

Proyecto integrado

COLEGIO SAFA - NUESTRA SEÑORA DE LOS REYES

DOGPUCCINO

CURSO 2024-2025





CENTRO SAFA NUESTRA SEÑORA DE LOS REYES
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
Proyecto integrado 1º DAM - Dogpuccino



ÍNDICE

ÍNDICE	1
INTRODUCCIÓN	1
TECNOLOGÍAS QUE HAY QUE EMPLEAR	2
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	3
REQUISITOS	7
Requisitos Funcionales	7
Requisitos No Funcionales	9
PAREJAS	9



INTRODUCCIÓN

Con la creciente demanda de servicios innovadores y experiencias únicas, surge la oportunidad de fusionar la pasión por los amigos caninos y el placer de disfrutar de una buena taza de café. Es en este contexto que surge "Dogpuccino", una aplicación diseñada para los amantes de los perros y los entusiastas del café.

La inspiración detrás de Dogpuccino radica en la creación de un espacio virtual que celebra la singularidad y la alegría que los perros aportan a nuestras vidas, combinado con la experiencia relajante y reconfortante de disfrutar de una taza de café. Esta aplicación no solo busca proporcionar un medio conveniente para la reserva de citas en la cafetería de perros, sino que también tiene como objetivo promover la adopción responsable de estos animales, así como brindar información educativa sobre su cuidado y bienestar.

A lo largo de este proyecto, se explorará el proceso de desarrollo de Dogpuccino (aplicación para gestionar las citas en la cafetería así como las adopciones), desde la concepción de la idea hasta la implementación de sus características principales. Se abordarán aspectos clave del diseño y la arquitectura de la aplicación, así como los desafíos técnicos y las decisiones de desarrollo que surgieron durante el proceso.

Además, se analizarán los requisitos funcionales y no funcionales de Dogpuccino, que guiarán el diseño y la implementación de la aplicación. Estos requisitos servirán como una hoja de ruta para garantizar que la aplicación cumpla con las expectativas de los usuarios, tanto en términos de funcionalidad como de experiencia de usuario.

En resumen, este proyecto no solo representa un ejercicio académico, sino también una oportunidad para explorar la intersección entre la tecnología y la pasión por los animales. A través de Dogpuccino, se pretende ofrecer una experiencia digital única que deleite y enriquezca la vida de sus usuarios, al tiempo que fomente la conciencia sobre el bienestar animal y la adopción responsable.

¡Bienvenidos a Dogpuccino, donde la compañía canina y el aroma del café se encuentran en perfecta armonía en el mundo virtual!



TECNOLOGÍAS QUE HAY QUE EMPLEAR

- Base de datos relacional: Oracle
- Lenguaje de programación del backend: Java
- Lenguaje de programación del frontend: JavaFX, Javascript
- Lenguaje de programación del frontend (estilos): css, Bootstrap, html.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Relación del proyecto con las diferentes asignaturas

Módulo	Contribución al Proyecto
BD	<p>Tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diseñar la BD. <p>Entregables</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diagrama E/R con los comentarios que creáis necesarios. ● Script.sql de creación de la BD ● Modelo lógico que genera vuestro diseño de BD. ● Instrucciones DML empleadas en el proyecto. ● Procedimientos(1), funciones(1) y disparadores(3) <p>Evaluables</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Todo lo anterior ● Actividades evaluativas. ● Defensa proyecto individual y grupal



Módulo	Contribución al Proyecto
EDD	<p>Actividad 1: Desarrollo de la Interfaz Gráfica con JavaFX</p> <p>Tareas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diseñar y desarrollar la pantalla principal con los perfiles de perros disponibles para reserva. ● Crear formularios interactivos para el registro de usuarios, modificación de perfiles y solicitud de citas. ● Desarrollar pantallas secundarias para el historial de citas y gestión de adopciones. ● Implementar interactividad en la interfaz (botones de navegación, campos de texto, cuadros de selección). ● Aplicar estilos con CSS para mantener la estética coherente con la temática de la cafetería y los perros. ● Implementar validaciones para los formularios (registro, adopción, etc.). <p>Entregables:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Código fuente con la implementación de la interfaz gráfica en JavaFX. ● Archivos CSS utilizados para la personalización visual de la aplicación.



