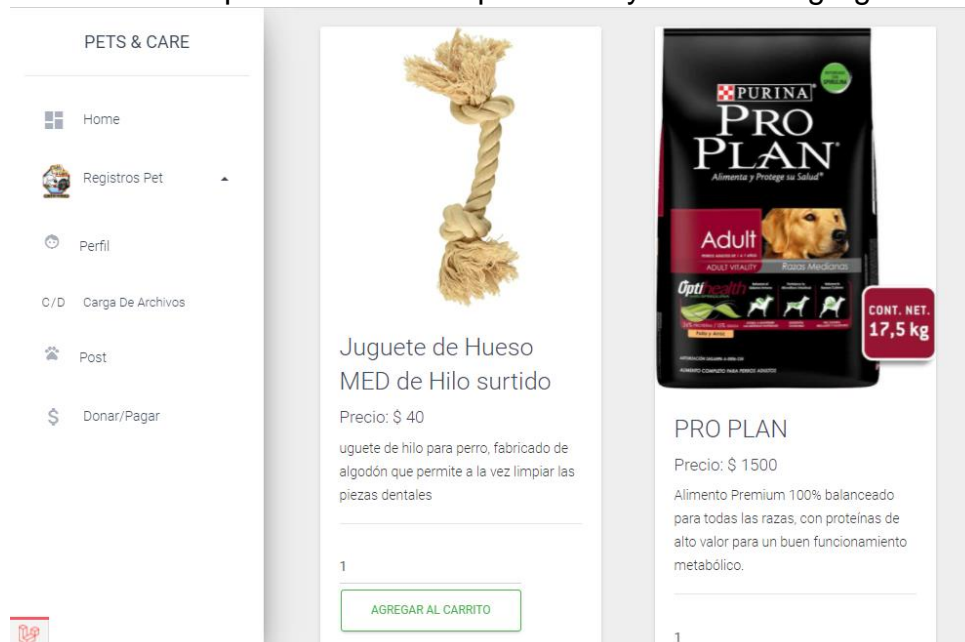
- Una vez seleccionada las opciones solo es cuestión de llenar los datos de nuestra tarjeta o le método donativo preferido.

## Instrucciones para comprar:

- Nos vamos a la ventana de Home y de ahí le damos click en la parte de **Shop**



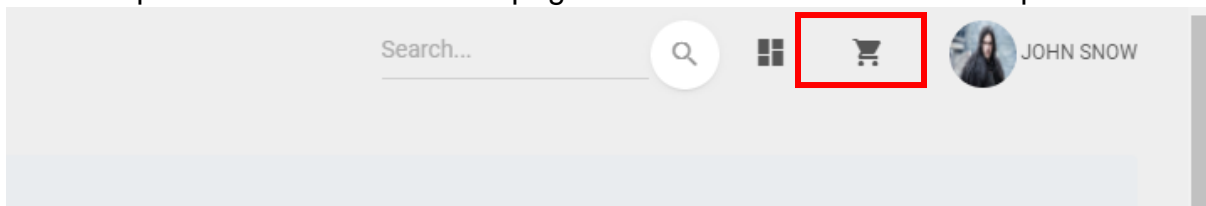
- Una vez dentro podremos ver los productos y así como agregarlos al carrito.



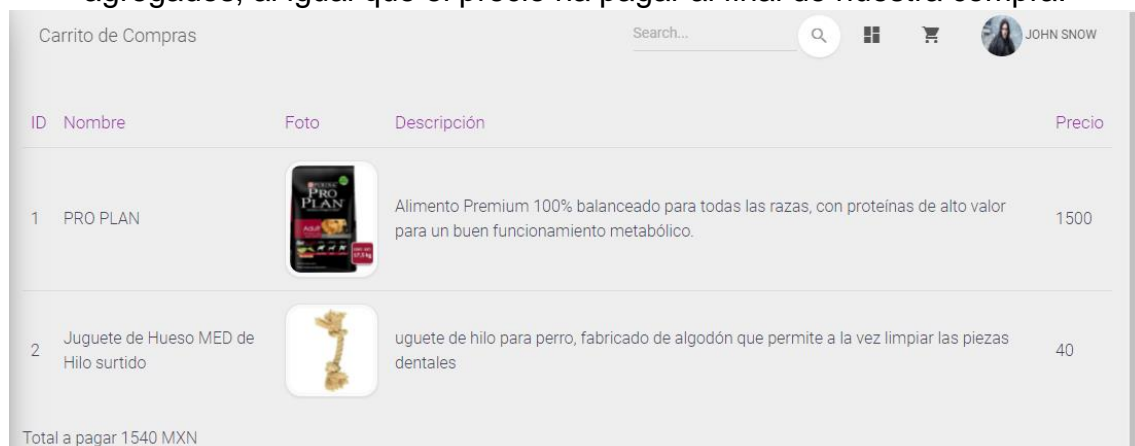
3. Si queremos comprar algo, solo es darle click en Agregar al Carrito



4. Para visualizar los productos que llevamos agregados nos vamos a la parte superior derecha de nuestra página donde está el carrito de compras

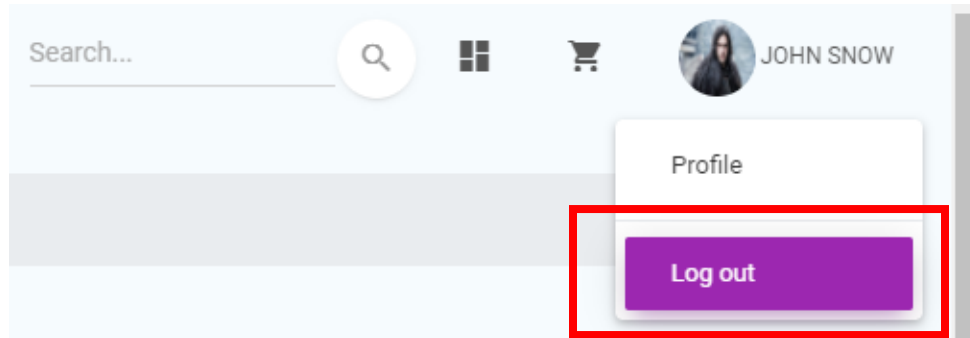


5. Una vez dentro del carrito podremos ver los productos que llevamos agregados, al igual que el precio a pagar al final de nuestra compra.



### Instrucciones para cerrar sesión:

1. Para salir de la pagina solo le damos click en nuestro nombre de perfil y después **Log out**



## Manual Técnico

### Prerrequisitos

#### Sistema Operativos

Podemos decir que un sistema operativo para servidor es una plataforma que permite ejecutar programas y aplicaciones multiusuario. Además, estos sistemas operativos ofrecen la posibilidad de comunicarse con otros servidores para atender las solicitudes específicas de sus clientes. Por eso las grandes empresas los utilizan para gestionar de forma rápida y eficaz los recursos de una red.

En el cual para el uso de esta pagina web, puedes navegar en ella con **cualquier sistema operativo** de todas las **versiones**. Por ejemplo:

- MS/DOS
- Microsoft Windows
- MAC OS
- UNIX
- Linux
- iOS
- Android
- IBM OS/360
- MVS
- VM
- OpenVMS
- Solaris
- HongMeng OS/HarmonyOS.

