



# INFORME DE LA APLICACIÓ CONTROL DE MASCOTAS

**Interacció i Disseny d'interfícies**

Nombre: Germán Eduardo Mora Macías

Fecha: 06 de junio de 2016

Nombre de la aplicación: MascotApps

Versión: v.1.0.



# Índice

<b>1. Funcionalidades básicas</b> .....	5
1.1. Nueva mascota .....	5
1.2. Consultar mascota.....	8
1.3. Eliminar mascota .....	10
1.4. Modificar mascota .....	10
1.5. Agenda .....	11
1.6. Modificar cita .....	13
1.7. Nueva cita.....	16
<b>2. Funcionalidades extras</b> .....	17
2.1. Lista de mascotas .....	17
2.2. Filtrar lista de mascotas.....	18



# 1. Funcionalidades básicas

La aplicación dispone de un menú lateral que facilita la navegabilidad. Dicho menú nos da la opción de poder crear una nueva mascota, hasta consultar la agenda de citas existentes en el sistema, entre otros.

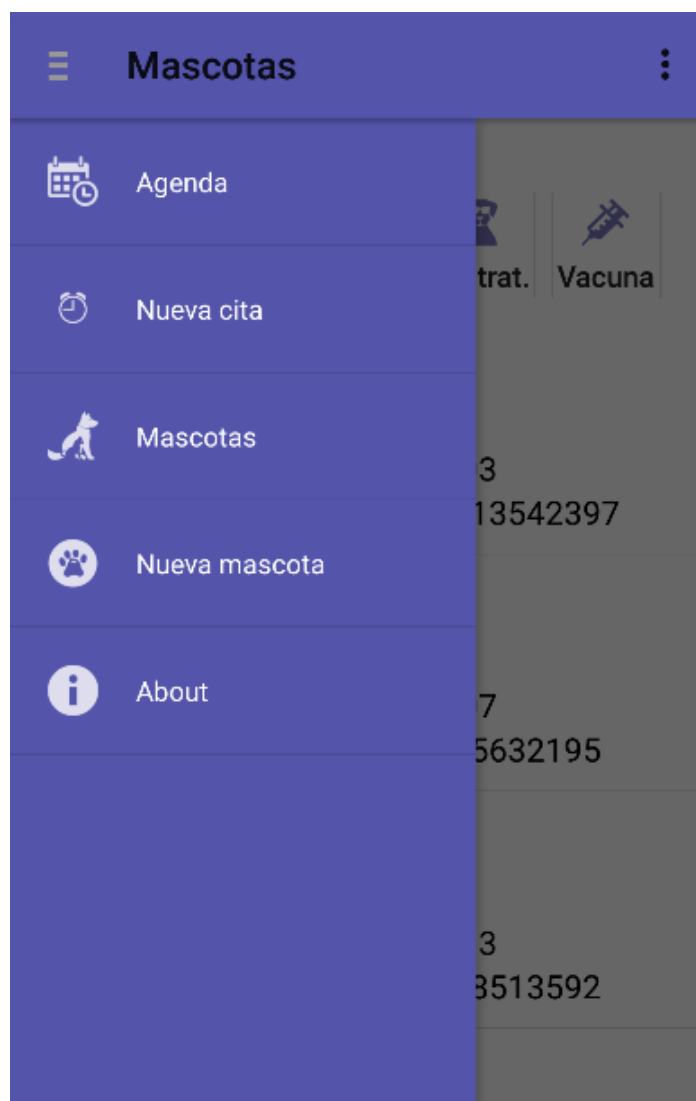


Figura 1: Menú lateral de navegación.

## 1.1. Nueva mascota

Para poder crear una nueva mascota en el sistema, es necesario introducir todos sus datos estables, es decir, se ha introducir el nombre de la mascota, seleccionar el tipo de animal de la lista tipos ya existente en el sistema, introducir la fecha de nacimiento y el número del chip. En caso de que no exista el tipo de animal en la lista mencionada anteriormente, se tendrá que introducir.

**No se podrán añadir apóstrofes en los campos nombre, tipo de animal, medicación y alergia, debido a que afectan, considerablemente, a las consultas realizadas a la base de datos.**

Los datos dinámicos de la mascota, es decir, imagen, tratamiento o medicación y la alergia, son de carácter opcional, por tanto, no se deberán introducir si así se desea.

**Nueva mascota**

Icono de *setting*.

Icono cámara.  
Para añadir la imagen de la mascota, se podrá hacer a través de la cámara, decir, haciendo una foto, o seleccionando una imagen de la galería.

\*Nombre: Nombre

\*Tipo de animal: Tipo de animal

Icono lista tipos de animales.  
Obtenemos el listado de tipos de animales existentes en el sistema.

\*Fecha de nac.: Fecha de nac.

Icono calendario.  
Abrimos el calendario para seleccionar la fecha de nacimiento de la mascota. Si se desea se puede introducir manualmente.

\*Número de chip: Número de chip

Cuidados adicionales de la mascota:

Medicación: Medicación

Alergia: Alergia

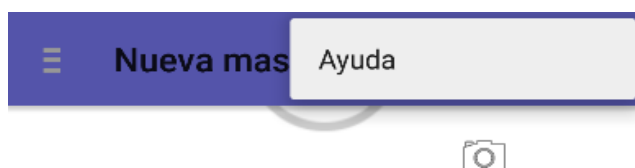
**Guardar**

(\*) Campos obligatorios.

Figura 2: Creación de una nueva mascota.

Una vez que se hayan introducido todos los datos estables, se puede presionar el botón de Guardar con la finalidad de registrar y crear una nueva mascota en el sistema.

La imagen de la mascota, el campo medicación y alergia, se pueden dejar en blanco, ya que no es necesario que contengan información.



En caso de necesitar ayuda, se puede obtener el mensaje presionando en el icono de *setting*.

Figura 3: Opción de ayuda.

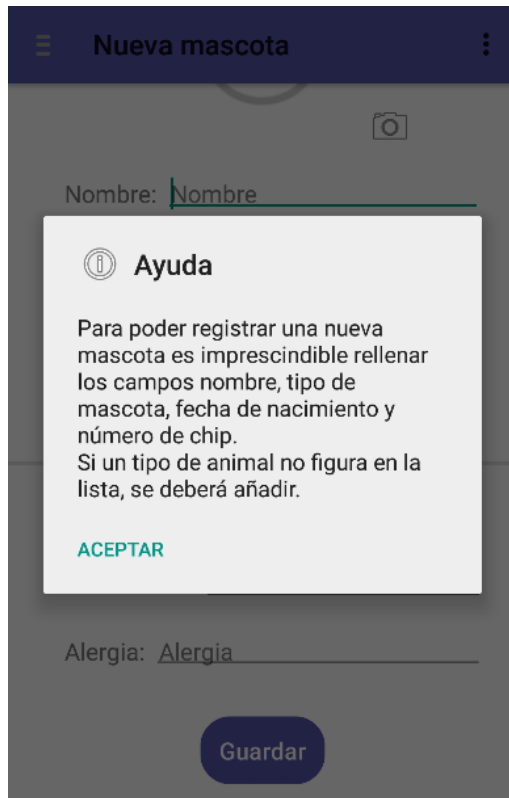


Figura 4: Mensaje de ayuda.

