**UNIVERSIDAD DON BOSCO**



PRIMER AVANCE DEL PROYECTO DE CATEDRA

**ASIGNATURA:**

Diseño y Programación de Software Multiplataforma

**DOCENTE:**

Ing. Alexander Sigüenza

**INTEGRANTES**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre:** | **Carnet:** | **Grupo Teórico:** |
| Fuentes Ramírez, Kevin José | FR170484 | 03T |
| Guzmán García, Johana Elizabeth | GG170441 | 04T |
| Herrera Molina, Rosa Estela | HM170237 | 03T |
| Rosales Portillo, José Manuel | RP142494 | 01T |
| Velásquez Mendoza, Giovanny Josué | VM13140 | 03T |

# INDICE

# INTRODUCCIÓN

# DISEÑO UX/UI

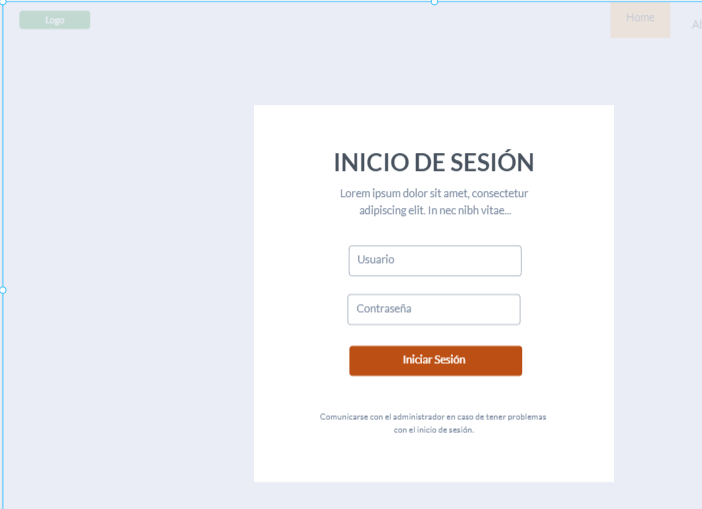
La interfaz y experiencia de usuario son elementos decisivos para mantener la atención y el interés del usuario ya que según estudios 9 de cada 10 usuarios abandonan un sitio web en menos de 15 segundos si este le resulta ineficaz.

Para cubrir estos aspectos se ha utilizado una paleta de colores que varía entre el color naranja y verde que brinde un sentimiento de calidez y confianza y a su vez mostrar dinamismo y energía para poder cuidar a cada una de las diferentes mascotas. Para ello se plantean los siguientes diseños:

1. Pantalla Principal

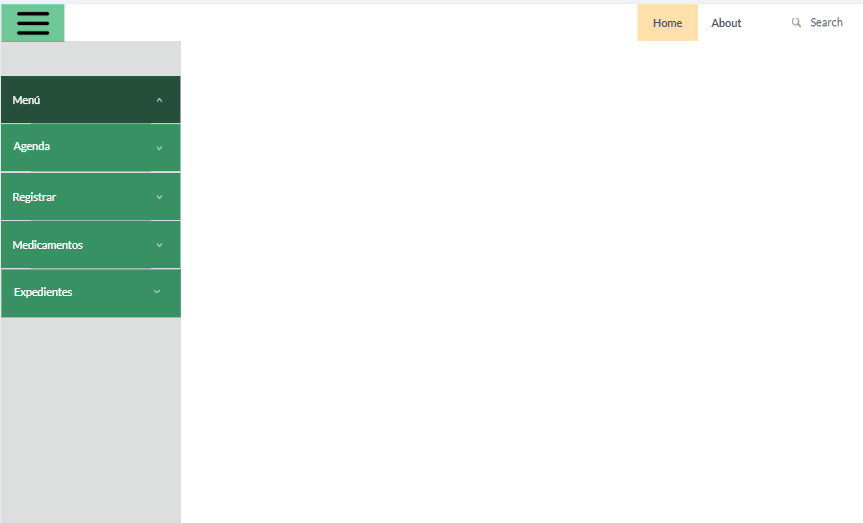


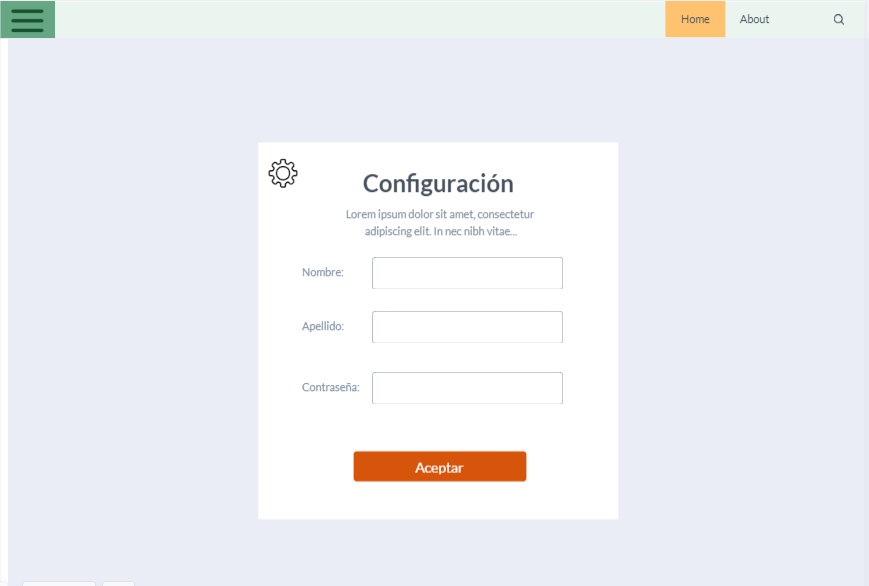
1. Pantalla de inicio de sesión