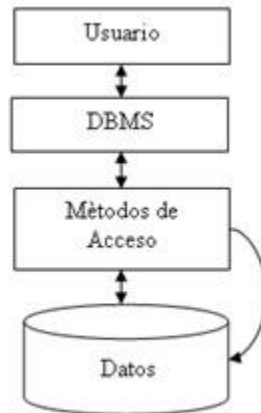




## Base de Datos

Las bases de datos son el producto de la necesidad humana de almacenar la información, es decir, de preservarla contra el tiempo y el deterioro, para poder acudir a ella posteriormente. En ese sentido, la aparición de la electrónica y la computación brindó el elemento digital indispensable para almacenar enormes cantidades de datos en espacios físicos limitados, gracias a su conversión en señales eléctricas o magnéticas.

Las aplicaciones más usuales son para la gestión de empresas e instituciones públicas; También son ampliamente utilizadas en entornos científicos con el objeto de almacenar la información experimental.



En este caso para esta página web se utilizó la base de datos de **MySQL** en el cual es un sistema de gestión de bases de datos relacionales de código abierto (RDBMS, por sus siglas en inglés) con un modelo cliente-servidor.

**Base de Datos:** MySQL- HeidiSQL

**Versión:** 5.7

## Entorno de Desarrollo

En esta pagina utilizamos el entorno de desarrollo de **Laragon** el cual es una herramienta para equipos técnicos que permite crear diferentes entornos de desarrollo, facilitando el trabajo con las aplicaciones.

Las funciones que Laragon nos ofreció para la creación de la página web son:

- Si estamos utilizando otra versión de PHP, nos posibilita el cambio, incluidas otras versiones de Apache o MySQL / MariaDB.
- Tiene una utilidad para crear proyectos, en la que podremos instalar nuevos hosts virtuales e incluir aplicaciones como WordPress, Laravel, etc.
- Podremos compartir el trabajo que tenemos en local a través de Internet. De esta forma, los clientes, o nosotros mismos, podemos seguir el proyecto para ver su estado, o simplemente para testearlo desde otros dispositivos.
- Sencilla configuración del email para envío en local.
- Instalación de forma automática de "CMDR", que no es más que un terminal propio.
- Portable en algunas versiones.
- Nos deja trabajar con Ngnix, además de con Apache.

Utilizando la **versión de Laragon 4.0**

## Framework

Es una estructura previa que se puede aprovechar para desarrollar un proyecto. El Framework es una especie de plantilla, un esquema conceptual, que simplifica la elaboración de una tarea, ya que solo es necesario complementarlo de acuerdo a lo que se quiere realizar.

**Framework:** Laravel

**Versión:** 8.0

## Bootstrap

Es un **framework CSS** utilizado en aplicaciones **front-end** — es decir, en la pantalla de interfaz con el usuario— para desarrollar aplicaciones que se adaptan a cualquier dispositivo.

En WordPress, por ejemplo, puede instalarse como tema o usarse para el desarrollo de **plugins** o, incluso, dentro de ellos para estilizar sus funciones. El propósito del framework es ofrecerle al usuario una experiencia más agradable cuando navega en un sitio.

Utilizando la **versión 5.1.3**

## Seguridad

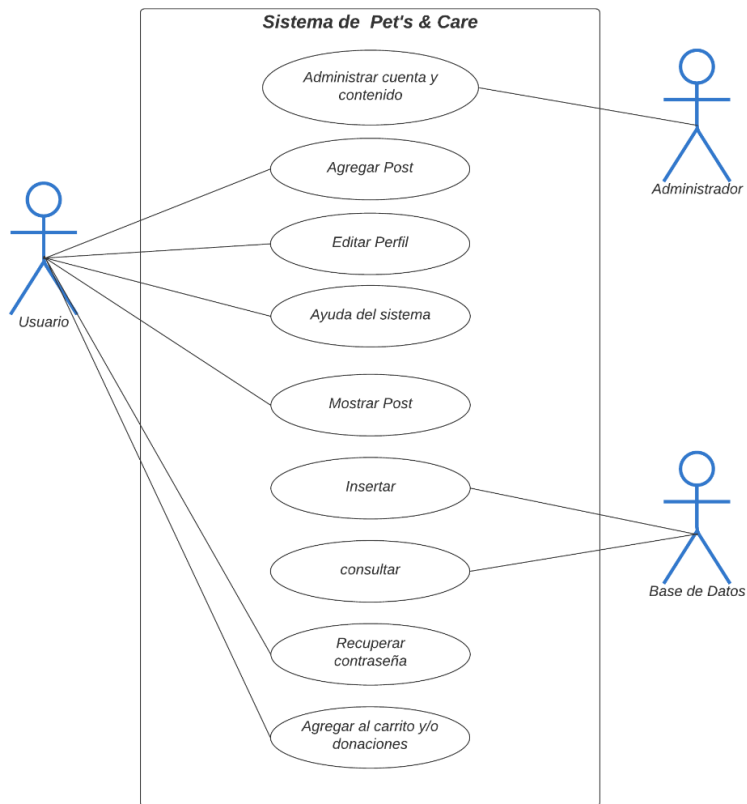
El inicio de sesión se llevará a cabo mediante el nombre de usuario y contraseña, al ingresar dichos datos se enviará un correo de confirmación, todo esto para verificar que el usuario que quiere ingresar es un usuario legítimo. Las contraseñas se almacenarán de manera correcta en la base de datos, mediante el uso de métodos de encriptación. Se tendrán dos tipos de usuarios, un usuario común y un administrador, cada uno con sus respectivos permisos, para poder tener un mejor control y evitar daños y modificaciones no deseadas en el software.

## Portabilidad

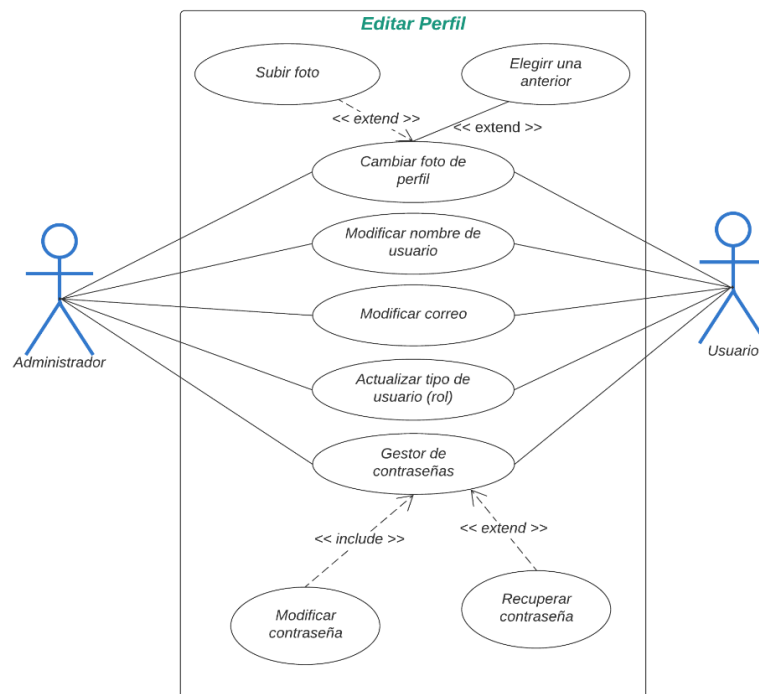
El sistema será desarrollado en el sistema operativo de **Windows**, y se utilizaran los siguientes **lenguajes de programación**:

