

TECNOLÓGICO DE MONTERREY  
CAMPUS SINALOA

Find your pet

Por:

Juan Pablo Bernal Lafarga, #A01742342

Jorge Raúl Rocha López, #A01740816

Paola Enríquez Reyes, #A01741055

Betania Vázquez Miranda, #A01740752

Programación orientada a objetos (Grupo #832)

Prof. Juan Manuel Campos Sandoval.

03 de Diciembre del 2021.

## FIND YOUR PET:

- 1) Nombre del proyecto: For Your Pet (FYP).
- 2) Objetivo: Se busca facilitar el registro de datos sobre la mascota en cuestión y así agilizar el proceso para las veterinarias cuando se atienda al usuario. Además de que nuestra aplicación quiere lograr una asociación con veterinarias conocidas en nuestra ciudad para que puedan subir información y anuncios sobre paquetes de vacunas, productos de limpieza, ropa y en caso de que haya, promociones del “grooming dog”. Por otro lado también se busca utilizar la información de la base de datos para ayudar en caso de que una mascota se extravíe, dándose a conocer sobre la desaparición a usuarios y veterinarias.
- 3) ¿En qué consiste el sistema de altas, bajas y cambios en su proyecto?

Altas: Registro de mascotas en la base de datos (nombre, raza, especie, fecha de registro, matrícula y estatus). También, registro de desaparición de mascotas (en este se usarán los datos antes registrados.. Registro del responsable de la mascota con nombre del dueño, ciudad de residencia, fecha de registro y número telefónico.

Bajas: Se borra la publicación de desaparición cuando el dueño indica que su mascota ha sido encontrada. También, cuando algún usuario da de baja su cuenta.

Cambios: Cambio de información en el número de contacto, estado de la mascota e información promocional de las veterinarias.
- 4) ¿Hay proyectos o aplicaciones parecidos? El proyecto más parecido es el registro nacional de personas extraviadas o desaparecidas (RNPED), nuestro proyecto busca hacer algo así pero enfocado específicamente a mascotas desaparecidas en la ciudad.
- 5) ¿Cuál sería el elemento de originalidad en él? Nuestro proyecto es algo que no se ha intentado antes con este enfoque, por lo que es algo nuevo y sin alternativas parecidas. Conocemos que es de alguna forma para un nicho de la población, pero es una alternativa con la que se puede tener por lo menos registro de las mascotas.
- 6) ¿Para qué usuarios va dirigido? Está dirigido para personas que tengan mascotas, además de si estas están desaparecidas en Culiacán y quieran encontrarlas.

- 7) Describe un primer esbozo de los archivos de texto que se usarán en él y los campos (columnas) que podrán contener:

Pues podría haber algunas columnas que contengan la información del id único de cada una de las mascotas, otra columna para el especie o tipo de animal que tiene la persona, otra columna para el nombre del animal, otra columna para la edad de dicha mascota, otra columna para la raza de la mascota, otra para el esquema de la vacunación de la mascota, otra columna para la fecha de registro, otra columna para el nombre del dueño, otra columna con información del dueño, y finalmente una columna con el estado de la mascota; es decir si se encuentra reportado como perdido o está con su familia.

Un ejemplo sería algo así :

Registro de Usuarios:

Jorge Raúl Rocha Culiacán	03/12/2021	6677472375
Paola Enriquez Reyes Culiacán	03/12/2021	6671058164
Juan Pablo Bernal Culiacán	03/12/2021	6671256266
Betania Vázquez Culiacán	03/12/2021	6671237689

Registro de Mascotas:

000001 Coki	Perro	Pug	03/12/2021	enfermo
000002 Kumo	Gato	Egipcio	03/12/2021	desaparecido

- 8) Imagina el menú o los menús de tu aplicación: Nuestra aplicación tendría un menú principal en donde aparecerán las opciones de: Registro de mascota, Registro de usuarios, ver mascotas desaparecidas, cambio de información, borrar información y salir . En la primera opción se te despliega para que ingreses la información acerca de tu mascota. En la segunda opción se despliega para que el usuario pueda poner la información correspondiente. La opción de ver mascotas busca en el registro de mascotas la palabra “desaparecido” y despliega cada uno de las mascotas desaparecidas. La opción de cambio de información despliega otro menú en donde permite cambiar el número de teléfono y cambiar el estatus del registro de mascotas. La opción de borrar usuario permite borrar la información en el registro de usuarios. Finalmente la opción de salir simplemente termina con el programa.

```
-----MENÚ FYP-----
1) Registro de mascota
2) Registro de usuario
3) Ver mascotas desaparecidas
4) Cambio de informacion
5) Borrar usuario
6) Salir
-----
Entra tu opción: 
```

- 9) ¿Qué es una clase en C++? Una clase es un tipo de dato personalizado, en C++ los tipos de datos nativos son clases. Básicamente una clase crea una consistencia lógica que define una relación entre sus miembros (varias variables). Cuando se declara una variable de una clase, se está creando un objeto. Y es posible que se divida en dos partes: una privada que es donde se tienen detalles de la implementación y la parte pública en donde se encuentra la interfaz.
- 10) ¿Qué es un diagrama UML? Un diagrama UML es una representación gráfica que es utilizada a la hora de querer hacer proyecto como en este caso un programa y ha sido adaptado para representar la estructura de aplicaciones y documentación de software. El diagrama UML más utilizado es el de clases el cual consiste en mapear la estructura del sistema desplegando las clases con sus atributos, operaciones y relaciones con los objetos.
- 11) ¿Cuáles serían las clases que utilizarías en tu proyecto? Realizar los diagramas UML respectivos.

Pues le deberíamos de asignar una serie de llaves o combinaciones a cada una de las mascotas, para que sea el identificador de los atributos (mascotas y sus características) en la base de datos, pero las clases serían las mascotas.

Diagrama UML:

## <<Mascotas>>

- + nombreMascotas: string
- + especie: string
- + fecha\_reg: string
- + estatus: string
- + Id: int