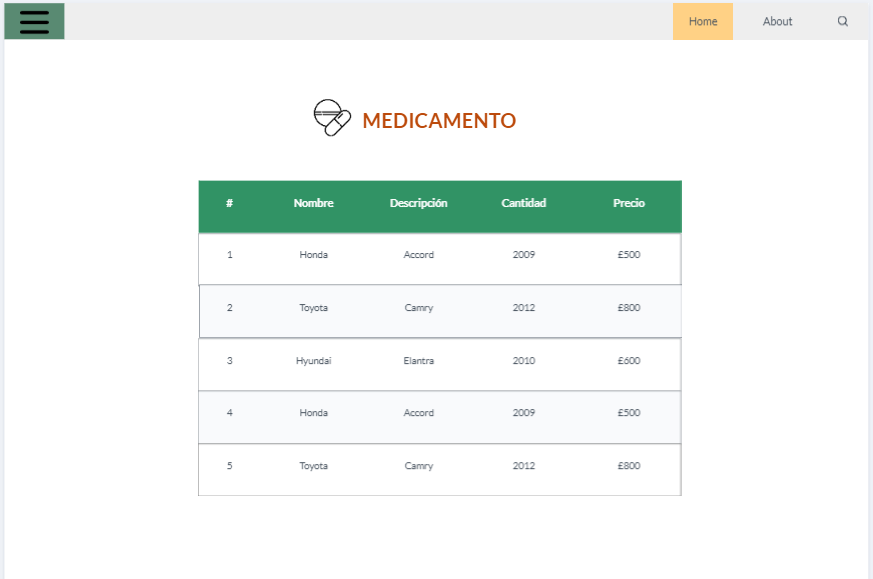
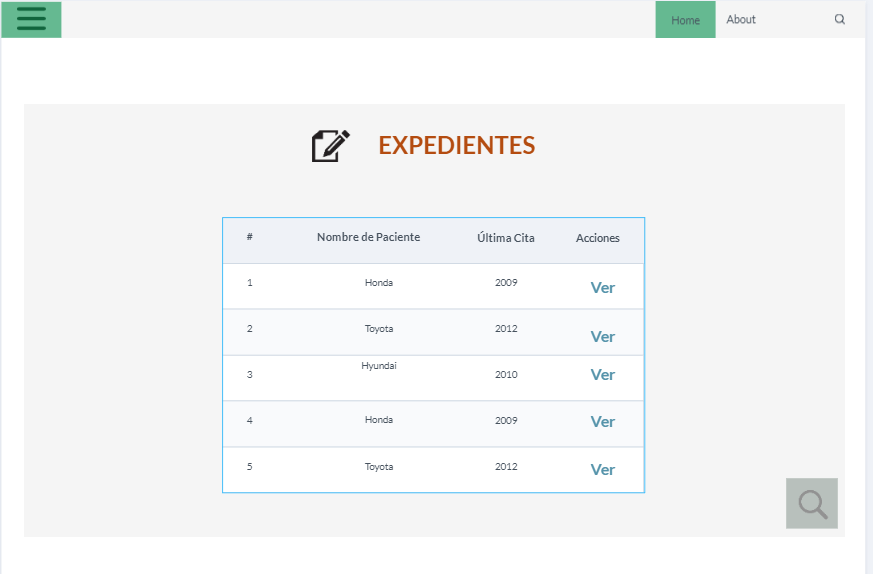
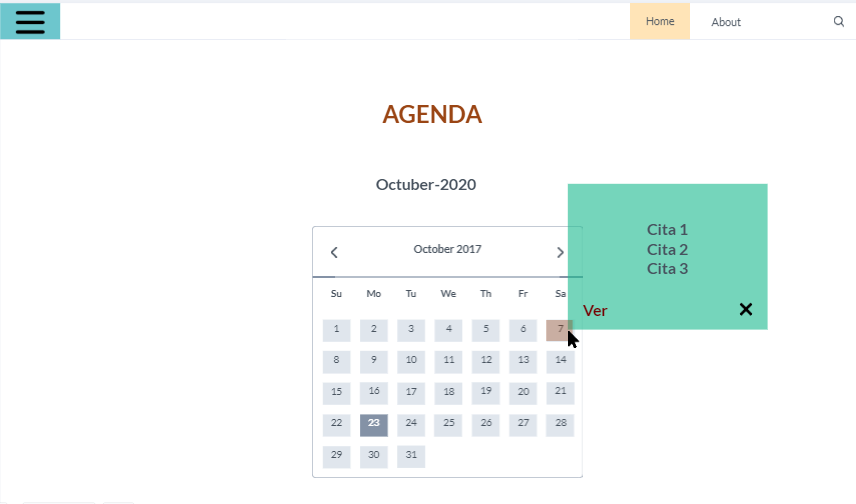