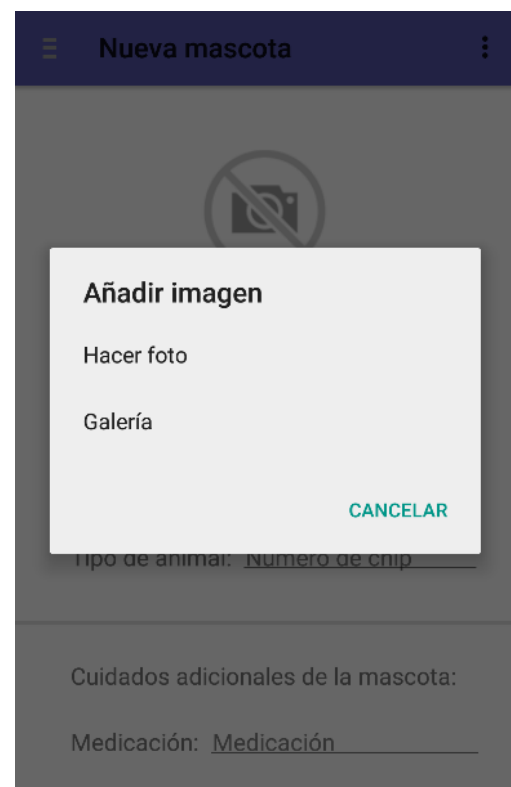


Figura 5: Menú obtenido del icono de la cámara.

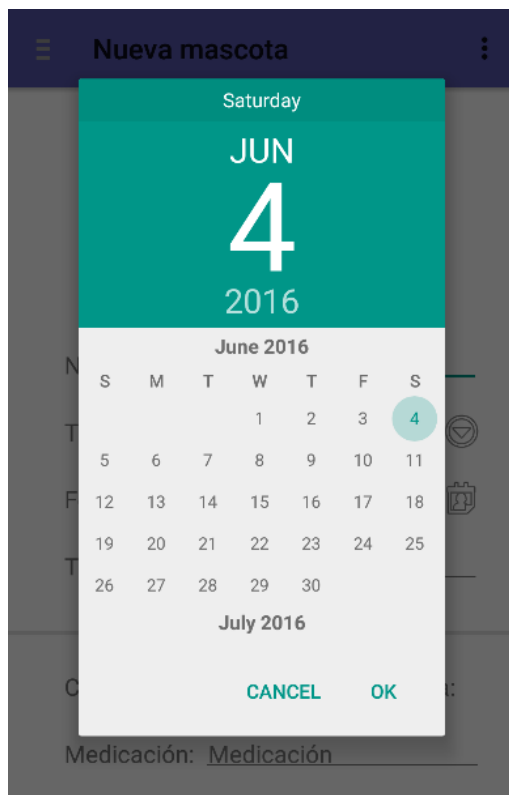


Figura 6: Calendario obtenido del icono calendario.

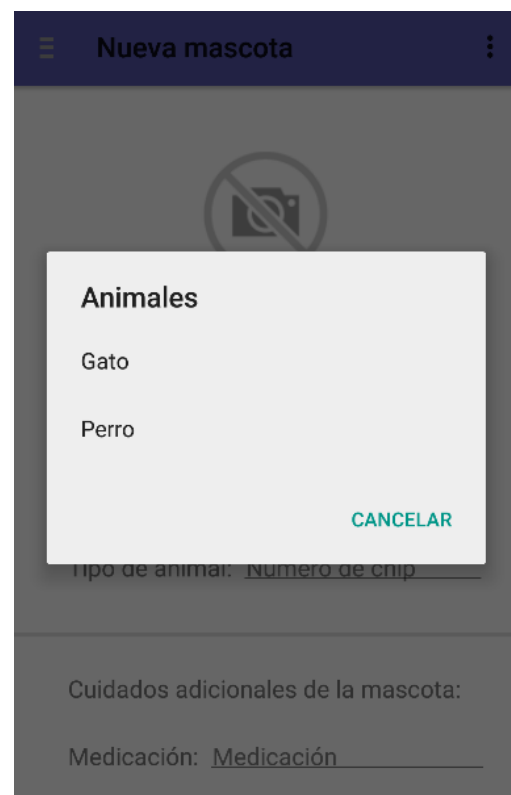
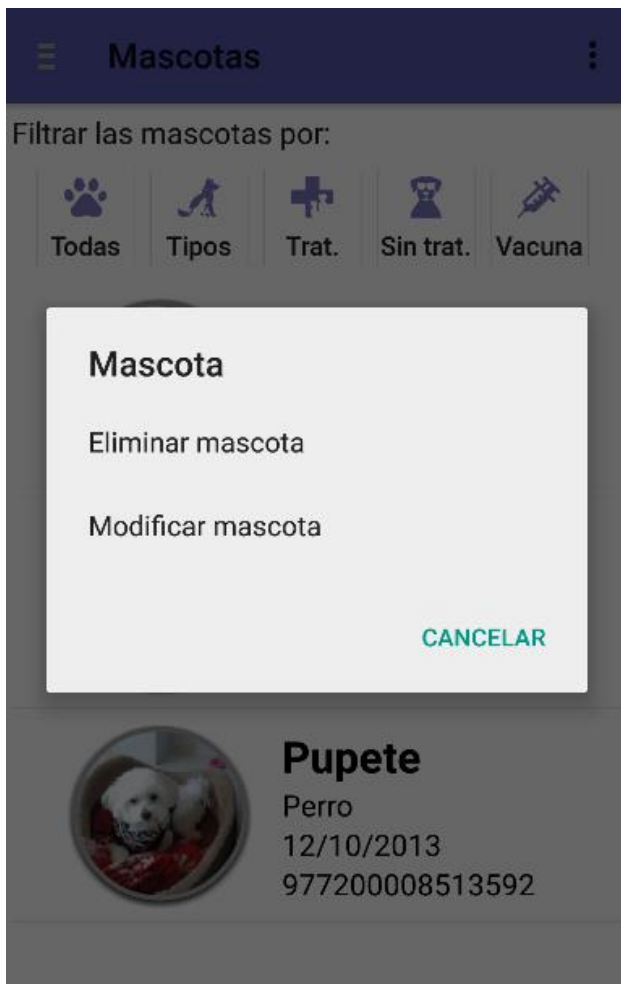


Figura 7: Listado tipos de animales, obtenido del icono lista tipos.

