**Cómprame la Vaca**

**Documento de Evidencias de Avance**

Miguel Felipe Beltrán Sánchez

Andrés Felipe Gutiérrez Rivera

William Bernardo Mora Ramos

Jhon Alexander Bravo Benavides

**Profesor:**

Oscar Jobany Gomez Ochoa

**Ingeniería de Software II**

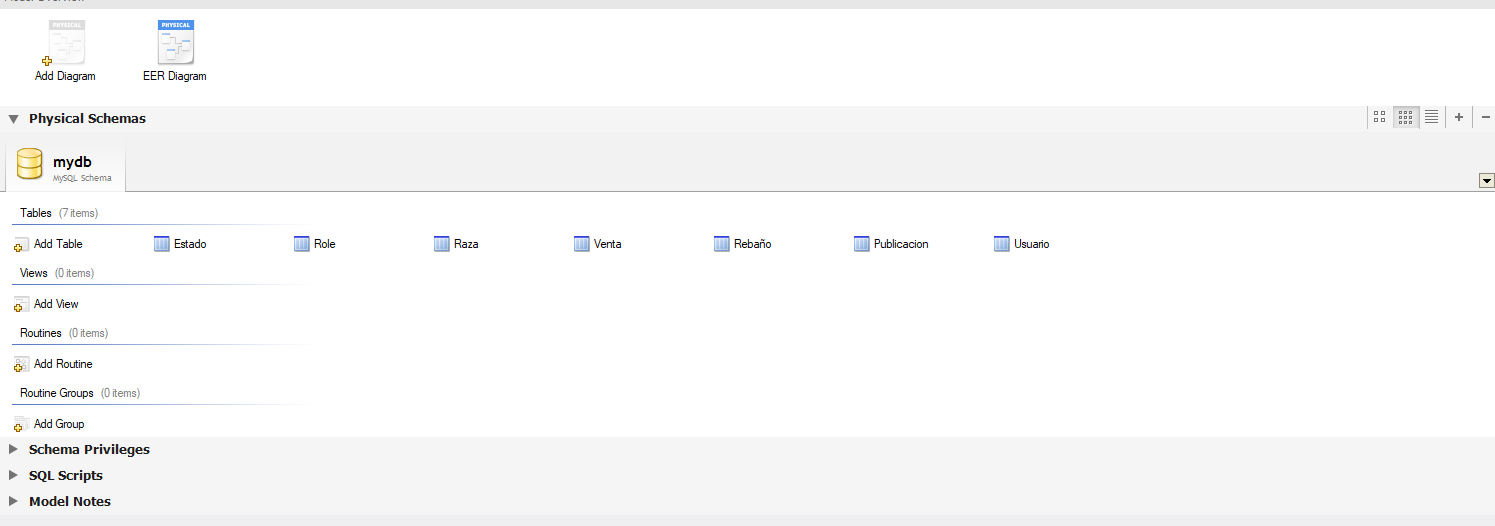
Universidad de Cundinamarca

Facatativá

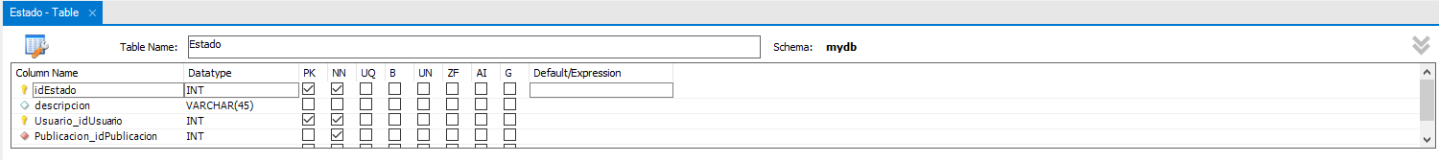
3 de septiembre de 2022

1. Frontend
2. Base de Datos

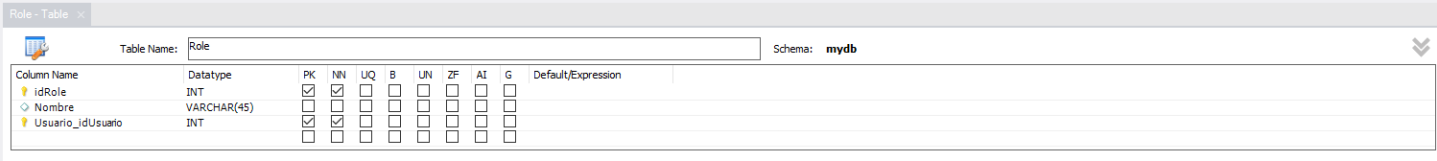
* Creación de la base de datos que conectaremos eventualmente en nuestro proyecto.