Módulo	Contribución al Proyecto
	<ul style="list-style-type: none"> Documentación técnica con detalles sobre la implementación de la interfaz. <p>Evaluables:</p> <ul style="list-style-type: none"> Funcionalidad de la interfaz gráfica y su interactividad. Estilo visual y coherencia con la temática de la cafetería y los perros. Calidad del código (estructura, comentarios y validaciones). Presentación de la interfaz en una evaluación práctica. <p>Actividad 2: Reporte y Gestión del Repositorio GIT</p> <p>Tareas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Inicializar el repositorio en GitHub para el proyecto Dogpuccino. Realizar commits frecuentes con mensajes descriptivos para cada funcionalidad implementada. Crear y gestionar ramas para el desarrollo de funcionalidades específicas. Fusionar las ramas de desarrollo en la rama principal después de pruebas y revisiones.



Módulo	Contribución al Proyecto
	<ul style="list-style-type: none"> ● Crear un archivo README.md explicando el flujo de trabajo, tecnologías y estructura del repositorio. ● Utilizar issues de GitHub para el seguimiento de problemas y tareas. ● Establecer un proceso de revisión de código mediante pull requests. <p>Entregables:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Repositorio en GitHub con el código fuente del proyecto. ● Archivo README.md con la descripción del repositorio y las instrucciones de uso. ● Documentación de los problemas gestionados y las soluciones implementadas. <p>Evaluables:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gestión adecuada del repositorio y control de versiones. ● Calidad y claridad en los mensajes de commit. ● Cumplimiento de buenas prácticas de trabajo colaborativo (uso de ramas, revisiones de código). ● Organización del código en el repositorio y la estructura general del proyecto.



Módulo	Contribución al Proyecto
	<p>Actividad 3: Implementación de Notificaciones y Gestión de Estados con JavaFX</p> <p>Tareas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Crear un sistema de notificaciones para informar a los usuarios sobre cambios en citas y adopciones. ● Desarrollar una interfaz para mostrar las notificaciones de manera visual (pop-ups, banners, etc.). ● Implementar un sistema para cambiar el estado de citas y solicitudes de adopción (pendiente, confirmada, aceptada, etc.). ● Asegurar que los cambios de estado se reflejen correctamente en la base de datos. ● Integrar las notificaciones con el backend para que se envíen de manera automatizada. <p>Entregables:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Código fuente con la implementación de las notificaciones en JavaFX. ● Archivo de integración con la base de datos para la gestión de estados.



Módulo	Contribución al Proyecto
	<ul style="list-style-type: none"> Documentación técnica que explique cómo funcionan las notificaciones y la gestión de estados. <p>Evaluables:</p> <ul style="list-style-type: none"> Funcionamiento correcto de las notificaciones y la visibilidad de los cambios de estado. Calidad del código y su integración con la base de datos. Facilidad de uso y accesibilidad de las notificaciones para los usuarios. Pruebas de funcionamiento de la gestión de estados.
IP1	<p>Tareas</p> <p>En relación con los trabajadores necesarios para llevar a cabo el proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> El contrato de trabajo o relación laboral Cálculo del coste que tiene cada empleado tanto en nóminas como en Seguridad Social. Plan de Prevención de Riesgos Laborales. Elaborar la oferta de empleo para conseguir trabajadores <p>Entregables</p> <ul style="list-style-type: none"> Documento de conformación de grupo. Distribución de tareas y planificación.