## 1.2. Consultar mascota

Para poder consultar una mascota, es necesario estar en el apartado Mascotas, ya que será desde aquí que podremos acceder a los datos, tanto estables como dinámicos, de esa mascota en cuestión.



Una vez que se seleccione una mascota, nos aparecerá éste mensaje en el que podemos eliminar del sistema a la mascota y todas citas asociadas a ésta.

Por otra parte, podemos consultar o modificar todos los datos de la mascota seleccionando la opción **Modificar mascota**.

No se podrán añadir apóstrofes en los campos medicación y alergia, debido a que afectan, considerablemente, a las consultas realizadas a la base de datos.

Figura 8: Menú de la mascota seleccionada.



← Consultar mascota

Al consultar (modificar) una mascota de la lista de mascotas, obtenemos todos sus datos, estables y dinámicos.



Nombre: Acho

Tipo de animal: Gato

Fecha de nacimiento: 02/04/2003

Número de chip: 6234569513542397

Icono de *setting*.  
Mediante este icono obtenemos el mensaje de ayuda.

Icono cámara.  
Mediante éste icono podemos cambiar la imagen de la mascota.

Cuidados adicionales de la mascota:

Medicación: Antibiótico

Alergia: Alergia

Guardar cambios

Citas de la mascota:

(se puede eliminar cualquier cita)

Fecha	Hora de inicio	Tipo de cita
06/06/2016	08:00	Vacunación
09/06/2016	09:00	Desparasitación
12/06/2016	09:00	Veterinario
13/11/2016	09:30	Adiestrador

Eliminar cita

¿Desea eliminar ésta cita?

NO

SÍ

(se puede eliminar cualquier cita)

Si se presiona una de las citas existentes en la lista de citas, nos aparecerá un mensaje indicándonos si deseamos eliminar esa cita en concreto.

Al eliminar la cita, ésta dejara de existir en el sistema y, por tanto, no aparecerá en la agenda de las mascotas.

Si se ha eliminado una cita, **no será necesario presionar el botón Guardar cambios**, puesto que la actualización se hace al confirmar la acción.

Figura 9: Consultar (modificar) datos de una mascota

### 1.3. Eliminar mascota

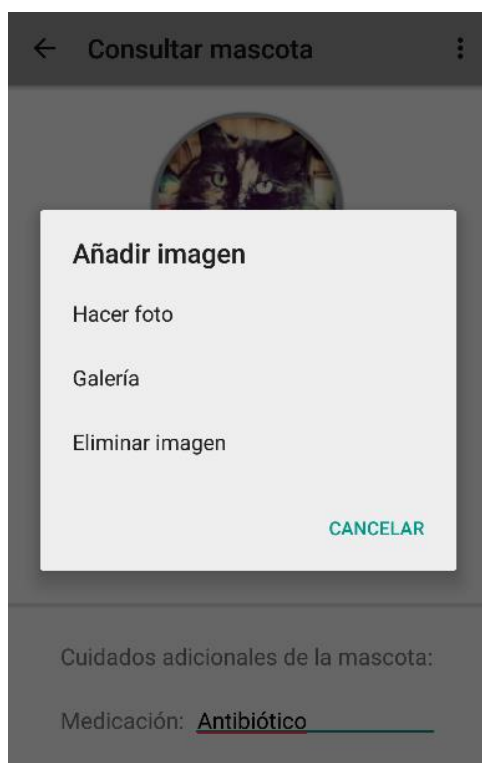
Si se desea eliminar una mascota, tan sólo se tiene que elegir la opción Eliminar mascota, que aparece en el menú de la Figura 8, y todas las citas asociadas a esa mascota también serán eliminadas.

### 1.4. Modificar mascota

En caso de querer modificar una mascota, se podrán realizar cambios en la imagen de la mascota, el campo medicación y alergia. Para cambiar la imagen se tendrá que elegir una de las tres opciones del menú, que aparece al presionar el icono cámara (Figura 10). Para modificar medicación o alergia, se deberá borrar, cambiar o añadir, si fuese el caso, la información que aparece en dichos campos.

Para finalizar y realizar una actualización correcta, una vez finalizado todos los cambios que se desean, se tendrá que presionar el botón Guardar cambios.

Si presionamos el icono cámara, obtenemos:



*Figura 10: Menú del icono cámara.*

Si la mascota en cuestión, por ejemplo (Figura 9), tiene un tratamiento especial, es decir, recibe una medicación específica y se desea quitar dicho tratamiento, tan solo se tendrá que eliminar el medicamento que toma, borrando el contenido y dejando éste campo en blanco.

En caso de querer modificar el tratamiento que toma la mascota, se ha de substituir el contenido de éste campo por la nueva medicación.

Para ambos casos, una vez finalizada la actualización, será necesario presionar el botón de **Guardar cambios**, para actualizar los cambios efectuados en la mascota.

Si presionamos el icono *setting* el mensaje de ayuda que obtenemos es:

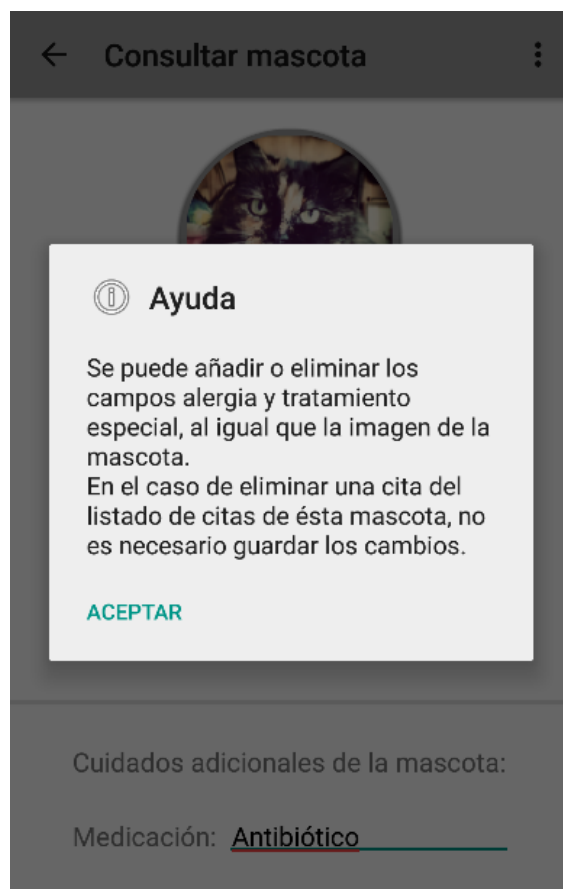


Figura 11: Mensaje de ayuda del icono *setting*.