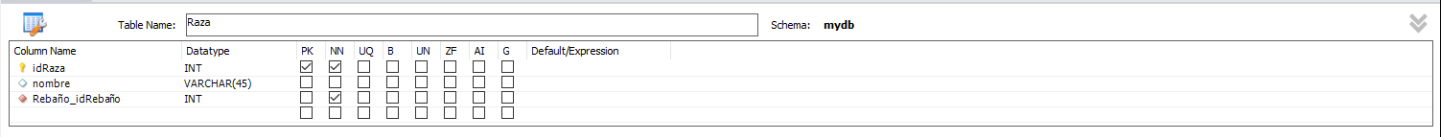
* Tabla de estado (Donde se almacena el estado de cada usuario y publicación)



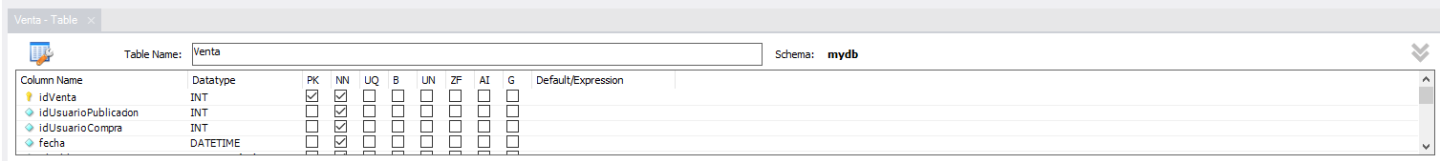
* Tabla Role de Usuario (Donde se guardan cada usuario y su respectivo id)



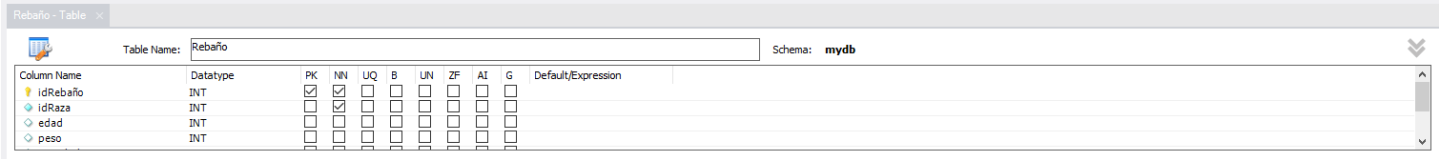
* Tabla Raza (Donde se guardan los nombres de cada raza del ganado)

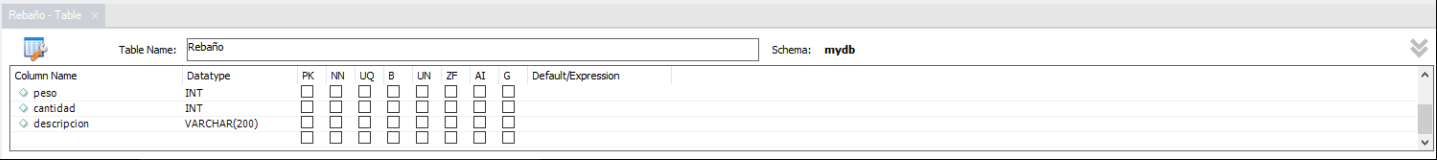


* Tabla de venta (Donde guardamos cada registro de venta)

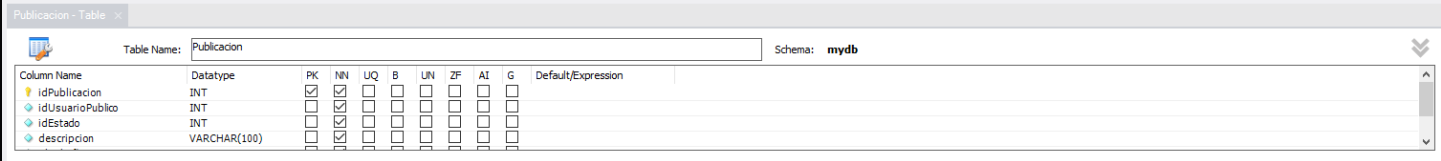


* Tabla de Rebaño (Donde guardamos cada dato del ganado, datos básicos como edad y peso, también la cantidad de disponibilidad y la descripción)

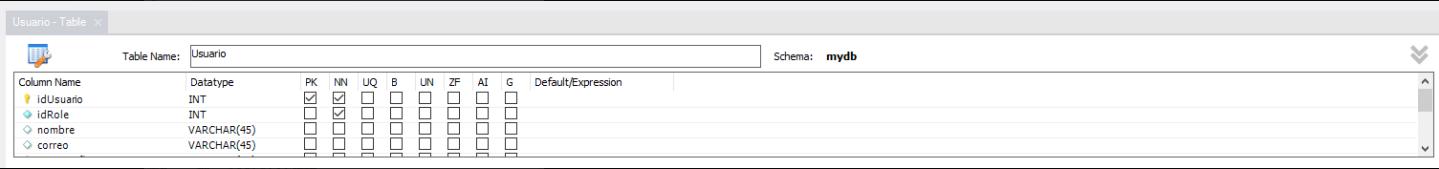




* Tabla de publicación (Donde guardamos el registro de todas las publicaciones)

