Acerca De:

-Carlos Andres Pardo Salinas

-Mattias Henao Ricaurte

Proyecto Versión 1.00 ( Proyecto de Veterinaria)

Usuario: Pogo

Clave: 123

Introducción:

En este proyecto se desarrolló desde la herramienta de trabajo ECLIPSE, en el cual se busca plasmar la idea de una veterinaria en la que se disponen de diferentes opciones para registrar y mantener un control de las diferentes mascotas que se puedan llega a intervenir en la veterinaria.

Esto con el fin de poder dar una forma más práctica y sencilla a todos los usuarios que lleguen a necesitar del producto alguna vez, que desde la practicidad de su manejo se hace óptimo y rápido para su uso.

El programa cuenta con una acceso, mediante una serie de paneles gráficos que mediante su funcionalidad hacen posible el ingreso al programa, esto controlado y desarrollado para que el usuario quede registrado y pueda digitar su id y contraseña para acceder y navegar en el producto.

Dentro de la aplicación, se permite registrar dueños de las mismas mascotas, además de mostrar sus facturas e historias clínicas que se le realicen a cada mascota del complejo que permitiría el control óptimo y seguro de cada ítem que tenga relación con la mascota intervenida en la veterinaria.

Toda la aplicación se desarrolló con la idea de aplicar toda la base de programación orientada a objetos y control dinámico de paneles gráficos desde el manejo de archivos planos, que dentro de este programa permiten el almacenamiento de cada dato que se ingrese y consulte así mismo.

Índice:

* Carpeta Base del proyecto: Proyectov1

- Paquetes Java:

-Controlador:

-Clase Java: LMascota

+Esta clase permite almacenar y desarrollar los diferentes procedimientos que están incluidos en la aplicación.

El primer procedimiento es el de Ingresar, este es el que permite hacer el registro de la mascota a partir de sus datos básicos, nombre, raza y edad.

El otro procedimiento es Consultar, este permite hacer la búsqueda de las mascotas que han sido ingresadas al sistema.

-Modelo:

-Clase Java: Mascota

+Esta clase es donde se crea el constructor y los métodos getter y setter para que la clase pueda ser funcional en cada parte de la aplicación.

-Vista:

-Clase Java: Login

+Esta clase es la que implementa todos los elementos gráficos y de funcionalidad, donde se crean todos los frames que permiten al usuario ver la aplicación por pantalla, también incluye los botones que hacen que la aplicación que ingrese o salga respectivamente.

-Clase Java: Principal

+En esta clase es donde se implementan los diferentes paneles gráficos que permiten desarrollar los procedimientos que permite la aplicación (ingresar, consultar, etc...), esto mediante los mismos frames y menús que se implementan desde la parte gráfica.

-Clase Java: Main

+ Esta clase main, es la que permite al programa iniciarse desde la aplicación y ejecutar todo su proceso.

Conclusión:

Para concluir con este trabajo, mostramos todas las funcionalidades y como estas han sido desarrolladas e implementadas en cada parte de la aplicación, para ver como cada parte se une a la otra y evidenciar el manejo de paneles gráficos y programación orientada a objetos en una misma aplicación, además de hacer uso del manejo de archivos planos para el almacenamiento de datos y funcionalidad dentro de la aplicación haciendo practica de todo lo hecho en clase.