



Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Titulo del proyecto:

Nombres del desarrollador:

Roberto Velez Flores

Nombre de la materia:

Programación avanzada

Fecha de entrega: 16 de
marzo de 2025

Introducción:

Sistema de gestión de albergue para animales sin hogar en donde uno puede agregar al sistema un animal al que será adoptado o quiera adoptar, poder donar alimentos y dinero al servicio médico veterinario.

¿Por qué es importante?

Es importante pues hace muchos años los humanos hemos domesticado ciertos animales y hoy en la actualidad esos animales que fueron domesticados están abandonados y en la naturaleza donde es más salvaje lo probable es que no sobrevivan debido a la domesticación, no es justo darles la espalda y que mejor que tratar de darles hogar, salud y alimento y ver la manera de que alguien los adopte.

¿Qué problema social busca resolver?

Socialmente se busca la reducción de animales callejeros en mal estado que llegan a atacar civiles o transmitir enfermedades, con este proyecto es posible reducir la cantidad de animales en las calles y darles un mejor trato logrando que no se transmitan enfermedades mortales a los humanos y así todos ganan.

Los objetivos generales y específicos son:

- *Poder hacer un sistema donde uno pueda registrar animales que haya encontrado en la calle y que también te permita poder adoptar.

- *Hacer que se pueda donar dinero.

- *Hacer que se puedan donar artículos, como juguetes, cobijas, cama para los animales.

- *Realizar una búsqueda avanzada por filtros por razas, edad, etc.

Alcance del proyecto

Interfaz que inicia con el registro

- *Registrar (nombre, edad, género, contraseña, rol): Generara su ventana donde se pedirá registrarse con nombre, edad, género con el fin de saber si es autentica la persona y también dependerá si es usuario común o trabajador la contraseña que se le asignara para los usuarios comunes solo se requerirá de 5 dígitos mientras que los trabajadores requerirán de 8 dígitos para ingresar y sus contraseñas estarán vinculadas con sus nombres.

Después del registro autentico emergerá una ventana donde se le dará las siguientes opciones al usuario común:

- *Registrar animal (nombre de animal, raza, tamaño, genero): Emergerá una ventana para registrar al animal con un nombre que poner, raza, tamaño, genero.

- *Donar dinero (cantidad, forma de pago): Una ventana donde se podrá escribir la cantidad que se donara y una opción de la forma en que se pagara

*Donar artículos (nombre del producto, cantidad, tamaño): Una ventana donde el usuario común podrá donar artículos escribiendo el nombre, cantidad y tamaño.

En caso de que ingresara un trabajador podrá gestionar varias cosas del albergue como lo son:

*Gestión de almacenamiento (producto, cantidad, tamaño): Una ventana que mostrara el listado de todo lo donado en productos en donde es posible eliminar producto que se haya usado.

*Lista de animales (nombre del animal, raza, tamaño, genero): Una ventana mostrara el listado de todas los animales que se han registrado en el albergue

* Gestión de cuenta (cantidad, forma de pago): Una ventana que mostrara en lista todo el dinero donado.

*Animal Adoptado (nombre del animal, raza, tamaño, genero, quitar animal): Una ventana donde dejara que en el listado de animales registrados al ser adoptados se podrán quitar del listado que se encuentran.

*Limitaciones o restricciones del proyecto (tecnologías, de tiempo, etc)

*Beneficiarios o usuarios finales del sistema.

Personas que quieren ayudar a la causa podrían recibir regalos gracias a sus acciones benéficas y trabajadores que llevaran una experiencia a lo largo del tiempo.

Requerimientos del Sistema

Requerimientos Funcionales: Lista de funcionalidades que el sistema debe tener (por ejemplo, registro de usuarios, autenticación, generación de reportes, etc.).

*Registro de usuarios

*Registro de clientes

*Registro de animales

*Registro de almacén

*Registro de donaciones

*Cuenta

*Almacén

*Sistema de adopción

*Autenticado de usuario o trabajador

Requerimientos No Funcionales: Aspectos como rendimiento, seguridad, usabilidad, etc.

*Se requiere de una contraseña para poder acceder y dependiendo el rol la contraseña se vuelve más larga o más corta

Diagrama LMS

***Clase registrar:**

Se ocupara como la principal para acceder al sistema, en donde se le darán los atributos de poder escribir nombre, edad, género, contraseña y rol, donde se definirá una forma de autenticidad con condicionales donde se verificara si el nombre y los datos están relacionados a la contraseña que fue asignada

***Clase trabajador:**

El trabajador tendrá la posibilidad de acceder a todas las listas de información de productos, donaciones, de la cuenta del albergue, de los animales y poder gestionarlas además de que podrá quitar animales que hayan sido adoptados.

