



PawShelter

Jorge Vázquez Espinosa

Curso 2023-2024

CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web

2º Curso



Índice

Índice.....	2
Introducción.....	3
Identificación de las necesidades del proyecto.....	4
Stack Tecnológico.....	5



Introducción

El proyecto consiste en unir las funciones de una protectora de animales y de una guardería para mascotas, pudiendo tanto añadir mascotas a la lista de adopción como brindar a los dueños de mascotas la posibilidad de dejarlas en la guardería durante un tiempo en el que ellos no puedan cuidarlas. permitiendo a los usuarios registrarse y acceder a un entorno donde podrán buscar mascotas disponibles para adopción. También permitirá a dueños de mascotas rellenar un breve formulario con sus datos y los de su mascota, para que durante unas dos, esta reciba cuidados en la guardería mientras que el dueño no puede cuidarla.



Identificación de las necesidades del proyecto

RF01. Registro y login para usuarios.

- Posibilidad de dar de alta usuarios nuevos
- Posibilidad de que los usuarios accedan a su cuenta

RF02. Los usuarios podrán adoptar una nueva mascota.

- Los usuarios tendrán la opción en el listado de mascotas, de adoptar una mascota.

RF03. Los voluntarios podrán loguearse y tendrán acceso a la guardería y el centro de adopción para cuidar de las mascotas de ahí.

- Los usuarios que hayan sido dados de alta como voluntarios tendrán acceso a otras vistas como el listado de mascotas en la guardería.
- Estos usuarios tendrán opciones distintas a los usuarios corrientes como cuidadores de mascotas.

RF04. Se podrá ver listas de las mascotas disponibles para la adopción.

- Los usuarios no registrados podrán ver este listado pero no podrán hacer nada en él

RF05. El administrador podrá sacar un listado de los voluntarios que pueden ser asignados a una mascota.

- En el listado de las mascotas de la guardería, tendrá un desplegable para poder asignar a un voluntario a la mascota.

RF06. Añadir nuevas mascotas, modificar las existentes y eliminarlas.

- El administrador podrá añadir mascotas a cualquiera de los dos listados.
- El administrador podrá cambiar los datos de una mascota.
- El administrador podrá eliminar una mascota en caso de que haya sido adoptada o su tiempo en la guardería expire.



Stack Tecnológico

Frontend: Angular

Backend: JAVA con Spring Boot

Estilo: CSS

Base de Datos: Inicialmente H2, luego se migrará a MySql

Autenticación: JSON Web Tokens (JWT)

Herramientas de Desarrollo: Git para control de versiones, GitHub para colaboración

Herramientas para el Despliegue: AWS o Docker (Por determinar)