Logotipo

Descripción generada automáticamente

Universidad Católica del Norte  
Escuela de Ingeniería  
Proyecto Tópicos Avanzados de Software

Informe General

“Diario de Mascotas”

Integrantes:

Mauro Olivares Sierra

Cecilia Rojas Vega

Profesor:

Eric Ross

Fecha:

21/12/2021

Contenido

[1 Introducción 3](#_Toc90838208)

[2 Nuestro Proyecto 3](#_Toc90838209)

[3 Objetivos de nuestro servicio 3](#_Toc90838210)

[4 Historias de Usuario 3](#_Toc90838211)

[4.1 Usuario: 3](#_Toc90838212)

[4.2 Administrador: 3](#_Toc90838213)

[4.3 Institución: 4](#_Toc90838214)

[4.4 Veterinario: 4](#_Toc90838215)

[4.5 Dueño: 4](#_Toc90838216)

[5 Checklist 5](#_Toc90838217)

[5.1 Tecnología 5](#_Toc90838218)

[5.1.1 Arquitectura 5](#_Toc90838219)

[5.1.2 Base de datos 5](#_Toc90838220)

[5.1.3 Control de versiones 5](#_Toc90838221)

[5.1.4 Logging 5](#_Toc90838222)

[5.1.5 Restricciones 6](#_Toc90838223)

[5.2 Convenciones de codificación 6](#_Toc90838224)

[5.3 Metodología 6](#_Toc90838225)

[5.4 Testing 9](#_Toc90838226)

[5.5 Las 10 Pautas 9](#_Toc90838227)

# Introducción

En nuestro país existen instituciones enfocadas en el cuidado de animales que actualmente, no manejan los datos de sus mascotas digitalmente, sino que aún lo realizan “a la antigua”, manejando los datos con informes y atenciones dentro de carpetas que ocupan espacio y consume mucho tiempo navegar hasta encontrar la información deseada, también se puede perder información o tener información desactualizada durante todo el ciclo de vida de la mascota. Por lo tanto, existe la necesidad de crear un servicio que permita compartir información de forma segura sobre la gran variedad de mascotas que existen en el país, de parte de sus dueños o del encargado de dichas mascotas. Además de agregar la posibilidad de gestionar la adopción de mascotas desde una fuente confiable y competente, con la información nutricional sobre sus alimentos.

# Nuestro Proyecto

Diario de Mascotas es una página web tipo de red social que tiene el objetivo de digitalizar distintas funciones y resguardar documentos relacionados a las mascotas del usuario.

En esta pagina podrás registrar datos de tus mascotas, registrar documentación importante como controles, fichas de adopción, entre otras funciones como adoptar mascotas de las instituciones afiliadas. Dependiendo del tipo de usuario, las funciones que realiza van a variar ya que, esta página puede facilitar el trabajo de distintas entidades existentes como: Dueños de mascota promedio, Veterinarios de una Institución e Instituciones afiliadas al sitio web.

En este proyecto se está utilizando el lenguaje NodeJS (más dependencias de Express) para la programación en Backend, y Bootstrap para Frontend, además de la metodología ágil Scrum para cumplir con todos nuestros objetivos a través del semestre.

Con todo esto dicho, a veremos en detalle más sobre nuestro proyecto a continuación.

# Objetivos de nuestro servicio

* Crear un servicio que permita manejar la información de mascotas en un sitio web mediante perfiles con distintas funcionalidades dependiendo del tipo de usuario.
* Facilitar el trabajo de fundaciones y/o dueños de mascotas en la tarea de manejar información sobre sus mascotas.
* Ayudar en el proceso de adopción de mascotas, con tal de facilitar el proceso con una buena gestión y transparencia en el seguimiento en el proceso.

# Historias de Usuario

## Usuario:

* Como usuario, quiero crear un perfil y/o navegar en este servicio.
  + Registrarme al servicio (como dueño de mascota o veterinario)
  + Iniciar sesión

## Administrador:

* Como administrador, también considerado mantenedor, quiero comprobar y manejar los datos generales del servicio para comprobar si existen fallos o realizar pruebas.
  + Crear tabla de usuarios.
  + Despliegue de usuarios.
  + Agregar usuarios (institución, veterinario, dueño).
  + Editar datos de usuarios.

