

Tercera entrega: Modelado en Objetos parte III

Unidades del programa involucradas

- Unidad 1: Diseño y Sistemas
- Unidad 2: Herramientas de Concepción y Comunicación del Diseño
- Unidad 3: Diseño con Objetos
- Unidad 6: Introducción al Diseño de Arquitectura
- Unidad 7: Validación del Diseño

Objetivos de la entrega

- Incorporar nuevos aspectos del modelo de negocios y definir su diseño apropiado.
- Incorporar nociones de ejecuciones de tareas asincrónicas y/o calendarizadas.

Alcance

- Publicación de mascota en adopción y Publicación de intención de adoptar una mascota
- Sugerencias de mascotas para posible adopción

Dominio

Una persona puede necesitar o querer dar en adopción a su mascota por diferentes motivos. Con intención de priorizar el bienestar de los animales, cada asociación puede realizar sus propias preguntas sobre la mascota para así generar una publicación detallada, pero se debe considerar que ciertas preguntas siempre (sin importar la asociación) deben ser contestadas.

Por otro lado, una persona puede querer adoptar una mascota. Si esta persona encuentra a su mascota apropiada entre las publicadas, el sistema deberá notificarle de esta situación, por los medios preferidos de notificación, al actual dueño de la mascota para así entablar una conversación por fuera de la plataforma. Pero si esta persona no pudo encontrar ninguna mascota que se adapte a sus necesidades y viceversa, puede generar una publicación para mostrar su interés de hacerlo. Es necesario preguntarle a la persona por sus preferencias, así como también por sus comodidades (por ejemplo, si cuenta o no con patio, si cuenta o no con otros animales, etc.). Una vez que el sistema reciba la solicitud con la intención de adopción y genere la publicación, debe enviarle al interesado, por email, un link que permita dar de baja la misma.

El sistema, además, debe generar y enviar recomendaciones semanales de adopción para las personas que están interesadas en adoptar. Es necesario que las recomendaciones se ajusten a las preferencias y comodidades de las personas adoptantes.

Ejemplos:

1. Un adoptante indica que sólo desea adoptar gatos, por tanto sólo debería recibir recomendaciones de gatos.
2. Una asociación podría solicitar información sobre si la mascota necesita un patio grande. Por lo tanto, si el dueño actual de la mascota en adopción informó que la misma lo necesita, idealmente se le deberían enviar recomendaciones de adopción de esa mascota a personas que hayan indicado que tienen un patio grande.

Requerimientos detallados

1. Se debe permitir que una persona genere una publicación para dar en adopción a su mascota.
2. Se debe permitir que cada organización defina las preguntas que le realizará al dueño cuando éste quiera dar en adopción a su mascota. Se debe tener en cuenta que las preguntas podrían llegar a variar en cualquier momento.
3. Se debe enviar una notificación al dueño actual de la mascota cuando aparezca algún interesado en adoptarla.
4. Se debe permitir que una persona genere una publicación que demuestre su intención de adoptar una mascota, teniendo en cuenta sus preferencias y comodidades.
5. Se deben generar y enviar recomendaciones semanales de adopción de mascotas¹.

Entregables requeridos

1. **Modelo de objetos**: diagrama de clases que contemple las funcionalidades requeridas.
2. **Implementación** de requerimientos.

¹ En caso de que necesiten implementar una tarea programada (calendarizada), utilizar crontabs tal como explicamos en clase. [Acá hay un ejemplo](#) de cómo configurar al assembly-plugin