

Escuela Profesional de Ciencias de la Computación

UNSA



**CURSO:**

Ciencia de la computación II

**DOCENTE:**

Enzo Edir Velásquez Lobatón

**ESTUDIANTE:**

Quicaño Miranda, Victor Alejandro

Ramirez Zarate, Patrick Rene

Rodriguez Cutimbo, Gabriel Fernando

**AREQUIPA-PERÙ**

**2022**

## RESUMEN

La raíz de este proyecto es buscar una solución a un sistema ineficiente visto en muchas veterinarias, en especial en el aspecto de registro de clientes y mascotas.

Por ejemplo, después de registrar a una mascota en una veterinaria, lo más común es que a un cliente se le entregue una cartilla en la que se recopilan los datos de sus mascotas. Generalmente datos como: Nombre, información del dueño, fechas de vacunas, fechas de desparasitación, etc. Todo ello registrado en una cartilla que en muchos casos termina siendo desechada o pérdida, ya sea por el ajetreo de la vida diaria de los dueños o a un sistema de registro de información antiguo y casi obsoleto.

Nosotros buscamos realizar un programa de escritorio que solucione esta problemática, un sistema que permita gestionar y mostrar mediante una interfaz interactiva e intuitiva: Datos de los clientes, datos de las mascotas de los clientes, registro de vacunas de las mascotas, facturas, citas, y muchas cosas más.

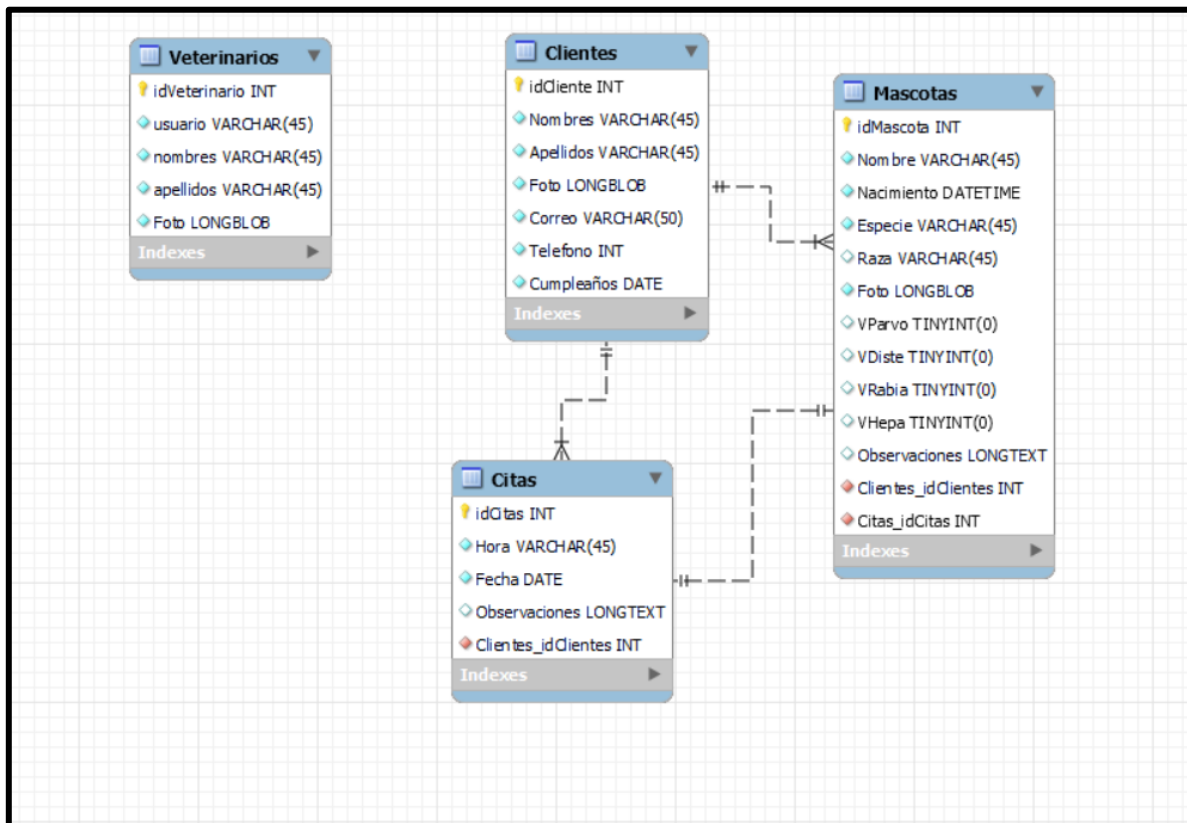
## ¿Qué lenguaje de programación y herramientas vamos a usar para desarrollar nuestro programa?

El lenguaje de programación usado para nuestro programa será C++, también usaremos una interfaz de programación de aplicación gráfica (WinForms) y una base de datos (en este caso MySql Workbench), la cual se encargará de almacenar y mantener seguros todos los datos de la aplicación en la nube.

## Description del software

La función del software consiste tanto en el registro de mascotas como la de sus antecedentes y el registro del dueño para ello vinculamos los datos del formulario a una Base de Datos, esto con el fin de hacer más eficiente el servicio que estás veterinarias.

Tablas que se usaran:



## Objetivos Específicos

- Diagnosticar las deficiencias de una veterinaria.
- Desarrollar este programa con los temas aprendidos en clase

## Objetivo Generales

Hacer más eficiente la atención de las veterinarias mediante un programa que ayude a estas a tener antecedentes de sus clientes.

## Objetivos iniciales

- Usar todos los temas aprendidos.
- Desarrollar una interfaz agradable.
- Desarrollar un programa fácil de usar.

## Objetivos alcanzados

- Desarrollar una interfaz agradable.
- Desarrollar un programa fácil de usar.

## Conclusiones

El almacenamiento de datos es un aspecto importante para toda entidad que requiera almacenar información sobre sus clientes, siendo este el punto de partida para tomar decisiones sobre el tratamiento de la mascota, es así que gestionar este programa hace más eficiente el funcionamiento de estas veterinarias.