

Documentación

Proyecto Caninis



Rayco Machin Perez

Caldera, 123
35550 San Bartolomé (Las Palmas)

Índice

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| Introducción al documento | 3 |
| Presentación y experiencia | 3 |
| Análisis de factibilidad | 3 |
| Estudio de Factibilidad | 3 |
| Análisis de requerimientos | 3 |
| Introducción | 3 |
| Requerimientos | 4 |
| Tiempo de desarrollo | 5 |
| Diseño del sistema | 6 |
| Diseño visual | 6 |
| Diseño base de datos SQL | 7 |
| Implementación | 8 |
| Lenguajes a utilizar | 9 |
| Tecnologías a utilizar | 9 |
| Validación y pruebas | 10 |
| Pruebas en local | 10 |
| Pruebas del cliente | 10 |
| Mantenimiento | 11 |
| Tipo de mantenimiento | 11 |
| Nuevas versiones | 11 |



Introducción al documento

Presentación y experiencia

Este proyecto estará a cargo de Rayco Machin Pérez, un alumno recientemente titulado en los grados superiores de ASIR y DAW, con experiencia telemática y presencial en varias empresas en forma de prácticas. Algunos de los proyectos realizados por el susodicho podrán revisarse en su github personal. Enlace: <https://github.com/Rayco-MP>

Análisis de factibilidad

Estudio de Factibilidad

El cliente está interesado en la creación de un software para la correcta gestión de un hotel canino, el cual también ofrece algunos servicios de peluquería.


Existen en el mercado diferentes software para la gestión de un hotel, pero el cliente quiere un software personalizado para su negocio, que estos software no cubren con los servicios que ofrece de peluquería. Para tener cubiertas todas sus necesidades el cliente necesitaría de dos software, lo que incrementa el precio y se sale de los límites que el cliente está dispuesto a pagar.

Análisis de requerimientos

Introducción

La aplicación Caninis consistirá en la creación de un sistema de gestión de un hotel canino, el cual, también ofrecerá a sus clientes la posibilidad de utilizar un sistema de peluquería. La aplicación será para el uso privado del cliente, de modo que se utilizara de puertas para adentro.

Esta aplicación servirá para modernizar el sistema de reservas del cual dispone el cliente, de modo que no sólo tenga un control sobre las citas, sino que pueda tener un control sobre sus clientes y los animales que estos tienen, con intención de poder ofrecer correctamente promociones o descuentos a clientes con mucha antigüedad. La aplicación también se utilizará para listar correctamente todas las estancias de las que se disponen, así como las diferentes dietas que se ofrecen a los clientes.



La aplicación también tendrá que controlar el sistema de citas para la peluquería que ofrece el cliente. De modo que de forma fácil el cliente pueda elegir si se quiere realizar una reserva o una cita .

Requerimientos

La aplicación utilizará un sistema de login para los empleados, para controlar que empleado ha realizado o no las reservas o citas entrantes y evitar que personal no autorizado pueda acceder a los datos de la aplicación sin permiso.

Los usuarios de la aplicación deberán poder crear de forma sencilla y rápida nuevos clientes, editar los datos de los clientes de los que se disponga en ese momento, acceder a la información de estos clientes de forma individual en caso de que se necesite comprobar la información dada, además de la opción de borrar los clientes que se desee.

Independientemente de esto, los usuarios también tendrán que poder crear entradas de nuevas mascotas en el sistema, mascotas que irán asociadas a un cliente. Además de poder crear las mascotas, se deberá poder editar los datos de estas, así como la opción de ver sus datos y la opción de eliminar una mascota del sistema.

Los usuarios contarán con un sistema de reservas en el que podrán especificar el día en el que se pidió la reserva, el día y la hora de entrada y de salida de la mascota, así como la propia mascota, la dieta que llevará la mascota durante su estancia y su correspondiente estancia.

Los usuarios también podrán crear nuevas dietas, editar las dietas creadas y acceder a los datos de las dietas disponibles, así como la opción de eliminar una dieta que ya no se utilice o que no se usa.

Para el control de las estancias, los usuarios podrán editar los datos de las estancias de las que disponen, así como la opción de añadir y borrar una estancia en caso de reforma.

