

Nombre de la aplicación:	ApPet								
Diseño y desarrollo:	Luis Alberto Gutiérrez								
Asignatura:	Computación móvil con Android (Electiva II, 2016-II)								
Justificación:	Cada vez más personas optan por tener mascotas en sus hogares, lo cual conlleva un nivel adicional de responsabilidad en lo relacionado con el cuidado de las mismas tanto en el aspecto nutricional como de salud en general (vacunación, desparasitaciones, esterilizaciones, otras intervenciones quirúrgicas, etc.). ApPet ayuda a llevar registro e incluso alertas tempranas para recordar los eventos en cuestión y sitios cercanos en donde poderlos realizar. La aplicación también permitirá compartir consejos o consultas y otros comentarios entre los usuarios de la aplicación.								
Descripción y funcionalidades:	<p>Aplicación móvil relacionada con cuidado de mascotas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Registro de datos básicos de las mascotas y su dueño. • Control de vacunas, desparasitaciones, esterilizaciones, otras intervenciones quirúrgicas, etc. • Identificación de sitios cercanos para los eventos listados en el punto anterior. • Compartir consejos o consultas y otros comentarios entre los usuarios de la aplicación. 								
Pantallas:	<p>Las siguientes pantallas se visualizan en el archivo de mockups adjunto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pantalla de inicio. 2. Datos de usuario. 3. Datos de mascotas. 4. Registro/programación de eventos. 5. Mapa con sitios para los eventos. 6. Blog de consejos o consultas. 								
Plan de trabajo:	<p>En cada uno de los cortes se harán entregas parciales como se detalla a continuación:</p> <table> <tr> <td>Corte 1:</td><td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pantalla de inicio (Solo pantalla). 2. Datos de usuario (Solo pantalla). 3. Datos de mascotas (Solo pantalla). 4. Navegación entre las pantallas actuales. 5. Modelo relacional de datos. </td></tr> <tr> <td>Corte 2:</td><td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Registro/programación de eventos (Solo pantalla). 2. Mapa con sitios para los eventos (Solo pantalla). 3. Navegación entre las pantallas actuales. </td></tr> <tr> <td>Corte 3:</td><td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Funcionalidad de almacenar en la base de datos lo relacionado con las pantallas actuales. </td></tr> <tr> <td>Corte 4:</td><td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Blog de consejos o consultas (Pantalla y base de datos). 2. Notificaciones de eventos. </td></tr> </table>	Corte 1:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pantalla de inicio (Solo pantalla). 2. Datos de usuario (Solo pantalla). 3. Datos de mascotas (Solo pantalla). 4. Navegación entre las pantallas actuales. 5. Modelo relacional de datos. 	Corte 2:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registro/programación de eventos (Solo pantalla). 2. Mapa con sitios para los eventos (Solo pantalla). 3. Navegación entre las pantallas actuales. 	Corte 3:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Funcionalidad de almacenar en la base de datos lo relacionado con las pantallas actuales. 	Corte 4:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Blog de consejos o consultas (Pantalla y base de datos). 2. Notificaciones de eventos.
Corte 1:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pantalla de inicio (Solo pantalla). 2. Datos de usuario (Solo pantalla). 3. Datos de mascotas (Solo pantalla). 4. Navegación entre las pantallas actuales. 5. Modelo relacional de datos. 								
Corte 2:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registro/programación de eventos (Solo pantalla). 2. Mapa con sitios para los eventos (Solo pantalla). 3. Navegación entre las pantallas actuales. 								
Corte 3:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Funcionalidad de almacenar en la base de datos lo relacionado con las pantallas actuales. 								
Corte 4:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Blog de consejos o consultas (Pantalla y base de datos). 2. Notificaciones de eventos. 								

ApPet