## Institución:

* Como una institución, quiero editar la información relacionada a mi institución.
  + Editar datos (vacantes disponibles, entre otros datos).
* Como una institución, quiero supervisar la información de los veterinarios asociados.
  + Despliegue de veterinarios asociados.

## Veterinario:

* Como veterinario, quiero editar la información relacionada a mi profesión.
  + Editar datos (especialidad, entre otros datos).
  + Postular a una institución con vacantes.
* Como veterinario quiero ingresar al sistema para poder ver, agregar y eliminar mascotas qué tenga asociadas con respecto a la institución a la que pertenece.
  + Agregar mascotas y asociarlas a la institución.
  + Editar datos de mascotas asociadas.
  + Eliminar mascotas **asociadas a su institución.**
* Como veterinario quiero manejar las fichas de adopción asociadas a mi institución, realizadas por dueños de mascotas que desean poner en adopción sus mascotas.
  + Despliegue de ficha de adopción.
  + Aceptar o rechazar ficha de adopción.
* Como veterinario quiero publicar las mascotas de mi institución asociada que se encuentran en condiciones para poner en adopción.
  + Publicar mascotas en adopción.
  + Comprobar el estado de estas fichas de adopción.

## Dueño:

* Como dueño quiero registrarme en el sistema para tener el registro propio y de mis mascotas.
  + Agregar datos personales
  + Editar datos personales
* Como dueño quiero ingresar a todas mis mascotas al sistema para tener un registro de ellas.
  + Despliegue de lista de mascotas.
  + Agregar mascotas y sus datos.
  + Editar datos de mascotas.
* Como dueño quiero registrar las visitas al veterinario de mis mascotas.
  + Despliegue de lista de controles.
  + Agregar controles médicos especificando fecha de control, descripción, peso, temperatura, vacunas.
  + Editar datos de controles médicos.
* Como dueño quiero ver información sobre adopción de mascotas.
  + Ver listado de mascotas en adopción.
* Como dueño quiero adoptar a una mascota seleccionada del listado de adopción.
  + Solicitar **adopción** de una mascota, completando un cuestionario asociado.
  + Enviar cuestionario a la institución y esperar respuesta.

# Checklist

## Tecnología

### Arquitectura

■ El sistema tiene una arquitectura definida.

□ Los componentes del sistema están separados entre frontend y backend.

■ El front y backend funcionan de forma separada (no están fusionados como en un sistema PHP “clásico”).

■ Toda validación realizada en el frontend también se realiza en el backend.

■ Se encuentran documentadas todos los puntos de entrada al backend.

### Base de datos

■ La comunicación a la base de datos solo se realiza desde el backend del sistema.

■ La base de datos no es visible desde internet.

■ El modelo construido implementa integridad referencial.

■ Se analiza cada consulta SQL para verificar que se ejecuta de forma ´optima (usando todos los índices).

■ Se realizan pruebas de carga para simular el crecimiento esperado de la base de datos.

■ Se utiliza SQL parametrizado.

■ Se utiliza el dialecto SQL ANSI 1992 (o superior) para escribir las consultas.

■ La nomenclatura utilizada en los nombres de tablas, atributos, etc. es consistente en toda la base de datos.

■ Existe un diccionario de datos que describa cada elemento de la base de datos, para poder saber cuál es el propósito de cada tabla y atributo existente.

### Control de versiones

■ El código fuente del sistema se encuentra almacenado en un sistema de control de versiones (svn, github, etc).

□ Cada desarrollador sube sus cambios al sistema de control de versiones a lo menos una vez al día.

■ Se genera un “tag” (o release, o equivalente en el control de versiones) cada vez que se hace una entrega al cliente.

### Logging

■ Se utiliza un framework establecido para realizar logging del funcionamiento del sistema.

■ El log queda registrado en algún archivo que permita su análisis.