Igual que con el sistema de reserva, los usuarios de la aplicación contarán con un sistema de citas en las que podrán guardar el día que se realizará la cita, la hora de inicio y de fin de la cita, así como la mascota a la que se le realizará el servicio. Así pues los usuarios también podrán controlar los distintos servicios que ofrecen, ya que dispondrán de la posibilidad de crear nuestros servicios, editar servicios ya existentes, ver las información de estos servicios y la posibilidad de borrar los servicios menos utilizados.

Destacar que en cada uno de estos apartados de los que el usuario podrá hacer uso, dispondrá de la posibilidad de sacar un pdf con todos los datos correspondientes a esa sección.

Tiempo de desarrollo

Estimación de tiempo que se tardará en realizar este proyecto, así como el precio aproximado de la aplicación.

Tendremos en cuenta los distintos apartados de los que dispondrá el proyecto y por los que tendremos que pasar, así como la dificultad de cada uno de ellos.

Se especificarán los días que se podría tardar en realizar cada parte así como las horas empleadas necesarias.

Estimación:

| Descripción | Dificultad | Días | Horas |
|------------------------------|------------|------|-------|
| Creación de la base de datos | Medio | 2 | 15 |
| Diseño y arquitectura | Fácil | 1 | 5 |
| Programación | Difícil | 5 | 90 |
| Validación y pruebas | Medio | 2 | 5 |
| Implantación | Fácil | 1 | 4 |
| Documentación | Fácil | 1 | 4 |
| Total | | 11 | 123 |

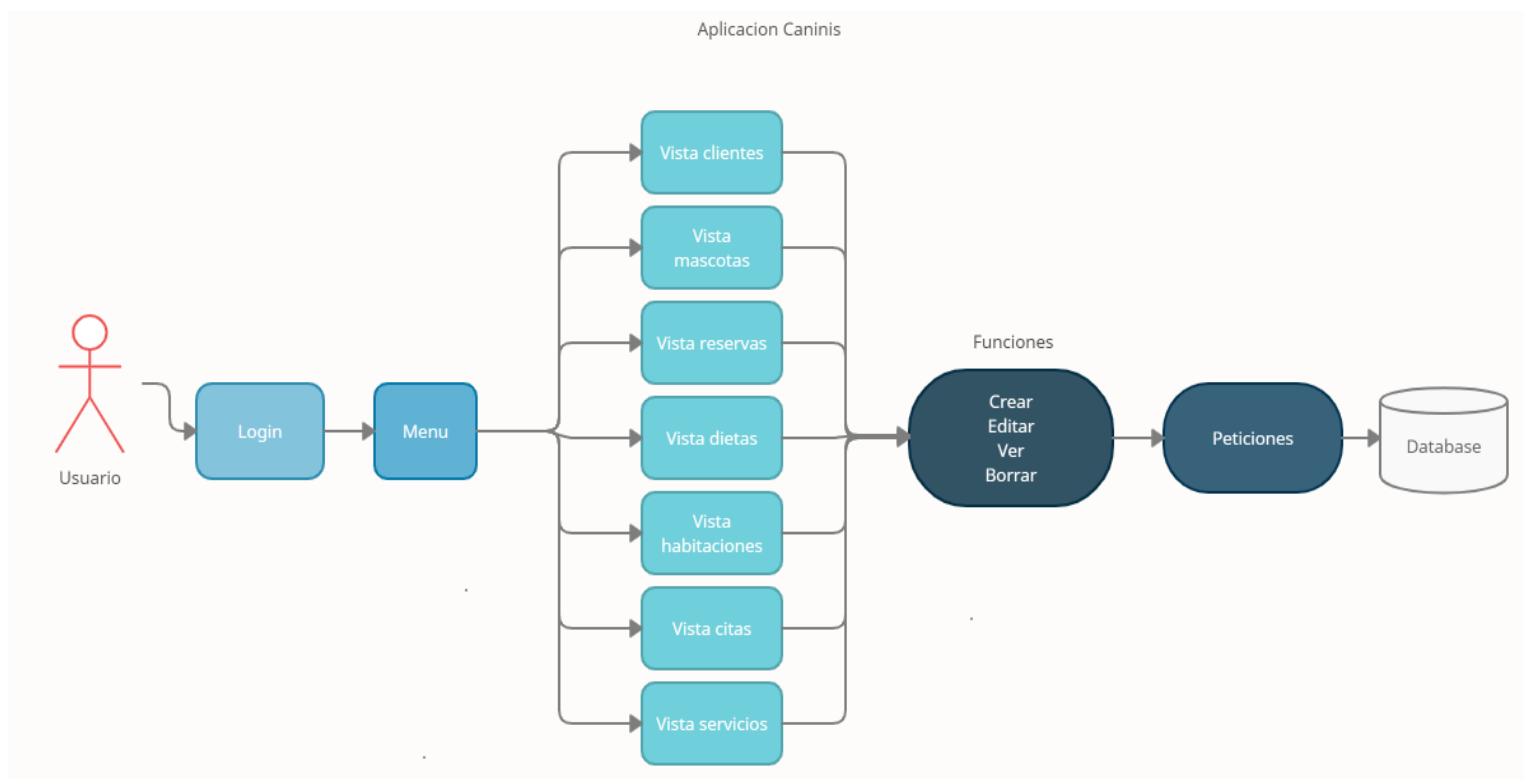
El coste de programadores juniors es de 20€/hora.

