

DESARROLLO

1. Creación de componentes y métodos asociados a los mismos.

- Lo que se realizó aquí en primera instancia fue mirar que los proyectos estén corriendo de la manera correcta, tanto el de Backend se lo inicializa con “npm run start” y nos dice que la base de datos esta conectada de manera exitosa y se encuentra corriendo mediante el puerto 8000. Por otra parte el proyecto de frontend debemos primero ubicarnos en mascotas-fe y después inicializarlo para ello primero ponemos el comando “cd mascotas-fe” y cuando estamos allí ejecutamos “npm start” y nos llevará al puerto 3000 que será en el cual va a navegar nuestra programación.

```
PS D:\DIPLOMADO\UNIDAD2\Taller0002Backend> npm run start
> taller0002backend@1.0.0 start
> nodemon ./src/app.js

[nodemon] 3.0.2
[nodemon] to restart at any time, enter `rs`
[nodemon] watching path(s): *.*
[nodemon] watching extensions: js,mjs,cjs,json
[nodemon] starting `node ./src/app.js`
Executing (default): SELECT 1+1 AS result
Executing (default): SELECT TABLE_NAME FROM INFORMATION_SCHEMA.TABLES WHERE TABLE_TYPE = 'BASE TABLE' AND TABLE_NAME = 'mascotas' AND TABLE_SCHEMA = 'mascotas'
Base de datos conectada de manera exitosa
Executing (default): SHOW INDEX FROM `mascotas`
Executing (default): SELECT TABLE_NAME FROM INFORMATION_SCHEMA.TABLES WHERE TABLE_TYPE = 'BASE TABLE' AND TABLE_NAME = 'solicitudes' AND TABLE_SCHEMA = 'mascotas'
Executing (default): SHOW INDEX FROM `solicitudes`
Servidor inicializado en puerto 8000
```

```
PS D:\DIPLOMADO\UNIDAD3\frontend> cd mascotas-fe
PS D:\DIPLOMADO\UNIDAD3\frontend\mascotas-fe> npm start

> mascotas-fe@0.1.0 start
> react-scripts start
```



Seguidamente realizamos validaciones al campo de agregar y eliminar; En continuidad empecé realizando en la carpeta Components un mascotadetail.js donde se encarga de mostrar los detalles de una mascota específica. Las partes principales del código serían

- useParams: Se utiliza de `react-router-dom` para obtener el parámetro `id` de la URL que identifica la mascota específica.
- useState: Se utiliza para almacenar y actualizar el estado de la información de la mascota.

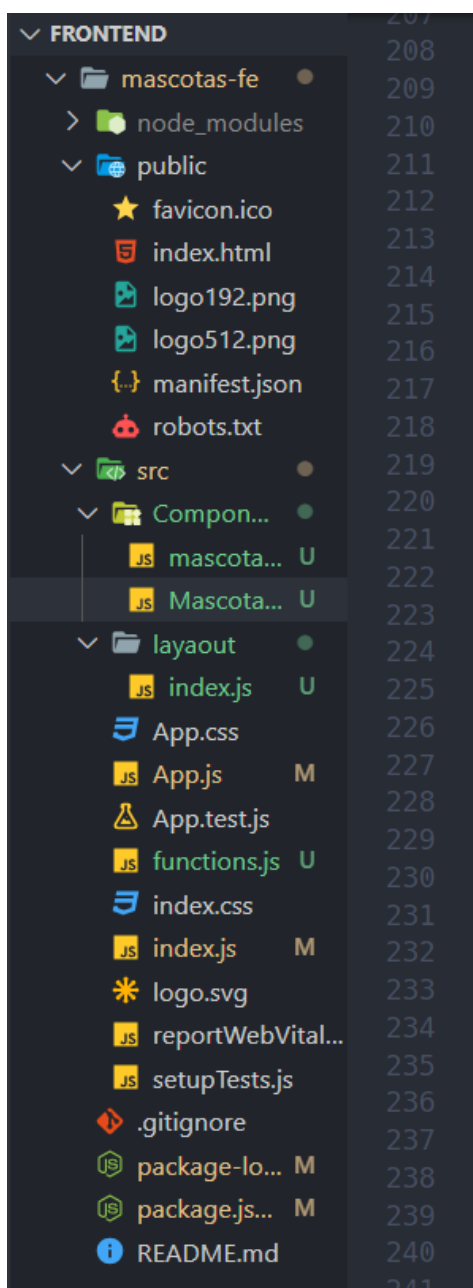
- `useEffect`: Se utiliza para ejecutar la función `getMascota`` cuando el componente se monta para cargar la información de la mascota.
- `axios.get`: Realiza una solicitud GET a la API para obtener los detalles de la mascota con el ID proporcionado.
- Renderizado condicional: Se utiliza para mostrar la información de la mascota si está disponible o mostrar un mensaje si no se encuentra.
- `Link`: Se utiliza para proporcionar un enlace de regreso a la página principal.