□ El log se utiliza para resolver problemas.

### Restricciones

■ Se respetan las restricciones que la empresa pone en el proyecto

■ Se encuentran documentados los casos de uso/historias de usuario

■ Se tiene documentado el esquema de la base de datos.

□ Existe un manual de usuario del sistema.

□ Existe un manual de sistema.

□ Existe un documento formal de entrega del sistema.

## Convenciones de codificación

■ Existe una estándar definida para escribir el código fuente en el proyecto.

■ Se aplica el mismo identado en todo el proyecto.

■ Se aplica la misma definición de uso del espacio en blanco en todo el proyecto.

■ La posición de las llaves se aplica de forma consistente.

□ Todo el código está escrito en el mismo idioma (español o ingles).

■ Todo el código usa el mismo estilo para escribir los nombres de los elementos (camel case, snake case, etc).

■ Todo el código usa la misma forma de escribir comentarios en el proyecto.

## Metodología

■ Hay un Product Owner (PO) claramente definido.

■ El PO está lo suficientemente empoderado para priorizar

□ El PO tienen el conocimiento para priorizar

■ El PO tiene contacto directo con el equipo

■ El PO tiene contacto directo con los stakeholders

■ El PO habla con una voz (´el/ella toma las decisiones)

■ El equipo tiene un backlog por sprint

■ Es altamente visible

□ Se actualiza todos los días

■ El equipo es el dueño exclusivo

■ Se realizan las daily scrum meetings

■ Todo el equipo participa

■ Salen a la superficie los problemas e impedimentos

■ Se realiza una demo después de cada sprint

■ Se muestra el software funcionando y testeado

■ Se recibe feedback de los stakeholders y el PO

□ Tienen una definición de “hecho” (DDH)

□ El DDH se alcanza en cada iteración

□ El equipo respeta el DDH

■ Se realiza la retrospectiva después de cada sprint

■ Se generan propuestas concretas de mejora

■ Algunas propuestas realmente se concretan

■ El equipo completo (+PO) participa

■ El PO tiene un backlog del producto (PBL)

■ Los ítems principales están priorizados de acuerdo con el valor que entregan al negocio

■ Los ítems principales están estimados.

■ Las estimaciones las hizo el equipo.

■ Los ítems principales caben en una iteración.

■ El PO entiende el propósito de todos los ítems del backlog.

■ Se realizan las reuniones de sprint planning.

■ Participa el PO

■ El PO trae la PBL actualizada.

■ El equipo completo participa.

■ El resultado es el plan del sprint

■ El equipo completo cree que el plan se puede alcanzar.

■ El PO está satisfecho con la priorización.

■ Las iteraciones tienen duración predefinida

■ La duración es de 4 semanas o menos.

□ Siempre terminan a tiempo.

□ El equipo no es interrumpido ni controlado por externos.

■ El equipo generalmente entrega lo comprometido.

■ Todos los miembros del equipo se sientan juntos

□ 9 personas como máximo por equipo

***Los siguientes son características recomendadas, pero no siempre necesarias:***

■ El equipo tiene las habilidades necesarias para llevar los items del backlog al estado “hecho”

□ Los miembros del equipo no est´an encasillados en roles espec´ıficos

■ Las iteraciones condenadas a fallar se terminan de forma anticipada

□ El PO tiene una visi ´on del producto que est´a en sincron´ıa con el PBL

□ PBL y la visi ´on del producto son altamente visibles

■ Todos los miembros del equipo participan en las estimaciones

■ El PO est´a disponible cuando el equipo est´a estimando

□ Las estimaciones se realizan usando “tama˜no relativo” en vez de “tiempo”

□ El equipo tiene un Scrum Master (SM)

□ El SM se sienta con el equipo

□ Todo el equipo conoce 1 a 3 impedimentos

□ El SM tiene una estrategia de c´omo corregir el impedimento m´as importante

□ El SM se enfoca en remover impedimentos

□ Los impedimentos se escalan a la administraci´on cuando el equipo no los puede resolver