Nosotros cobraremos 10€/hora. Lo que termina haciendo una cantidad de 1230 € por 123 horas.

Diseño del sistema

Diseño visual

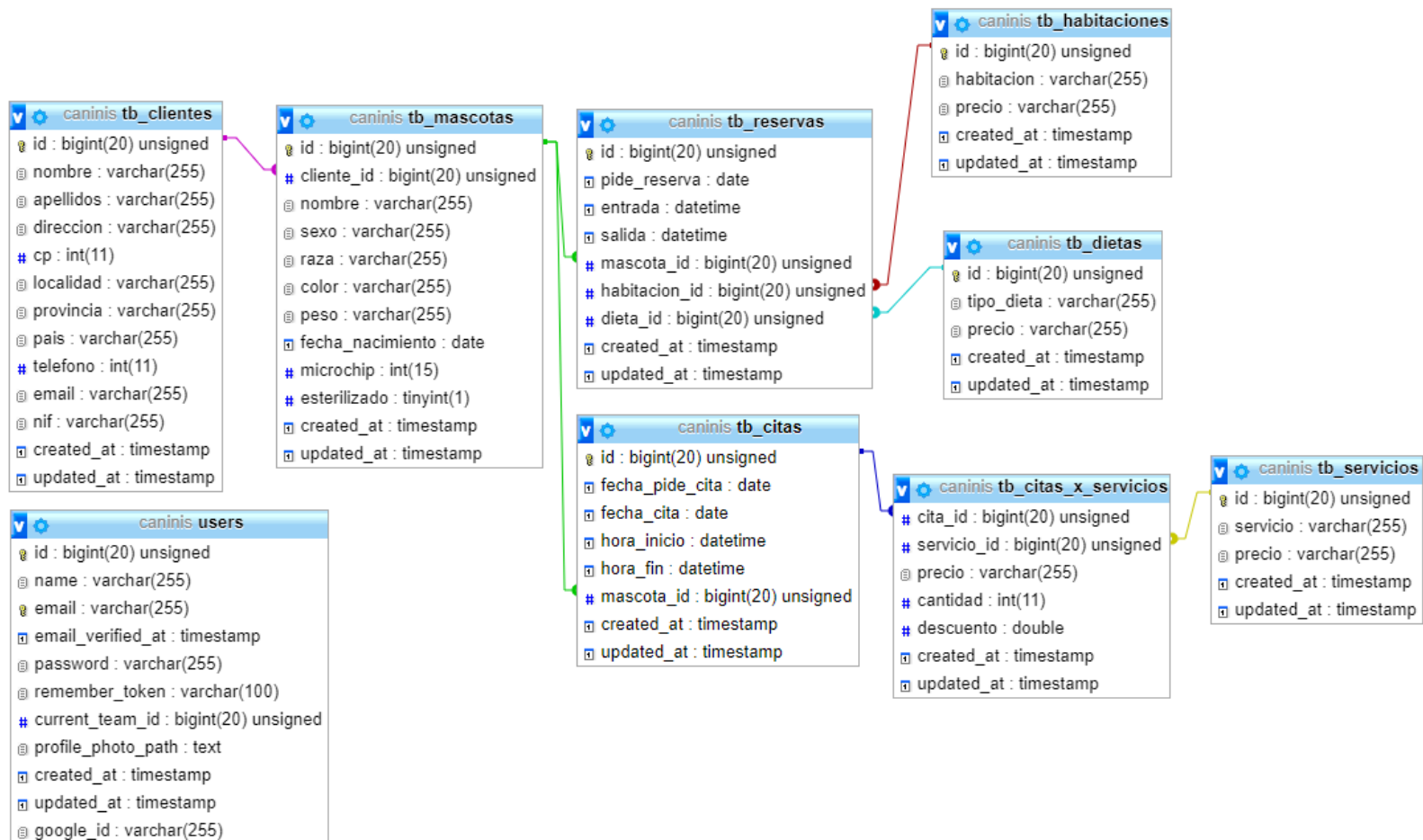
Vamos a definir la apariencia que podría tener nuestra aplicación así como las diferentes vistas que tendrá y las funciones que realizará cada una. Para ello representaremos de manera visual nuestra aplicación.



