

De qué va el proyecto

El proyecto va sobre una clínica veterinaria que nos han pedido un software para controlar mejor a sus pacientes, otras cosas y que los dueños de mascotas puedan ver el lo que tenía su mascota y medicación o pedir cita.

Mejorada redacción por chapgpt

Estamos desarrollando un software para una clínica veterinaria, con el objetivo de mejorar la gestión de sus pacientes y facilitar la comunicación con los dueños de las mascotas. Este sistema permitirá:

Registrar y controlar el historial clínico de cada mascota.

Gestionar tratamientos y medicación.

Brindar acceso a los propietarios para que puedan:

Consultar el estado de salud de su mascota.

Ver las consultas anteriores y la medicación indicada.

Solicitar citas de forma rápida y sencilla.

Software utilizado para programar visual studio y el lenguaje es Java

GrupoPr 1

Jefe de Grupo 1 Juan VerdeGay Moreno

José parejo, Jordi Marquez, Towaiba: Creación completa de la clase Veterinario.

Alejandro Caparrós, Alejandro Braojos: Creación de ficha médica e interfaz gráfico de Veterinario

GrupoPr 2

Jefe de Grupo 2 Pablo cazorla

Ale: Investigación y diseño de la estructura básica de la clase Cliente y Mascota.

Duración: 2 día (día 1 y 2)

Tareas: Definir atributos y constructor de la clase.

Fran: Implementación de los métodos de la clase Cliente y Mascota y pruebas de la interfaz gráfica. (por ejemplo, getters, setters).

Duración: 3 día (día 3, 4 y 5)

Tareas: Crear los métodos de acceso a los atributos (getters/setters).

Probar la funcionalidad de la GUI, asegurándose de que los campos de entrada y los botones funcionen.

Yesser: Pruebas unitarias para la clase Cliente y Mascota.

Duración: 3 día (día 6 , 7 y 8)

Tareas: Escribir y ejecutar pruebas para verificar el funcionamiento de los métodos de la clase.

Harry: Integración y documentación del código de la clase Cliente y Mascota.

Duración: 2 día (día 9 ,10)

Tareas: Documentar el código, asegurarse de que todo funcione y agregar comentarios explicativos.

Esta parte estará para el 5 de mayo.

Grupo 3

Jefe de Grupo 3 Manuel Pozo

Rafa: Investigación y diseño de la estructura básica de la clase Auxiliar.

Duración: 2 día (día 1 y 2)

Tareas: Definir atributos y constructor de la clase.

Jesus: Implementación de los métodos de la clase Auxiliar y pruebas de la interfaz gráfica. (por ejemplo, getters, setters).

Duración: 3 día (día 3, 4 y 5)

Tareas: Crear los métodos de acceso a los atributos (getters/setters).

Probar la funcionalidad de la GUI, asegurándose de que los campos de entrada y los botones funcionen.

Luismi: Pruebas unitarias, integración y documentación del código para la clase Auxiliar.

Duración: 3 día (día 6 , 7 y 8)

Tareas: Escribir y ejecutar pruebas para verificar el funcionamiento de los métodos de la clase.

Esta parte estará para el 5 de mayo.

Grupo Base de datos

Jefe de Grupo de base de datos Lola Avila

Alejandro Beltran

Raquel Romero

Esther Ruíz