Módulo	Contribución al Proyecto
	<ul style="list-style-type: none"> ● Informe económico gastos costes laborales. ● Plan de Prevención de Riesgos Laborales ● Oferta de empleo para contratación. <p>Evaluables</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El proyecto entregado. (Nota individual y grupal). ● Defensa del proyecto
LMSGI	<p>Tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseñar mockups de las pantallas del restaurante. - Diseñar una interfaz responsive y personalizada según la temática del restaurante. - Implementar la lógica de negocio necesaria para cumplir los requisitos. <p>Entregables</p> <ul style="list-style-type: none"> - Documento de conformación de grupo. - Repositorio del proyecto en github. - Distribución de tareas y planificación. <p>Evaluables</p> <ul style="list-style-type: none"> - El proyecto entregado. (Nota individual y grupal). - Defensa del proyecto.
Programación	<p>Tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Implementar el backend de la aplicación, relacionando la base de datos con la UI. - Implementar la lógica de negocio necesaria para cumplir los requisitos. <p>Entregables</p> <ul style="list-style-type: none"> - Documento de conformación de grupo.



Módulo	Contribución al Proyecto
	<ul style="list-style-type: none"> - Repositorio del proyecto en github. - Distribución de tareas y planificación. <p>Evaluables</p> <ul style="list-style-type: none"> - El proyecto entregado. (Nota individual y grupal). - Defensa del proyecto. - Documentación aportada (manual de usuario, reparto de tareas, contrato de equipo, etc.)
Sostenibilidad	<p>Tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar un Plan de Sostenibilidad. En Classroom está el documento con las instrucciones y guía para realizar el plan de Sostenibilidad. <p>Entregables</p> <ul style="list-style-type: none"> - Documento G-Doc con el Plan de Sostenibilidad <p>Evaluables</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plan de Sostenibilidad entregado - Exposición oral del proyecto
Digitalización	<p>Tareas</p> <p>Análisis del uso de tecnologías digitales en el modelo de negocio de Dogpuccino. Representación de un proceso digitalizado y propuesta de mejora basada en tecnologías emergentes.</p> <p>Entregables</p> <p>Informe grupal con análisis, esquema de proceso y propuesta de mejora.</p> <p>Evaluables</p>



Módulo	Contribución al Proyecto
	Informe entregado y exposición oral.
Sistemas Informáticos	<p>Tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición, funcionamiento e instalación de las redes. - Diseño e Instalación de la red. <p>Entregables</p> <ul style="list-style-type: none"> - Documento de conformación de grupo. - Distribución de tareas y planificación. - Diagrama lógico de red. <p>Evaluables</p> <ul style="list-style-type: none"> - El proyecto entregado. (Nota individual y grupal).

Dogpuccino es una cafetería online con una temática única centrada en los amantes de los perros. Este proyecto busca crear una aplicación donde los usuarios puedan realizar las reservas de la mascota con la que quieran pasar un rato agradable y acompañarla junto a la posibilidad de adoptar a dichos animales.

Objetivos principales del Proyecto:

- Desarrollar una aplicación completamente funcional que cumpla con las necesidades y expectativas de los usuarios.
- Proporcionar una experiencia de usuario intuitiva y atractiva que fomente la interacción y la participación.
- Garantizar la seguridad y la confiabilidad de la plataforma, tanto en términos de transacciones financieras como de protección de datos de usuarios.
- Establecer una presencia en línea sólida y atractiva para Dogpuccino, promoviendo la marca y generando interés entre los clientes potenciales.