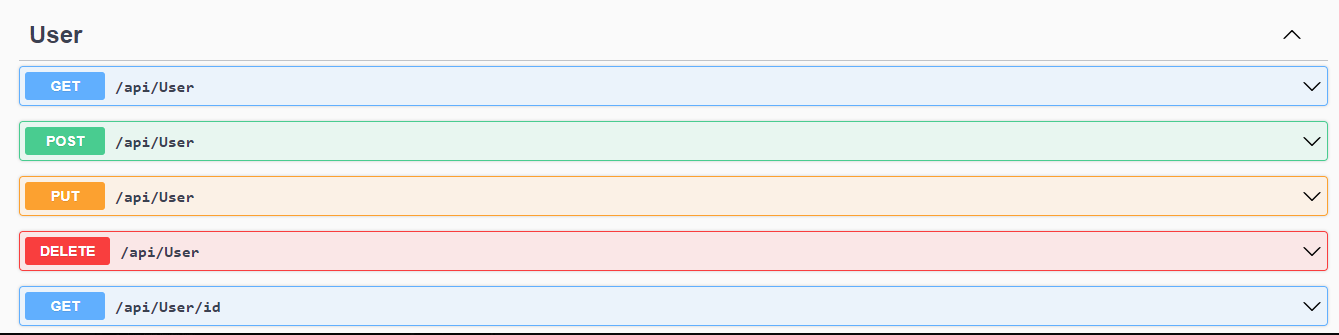


* Tabla de usuario (Donde guardamos los datos de los usuarios)

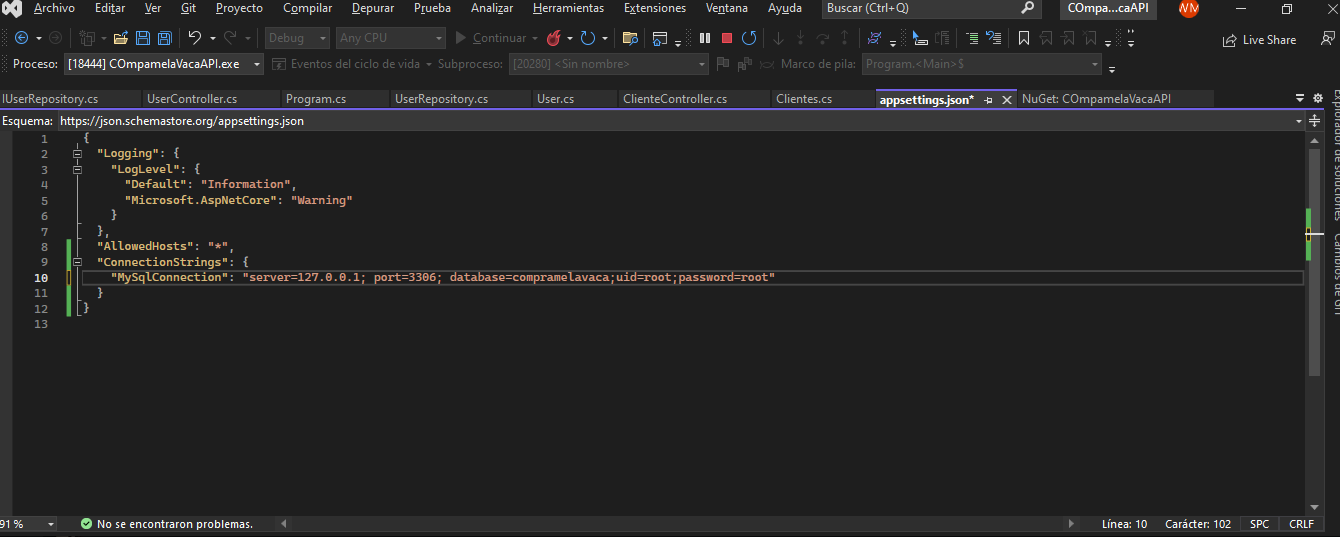


1. API

* API Interface -> recoger datos, colocar datos, actualizar, borrar, filtrar por id de usuario



* Conexión a la base de datos, servidor y puerto locales.



* API code -> recoger datos, colocar datos, actualizar, borrar, filtrar por id de usuario.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

* Iniciar la conexión a la base de datos por código, para actualización de datos.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente