

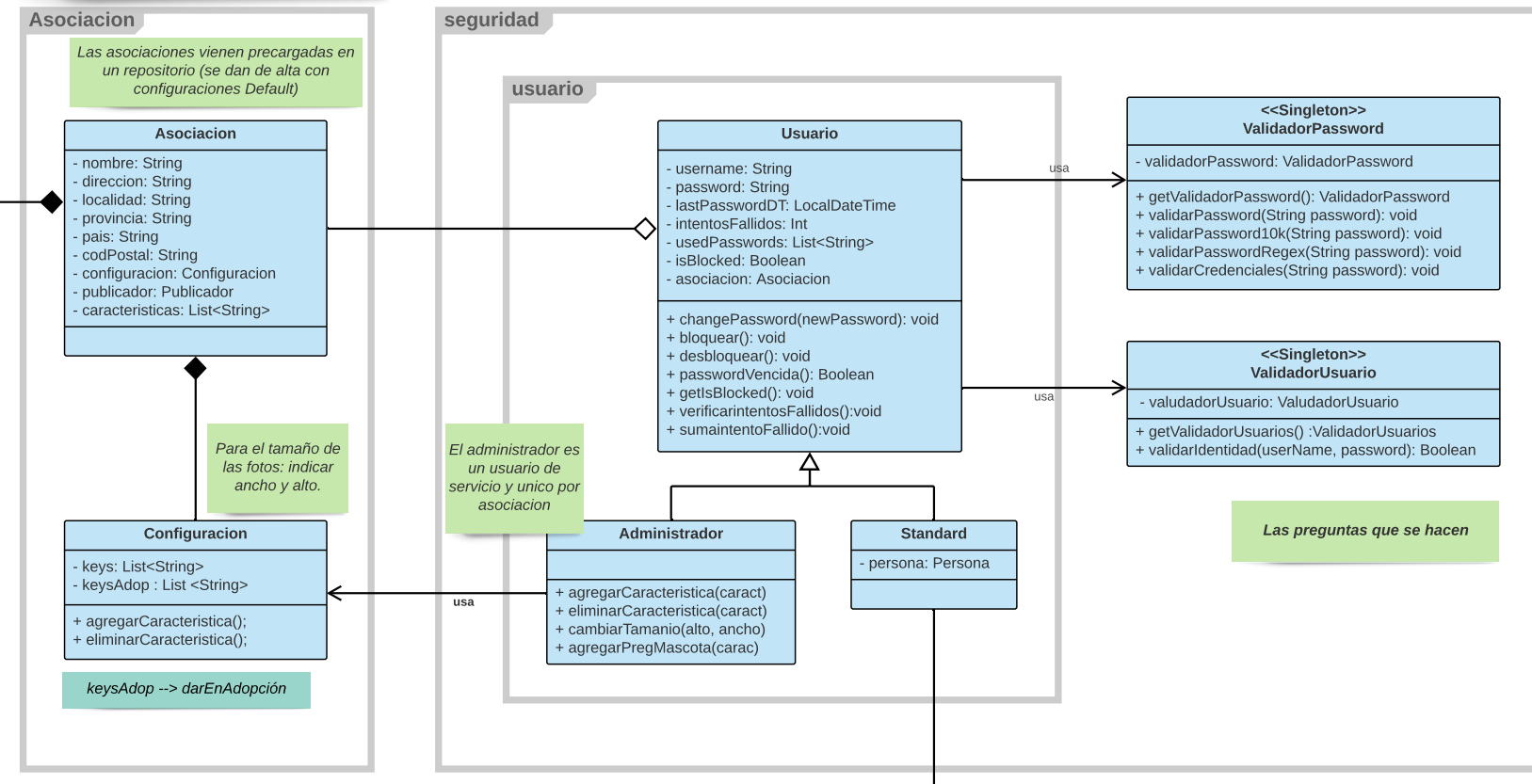
Logica en Repositorio:

- obtenerHogarPorAdmision(mascota)**
filtra hogares que acepten perros o gatos, según.
- filtrarPorTipoDeAnimal(): List<HogarDeTrnsito>**
filtra Por Gato o Perro
- distanciaCoord(float lat, float lng, double lat2, double lng2)**
Metodo para calcular distancia
- filtrarPorPatio()**
Metodo para filtrar hogares con patio
- filtrarPorDisponibilidad()**
Metodo para filtrar los hogares que tienen disponibilidad para aceptar mascotas.
- filtrarPorCaracteristica(List<String>)**
Metodo para filtrar caracteristicas de mascotas en hogares
- filtrarPorDistancia(double latitudComparar, double latitudComparar, double radioCercania)**
Retorna los hogares mas cercano a la distancia propuesta

Sobre las configuraciones de las asociaciones

En su momento se pensó para que en un futuro se puedan agregar otro tipo de configuraciones (no solamente fotos y características de las mascotas).

Se está discutiendo la idea de hacer algo parecido a las transacciones (roles/tareas de cada actor): se irán agregando, modificando, eliminando a gusto.



Sobre los atributos de la mascota

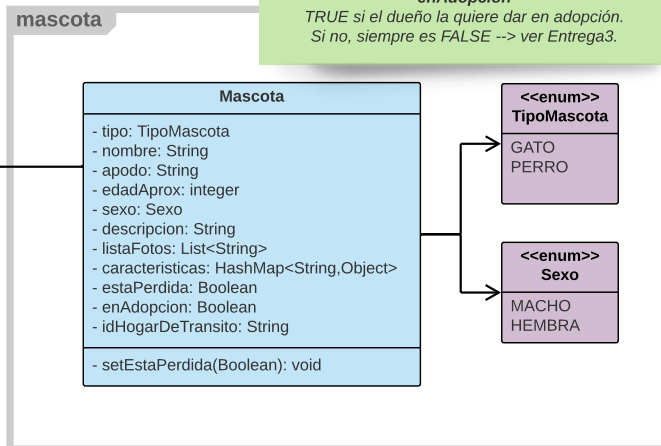
listaFotos

Indica si una mascota con dueño (no una de la calle) está perdida o no. Será de uso para la funcionalidad "perdi mi mascota" --> la idea es que el contacto se de cuando se cumplan 2 condiciones a la vez:

- que la mascota esté perdida.
- que alguien la haya encontrado.

enAdopcion

TRUE si el dueño la quiere dar en adopción. Si no, siempre es FALSE --> ver Entrega3.

