**Equipo #5**

**Rocket team**

**Necesidad /tipo de producto**

**Sociales**

**Integrantes:**

* Lyda Jazmín Ortiz
* Yohanna Rincón Moyano
* Leonardo Franco Grajales
* Eder Esneider García
* Victor Pores Rojas

**Nombre:** **HOGAR DE PASO Y ADOPCIÓN PARA MASCOTAS FELICES**

**Contexto:** Aplicación web para un centro de adopción de mascotas (perros y gatos)

**Módulos o requerimientos funcionales:**

✔ Mostrar los animales que están disponibles en adopción

Usuario adoptante: organice por raza, edad, tamaño

✔ Mostrar los animales que están disponibles en apadrinamiento

✔ Recibir donaciones

✔ Servicio social (mascotas perdidas, en estado de abandono, rescatadas de la calle o por maltrato)

✔ Proceso de adopción (solicitud de adopción)

✔ Proceso de apadrinamiento (solicitud de apadrinamiento)

✔ Login de administrador

✔ Administrar base de datos

✔ Contáctenos

**Línea de Tiempo**

**Sprint 1:**  *2021-09-05*

• Creación del Backlog

• Creación de los diagramas de casos de usos

• Creación del Burndown Chart

• Creación del repositorio en Github

**Sprint 2:**  *2021-09-12*

**Sprint 3:**  *2021-09-19*

**Sprint 4:** *2021-10-03*

**Sprint 5:** *2021-10-17*

**DIAGRAMA DE CASOS DE USO**

Diagrama

Descripción generada automáticamente

**Descripción**

|  |  |
| --- | --- |
| **Adoptar mascota** | |
| **Actor** | Cliente |
| **Precondiciones** |  |
| **Postcondiciones** | El animalito entre en lista de proceso de adopción |
| **Flujo básico** | 1. El usuario ingresa al sistema y le solicita que le muestre los animales disponibles para adopción 2. El sistema le muestra las mascotas disponibles para ser adoptadas 3. El usuario navega entres los animales disponibles 4. El usuario solicita al sistema ver perfil del animal que desea adoptar 5. El sistema le muestra los datos de la mascota 6. Si el usuario desea selecciona la opción de adoptar 7. El sistema lo lleva a un formulario de datos personales e información requerida para adoptar 8. El usuario llena el formulario y lo envía 9. El sistema recibe el formulario y lo envía en un formato al correo electrónico de la persona encargada 10. El sistema le muestra al usuario un radicado de la solicitud de adopción, donde le informara que se estarán comunicando con él. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Donar** | |
| **Actor** | Cliente |
| **Precondiciones** |  |
| **Postcondiciones** | El usuario ingresa a lista de personas donadoras |
| **Flujo básico** | 1. El usuario ingresa al módulo de donación 2. El módulo le muestra los paquetes básicos con su respectivo valor 3. El cliente selecciona el paquete (valor) que desea donar o selecciona la opción de otro valor diferente y lo ingresa 4. El sistema lo guía al módulo de pagos 5. El usuario selecciona la manera de pago (en línea, consignación) 6. El sistema valida el pago 7. El sistema le genera un certificado como donador |

|  |  |
| --- | --- |
| **Apadrinar** | |
| **Actor** | Cliente |
| **Precondiciones** |  |
| **Postcondiciones** | El usuario ingresa a lista de padrinos |
| **Flujo básico** | 1. El cliente ingresa al módulo de apadrinar, 2. El módulo le muestra las mascotas que se encuentras sin padrino 3. El módulo le muestra los beneficios de ser padrino 4. El cliente selecciona la mascota que desea apadrinar 5. El sistema le muestra el perfil de la mascota, y lo guía al módulo de pagos 6. El usuario selecciona la manera de pago (en línea, consignación) 7. El sistema valida el pago 8. El sistema le genera un certificado como padrino, con su respectiva mascota |

|  |  |
| --- | --- |
| **Administrar la base de datos** | |
| **Actor** | Administrador |
| **Precondiciones** |  |
| **Postcondiciones** | Queda Actualizada la base de datos |
| **Flujo básico** | 1. El administrador ingresa al sistema 2. El sistema le solicita hacer Loguin 3. El administrador ingresa sus datos 4. El sistema le muestra el módulo de actualización de datos de mascotas (ingresar, retirar mascota) 5. El administrador selecciona la opción que desea realizar (ingresar, retirar mascota) 6. El sistema lo guía al módulo correspondiente 7. El administrador Actualiza la base    1. Ingresar mascota: el sistema le muestra el formulario para que ingrese los datos de la mascota y adjunte una foto    2. Retirar mascota: El sistema le muestra las mascotas actuales en la base de datos y el administrador selecciona la que desea retirar. 8. Se guarda la información |