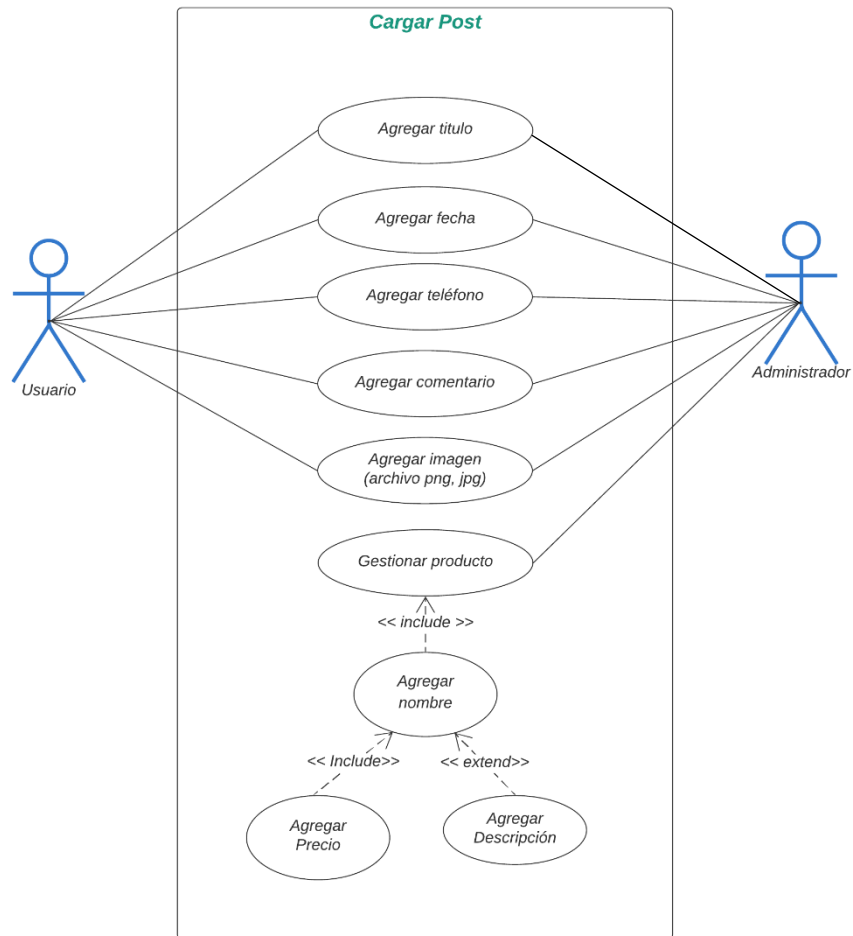
- HTML 5
- PHP
- JavaScript
- Python

## Diagrama de Casos de Uso

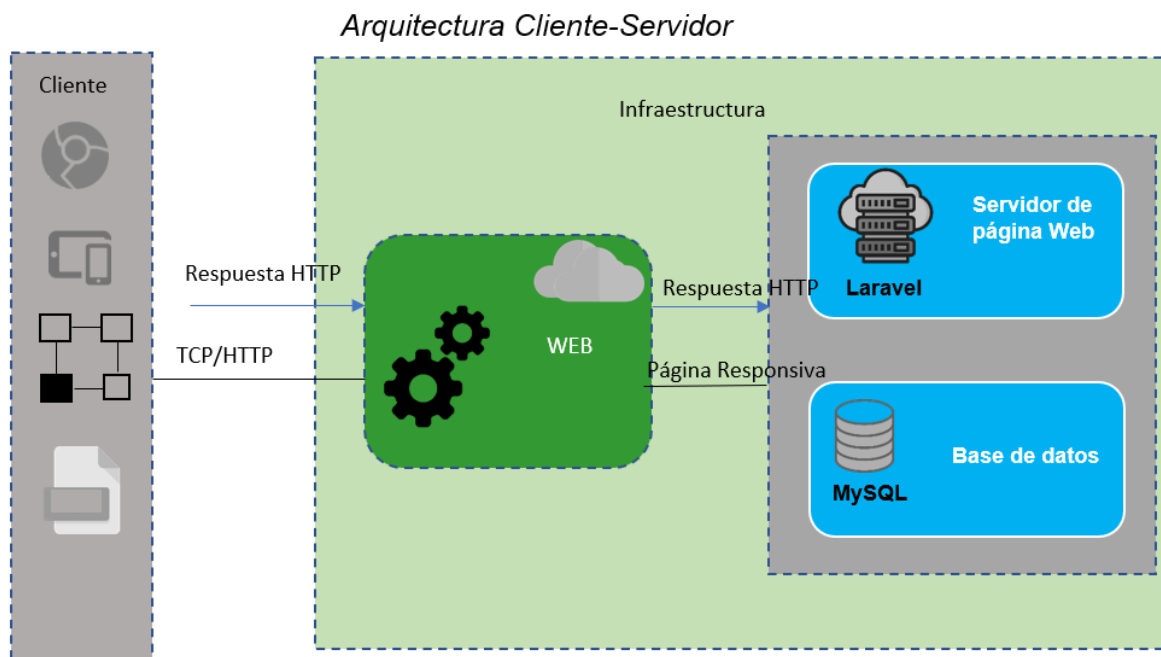


## Subsistemas

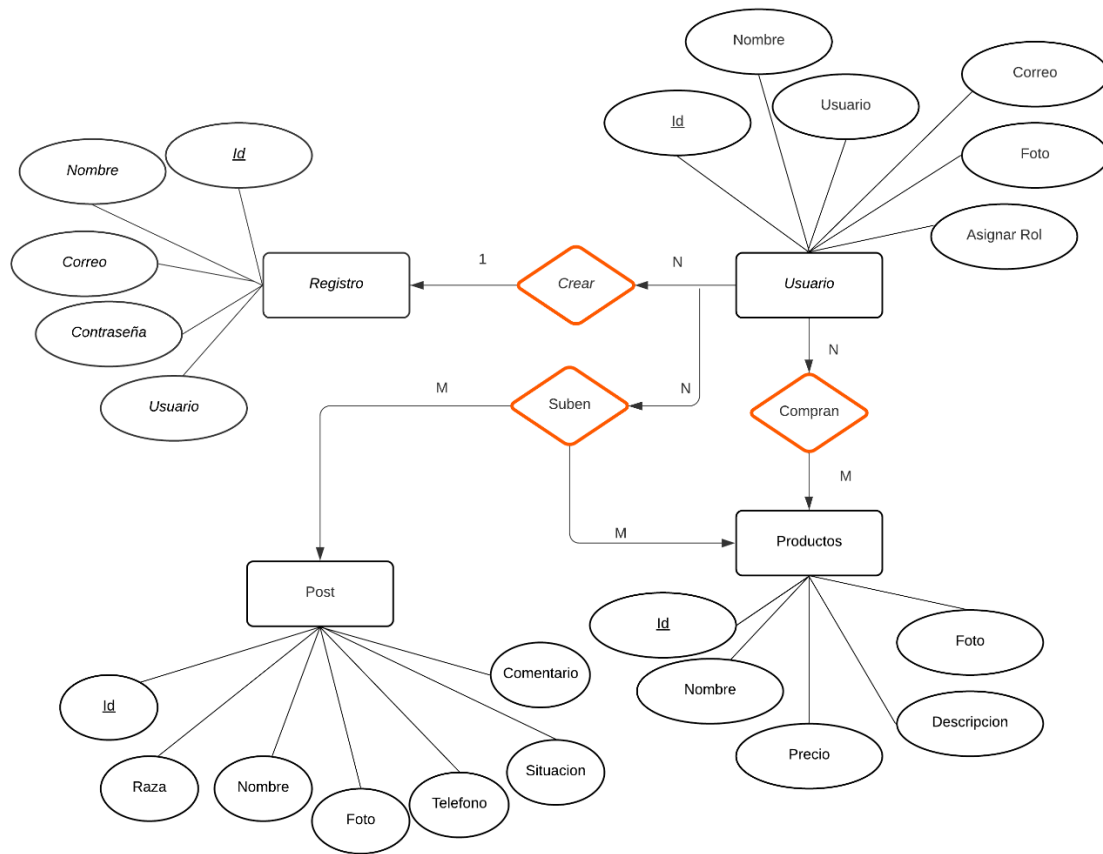




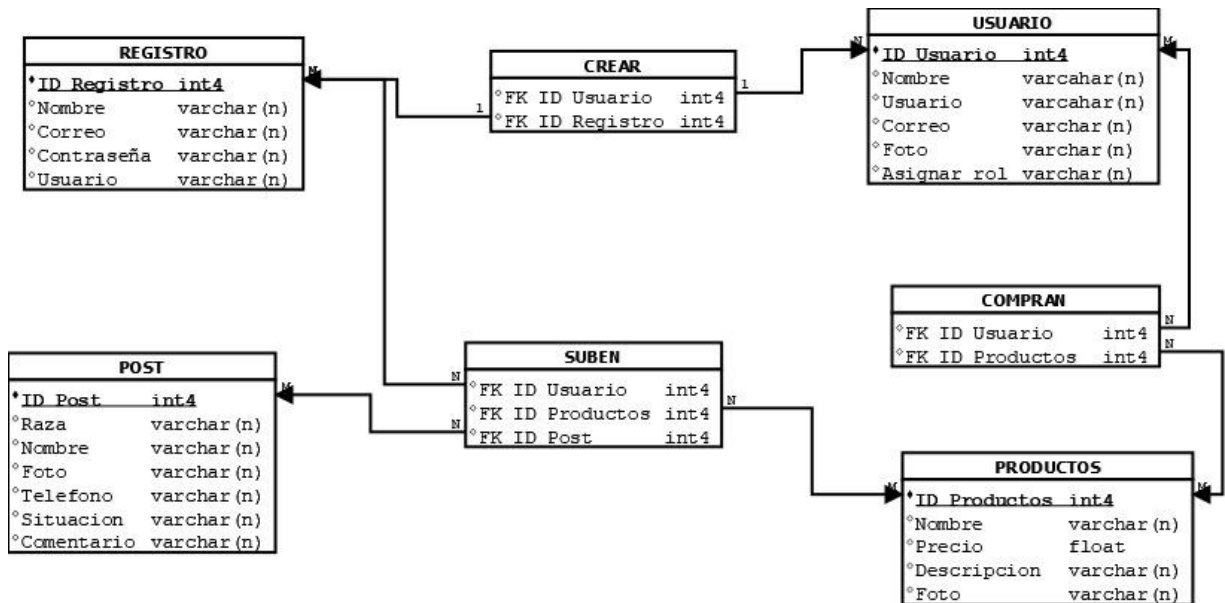
## DIAGRAMA DE BLOQUES



## DIAGRAMA ENTIDAD-RELACIÓN



## MODELO RELACIONAL



## TARJETAS CRC

REGISTRO	
Crear Registro Ingresar Correo Ingresar Contraseña Ingresar Nombre Ingresar Usuario Consultar Registro Eliminar Registro Modificar Registro Agregar Rol Mostrar Rol Modificar Rol	Administrador Usuario

USUARIO	
Ingresar Post Consultar Post Modificar Post Eliminar Post Consultar Perfil Modificar Perfil Cambiar Contraseña Cambiar foto Asignar Rol Consultar productos	Usuario

ADMINISTRADOR	
Ingresar Post Consultar Post Modificar Post Eliminar Post Consultar Perfil Modificar Perfil Agregar Usuarios Modificar Usuarios Eliminar Usuario Cambiar Contraseña Asignar Rol Modificar Rol Eliminar Rol	Administrador

Ingresar Productos Consultar Productos Modificar Productos Eliminar Productos Crear Permisos Asignar permisos Modificar Permisos Eliminar Permisos	
---	--

PRODUCTO	
Ingresar producto Consultar producto Modificar Producto Eliminar Producto	Administrador Usuario

POST	
Ingresar post Consultar post Modificar post Eliminar post	Administrador Usuario