REQUISITOS

Requisitos Funcionales

Código	Título	Descripción
RF-001	Perfil de perros	<p>Dogpuccino presenta perfiles detallados de perros disponibles para acompañar en la cafetería (cada perro tendrá, como mínimo, información de su nombre, raza, sexo, fecha de nacimiento (aproximada en ocasiones), protectora que lo acoge y lista de patologías. Sólo se podrá acceder a perfiles de perros que no estén adoptados.</p> <p>Los usuarios interesados en adoptar un perro pueden completar los formularios de solicitud en línea y esperar por una respuesta por parte de la cafetería respecto a la adopción.</p>
RNF-002	Gestión del perfil de usuario	<p>Los usuarios podrán editar los datos que han sido subidos a sus respectivos perfiles.</p>
RF-003	Solicitud de citas	<p>Los usuarios de la aplicación podrán solicitar una reserva en la cafetería (de una hora de duración) con aquellos perros disponibles por parte de las protectoras asociadas.</p> <p>Solo podrá solicitarse cita con un perro por cada día y hora concretos por parte de un usuario.</p> <p>Los usuarios podrán solicitar más de una cita en la cafetería (máximo de 3 diarias) bien con un perro con el que ya estuvieron o con otro amigo can.</p> <p>Por cita reservada, los usuarios deberán aportar una donación de una cantidad voluntaria, pero cuyo mínimo serán 3 euros, en concepto de ayuda a la protectora.</p> <p>Los perros que ya se hayan adoptado no aparecerán disponibles para futuras citas.</p> <p>Solo se podrán pedir citas con hasta dos semanas de antelación.</p> <p>Los clientes podrán anular o modificar citas (hora, día y perro), siempre que el cambio sea posible.</p> <p>Las protectoras podrán cancelar la cita con perros que hayan sido adoptados antes de que la cita tenga lugar.</p>



Código	Título	Descripción
RF-004	Visibilidad histórico citas	Los usuarios tendrán visibilidad del listado de las citas pasadas y pendientes.
RF-005	Administración de Contenidos	<p>El perfil protectora del sitio tiene acceso a un panel de administración donde pueden agregar, modificar o eliminar sus perros, así como gestionar perfiles de perros, citas y solicitudes de adopción.</p> <p>Una vez que un perro sea adoptado no podrá aparecer en el listado de animales disponibles. Registrando sus datos en una tabla de auditoría.</p>
RF-006	Registro y acceso de usuarios	<p>Los usuarios podrán registrarse y acceder con sus credenciales a la aplicación. Habrá dos tipos de usuario: cliente y protectora.</p> <p>Los clientes podrán ver todos los perfiles de perros disponibles y seleccionar citas.</p> <p>También podrán iniciar un trámite de solicitud de adopción.</p> <p>Las protectoras podrán registrar perros para las reservas de horas en la cafetería. También podrán editar los perros y su disponibilidad y estado (adoptado o no), así como revisar las solicitudes de adopción (pudiendo aceptarlas o rechazarlas)</p>
RF-007	Solicitudes de adopción	<p>Un usuario cliente que previamente haya tenido al menos una cita en la cafetería para conocer a un perro, podrá iniciar una solicitud de adopción de dicho perro. Esta solicitud será revisada por la protectora (que podría contactar con el cliente a través de su número de teléfono para una entrevista).</p> <p>La protectora podrá acceder a un listado de solicitudes de adopción (pudiendo filtrarlas por pendientes, aceptadas o rechazadas). Una vez que se acepta una solicitud de adopción, el perro pasaría a “adoptado”, no pudiendo elegirse en adelante para citas (aunque mantendría las ya planificadas) ni podrían iniciarse nuevas solicitudes de adopción. Al aceptarse una solicitud de adopción, las restantes pasarían a rechazadas.</p>
RF-008	Notificaciones	<p>Protectora:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notificación de nueva cita con uno de sus perros. • Notificación de nueva solicitud de adopción.



Código	Título	Descripción
		<p>Cliente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notificación de cancelación de cita. • Notificación de cambio de estado en solicitud de adopción.

Requisitos No Funcionales

Código	Título	Descripción
RNF-001	Diseño uniforme	El diseño de la aplicación se basará en una temática concreta, que se mantendrá en todas las pestañas de la misma.

PAREJAS

- José Antonio-Juan Carlos
- Joaquín-Daniel-Marcos
- Laura- Jaime
- Pedro - Samuel-Óscar
- Guillermo - Luís
- Pablo - Rubén - Sara