ANÁLISIS DE UN SISTEMA INFORMÁTICO

**TAREA EVALUABLE DE GRUPO**

****

**MÓDULO PROFESIONAL “ENTORNOS DE DESARROLLO”**

1º DE CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

IES JACARANDÁ



2023/2024

**Componentes del grupo:**

Iván Bisan Etame Gómez

Mohammed Boufeljat

Daniel Luque Ruiz

Cristina Navarro Moreno

Pablo Sánchez Arroyo

**Índice**

[**1. Definición del sistema 3**](#_8izb65tytjog)

[**2. Roles del equipo 3**](#_vbru0j82it8o)

[**3. Requisitos funcionales y no funcionales 3**](#_la8o7brzg8gv)

[Requisitos funcionales 3](#_9ef6w0s482fi)

[Requisitos no funcionales 5](#_2v8rt35s31l4)

# 

# Definición del sistema

Nuestro sistema será una aplicación web de adopción de mascotas legales. Su objetivo principal es permitir que las personas usuarias puedan compartir información sobre mascotas en adopción y puedan ponerse en contacto entre ellas.

De esta manera, la aplicación permitirá que las personas creen usuarios, y visualicen perfiles de mascotas que otros usuarios publican. No se tratará de un programa destinado a formalizar el proceso de adopción, sino a permitir que personas que estén interesadas en adoptar o dar en adopción mascotas se pongan en contacto.

A su vez, tendrá un carácter de red social, en cuanto a que permitirá seguir a mascotas y ver así su evolución, y podrás realizar comentarios en los perfiles de mascota creados.

# Roles del equipo

Los roles de nuestro equipo son:

* **Product owner**: Cristina Navarro Moreno
* **SCRUM Master**: Daniel Luque Ruiz
* **Desarrollador 1**: Iván Bisan Etame Gómez
* **Desarrollador 2**: Pablo Sánchez Arroyo
* **Desarrollador 3**: Mohammed Boufeljat

# Requisitos funcionales y no funcionales

Los requisitos funcionales de nuestro sistema son los siguientes:

| Requisitos funcionales |
| --- |
| 1. El sistema debe controlar que solo los usuarios registrados tengan acceso a la información de contacto y a la opción “seguir mascota”. 2. Los usuarios deben poder crear cuentas individuales. 3. El sistema registrará información obligatoria del usuario/a: nombre de usuario, nombre real, correo electrónico, contraseña, ubicación, fecha de nacimiento. 4. El sistema registrará información opcional del usuario/a: fotografía. 5. El sistema debe permitir a los usuarios iniciar sesión y cerrar sesión. 6. El sistema debe permitir que todos los usuarios visualicen los anuncios, menos la información de contacto, o la opción “seguir mascota”. 7. El sistema debe permitir a los usuarios registrados subir anuncios de adopción . 8. El sistema debe permitir que los usuarios registrados contacten con la persona que haya subido un anuncio de adopción, a través de un formulario de contacto. 9. Los usuarios interesados en adoptar una mascota pueden enviar una solicitud de adopción a través del sistema. 10. El sistema tiene que revisar y gestionar las solicitudes de adopción. 11. El sistema debe dar la opción de crear un “perfil de mascota”. 12. El sistema debe registrar en el “perfil de mascota” la siguiente información: nombre de la mascota, tipo de animal, raza, ubicación, edad, carácter (opcional), historial médico, fotografía, tamaño. 13. El sistema debe hacer visible a los usuarios los perfiles de las mascotas (con la información básica de la mascota). 14. El sistema asociará el “perfil de mascota” al usuario que haya creado dicho perfil. 15. El sistema debe permitir que se transfiera el “perfil de mascota” de un usuario a otro, cuando se produzca una adopción. 16. El sistema contará con una opción para verificar que ambos usuarios están de acuerdo en transferir el perfil de mascota, para pasar de estar “en adopción” con un usuario, a “adoptado” con otro usuario distinto. 17. El usuario al que se haya transferido un “perfil de mascota” podrá subir nuevas fotografías y modificar información de la mascota. 18. En el perfil de la mascota, el sistema debe permitir que se puedan realizar preguntas al dueño, que éste conteste y que sólo sea visible para usuarios registrados. 19. El sistema debe ofrecer la opción de “denunciar publicación” o “denunciar usuario/a”. 20. El sistema debe mostrar información actualizada de la mascota en el perfil, pudiendo ser: “buscando hogar”, “en proceso de adopción” o “adoptado”. 21. El sistema tendrá una opción “seguir mascota”, que aportará actualizaciones de estado sobre la mascota seguida. 22. El sistema enviará correos a los usuarios que quieran recibir información sobre los perfiles de mascota que se sigan. 23. El sistema tendrá un apartado de “novedades” donde se mostrarán los cambios realizados en los perfiles de las mascotas. 24. El sistema tendrá una sección donde se muestren las mascotas que ya han sido adoptadas. 25. El sistema establecerá roles de moderador. 26. El rol de moderador revisará los perfiles de mascotas nuevos, las denuncias de perfiles y usuarios, y las fotografías antes de ser publicadas. 27. El sistema restringirá el acceso y registro de usuarios denunciados en función de la gravedad. 28. El sistema debe disponer de una barra de búsqueda. 29. El sistema debe dar la opción de filtrar la búsqueda, según la información recogida de las mascotas. 30. El sistema tendrá una sección con recomendaciones o páginas web del ministerio relacionadas con cuidado de mascotas e información legal. |

En relación con los requisitos no funcionales, podemos encontrar:

| Requisitos no funcionales |
| --- |
| * El sistema se desplegará en España.   *Eficiencia*   * El sistema será rápido y eficiente, con tiempos de carga mínimos. * El sistema debe ser capaz de manejar una alta carga de usuarios concurrentes. * El sistema debe estar disponible las 24 horas del día. * Los datos que sean modificados en la base de datos deben estar actualizados para todos los usuarios en menos de 3 segundos.   *Seguridad*   * El sistema utilizará encriptado: HTTPS * El sistema empleará medidas para garantizar la seguridad de las contraseñas. * El sistema debe cerrar sesión si se superan 15 minutos de inactividad. * El sistema se desarrollará respetando recomendaciones de programación para aumentar la seguridad de los datos.   *Usabilidad*   * Diseño responsive. El sistema debe ser accesible para dispositivos móviles y de escritorio. * El tiempo de aprendizaje del sistema por parte del usuario no debe ser superior a las 2 horas. * El sistema debe mostrar mensajes de error informativos y con lenguaje accesible para el usuario final. |