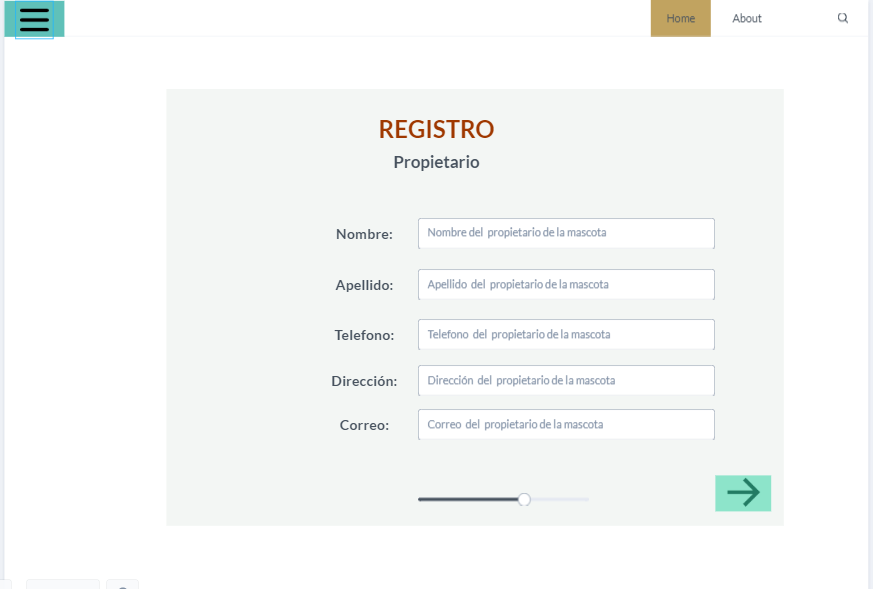
1. Pantalla principal al iniciar sesión

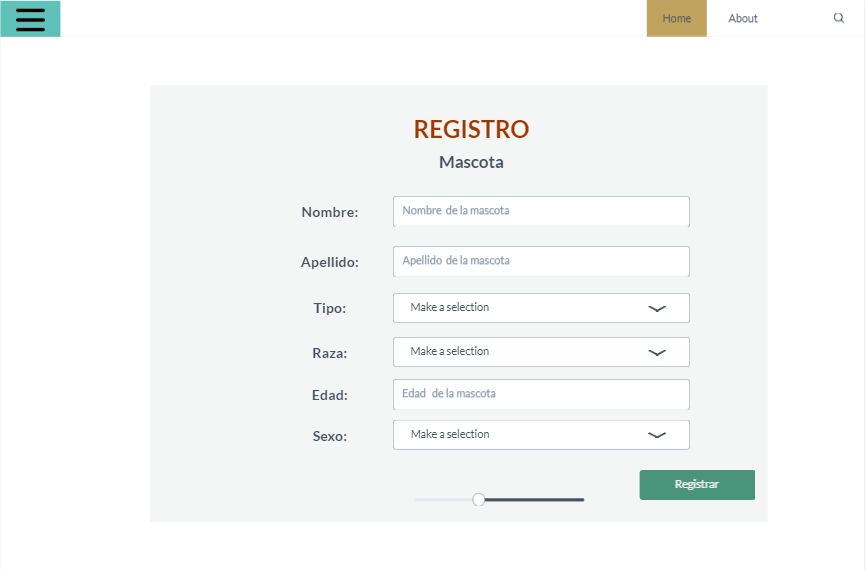


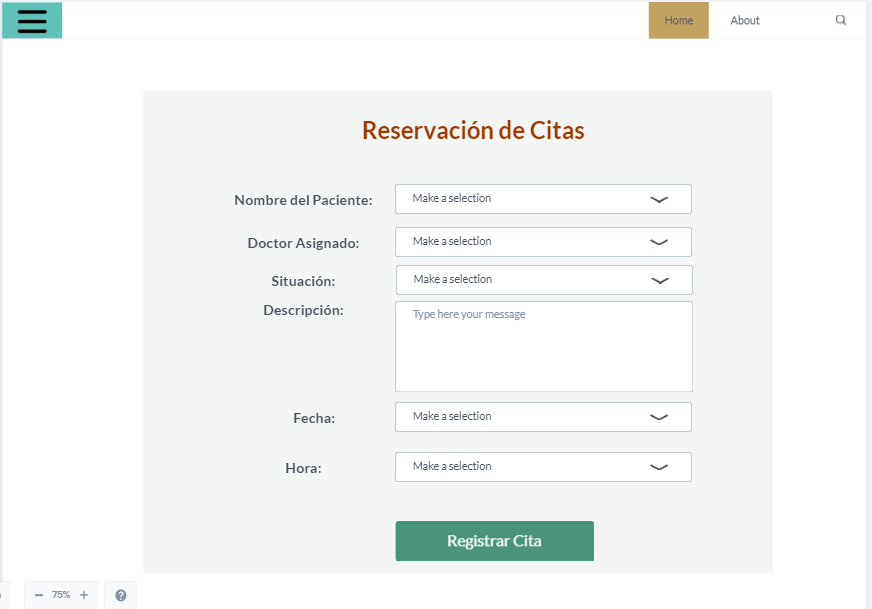
1. Menú Vertical
2. Pantalla de configuración



1. Pantalla de Medicamentos de la veterinaria
2. Pantalla de Expedientes de últimas consultas
3. Agenda para ver citas
4. Formulario Multi-part de pacientes





1. Pantalla de reservación de citas

# LÓGICA DE SOLUCIÓN DEL PROBLEMA

Una aplicación para una Veterinaria, que funcione como control de mascotas es la problemática que ha sido planteada, llevar el control en libros o archivos donde se encuentre el expediente de cada mascota puede provocar que no se atienda muy bien a los clientes, provocándoles largas esperas para ser atendidos por citas o adquirir algún servicio, como corte de pelo o baño. En la actualidad, una aplicación que sirva como control de mascotas es muy útil sobre todo para las veterinarias que reciben gran cantidad de “amiguitos peludos”, ayudando a llevar un buen control de citas y de vacunas, expedientes de mascotas que sirven para llevar un control específico de la mascota.