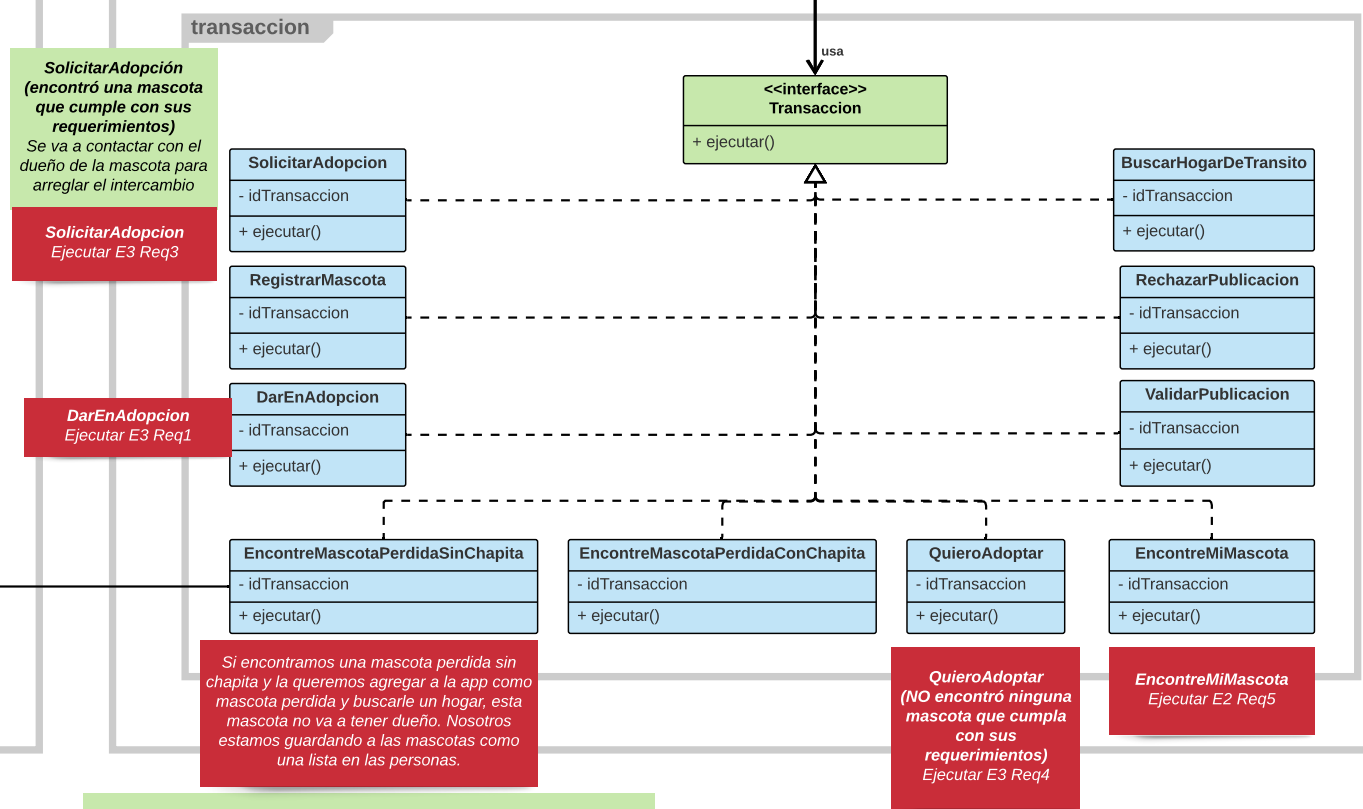
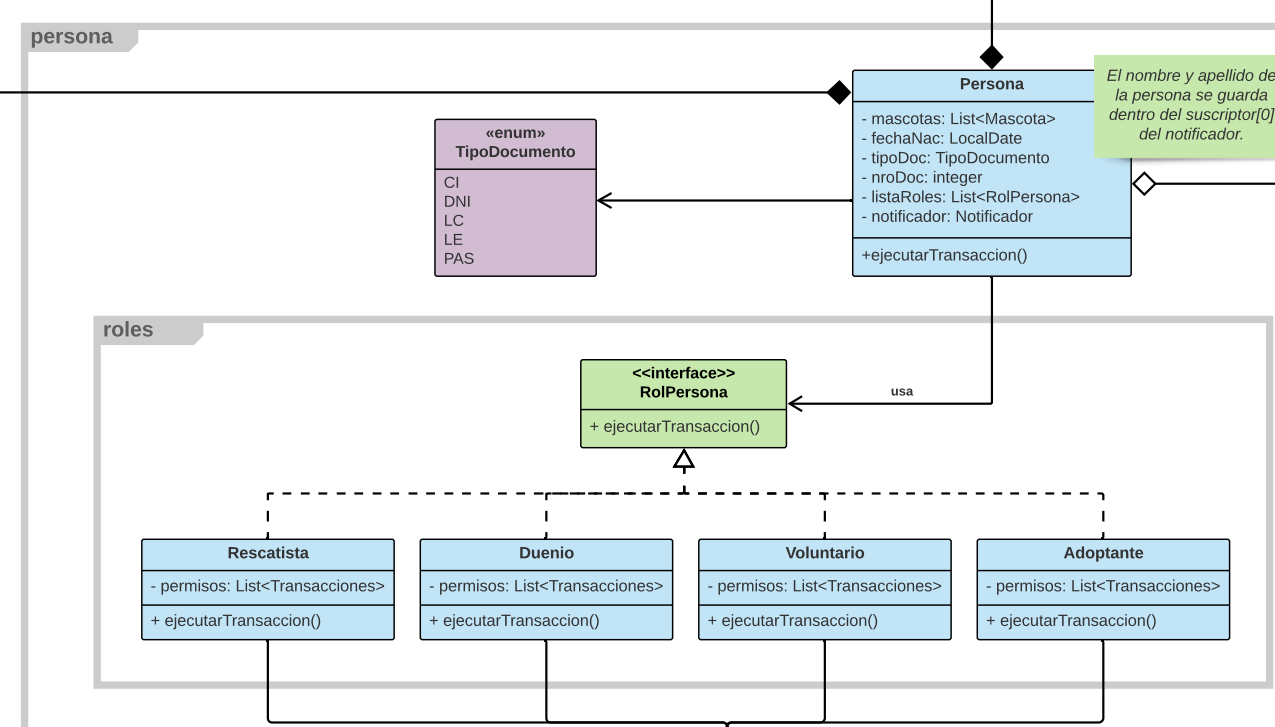


Sobre los tipos de mascota

Gatos y perros solamente. No vamos a agregar más tipos de mascota porque ése es el alcance de la aplicación.

Sobre el sexo de las mascotas

Un ENUM porque no hay otras opciones posibles.



Situación: Una mascota sin chapita se pierde y la encuentra un rescatista.

Acción: va al rescatista o a un hogar de tránsito.

- Si va al rescatista, se crea la publicación y se agrega el atributo del idRescatista -
- Si va al hogar de tránsito, se crea la publicación y se asigna el hogar de tránsito para mostrar la ubicación de la mascota.

Posterior a la publicación un voluntario debe aprobarla para que sea visible en el feed de la pagina.

En ninguno de estos casos se crea una mascota, la mascota va a ser dada de alta en el sistema en el momento que un dueño la adopte.

Los metodos van a estar implementados en cada una de las transacciones. Si la transacción no se encuentra en la lista de permisos del rol, la persona no podrá ejecutar()