### 1.5. Agenda

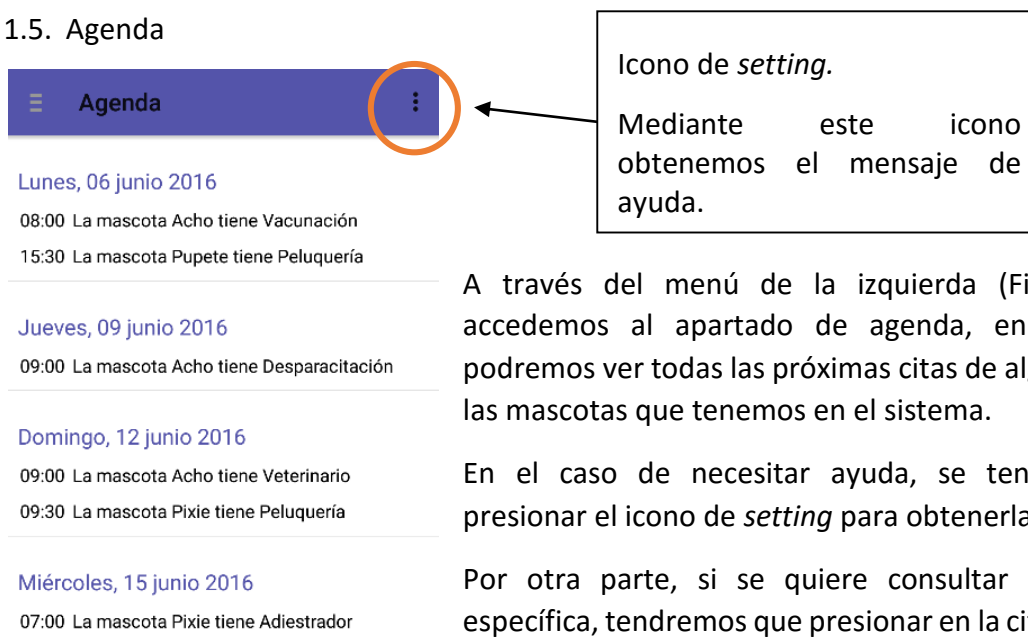


Figura 12: Agenda de citas de las mascotas.

A través del menú de la izquierda (Figura 1), accedemos al apartado de agenda, en el que podremos ver todas las próximas citas de algunas de las mascotas que tenemos en el sistema.

En el caso de necesitar ayuda, se tendrá que presionar el icono de *setting* para obtenerla.

Por otra parte, si se quiere consultar una cita específica, tendremos que presionar en la cita que se desee y elegir la opción **Modificar cita** del menú (Figura 13).

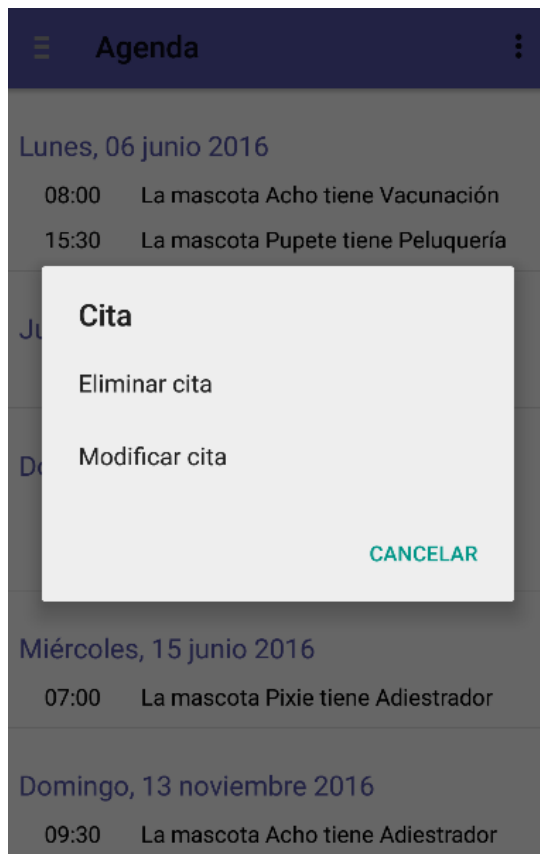


Figura 13: Menú obtenido al seleccionar una cita específica.

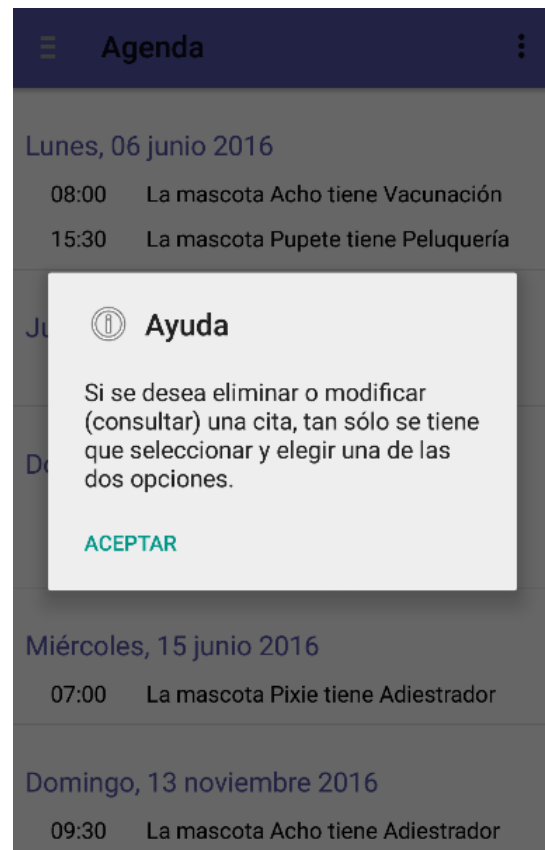


Figura 14: Mensaje de ayuda obtenido del icono setting.

### 1.6. Modificar cita

En una cita que se consulta, solo podremos realizar cambios en la fecha de la cita, la hora de inicio y el tipo de cita. El nombre de la mascota que aparece en la cita consultada, no se podrá modificar.

