



# DOCUMENTACIÓN DE DETALLES PROGRAMACIÓN

---

**PROYECTO**

**FINAL 4o**

**semestre Año 2022**

## INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO

Nombre de Proyecto:		Proyecto Final
<b>Preparada por:</b>	Diaz, Ariadna Lopez, Federico Torena, Nahuel Vazquez, Christofer Santana, Joaquín	<b>Fecha:</b> 22/ 10 / 2022
<b>Revisado por:</b>		Fecha revisión:

### Versiones

Ver. No.	Fecha Ver.	Actualizado por:	Descripción
1.0	04/11/2022	The Boys	Sprint 4

# CONTENIDO

## INTRODUCCIÓN

<b>1. Propósito</b>	<b>3</b>
<b>2. Alcance</b>	<b>3</b>
<b>3. Requerimientos</b>	

<b>PROCESO</b>	<b>3</b>
----------------	----------

<b>1. Estética</b>	<b>4</b>
Aplicación móvil	4
Aplicación web	4
<b>2. Gestión de usuarios</b>	<b>4</b>
Aplicación móvil	4
Aplicación web	4
<b>3. Gestión de terneras y su información</b>	<b>4</b>
3.2 Gestión de terneras	4
Aplicación web	4
<b>4. Desafíos</b>	<b>5</b>
Aplicación web	

<b>CONCLUSIÓN</b>	<b>5</b>
-------------------	----------

<b>1. Reflexión</b>	<b>6</b>
---------------------	----------

# INTRODUCCIÓN

## 1. Propósito

El propósito de este documento es mostrar el avance en el área de programación, relacionado con un app web y app móvil, que cumpla con los requerimientos del cliente solicita.

## 2. Alcance

Para este proyecto, el cliente requiere de una aplicación tanto móvil como web para poder tener un registro de sus terneras, así poder tener un control de las mismas.

## 3. Requerimientos

Los requerimientos a cumplir:

### Gestión de usuarios

- Alta de usuario
- Listado de usuario
- Baja de usuario
- Modificación de usuario
- Login de usuario

### Gestión de tambo

- Crear guachera
- Listar guachera
- Eliminar guachera
- Modificar guachera
- Registrar terneras
- Listar ternera
- Eliminar ternera
- Modificar ternera
- Listado de datos históricos de enfermedad
- Carga de datos históricos de enfermedad

# PROCESO

En esta sección se muestra el proceso de cumplimiento de los requerimientos.

## 1. Estética

### *Aplicación móvil*

Para ser visualizada de la manera más amigable posible se aplicaron mocks para las distintas pantallas con las funcionalidades requeridas.

Los mocks implementados son:

- Pantalla de login: donde se puede ingresar a la aplicación ingresando nombre y contraseña
- Menú principal: donde se visualiza las distintas acciones que el usuario (según su rol) quiera realizar.
- Listado de datos históricos: permite la visualización de los datos previamente ingresados, de manera fácil y rápida
- Carga de datos históricos: permite la carga de datos de manera sencilla y rápida
- Gestión de terneras: permite la gestión de los datos relacionados con las terneras

### *Aplicación web*

El diseño de la aplicación web a modo visual está hecho, pero con sujeto a cambios para tener una mejor experiencia para el usuario y para que este más acorde a lo que se quiere y requiere.

## 2. Gestión de usuarios

### *Aplicación móvil*

Para poder ingresar a la aplicación mediante un login, la aplicación móvil consume un servicio rest, donde se ingresa los datos de ingreso (nombre de usuario y contraseña); con sus respectivas restricciones y sus permisos.

### *Aplicación web*

Este tiene dispuestos distintos tipos de usuarios con sus respectivos permisos, se tiene administradores, encargados, etc.

Cada usuario se le dispone un tipo de menú con sus respectivas funcionalidades que este tiene permitido cumplir.

También al ingresar se tiene sus especificaciones con sus permisos, tanto para verificar el usuario y la contraseña; para así tener un ambiente seguro de distinción de roles de usuarios.

## 3. Gestión de terneras y su información

### 3.2 Gestión de terneras

#### *Aplicación web*

Se tiene la funcionalidad “Alta de terneras”, que permite el ingreso de datos de una ternera con sus respectivos datos solicitados. Al diseñarse la misma, su modelo se puede reutilizar cambiando los datos y entradas para poder hacerse las funciones “Modificar

ternera” y “Eliminar ternera”, de una manera más sencilla y así aumentar la eficiencia del programado.

Se está desarrollando las funcionalidades de alimentar una ternera y guardar sus respectivos registros. La gestión de la ternera está en funcionamiento con algunos detalles; la gestión de las terneras permite la gestión de los datos de los mismos para poder tener una organización de los mismos.

#### **4. Desafíos**

A la hora de cumplir estos requerimientos, hubo desafíos que se tuvieron que resolver; desafíos tanto técnicos como de organización.

#### ***Aplicación web***

Uno de los problemas que se tuvo el equipo de programación, fue con la funcionalidad “Alta de ternera”; se trataron de varias maneras solucionar el problema porque al ser una funcionalidad de alta importancia, era altamente necesario que funcionara; además que era necesaria que estuviera completa para poder avanzar. Se trataron de varias maneras, se investigó posibles soluciones, hasta que se solucionó.

# CONCLUSIÓN

## 1. Reflexión

Al momento de enfrentarse al diseño de una aplicación tanto móvil como web, existen muchas dificultades, tanto técnicas como de información, obligando al programador a investigar. El trabajo en equipo es importante, pero enfrentarse a los desafíos de diseñar códigos en diferentes computadoras y ambientes, suele ser complicado; pero no quiere decir imposible. Es necesario tener buena comunicación.