## Diccionario de Datos

### REGISTRO

Campo	Tamaño	Tipo de Dato	Descripción
ID Registro	10	Entero	ID del registro
Nombre	50	Cadena	Nombre de registro del usuario
Correo	50	Cadena	Correo del usuario
Contraseña	50	Cadena	Contraseña del usuario
Usuario	50	Cadena	Nombre de usuario

### PRODUCTOS

Campo	Tamaño	Tipo de Dato	Descripción
ID Productos	10	Entero	ID del producto
Nombre	50	Cadena	Nombre del producto
Precio	N/A	Flotante	Correo del usuario
Descripción	50	Cadena	Descripción del producto
Foto	N/A	Cadena	Foto del producto



## USUARIO

Campo	Tamaño	Tipo de Dato	Descripción
ID Usuario	10	Entero	ID del usuario
Nombre	50	Cadena	Nombre del usuario
Usuario	50	Cadena	Nombre de usuario
Correo	50	Cadena	Correo del usuario
Foto	N/A	Cadena	Foto del producto
Asignar Rol	N/A	Cadena	Sera la asignación del usuario o de administrador

## POST

Campo	Tamaño	Tipo de Dato	Descripción
ID Post	10	Entero	ID del post
Raza	50	Cadena	Raza del animal
Nombre	50	Cadena	Nombre del animal
Foto	N/A	Cadena	Foto del animal
Teléfono	10	Cadena	Teléfono para información
Situación	50	Cadena	Sera la elección de adopción y extraviado
Comentario	100	Cadena	Comentario sobre el animal

## CREAR

Campo	Tamaño	Tipo de Dato	Descripción
FK ID Usuario	10	Entero	ID del usuario
FK ID Registro	10	Entero	ID del registro