El resultado que obtenemos al consultar (modificar) una cita es:

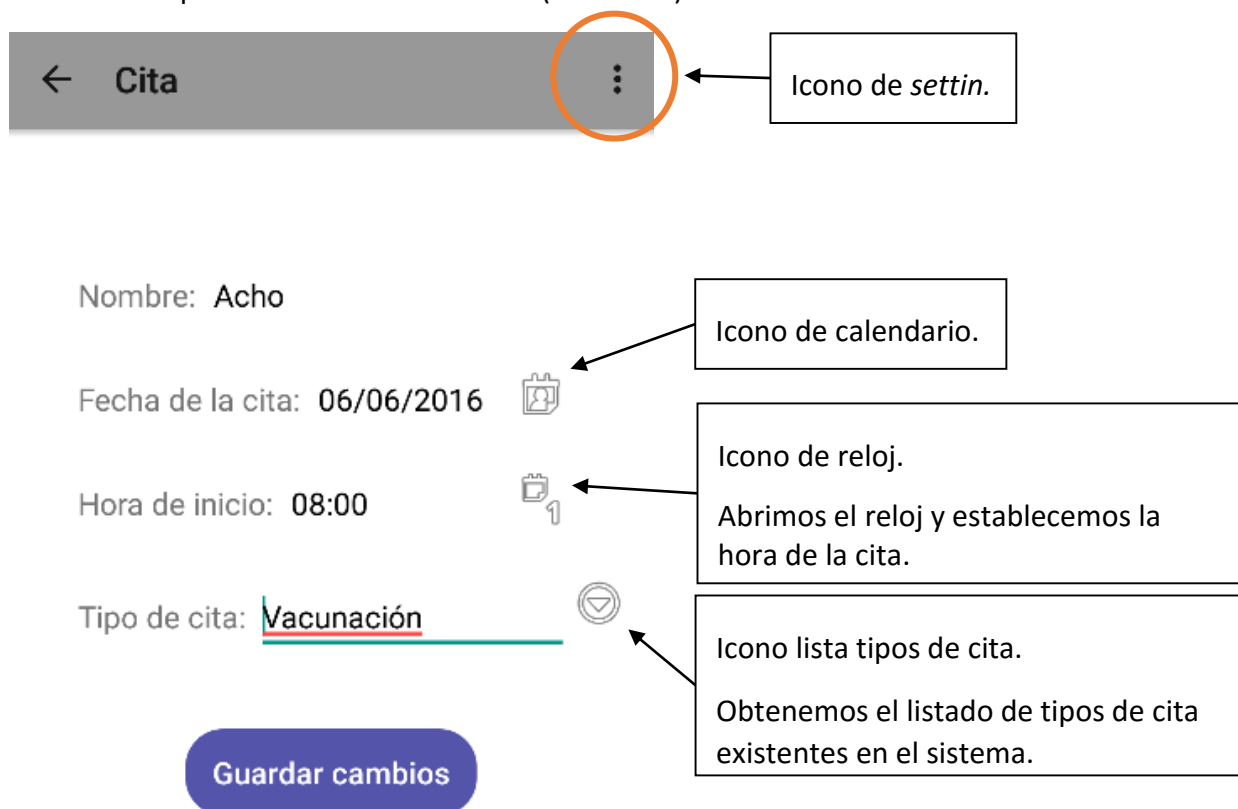


Figura 15: Consultar (modificar) una cita específica.

Si se realiza algún cambio en uno de estos parámetros, una vez que se finalice, se tendrá que presionar el botón **Guardar cambios**, sino, no tendrán ningún efecto en el sistema.

En caso de querer añadir un nuevo tipo de cita, sólo se tendrá que escribir en el campo **Tipo de cita**, en caso contrario, tendremos que seleccionarlo de la lista de tipos de cita (Figura 17). Por otra parte, **no se podrán añadir tipos de cita que contengan apóstrofes, debido a que afectan, considerablemente, a las consultas realizadas a la base de datos.**

La imagen que obtenemos al presionar el botón de calendario, es igual que la de la Figura 6.

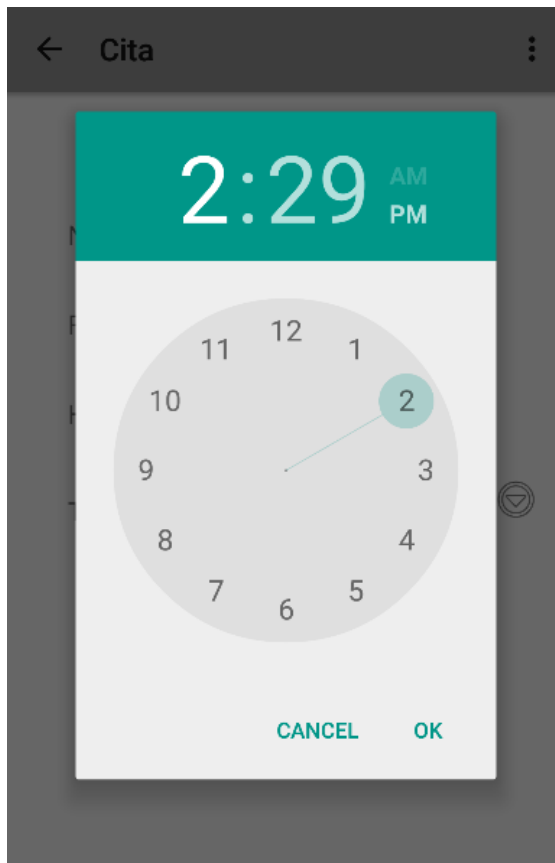


Figura 16: Reloj obtenido del icono reloj.

Para poder añadir una hora específica a la cita, tendremos que seleccionar, en primer lugar, la hora a la que queremos que se realice la cita. Una vez obtenida la hora, seleccionaremos los minutos y, por último, tendremos que seleccionar una de las dos opciones, AM (mañana) o PM (tarde). Para finalizar, presionamos la opción OK.



Figura 17: Lista de tipos de cita obtenida del icono lista tipos de citas.

Si presionamos el icono *setting* el mensaje de ayuda que obtenemos es:

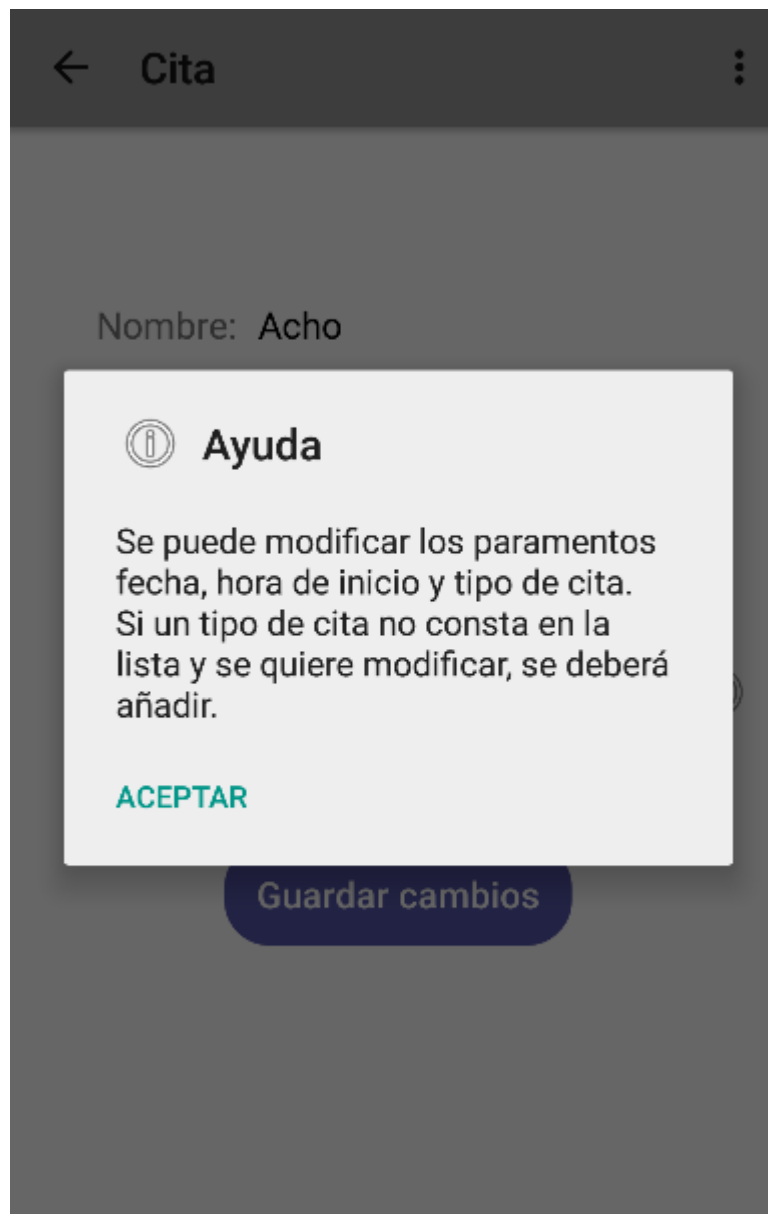


Figura 18: Mensaje de ayuda obtenido del icono *setting*.

## 1.7. Nueva cita

Como se ha mencionado anteriormente, a través del menú de navegación (Figura 1), podremos acceder a Nueva cita. En éste apartado se podrá crear una cita nueva en el sistema, que asocia una mascota a un tipo de cita en concreto, en una hora y fecha determinada.

La vista que obtenemos al acceder a la nueva cita es:

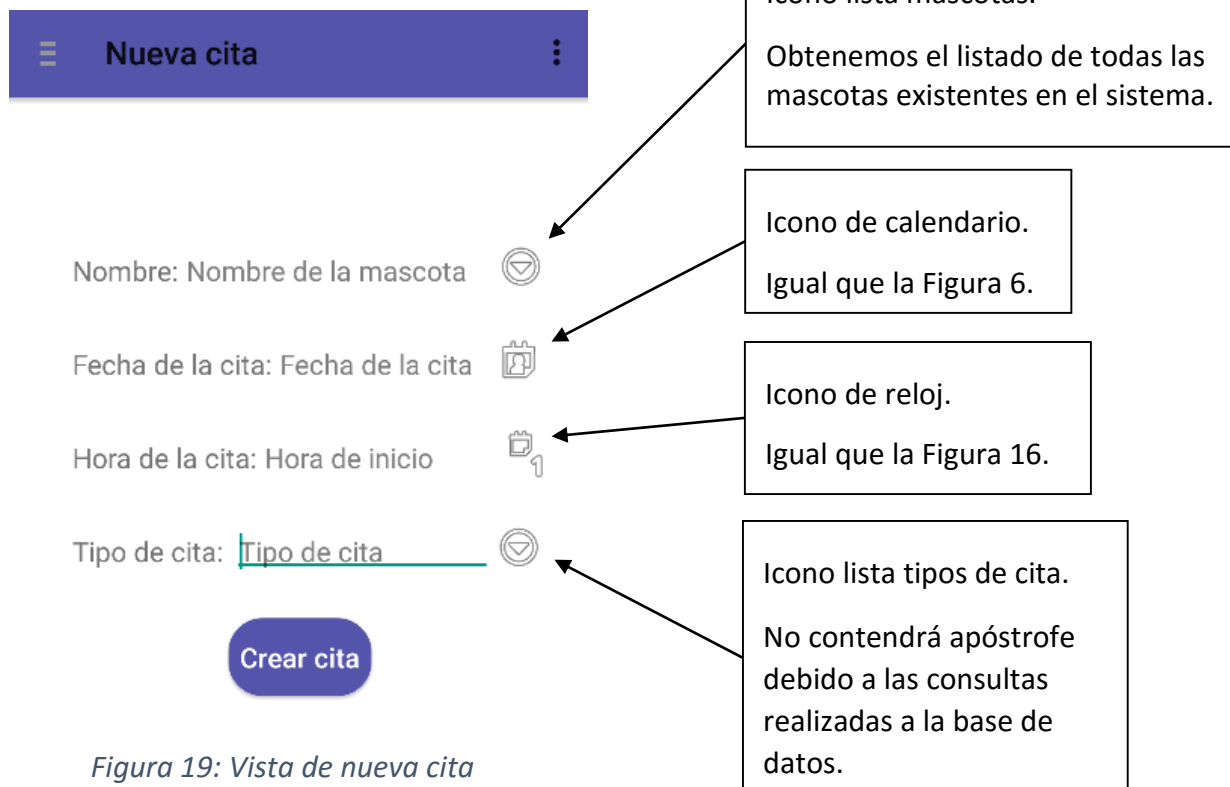


Figura 19: Vista de nueva cita

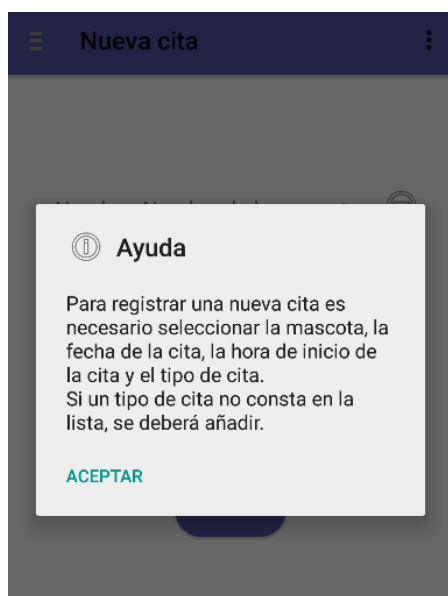


Figura 20: Mensaje de ayuda obtenido del icono setting.

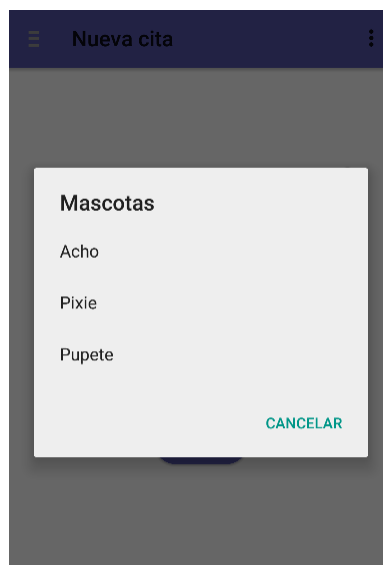


Figura 21: Lista mascotas obtenida del icono lista mascotas.