Seguidamente se crea dentro de la carpeta `layout` un `index.js` en donde define un componente llamado `Layout` en el contexto de una aplicación web construida con `React` y `React Router`. Este componente se utiliza para establecer un diseño común, que incluye una barra de navegación, alrededor del contenido principal de la aplicación. Importa el componente `Link` de `react-router-dom`. El cual proporciona enlaces a diferentes rutas en la aplicación, lo que facilita la navegación. De la misma manera se define un componente funcional llamado `Layout`. Este componente acepta una propiedad `children`, que representa el contenido que se renderizará dentro del diseño. También se puede apreciar que `header` Contiene la barra de navegación. La barra de Navegación `<nav>`: Es una barra de navegación con estilos específicos de `Bootstrap` la cual contiene un enlace con la clase `navbar-brand` que lleva a la ruta principal `("/")` con el texto "MASCOTAS", cada uno conteniendo un enlace (`<Link>`) a las rutas `"/Home"` y `"/admin"` respectivamente.

Por otra parte en `App.js` se hace lo siguiente

- `Link`: Importa el componente `Link` de `react-router-dom` para la navegación entre páginas.
- `/App.css`: Importa un archivo CSS para los estilos de la aplicación.
- `Layout`: Importa el componente `Layout` desde el archivo `'./layout/index.js'`.
- `axios`: Importa `Axios` para realizar solicitudes HTTP.
- `useEffect`, `useState`: Importa hooks de `React` para manejar efectos y estado.
- `mostrarAlerta`: Importa una función desde `'./functions.js'`.
- `url` y `urls`: `urls` de la API para obtener mascotas y realizar solicitudes, respectivamente.
- Variables de estado para manejar información sobre mascotas, solicitud y detalles de solicitud.
- Se utiliza `useEffect` para llamar a `getMascotas` al cargar el componente.
- `getMascotas`: Hace una solicitud GET para obtener la lista de mascotas y actualiza el estado.
- `realizarSolicitud`: Hace una solicitud POST para enviar una solicitud de adopción y muestra una alerta.
- `limpiarCampos`: Limpia los campos del formulario de solicitud.

También se hace algunos arreglos en fuctions.js y en el index.js; por otra parte cabe destacar que en MascotasComponent.js se maneja lo que concierne a lo de las importaciones; el proyecto se encuentra organizada de esta manera.



2. Uso de HTML 5 y JavaScript (Se debe desarrollar una estructura ordenada, con código legible y documentado).

Se implemento HTML5 y JavaScript en el proyecto Frontend de la misma manera se hace una estructura ordenada y se valida muchos campos, se documenta el código de una manera legible

- Estructura del Proyecto: Utiliza una estructura de carpetas clara y organizada para separar el HTML, CSS y JavaScript.
- HTML5: Utiliza las nuevas etiquetas semánticas de HTML5 como `<header>`, `<nav>`, `<main>`, entre otras para una estructura más significativa. Además el HTML es accesible y cumple con las pautas de accesibilidad web.
- CSS: Implemente estilos usando hojas de estilo CSS.
- JavaScript: Organice el código JavaScript en módulos o componentes reutilizables. Utilice técnicas modernas como `async/await` para manejar operaciones asíncronas.
- Optimización: Optimice recursos (imágenes, scripts, estilos) para una carga rápida.
- Pruebas: Realice pruebas unitarias y funcionales para garantizar el correcto funcionamiento del Frontend.