□ Los items del PBL se rompen en tareas dentro de una iteraci ´on

□ Las tareas de las iteraciones se estiman

□ Las estimaciones de las tareas en las que se est´a trabajando se actualizan todos los dias

■ Se mide la velocidad del equipo

■ Todos los items en la iteraci ´on tienen una estimaci´on

■ El PO usa la velocidad para planificaci´on las “releases”

■ La velocidad solo incluye items que est´an “hechos”

□ El equipo tiene un “sprint burndown chart”

□ Es altamente visible

□ Se actualiza todos los dias

□ El daily scrum se realiza todos los dias, a la misma hora, en el mismo lugar

□ El PO participa por lo menos un par de veces a la semana

□ M´aximo 15 minutos

□ Cada miembro del equipo conoce lo que los dem´as est´an haciendo

## Testing

■ Se realiza Testing Interno.

■ Existen tests unitarios definidos para testear unidades de código.

■ Estos tests unitarios se ejecutan “frecuentemente” (cada vez que se sube una versión al sistema de control de versiones).

■ Los tests unitarios cubren las unidades de código con algoritmos complicados que requieran testing.

■ Existen UATs definidos.

■ Los UATs los ejecuta el equipo scrum antes de hacer la entrega al cliente.

■ Los UATs los ejecuta el cliente para verificar si el software cumple sus objetivos.

■ Los UATs fueron creados por el equipo en coordinación con el PO.

■ El equipo es consciente de la calidad estructural del proyecto.

■ El equipo realiza acciones para mejorar la calidad estructural del proyecto.

■ El equipo es consciente de la calidad funcional del proyecto.

■ El equipo realiza acciones para mejorar la calidad funcional del proyecto.

## Las 10 Pautas

■ Escribir código corto.

□ Las unidades de código no tienen más de 15 líneas de longitud.

■ Las unidades de código tienen nombres expresivos.

■ Las unidades de código tienen nombres que reflejen su funcionamiento.

■ Escribir código simple.

■ Las unidades de código no tienen más de 4 puntos de ramificación.

■ Las unidades de código no contienen más de un ciclo cada una.

■ Las unidades de código no contienen más de 5 variables cada una.

■ Escribir el código solo una vez.

□ No existe código evidentemente repetido.

■ No existen valores literales (numéricos o textuales) repetidos en el código Interfaces de unidades pequeñas.

■ Las unidades de código no tienen más de 4 parámetros.

■ Las variables relacionadas se consolidan en “grupos de datos”.

■ Preocupaciones Separadas en Módulos

■ Se nota que cada módulo tiene una sola responsabilidad.

■ Los módulos no tienen más de 100 líneas de longitud.

■ Acopla Sueltamente los Componentes de la Arquitectura

■ Es posible revisar las dependencias entre los diferentes módulos.

■ No existen módulos de los que depende gran parte del sistema.

■ Mantener Balanceados los Componentes de la Arquitectura

■ El sistema tiene una cantidad apropiada de componentes (entre 6 y 12)

■ Los componentes del sistema tienen un tamaño similar entre ellos

■ Mantén pequeña tu base de código

■ No existe código “muerto”

■ El código está dividido en “proyectos” que mantengan separadas las funcionalidades (o capas)

■ No hay código duplicado entre dichos “proyectos”

■ No existe funcionalidad “extra” (funcionalidad que no derive de los requisitos)

■ Cada “proyecto” tiene menos de 50.000 líneas de código

■ Automatiza los Tests

■ Existen tests.

■ Los tests repetitivos están automatizados.

□ Los tests automatizados se ejecutan de forma frecuente (a lo menos una vez al día).

■ Se mide el porcentaje de cobertura de los tests.

■ Existen tests cualitativos (UATs).

■ Los tests cualitativos se ejecutan frecuentemente (a lo menos una vez por iteración).

■ Escribe código limpio.

■ Todo el código ha sido revisado por a lo menos dos personas (el que lo escribió

y un revisor).

■ Se realizan sesiones semanales de aprendizaje donde se revisa el código de la

semana para destacar aprendizajes a partir de buen y mal código generado en

el proyecto.