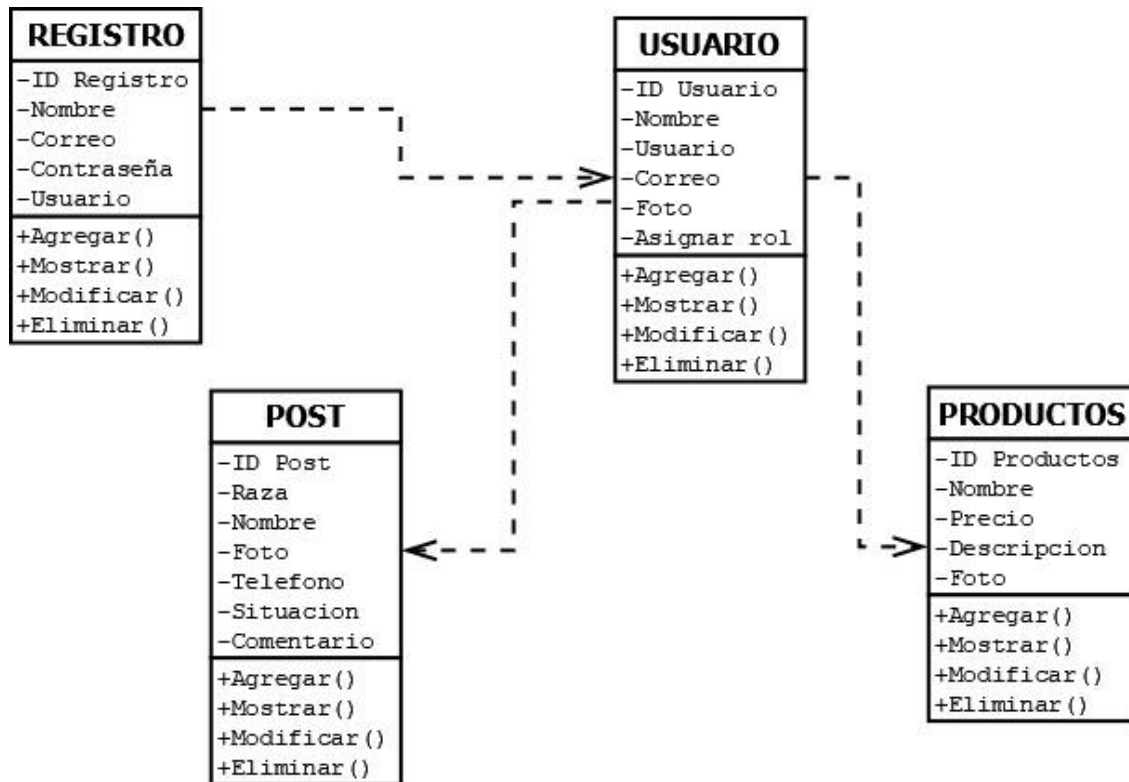
## SUBEN

Campo	Tamaño	Tipo de Dato	Descripción
FK ID Usuario	10	Entero	ID del usuario
FK ID Productos	10	Entero	ID de los productos
FK ID Post	10	Entero	ID del Post

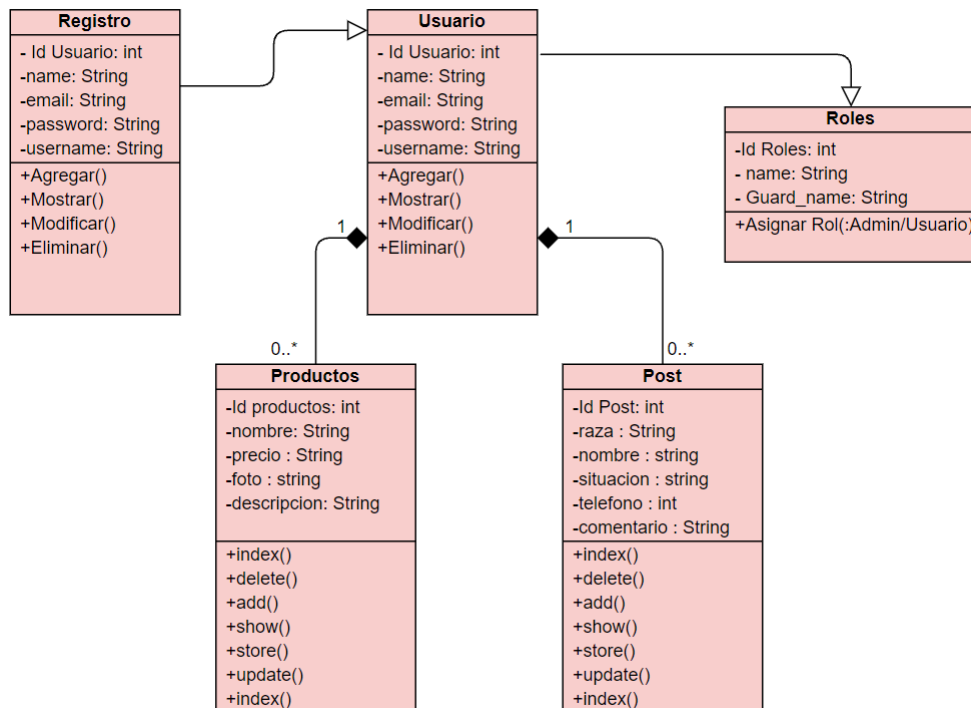
## COMPRAN

Campo	Tamaño	Tipo de Dato	Descripción
FK ID Usuario	10	Entero	ID del usuario
FK ID Productos	10	Entero	ID de los productos