***Clase usuario:**

El usuario puede realizar rescates de animales y registrarlos en el albergue con un nombre para identificarlo, la raza que es, el tamaño y el género, también tendrán la oportunidad de poder apoyar al albergue con donaciones tanto de dinero como de artículos que puedan regalar

***Clase almacenamiento:**

El almacenamiento es donde estará la lista de todo lo donado el nombre del producto, cantidad y se mostrara cuanta capacidad llega a tener y la capacidad de que el trabajador pueda eliminar productos que se han utilizado. Y que se pueda mostrar la lista.

***Clase lista animal:**

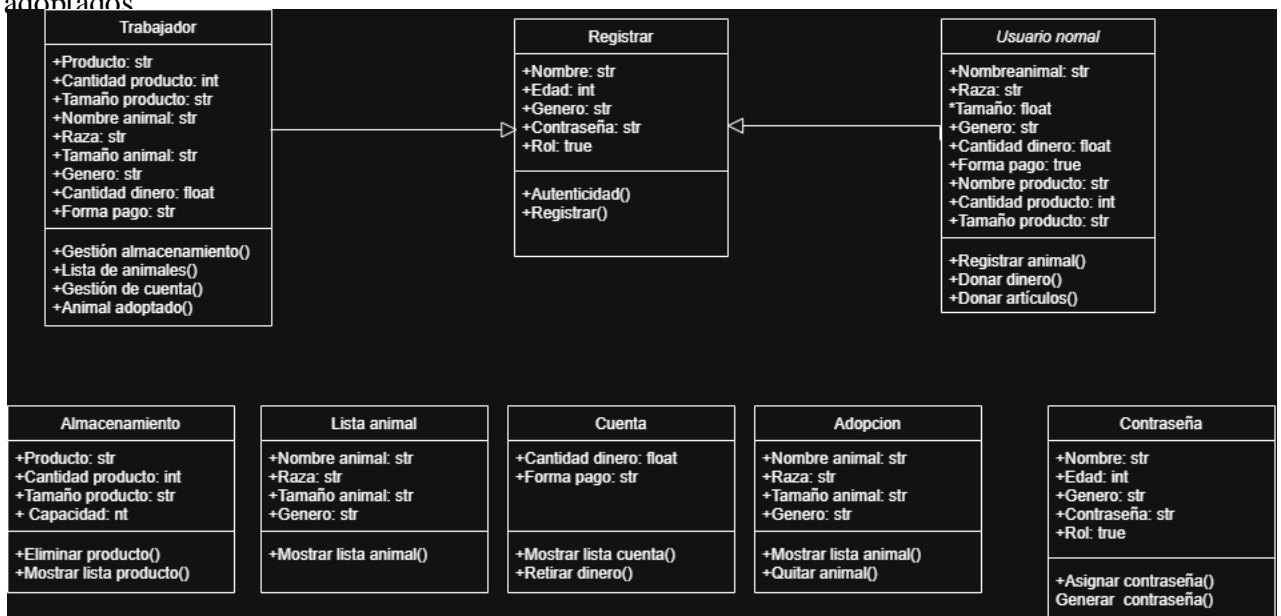
Tendrá los datos del animal como nombre, raza, tamaño, género y hacer que permita mostrar una lista.

***Clase cuenta:**

Tendrá de especificación la cantidad de dinero recaudada, la forma que se pagara que puede ser a tarjeta de crédito o efectivo y que deje mostrar la cuenta en qué estado se encuentra y poder retirar dinero

***Clase adopción:**

En esta clase estarán los datos de los animales que se encuentran en la lista con sus características y que permitirá poder eliminar de la lista a aquellos animales que fueron adoptados



Tecnologías a utilizar

- *Lenguaje de programación (Python o Java)

Python

- *Frameworks o librerías que se utilizaran

Tkinter

- *Herramientas de desarrollo (IDE, gestor de bases de datos, etc).

Pandas, Matplotlib

Conclusión:

Se espera que con el proyecto presentado se logre la reducción y cuidado de los animales en situación de calle

- *Reflexión sobre el impacto social que se busca generar.

En esta sociedad los animales que hemos domesticado han sido una gran compañía a lo largo de nuestra historia y hoy en día se encuentran en las ciudades sin un hogar estando en condiciones que les hacen tener enfermedades, llegando a morir y contagiar a otros animales o humanos, si podemos hacer un albergue donde se puedan quedar los animales en situación de calle y que la gente pueda adoptarlos, que reciban atención medica, puedan donar productos las personas, así podríamos que los animales tengan un trato digno y evitamos enfermedades.

Github:

<https://github.com/RVF2325/PrograADVRV>