

Proyecto Final

Metodología de sistemas

Universidad Tecnológica Nacional

Docentes

Lucrecia Bazán

Rodrigo Soto

Alumnos

Agustín Batistti

Pablo Cugini

Repositorio

<https://github.com/FloatBatti/PetHero>



Contenido

1. Introducción	2
1.1. Propósito	2
1.2. Ámbito del sistema.....	2
1.3. Definiciones, acrónimos y abreviaturas.	3
2. Descripción general del sistema	3
2.1. Perspectiva del producto.	3
2.2. Objetivos del sistema.	3
2.3. Ámbito de la aplicación.....	4
2.4. Arquitectura utilizada.....	5
2.5. Lenguajes utilizados	5
3. Definición de requisitos del sistema.....	6
3.1. Listado de requisitos funcionales.....	6
3.2. Listado de requisitos no funcionales.....	7
4. Diagrama Conceptual.....	8
5. Diagrama de casos de uso	9
6. Especificación de caso de uso: “Dueño solicita una reserva a guardián”	10

1.Introducción

En este documento se transmitirá toda la información relativa al desarrollo del sistema que pone solución a una problemática social en la ciudad de Mar Del Plata. Si bien se pueden encontrar sistemas similares en otras regiones del mundo, este esta adaptado a la población regional y sus necesidades.

1.1. *Propósito*

Este documento esta dirigido a las partes promotoras del proyecto con el fin de demostrar cómo se han lograron cubrir las expectativas requeridas en las distintas narrativas del mismo.

Para tal caso se detallan los requerimientos y las implementaciones elaboradas. A su vez se analizara el cumplimiento de las expectativas del público objetivo.

1.2. *Ámbito del sistema*

Este sistema tendrá el nombre de “*Pet Hero*”.

Se encargará de registrar a dos tipos de usuarios. Por un lado, a los *guardianes*, quienes contaran con una determinada disponibilidad donde puedan otorgar el servicio de cuidado de mascotas y por otro a los dueños, quienes registraran a estas últimas y podrán seleccionar que día y con quien realizar dicha estadía. El sistema integra un gestor de solicitudes y reservas, procesos de pago, historial de servicios y un medio de comunicación entre los usuarios. Todo esto implementando un modelo definido para persistencia de los datos.

No comprobará la veracidad de los datos de contacto aportados por los usuarios. Ni comprobará la legitimidad de los archivos cargados por los mismos.

1.3. *Definiciones, acrónimos y abreviaturas.*

HTML: HyperText Markup Language (lenguaje de marcado de hipertexto), hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web.

PHP: “Hypertext Preprocessor” es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web y que puede ser incrustado en HTML.

CSS: siglas en inglés de Cascading Style Sheets, en español “Hojas de estilo en cascada”, es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado.

2. Descripción general del sistema

2.1. *Perspectiva del producto.*

“Pet Hero” será un sistema independiente del tipo sitio web, al cual se podrá acceder mediante un URL. Solo se necesitará conexión a internet. Contará con una base de datos SQL propia diseñada por el grupo de desarrolladores que logre adaptarse de manera eficiente a los requerimientos del sistema.

2.2. *Objetivos del sistema.*

- Registro de usuarios.
- Registro de mascotas.
- Envío de solicitudes.
- Comunicación entre usuarios.
- Generación de reservas.
- Gestión de pago de reservas.
- Calificación de guardianes.
- Persistencia de datos.

2.3. *Ámbito de la aplicación.*

Este sistema les proporcionará a las personas residentes de la ciudad de Mar Del Plata la posibilidad de encontrar un cuidador temporal para su mascota en circunstancias que así lo requieran.

No siendo este un tema menor, es una problemática muy recurrente en la sociedad. Ya sea por viaje, trabajo o situaciones extraordinarias, muchas personas se encuentran en la necesidad de que alguien les cuide su mascota durante su ausencia. Pet Hero le permitirá registrarse como “Dueños” con los datos de sus mascotas (Gato y/o Perro) y encontrar una persona denominada “Guardian” que le brinde tal servicio. Este será de tipo “*free-lance*” (los guardianes no están comprometidos a hacerlo 24/7 asique podrán elegir su disponibilidad e ir actualizándola).

Para todo ello las personas deberán registrarse brindando datos personales y de contacto.

Será de suma importancia el registro inequívoco de estos datos como así también de los que permiten que el sistema tenga sentido, es decir, que los datos de mascotas sean fidedignos (raza, tamaño, calendario de vacunación) y que los datos de los espacios de cuidado ofrecidos por los guardianes sean claros.

El sistema se encargará de que ambas partes puedan establecer contacto, registrando las reservas las cuales deberán ser solicitadas por el dueño y posteriormente aceptadas por el guardián. Una vez aceptada deberá abonarse un cupón de pago por el 50% de la reserva para formalizar. Podrán tener contacto mediante un chat propio del sistema, lo cual permitirá evacuar dudas antes de solicitar los servicios.

Los dueños podrán registrar y remover mascotas a su cargo, también podrán editar datos de contacto, ver los guardianes disponibles, guardarlos como favoritos y ver el perfil de cada uno.

Los guardianes podrán editar datos de contacto y de su disponibilidad para brindar el servicio.

Luego de que se haya brindado el servicio el sistema habilitará al dueño a calificar al guardián, dejando una puntuación y un comentario, lo cual se verá reflejado en la reputación del perfil del mismo.

Ambos tipos de usuario podrán consultar sus datos de reservas, tanto programadas, como en curso, o su historial.

El sistema no verificará la veracidad de los datos brindados por los usuarios.

2.4. Arquitectura utilizada.

Para poder hacer posible el funcionamiento e iteración entre el lenguaje de programación y las vistas maquetadas con HTML y CSS se aplicó el framework de desarrollo Modelo Vista Controlador, el cual consiste en un patrón de diseño de software comúnmente utilizado para implementar interfaces de usuario, datos y logica de control. Enfatiza una separación entre la logica de negocios y su visualización, lo cual proporciona una mejor división del trabajo y mejor mantenimiento.

2.5. Lenguajes utilizados

Se utilizó una maquetación web mediante documentos HTML y para dar estilo se implementaron archivos CSS permitiendo que el sitio sea agradable y amigable con el usuario.

Para poder dar comportamiento al sistema se usó lenguaje de programación PHP bajo el paradigma de programación orientada a objetos.

La base de datos es de tipo SQL y las implementaciones para interactuar con ella están en los archivos .php del proyecto.

3. Definición de requisitos del sistema

3.1. *Listado de requisitos funcionales*

Dueño

- Registrar usuario.
- Registrar mascota.
- Remover macota.
- Editar datos de contacto.
- Buscar Guardianes.
- Ver Guardianes.
- Guardar Guardian como favorito.
- Ver perfil de Guardian.
- Ver reviews de Guardian.
- Enviar mensaje a Guardian.
- Solicitar reserva.
- Cancelar solicitud.
- Anular reserva.
- Abonar cupon de pago.
- Calificar a Guardian.
- Ver historial de reservas.

Guardian

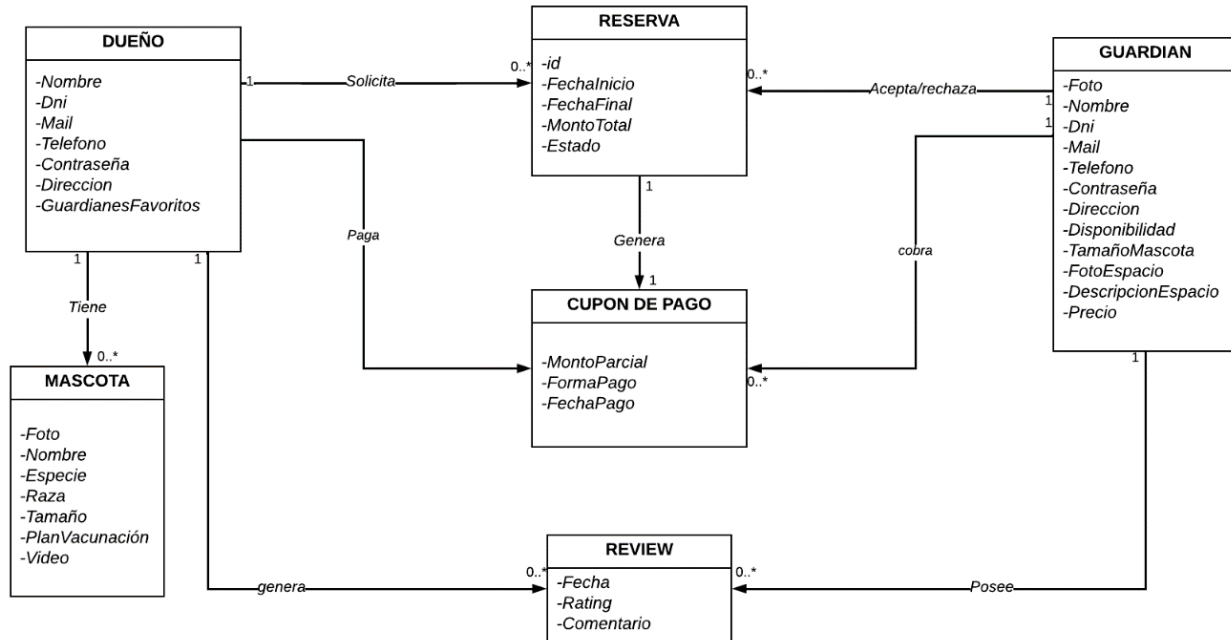
- Registrar usuario.
- Registrar disponibilidad.
- Editar datos de contacto.
- Editar datos de disponibilidad.
- Ver solicitudes.

- Aceptar solicitud.
- Rechazar solicitud.
- Ver reservas.
- Responder mensaje de Dueño.