Se pretende crear una aplicación web que registre nuevas mascotas y permita llevar el control de cada una de ellas, guardar sus expedientes y programar sus siguientes citas; con el fin de que las personas encargadas puedan atender a estos amiguitos y sus dueños de la mejor manera posible sin tener que buscar entre los archivos o libros físicos la información de estos.

El usuario deberá de buscar en la aplicación si existe el expediente de la mascota. Si no existe deberá de registrarla con su información, luego procederá a seleccionar que tipo de servicio requiere. Si el expediente de la mascota existe procederá a buscar si tiene alguna cita previamente programada o necesita algún servicio.

Para nuestro proyecto utilizaremos las tecnologías de Angular con TypeScript y PHP.

Angular es un framework de desarrollo de aplicaciones web. La finalidad de Angular es desarrollar aplicaciones web, como: SPA, la cual consiste en una aplicación web de una página; la interacción y navegación entre las secciones de esa página se hacen una sola, así no recargamos la página en cada una de esas secciones; volviéndose dinámica, asíncrona y prácticamente instantánea.

Una de las ventajas por la cual nosotros usaremos Angular en nuestro proyecto es que podemos separar el Font y backend, eso nos permitirá tener separadas las partes de nuestro proyecto; asimismo nos ayudará a que podamos interactuar el Frontend con Angular para peticiones al backend y ese le devolverá información y así no mezclamos todo nuestro código y por consiguiente se trabajará de una manera más ordenada.

Por esta razón, usaremos TypeScript para nuestro Frontend que contiene más elementos que JavaScript y ScmaScript; nos ayudara a balancear el costo de procesamiento entre el Front-end y el back-end. Así también, nos brindara más dinamismo en nuestra aplicación. Finalmente, utilizaremos PHP para ser almacenadas en una base de datos.

En conclusión, utilizamos Angular porque nos permitirá dividir nuestro proyecto y así tener un mejor orden, dinamismo y facilidad; ya que, lo utilizaremos para el Frontend y Typescript como el modelo de programación y PHP como nuestro backend. La comunicación, es que Angular capturaría la información (datos), se los enviaría en archivos Typescript y éste a PHP para almacenarlos.

Diagrama de Casos de Uso

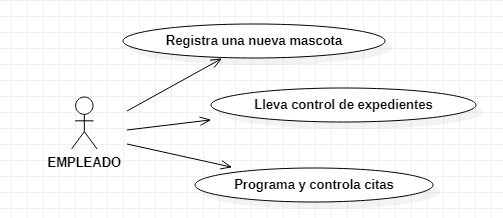
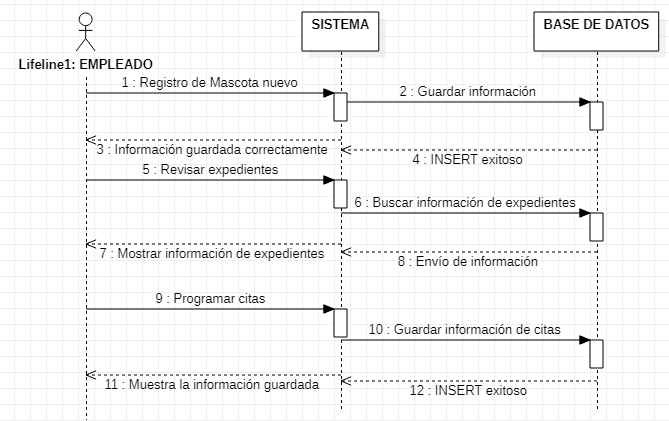


Diagrama de Secuencia



# DETALLE DE HERRAMIENTAS A UTILIZAR EN EL PROYECTO

# FUENTES DE CONSULTA