## 2. Funcionalidades extras

### 2.1. Lista de mascotas

En ésta apartado de la aplicación podemos ver la lista de las mascotas existentes en el sistema.

De cada mascota mostramos su imagen, su nombre, el tipo de animal que es, su fecha de nacimiento y su número de chip.

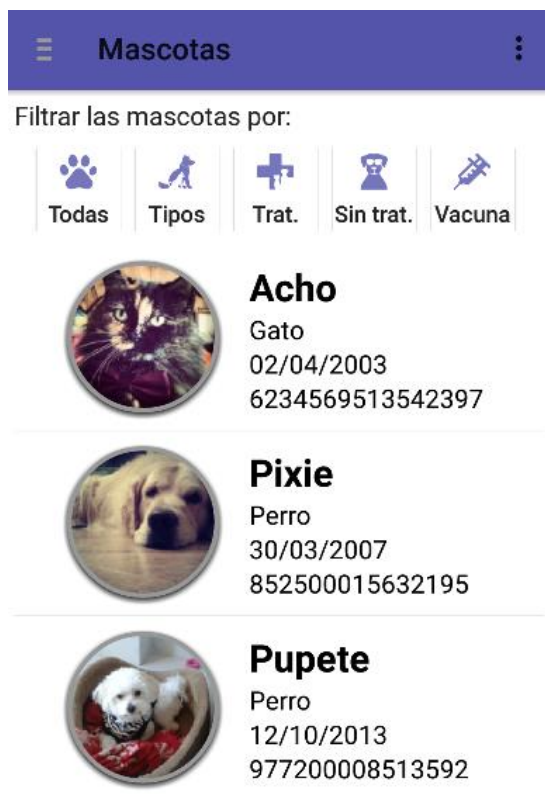


Figura 22: Lista de mascotas existentes en el sistema.

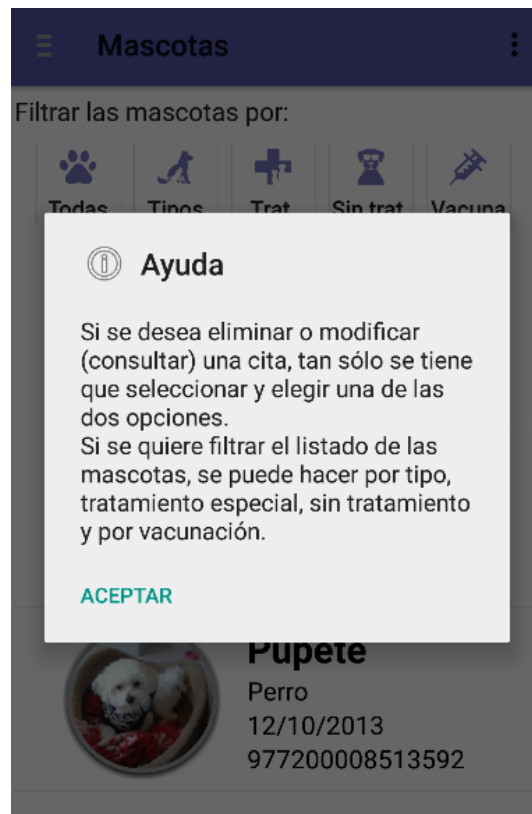


Figura 23: Mensaje de ayuda obtenido del icono setting.

## 2.2. Filtrar lista de mascotas

En el apartado de lista de mascotas, punto anterior, éstas se pueden filtrar en función de ciertos aspectos, por ejemplo, tipo de animal, con o sin tratamiento médico, o por un intervalo de fechas de vacunación.