3.2. *Listado de requisitos no funcionales*

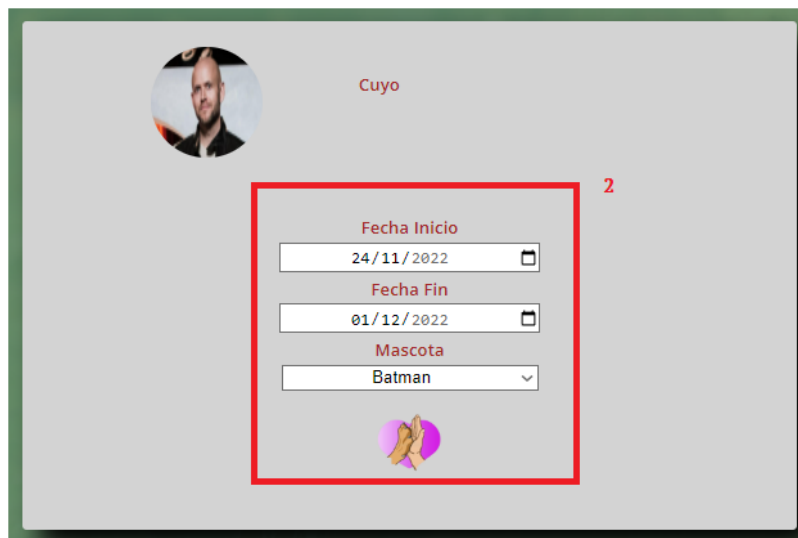
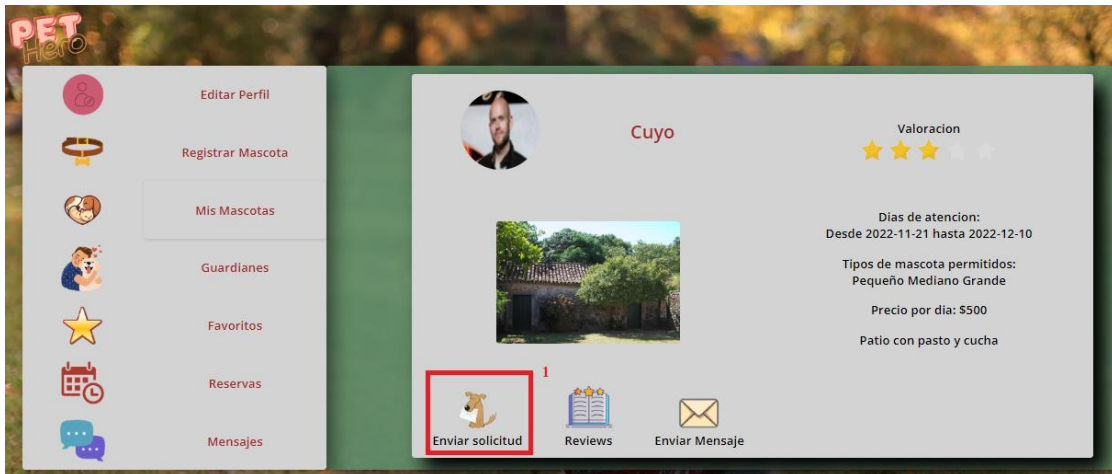
- Interfaz amigable con el usuario.
- Menú interactivo e intuitivo.
- Persistencia de datos mediante base de datos.
- Multiplicidad de vistas para distintos casos de uso.
- El sistema emite alertas para cada tipo de error que pudiera surgir.
- Reacción y recuperación ante cualquier error de servidor o incongruencia con el cliente.
- Seguridad de datos por medio de sesiones.

4. Diagrama Conceptual



6. Especificación de caso de uso: “Dueño solicita una reserva a guardián”

En las siguientes imágenes se podrá ver los pasos a seguir para generar una reserva una vez entrado al perfil del guardián.



Guardian
Cuyo
Fecha inicio
2022-11-24
Fecha Fin
2022-12-01
Mascota
Batman
Costo
3500


3

Para solicitar la reserva deberá clickear en “Enviar Solicitud” en el perfil del Guardian.

Caso de uso: <i>Dueño solicita una reserva a guardián</i>	
Precondición: <i>El dueño ingresa al perfil del guardian</i>	
Actor: <i>Dueño</i>	
CASO DE ÉXITO	
Actor	Sistema
1. Hace click en "Enviar Solicitud".	2. Despliega vista con formulario para cargar.
3. Elige rango de fechas, mascota	-
4. Hace click en la imagen (botón).	5. Valida los datos del formulario.
-	6. Despliega vista de confirmación.
7. Hace click en "Enviar".	8. Crea la solicitud y se la envía al Guardián.
CASO ALTERNATIVO	
Actor	Sistema
1.1. Hace click en "Enviar Solicitud" sin poseer una mascota.	2.1 Se redirige a la vista para registrar una mascota.
3.1. Elige un rango de fechas invertido (la fecha final es menor que la inicial).	4.1. Se muestra un mensaje indicando el error y se permanece en el formulario.
3.2. Elige una mascota cuyo tamaño no coincide con el que cuida el guardian.	4.2. Se muestra un mensaje indicando el error y se permanece en el formulario.