Como definimos anteriormente en los requisitos, nuestra aplicación contará con un login que nos dará paso a un menú desde el que podremos elegir la vista que nos interese. En todas las vistas de esta aplicación contaremos con los mismo métodos que son los que realizarán peticiones a la base de datos.

Diseño base de datos SQL

La base de datos que utilizaremos será SQL y a continuación mostraremos el esquema relacional sobre el que se implementa nuestro proyecto.



Implementación

Durante la creación de este proyecto se van a utilizar diferentes lenguajes de programación así como diferentes tecnologías que nos ayudarán al correcto desarrollo de este.

A continuación vamos a enumerar las utilizadas.

Lenguajes a utilizar

- a. HTML
- b. JavaScript
- c. PHP

Tecnologías a utilizar

- a. MySQL
- b. PhpMyAdmin
- c. Css
- d. Bootstrap
- e. jQuery
- f. Laravel

El proyecto va a ser desarrollado en Laravel utilizando los servicios de la nube de GoormIDE, para poder acceder a nuestro proyecto desde cualquier ordenador con conexión a internet y por las distintas comodidades que nos brinda GoormIDE.

Para evitar restricciones de GoormIDE es posible que tengamos que elegir el plan premium que nos ofrecen para poder mantener el contenedor en el que estará alojada nuestra aplicación siempre activa.

El plan premium de GoormIDE a la hora de desarrollar el proyecto cuesta 14 € al mes, de los cuales nosotros nos haremos cargo del 100%, eximiendo al cliente de la carga de tener que pagar más por el programa.



Validación y pruebas

Pruebas en local

El periodo de pruebas durante el que estaremos realizando pruebas en local contará aproximadamente de dos días, durante ese periodo de tiempo comprobaremos lo siguiente.

Pruebas de diseño

Comprobaremos que el diseño de nuestra aplicación funciona correctamente, tanto el apartado del Css y Bootstrap como la parte de la resolución de pantalla, para evitar que al cambiar de resolución nuestra aplicación se descoloque evitando su correcto uso.

Pruebas de seguridad

Comprobaremos el login de la página funciona correctamente y que solo se permite la entrada a la aplicación a usuario válidos.

Pruebas de funcionalidad

Comprobaremos la aplicación funciona correctamente sin fallos ante entrada de datos erróneos o intentado borrar datos que no se deberían poder borrar.

Pruebas del cliente

El periodo de pruebas de que el cliente dispondrá de la aplicación para su uso será aproximadamente de una semana. Durante este tiempo se le explicará su uso y las diferentes funcionalidades de las que dispone la aplicación.

Queda en manos del cliente acortar este tiempo o aumentar dependiendo de como de satisfactorias sea la prueba de la aplicación.



Mantenimiento

Tipo de mantenimiento

El mantenimiento que se realizará a la aplicación será preventivo, porque de esta manera el software estará en constante revisión para poder solucionar problemas que puedan ocurrir en el futuro.

El mantenimiento de la aplicación se realizará de manera mensual de modo que podamos evitar largos periodos de revisiones de esta, también se tendrá en cuenta posibles añadidos que quiera hacer el cliente siempre y cuando estén dentro de las posibilidades de la aplicación.

El mantenimiento de la aplicación cuesta unos 100€/mes. Costará un poco menos del 10% del coste del desarrollo de la aplicación e incluirá copias de seguridad de la aplicación.

Nuevas versiones

Si el cliente en algún momento quiere realizar cambios en la aplicación que impliquen la realización de mucho trabajo se barajara la posibilidad de realizar una una versión de la aplicación, siempre que el cliente esté dispuesto a pagar las nuevas funcionalidades.