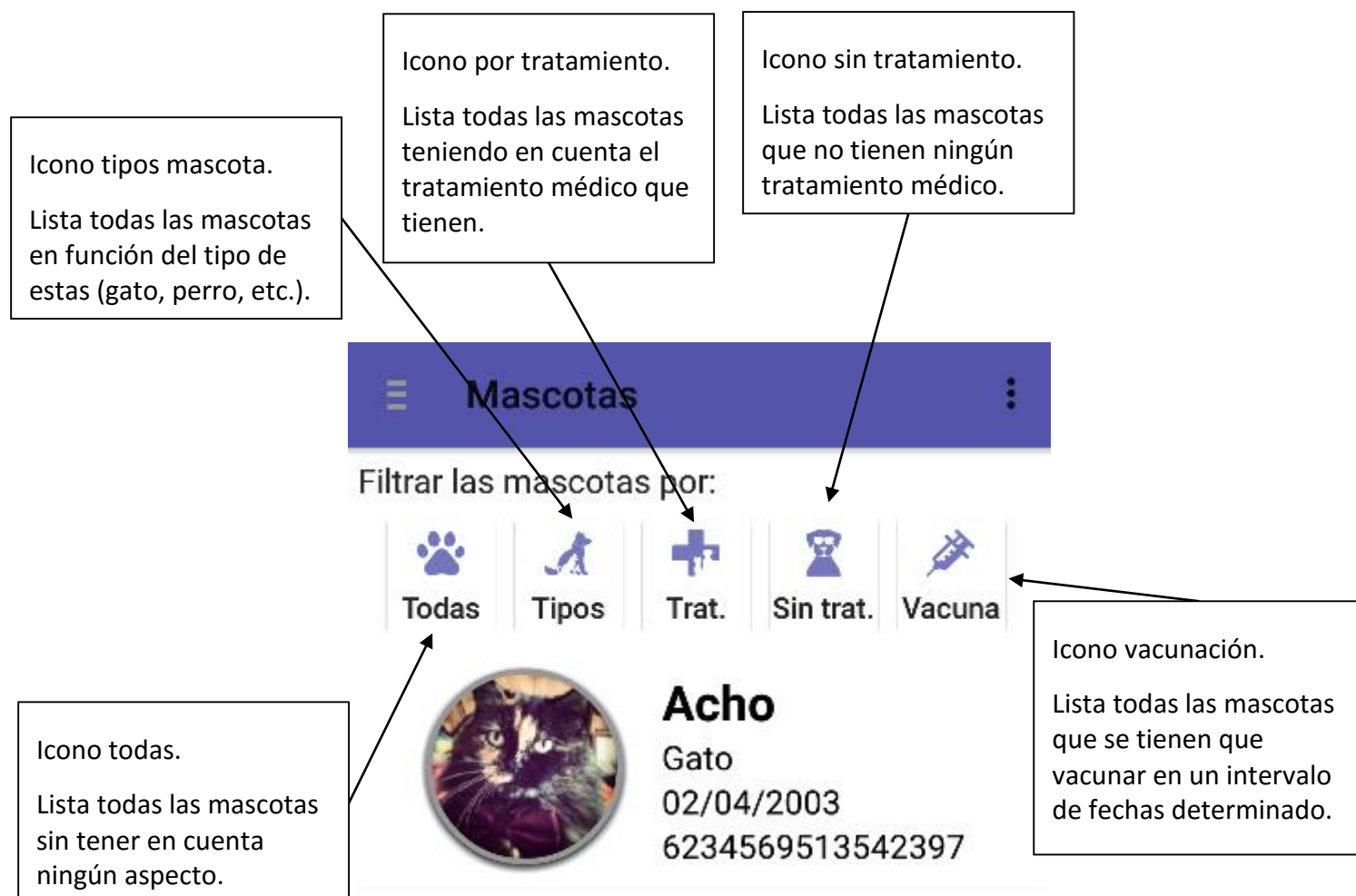


Figura 24: Tipos de filtrado de una mascota.

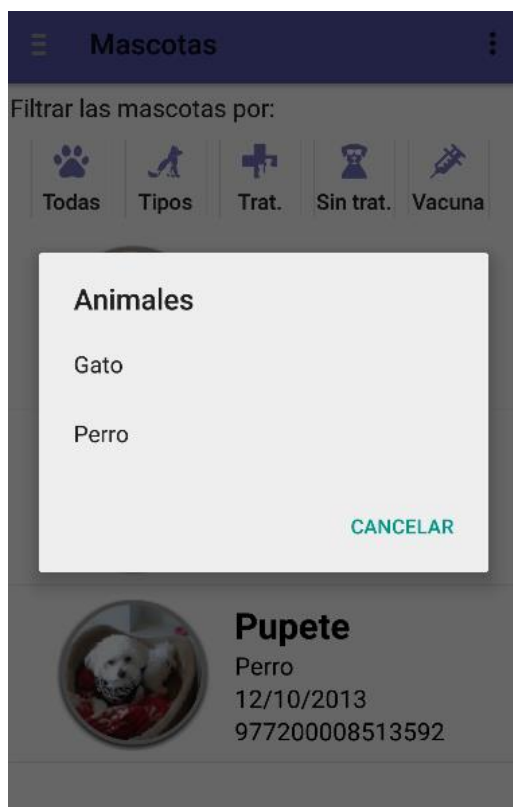


Figura 25: Filtrado de mascotas obtenido por el icono tipo de animales.

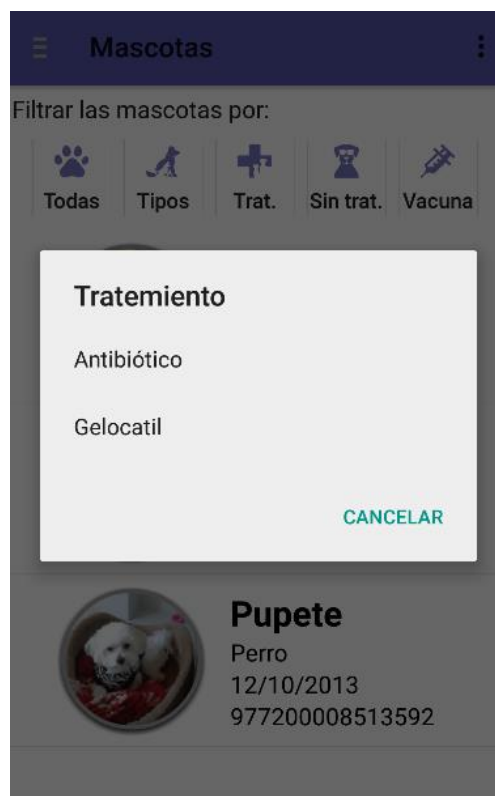


Figura 26: Filtrado de mascotas obtenido por el icono tratamiento médico.

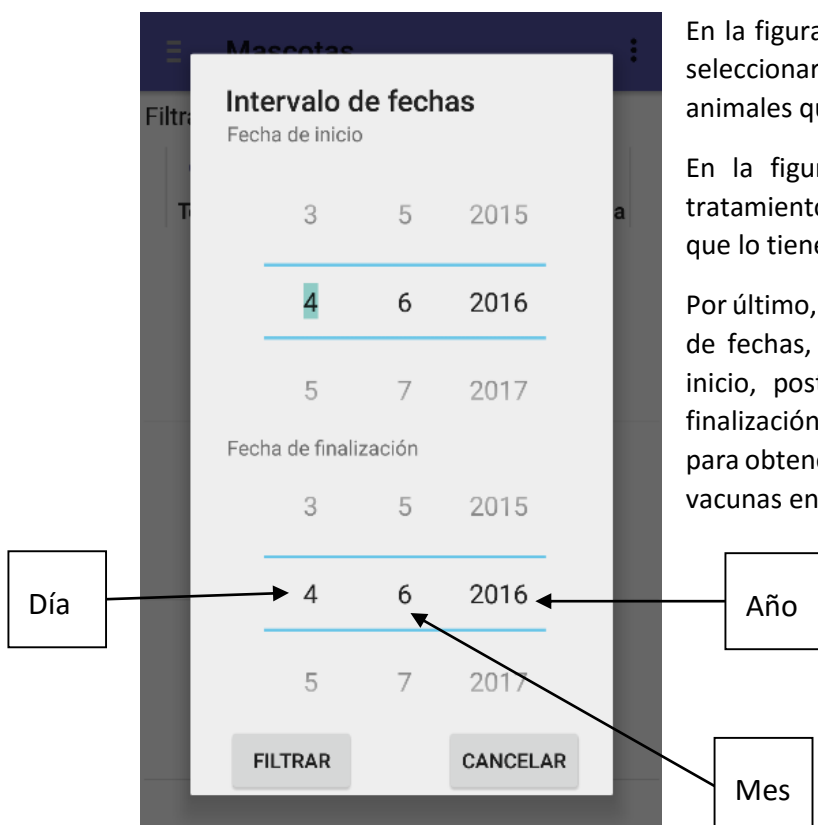


Figura 27: Filtrado de mascotas obtenido por el icono vacunación.

En la figura 25, para listar por tipo, se tiene que seleccionar uno de los diferentes tipos de animales que existen en el sistema.

En la figura 26, tenemos que seleccionar un tratamiento médico para listar aquellas mascotas que lo tienen.

Por último, en la figura 27, para listar por intervalo de fechas, se tiene que seleccionar la fecha de inicio, posteriormente seleccionar la fecha de finalización y por ultimo presionar el botón Filtrar, para obtener todas las mascotas que tiene que ser vacunas en ese intervalo de fechas.