Además se maneja validaciones por si se quiere buscar una mascota y no se haya registrado dirá mascota no encontrada, también para eliminar le hace una pregunta si está seguro de eliminar y para la sección de editar aparece todos los campos llenos y se editara el campo que se quiera y se guarda el cambio, también se realiza validaciones de campos vacíos y todo lo relacionado con ello

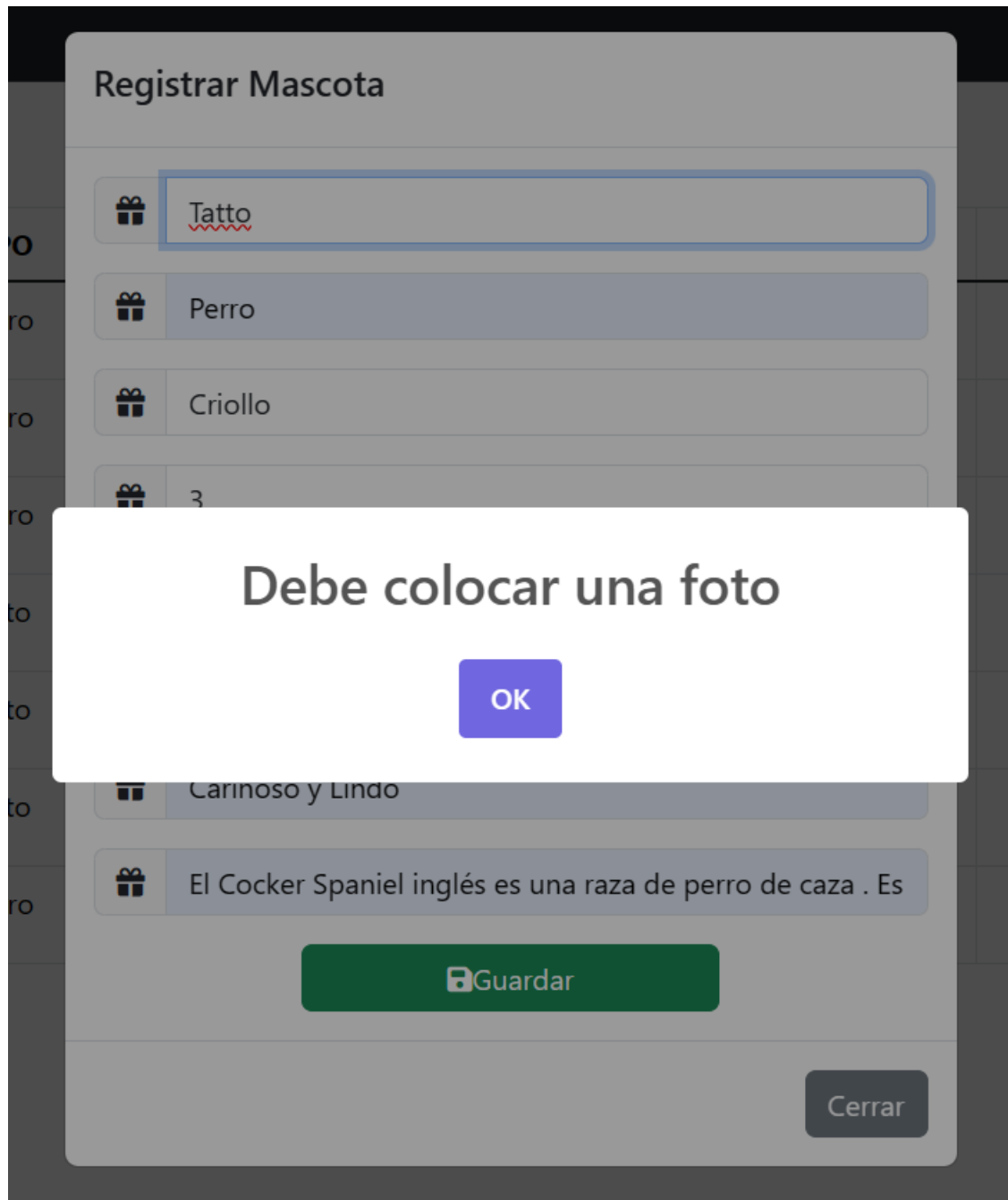
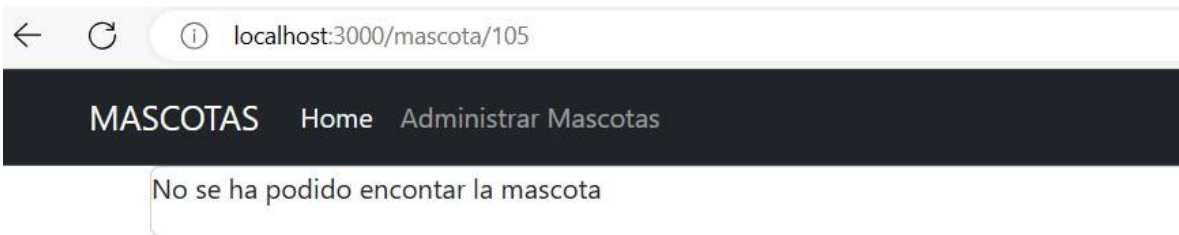
The screenshot shows the 'MASCOTAS' application interface. A modal titled 'Editar Mascota' is open, allowing editing of a pet's details. The modal contains the following fields:

- Nombre:** Shasha
- Especie:** Perro
- Raza:** Cooker English
- Edad:** 3
- Disponibile para adoptar:** (This field is highlighted in blue)
- Web:** <https://www.akc.org/wp-content/uploads/2017/11/Englis>
- Carácter:** Cariñoso y Lindo
- Descripción:** El Cocker Spaniel inglés es una raza de perro de caza . Es

At the bottom of the modal is a green button labeled 'Guardar' (Save). A 'Cerrar' (Close) button is also visible in the bottom right corner of the modal.

In the background, a table lists several pets:

#	NOMBRE	TIPO
15	Zeus	Perro
16	Mia	Perro
18	Max	Perro
24	Minina	Gato
25	Orion	Gato
26	Vainilla	Gato
28	Shasha	Perro



←

↻

localhost:3000/mascota/16

🏠

🔍

🔍

🌐

🔍

🔍

🔍

MASCOTASHomeAdministrar Mascotas

Mia



Edad: 3

Tipo: Perro

Raza: Chow chow


Estado: Disponible para adoptar

Cualidades: Elegante y obediente su edad es 3 años


El chow chow (o sencillamente chow[8]) es una raza de perro originaria del norte de China,[9][10] una de las pocas razas de perros antiguas que todavía existen hoy en día en el mundo, cuyo origen se cree que ocurrió aproximadamente hace 2.000 o 3.000 años.[11] Se cree que[12][13] fue uno de los perros nativos utilizados como modelo para el león de Fu, los guardianes tradicionales de piedra que se encuentran en las entradas de los templos y palacios budistas. Descripción [https://es.m.wikipedia.org/wiki/Chow_chow_\(raza_de_perro\)](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Chow_chow_(raza_de_perro))

Regresar


Editar Mascota




Zeus




Perro




Poodle




2




Disponible para adoptar



<https://purina.com.co/sites/default/files/2022-10/purina->



Obediente y sociable su edad es 2 años



El caniche (en inglés, poodle) es una raza canina que hast

Guardar

Cerrar



3. Estilos CSS (Uso de Bootstrap), se debe generar una interface ordenada estructurada y agradable para el usuario final.

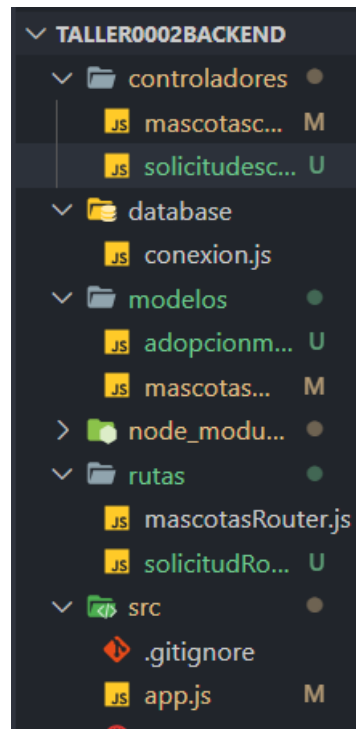
Al utilizar Bootstrap para estilos CSS en el proyecto, es importante seguir algunas buenas prácticas para garantizar una interfaz ordenada y agradable para el usuario final:

- Estructura Ordenada: Mantener el contenido dentro de contenedores y filas para un alineamiento y relleno adecuados.
- Inspección del Código: Abrir el inspector web y revisar cada bloque de código y sus elementos para asegurarse de su correcto funcionamiento.
- Uso Responsable de Media Queries: Utilizar media queries de manera selectiva para garantizar una experiencia óptima en diferentes dispositivos y tamaños de pantalla.
- Variables Personalizadas: Aprovechar las variables personalizadas de Bootstrap para realizar ajustes específicos en los estilos según las necesidades del proyecto.

Siguiendo estas prácticas, se podrá aprovechar al máximo las capacidades de Bootstrap y crear una interfaz visualmente atractiva y bien estructurada para los usuarios, se organiza de esta manera el proyecto backend y en la base de datos cabe destacar que se añadió una tabla para las solicitudes de adopción, se agrega los respectivos atributos a esa tabla y la tabla de mascotas se la pobla aún más con más atributos para la descripción de cada mascota, de la misma manera los detalles y las cualidades. Adema se establece llave primaria y foránea y todo lo que conlleva ello.

Por otra parte se puede mirar la barra de navegación donde “Home” es donde se encuentra todas las mascotas y se las podrá adoptar que se hará mediante un

formulario que pide datos basicos del solicitante que realiza la solicitud de adopción y también mirar los detalles de cada mascota.



- ▼ mascotas
 - ▼ Columns
 - 123 id (int)
 - ABC nombre (varchar(100))
 - 123 edad (int)
 - 🕒 createdAt (timestamp)
 - 🕒 updatedAt (timestamp)
 - ABC foto (varchar(1000))
 - ABC raza (varchar(100))
 - ABC cualidades (varchar(100))
 - ABC detalles (varchar(1000))
 - ABC tipo (varchar(100))
 - ABC estado (varchar(100))
 - > Constraints
 - > Foreign Keys
 - > References
 - > Triggers
 - > Indexes
 - > Partitions
- ▼ solicitudes
 - ▼ Columns
 - 123 id (int)
 - ABC nombre (varchar(255))
 - ABC telefono (varchar(255))
 - ABC correo (varchar(255))
 - 123 id_mascota (int)
 - 🕒 createdAt (datetime)
 - 🕒 updatedAt (datetime)
 - ▼ Constraints
 - PRIMARY
 - ▼ Foreign Keys
 - solicitudes_ibfk_1

Max



Edad: 3

Tipo: Perro

Raza: Samoyedo

Estado: Disponible para adoptar

Cualidades: Vivaz y fiel su edad es de 3 meses

El samoyedo (en ruso: самоедская собака) es una raza de perro originaria de Rusia. Son perros de tipo spitz que toman su nombre de los pueblos nénets o samoyedos del norte de Siberia. Descendientes de los Nenets Herding Laika, los samoyedos son animales domesticados que ayudan en el pastoreo, la caza, la protección y la tracción de trineos Descripción link : <https://es.m.wikipedia.org/wiki/Samoyedo>

Regresar

Solicitud de Adopcion



Jairo



3157677967



Jairo777@gmail.com.co

Cerrar

Guardar Solicitud

Solicitud de Adopcion



nombre



telefono



Solicitud enviada con exito

OK

+Añadir

#	NOMBRE	TIPO	RAZA	EDAD	ESTADO	EDITAR	ELIMINAR
15	Zeus	Perro	Poodle	2	Disponible para adoptar		
16	Mia	Perro	Chow chow	3	Disponible para adoptar		
18	Max	Perro	Samoyedo	3	Disponible para adoptar		
24	Minina	Gato	Persa	2	Disponible para adoptar		
25	Orion	Gato	British Shorthair	5	Disponible para adoptar		
26	Vainilla	Gato	Maine coon	4	Disponible para adoptar		