Documentación de Proyecto – SafePet

# 1. Descripción general

En esta sección se indica el contexto en el cual el proyecto se desarrolla, y se da una descripción general del proyecto a desarrollar.

Este proyecto nace del interés personal de los autores por las mascotas perdidas, y del deseo de ayudarlas a reencontrarse con sus dueños. Para ello, se propuso diseñar una aplicación móvil que facilite a personas que encuentran animales en la calle identificar al dueño de la misma, para ponerse en contacto con ellos.

# 2. Definiciones

En esta sección se definen formalmente los términos que se utilizarán en este documento. Para evitar ambigüedades, dichos términos se escribirán en itálicas en el resto del documento.

1. ***Mascota***: El animal que una persona define como su *mascota*.
2. ***Dueño***: Una persona que define a un animal como su *mascota*. Es quien registra a la *mascota* en el sistema y quien puede hacer reportes de extravío.
3. ***Reporte***: Registro de un evento, como el extravío o el avistamiento de una animal, que se almacena en el sistema y puede ser revisado por las personas pertinentes.
4. ***Reportero***: Una persona que encuentra un animal fuera de su hogar, y que decide hacer un reporte de avistamiento.

# 3. Usuarios

En esta sección se definen los roles de los usuarios que usarán el sistema.

1. ***Dueño***: Los usuarios que han registrado una *mascota* como suya.
2. ***Reportero***: Los usuarios que han encontrado un animal en la calle y desean hacer un *reporte*.

# 4. Casos de Uso

En esta sección se determinan, para cada clase de usuario, los casos de uso que le dará al sistema. Cada uno de los casos de uso presentados corresponden a una de las acciones que el usuario correspondiente puede realizar.

## 4.1. Casos de Uso de Dueño

1. ***Registrarse***:
2. ***Registrar Mascota***:

## 4.2. Casos de Uso de Reportero

1. ***Reportar animal - QR***:
2. ***Reportar animal - Referencia cruzada***:
3. ***Reportar animal - Veterinaria***:

# 5. Requisitos

En esta sección se determinan los requisitos del sistema, considerando los casos de uso de la sección anterior, y las restricciones bajo las cuales se desarrollará y desplegará el sistema.

[por rellenar]

# 6. Interfaces

En esta sección se determinan las interfaces que se le presentarán a cada clase de usuario, indicando cómo ellos pueden navegar entre ellas. Las redirecciones entre interfaces se indican con corchetes (“[ ]”) y en negrita, y los procesos que se ejecutan como consecuencia directa de las interacciones de un usuario con la interfaz se indican con llaves (“{ }”) y en negrita.

## 6.1. Interfaces de Dueño

| 6.1.1 | ***Primer Inicio***: Se muestra si no existen mascotas registradas en el dispositivo. La pantalla muestra:   1. El ícono de la aplicación; 2. El nombre de la aplicación; 3. Un botón etiquetado “Registrar Mi Mascota”, que redirige a la interfaz **[6.X.X Registrar Mascota]**; 4. Un botón etiquetado “Reportar Animal Encontrado”, que redirige a la interfaz **[6.X.X Modo de Reporte]**. |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

## 6.2 Interfaces de Reportero

| 6.2.1 | … |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

# 7. Procesos

En esta sección se indican los procesos que se ejecutan como consecuencia directa de la interacción del usuario con las interfaces que el sistema le presenta. Para cada proceso, se indica el proceso realizado, y los resultados posibles, incluyendo posibles redirecciones a interfaces; en estos casos, la interfaz se indica con corchetes (“[ ]”) y en negrita.

1. ***Ejemplo***: Cuando el usuario intenta autenticarse, el sistema debe verificar que: a) Los campos “Correo” y “Contraseña” no están vacíos; b) el Correo ingresado corresponde a un usuario registrado; y c) la Contraseña ingresada es igual a la registrada por ese mismo usuario registrado. Si la verificación es exitosa: si el usuario es *conductor*, redirige a **[6.2.1 Inicio Conductor]**; si el usuario es *pasajero*, redirige a **[6.3.1 Inicio Pasajero]**. Si la verificación no es exitosa, la interfaz debe mostrar un mensaje que indica el error encontrado: si a) falla, indicar en cada campo erróneo “<CAMPO> requerido”; si b) falla, indicar “Usuario no encontrado”; si c) falla, indicar “Contraseña incorrecta”.

# 8. Consideraciones

En esta sección se describen ciertos elementos que deben tenerse en cuenta al desarrollar el proyecto:

* La aplicación no necesita registro de usuario. Al registrar una mascota, sus datos quedan almacenados en el dispositivo y *no* en el servidor. El servidor *sí* almacena algún identificador para el dispositivo, de manera que pueda generar notificaciones cuando sea necesario.
* Periódicamente (cada 30s aprox.), la aplicación envía al servidor web un *heartbeat* con el identificador del dispositivo. El servidor debe responder si existe o no algún reporte desde el último *heartbeat*.

## 8.1. Consideraciones tentativas

En esta sección se indican los elementos que están considerados para su inclusión en el sistema, pero aún no es posible determinar con certeza si efectivamente serán incluídos.

1. …