

|                           |   |              |  |
|---------------------------|---|--------------|--|
| <b>CURSO</b>              | DESARROLLO DE APLICACIONES FULL STACK, JAVA EE + ANGULAR JS |              |  |
| <b>NOMBRE COMPLETO:</b>   |   |              |  |
| <b>FECHA REALIZACIÓN:</b> |   | <b>NIF:</b>  |  |
| <b>FIRMA:</b>             |   | <b>NOTA:</b> |  |

La nota del curso tiene que ser mayor a 8 para considerarse APTO

Se desea realizar una aplicación web que se encargue de realizar la gestión de venta de mascotas. El acceso a dicha aplicación podrá ser realizada por un único administrador y por una serie de usuarios.

El acceso a la aplicación tanto por el usuario como por el administrador será realizado mediante un username y una contraseña. El username solo admitirá caracteres en minúscula (máximo de 6 caracteres) y la contraseña podrá admitir caracteres mayúsculas y minúsculas así como números, todo entre 6 y 12 caracteres.

Una vez logueado correctamente el administrador, le permitirá realizar operaciones como:

- Dar de alta un usuario a la aplicación
- Dar de baja un usuario en la aplicación
- Modificar datos de un usuario
- Listado de los datos de los usuarios a la aplicación.
- Dar de alta una mascota ( id, nombre, tipo, precio)
- Modificar datos de mascota.

De los usuarios de la aplicación utilizaremos como datos:

- Nombre y apellido
- Teléfono de contacto
- Username y contraseña.

La entrada de un usuario en la aplicación consistirá en interaccionar con la aplicación la cual tendrá como finalidad realizar la el proceso de venta de una mascota.

Una vez registrado el usuario correctamente, el usuario podrá visualizar el listado de mascotas disponibles visualizando todos los datos de la misma.

Una vez elegida la mascota, el usuario podrá realizar las siguientes operaciones:

- **Vender la mascota.**- El usuario debe introducir el dni del comprador de la mascota. Si ya se encuentra registrado se procederá a la venta y sino se procederá a registrar al comprador en el sistema. Los datos del registro serán: DNI, nombre (solo caracteres), apellido (solo caracteres), dirección, localidad, correo electrónico ( verificar correo bien escrito) y teléfono de contacto (verificar teléfono bien escrito); todos los campos son obligatorios. La información del comprador será utilizada para posteriormente poder realizar envíos de publicidad.
- **Informe por tipo de mascota.**- Para ayudar al usuario en la venta, el usuario dispondrá de esta opción para filtrar el listado de mascotas por su tipo.
- **Histórico de ventas.** Además de las ventas realizadas deberá aparecer la suma total de las ventas.
- **Cerrar aplicación.**

La aplicación será realizada utilizando html y hojas de estilo para su maquetación (podrás valerte de frameworks como bootstrap) y realizando validaciones síncronas y asíncronas de los datos de los formularios mediante angular en la parte front-end de todos los formularios de la aplicación.

La parte de back-end será realizada mediante Spring con uso de persistencia de datos para la manipulación de datos en la base de datos.

Toda la información manipulada será almacenada en la base de datos, siendo realizado previamente el diseño de la base de datos. Para posibles versiones futuras mantener la aplicación en un repositorio Git.

\*Se valorará de manera positiva todas aquellas mejoras aportadas por el alumno/a.

|  |
|--|
| <b>FIRMA:</b>                            |
| <br><br><br><br><br><br><br><br><br><br> |
| <b>FECHA:</b>                            |
| <br>                                     |