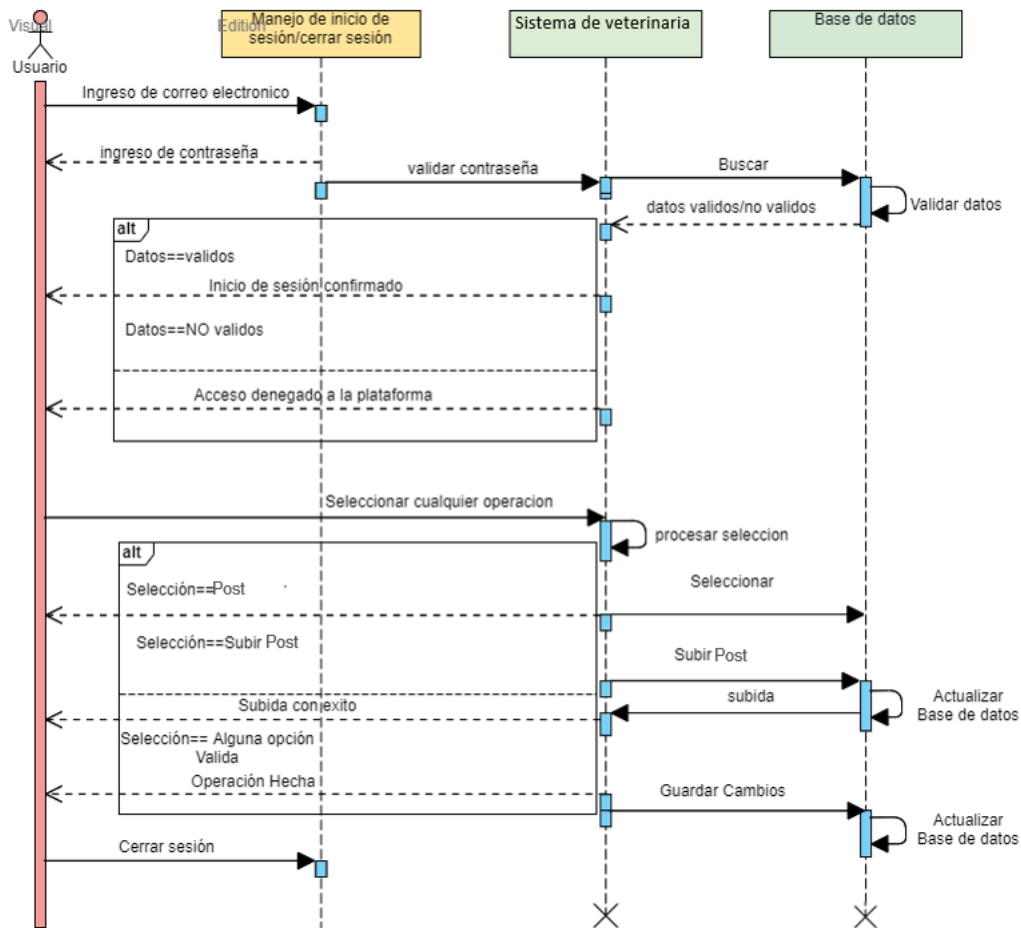
## DIAGRAMA DE CLASES



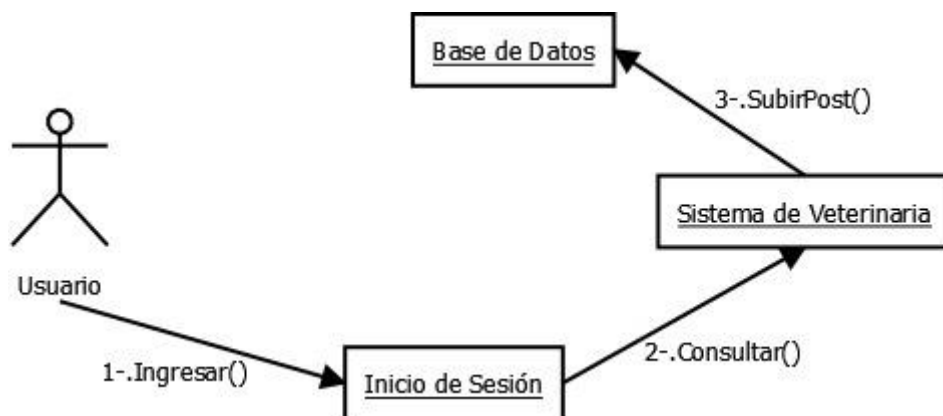
## Diagrama de Objetos



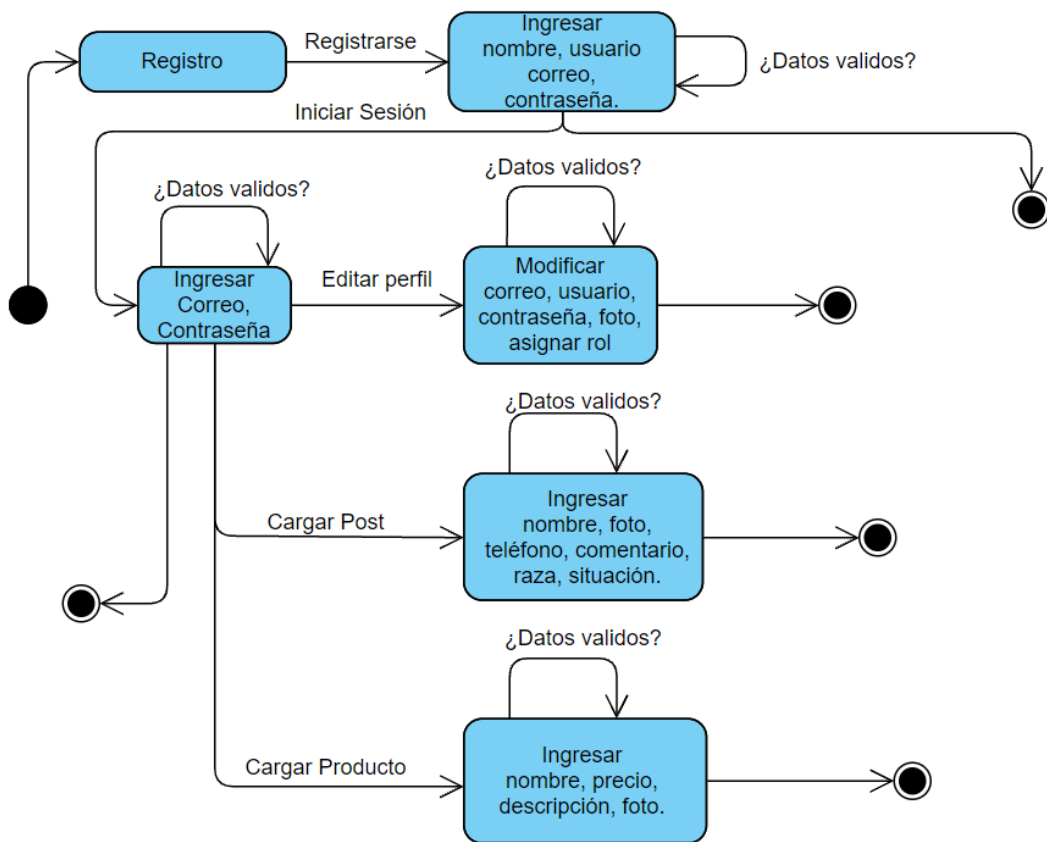
## Diagrama de Secuencia



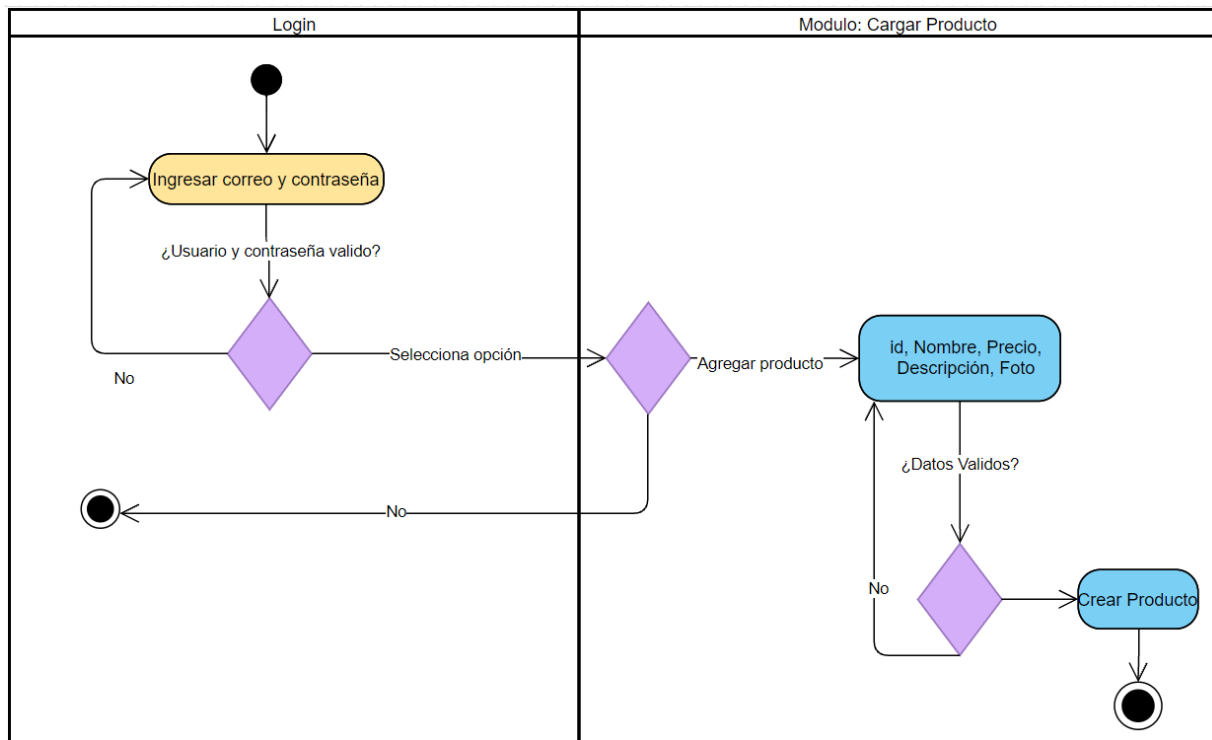
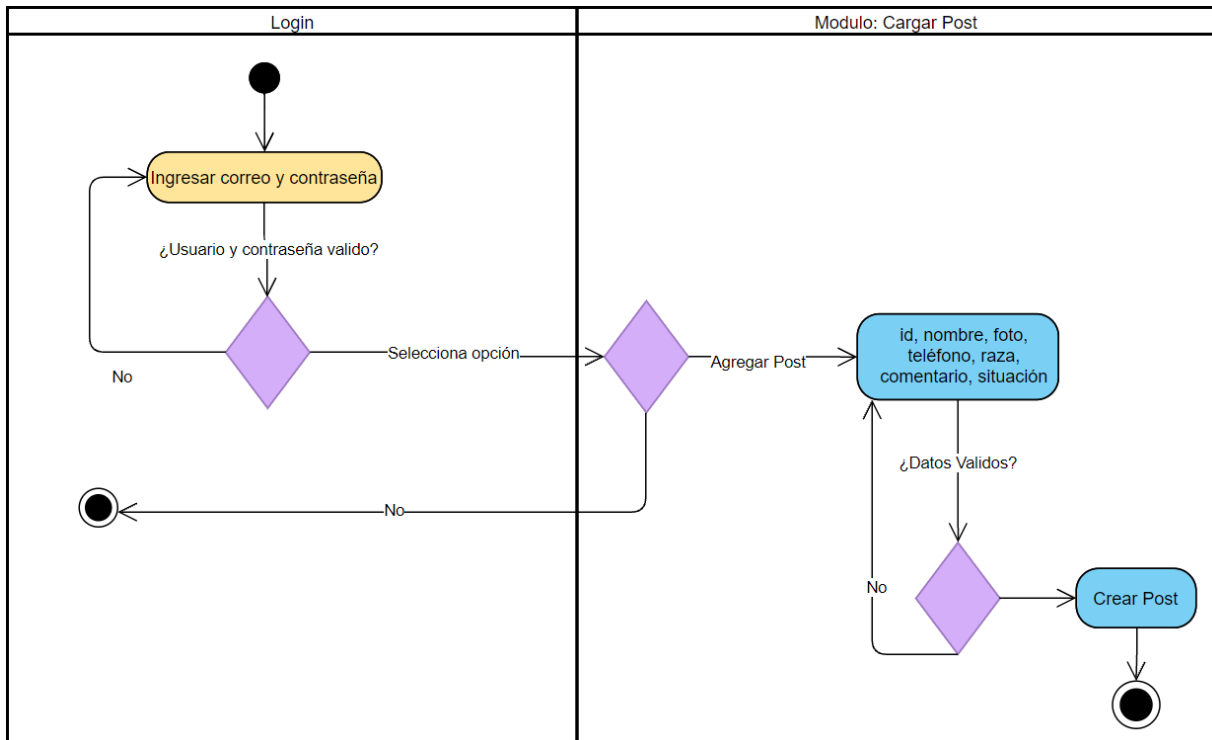
## Diagrama de Comunicación

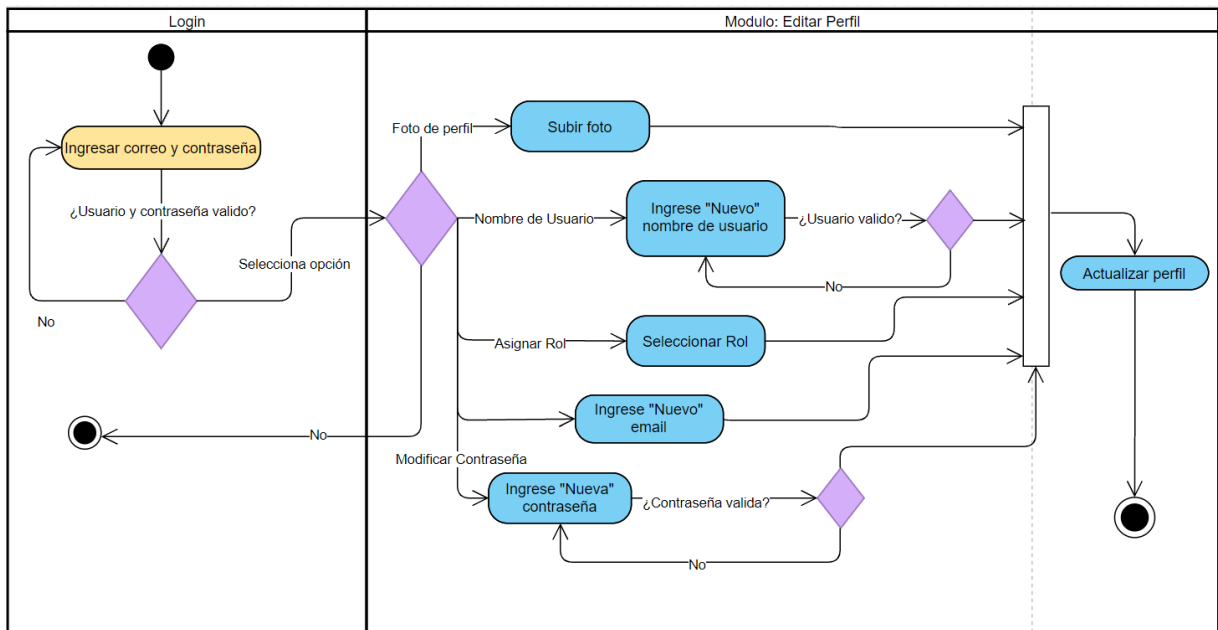


## Diagrama de Estados

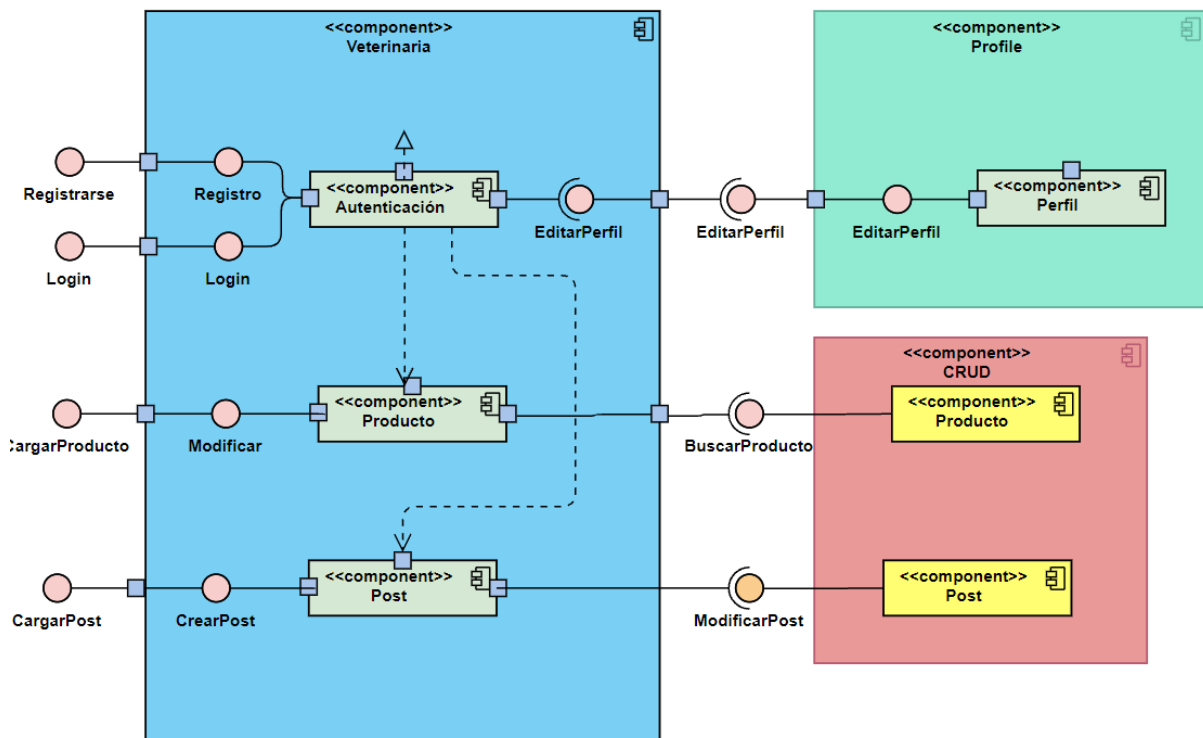


## Diagrama de Actividades

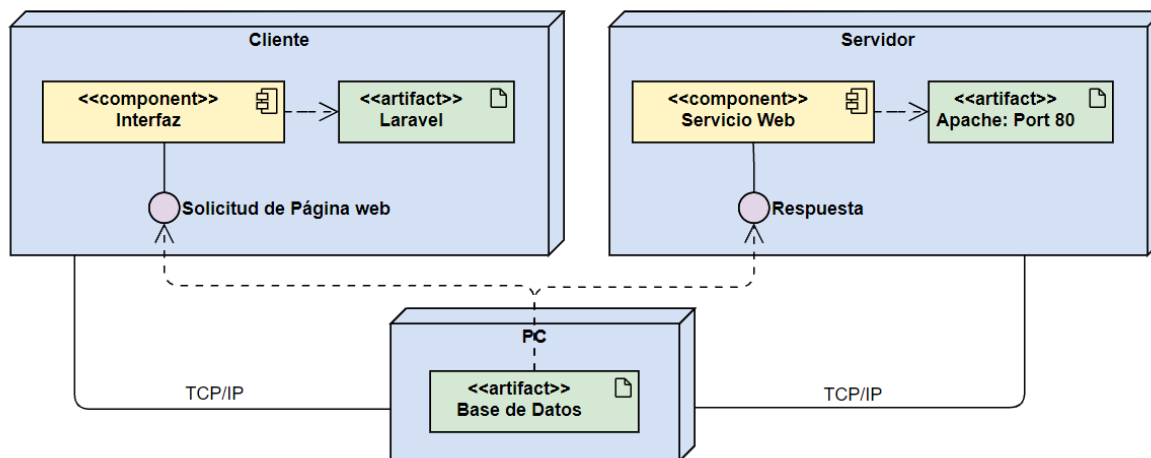




## Diagrama de Componentes



## Diagrama de Despliegue



## Pruebas Funcionales

Caso de prueba	Componente	Descripción	Prerrequisitos
Pantalla de inicio	Módulo de sesión	El programa debe poseer una pantalla de inicio para iniciar sesión	Ingresar a la página
Inicio de sesión	Módulo de sesión	El programa debe de contener un apartado para ingresar con una cuenta registrada.	Ingresar a la página Iniciar sesión
Registro	Módulo de sesión	El programa debe de contener un apartado para registra una cuneta nueva.	Ingresar a la página Iniciar sesión
Mostrar Productos	Módulo de funcionamiento	El programa debe de contener un apartado (botón) para reproducir las canciones.	Ingresar a la página con una cuenta registrada.
Mostrar Mascotas	Módulo de funcionamiento	El programa debe de contener un apartado (botón) para reproducir las canciones.	Ingresar a la página con una cuenta registrada.
Subir Producto	Módulo de funcionamiento	El programa debe de contener un apartado para subir productos.	Ingresar a la página con una cuenta tipo administrador.
Subir Post	Módulo de funcionamiento	El programa debe de contener un apartado para subir canciones.	Ingresar a la página con una cuenta tipo administrador o usuario.
Perfil	Módulo de funcionamiento	El programa debe de contener un apartado para ver los datos personales.	Ingresar a la página con una cuenta registrada.



Editar perfil	Módulo de funcionamiento	El programa debe de contener un apartado (botón) para editar los datos personales.	Ingresa a la página con una cuenta registrada.
Eliminar post	Módulo de funcionamiento / Administrador, Usuario	El usuario o administrador debe tener la habilidad de poder eliminar publicaciones propias.	Ingresa a la página con una cuenta de tipo administrador o Usuario.
Editar post	Módulo de funcionamiento / Administrador, Usuario	El usuario o administrador debe tener la habilidad de poder editar publicaciones propias.	Ingresa a la página con una cuenta de tipo administrador o usuario.
Eliminar Productos	Módulo de funcionamiento / Administrador	El administrador debe tener la habilidad de poder eliminar productos.	Ingresa a la página con una cuenta de tipo administrador.
Editar Productos	Módulo de funcionamiento / Administrador	El administrador debe tener la habilidad de poder editar productos.	Ingresa a la página con una cuenta de tipo administrador.
Donar/Pagar	Módulo de funcionamiento / Administrador, Usuario	El Usuario tendrá la posibilidad de pagar un producto o realizar un donativo por medio de Paypal.	Ingresa a la página con una cuenta de tipo administrador o Usuario.

## CONCLUSIÓN

Francisco Javier Chávez Salado:

Durante este documento se realizó la elaboración de las pruebas funcionales juntos a sus casos de pruebas mediante la cual pudimos mostrar las diferentes ventanas como son el modulo de sesión y pruebas funcionales dentro de nuestro proyecto, además se crearon los manuales tanto técnico como de usuario en el que nos muestra de forma detallada y de fácil comprensión como utilizar las herramientas y la página en general. Para el caso del Manual técnico, fue requerido agregar lo que sería parte de la estructura y arquitectura de nuestro software. Con esta información que se muestra de manera intuitiva podemos cumplir con las necesidades del cliente de forma satisfactoria, además de hacerlos saber sobre el mantenimiento y seguridad que contiene nuestra aplicación web.

De esta manera, podemos dar asistencia mediante estas guías y proporcionar información a las personas que utilizan este software. Siendo un lenguaje utilizado sencillo, dirigido a una audiencia que, en caso de no poder leer un manual técnico, tiene la opción de leer el manual de usuario para una mejor comprensión.

Judith Samara Ramírez Rojas:

En este documento creamos un manual técnico y de usuario en el cual tuvimos en cuenta que estos documentos son muy importantes porque con base en ellos podrán hacerse futuras actualizaciones y el usuario podrá comprender y aprender el manejo del sistema. También recordando que el manual de usuario debe ser intuitivo, fácil de comprender y contener imágenes o ilustraciones que faciliten el manejo de la herramienta informática. En el manual técnico lo que hicimos fue con el objetivo de brindar al negocio de Pets and Care una guía del manual técnico y de operación para una solución de software o Sistema de Información, ilustrando sobre la definición, diseño, organización y estructura al personal encargado de mantener la prestación del servicio. El manual técnico y de usuario debe estar listo cuando el sistema está terminado y se requiere hacer la transición a su explotación y producción; usualmente se va preparando con anterioridad a medida que se van entregando, probando y aceptando funcionalidades y componentes.

**Link de Repositorio:** <https://github.com/FranciscoChavezS/proyectopetsandcare>