



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN  
FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICAS Y MATEMÁTICAS  
UNIVERSIDAD DE CHILE  
CC4401 INGENIERÍA DE SOFTWARE

SPRINT 1

---

# BuscaPatitas

---

*Integrantes:*

Cristian A. Ormazábal

Nicolás Grandón

Patricio Espinoza A.

Rodrigo Araya

Saad M'Hamdi

*Profesores:*

Florencia Miranda I.

*Profesor Auxiliar:*

Diego Orellana V.

*Sección: 2*

*Entrega:*

22 de mayo de 2024

## Índice

<b>1. Sprint 1</b>	<b>3</b>
<b>2. BackLog</b>	<b>4</b>
<b>3. Modelo de Datos</b>	<b>6</b>
<b>4. Avances del Proyecto</b>	<b>7</b>
4.1. Diseño de interfaz . . . . .	7
4.2. Creación de Usuario . . . . .	8
4.2.1. Funcionalidades del registro e inicio de sesión de usuario . . . . .	8
4.3. Creación de Perfil . . . . .	9
4.3.1. Funcionalidades de la visualización del perfil de usuario. . . . .	9
4.4. Creación de Ficha Animal . . . . .	10
4.4.1. Funcionalidades de la Ficha del Animal . . . . .	10
4.4.2. Proceso de Creación de la Ficha . . . . .	10
4.5. Visualización Ficha Animal . . . . .	11

## Introducción

En el siguiente informe se presenta el software que se está desarrollando, lo que abordamos en el sprint 1, el backlog creado, los avances y detalles del modelo de datos empleado. El problema elegido tiene que ver con las mascotas, cuando se pierden mascotas, lo que uno espera es lograr encontrar a la mascota, pero muchas veces esto puede ser una tarea muy complicada de lograr si se intenta hacer sin ayuda, por ello, normalmente el dueño recae en pedir ayuda de otras personas para poder encontrarlos, principalmente vía redes sociales y afiches en el sector. Al recorrer distintos sectores de Santiago se han visto muchos afiches, también en grupos de Facebook, perfiles de Instagram dedicados a mascotas perdidas, como también en la aplicación SOSAFE.

Se enseñará todo lo que abordamos para comenzar a crear un software que solucione este problema, explicando las tareas y puntos importantes del proyecto, junto con las tareas asignadas y el detalle de trabajo de cada una. Luego, se enseñará un diagrama UML explicando el modelo de la base de datos utilizada para el software, explicando por que se asignaron dichas tablas y atributos, por último, se describirán los avances del proyecto a detalle, todo dando énfasis en los aspectos positivos y negativos (a mejorar).

---

## 1. Sprint 1

Teniendo en mente el problema de buscar una mascota perdida, debemos tener en consideración que luego de que una mascota se pierde, su paradero es desconocido, al igual que las interacciones que puede tener una mascota con el mundo exterior, por lo cual, nuestra solución es conectar a estos dueños que necesitan ayuda en su búsqueda utilizando un software que les permita difundir a su mascota perdida, permitiéndole al resto de personas tener mayor acceso a la información de las mascotas perdidas, como también, la posibilidad de contactar al dueño en caso de encontrar su mascota. Con la solución ya mencionada, un usuario común de esta plataforma querría poder hacer como mínimo lo siguiente:

- Como dueño de mascota que perdió a su mascota quiero poder registrarme en la página para crear un post sobre mi mascota perdida.
- Como dueño de mascota que perdió a su mascota quiero crear un post tenga nombre, descripción de mi mascota, datos míos e imágenes de mi mascota para una mejor identificación.

Con estos dos puntos utilizados como base para el sprint 1, definimos 4 puntos importantes a tratar e implementar en el software, tales puntos son:

1. Creación de Usuarios
2. Creación perfil Usuarios
3. Creación ficha de mascota
4. Visualización ficha de mascotas

Estos cuatro puntos se trataron considerando como base un diseño establecido para el software, con el objetivo de que visualmente sea algo amigable y fácil de entender para los usuarios.

---

## 2. BackLog

El estado general de las tareas asignadas en el backlog es que se encuentran completas ('Done') a excepción de aquellas presentadas como posibles tareas para el Sprint 2 ('To do') y otras que se encuentran en desarrollo ('Doing'). Dentro de las tareas completadas se encuentran los formularios y visualizaciones de información del usuario y la ficha de animal extraviado, junto con el diseño de cada página.

Por otra parte aquellas que siguen en desarrollo corresponden a la visualización de la información del dueño en la ficha de animal extraviado. Esto se debe a que fue la última etapa en el proceso de desarrollo ya que dependía de que existieran usuarios (Primeras tareas asignadas) y fichas de animales (Segunda tareas asignadas).

Finalmente aquellas no realizadas corresponden a la recuperación de contraseña para un usuario y a las asignadas para el Sprint 2, tales como que exista un link en el post de la ficha de animal que redirija al chat de WhatsApp del dueño de una mascota extraviada. Sin embargo, consideramos que dentro del backlog faltó asignar tareas destinadas a testing de forma explícita, se realizarán pruebas para casos bordes durante el desarrollo pero no se ha llevado a cabo una tarea como tal, por lo que consideramos esto como algo no hecho y que debería de haber tenido su correspondiente asignación en el Sprint 1.

A continuación se enumeran las categorías de tareas y quienes trabajaron en ellas:

- **Crear informe:** Cristian A. Ormazábal, Nicolás Grandón, Patricio Espinoza A. y Saad M'Hamdi.
- **Crear presentación:** Rodrigo Araya.
- **Diseño:** Nicolás Grandón y Rodrigo Araya.
- **Interfaz principal:** Página de inicio: Nicolás Grandón; Navbar y menús desplegables: Patricio Espinoza A.
- **Crear Usuarios:** Formulario funcional de registro e inicio de sesión: Patricio Espinoza A.
- **Crear Perfil:** Visualización de la información del perfil junto con capacidad de editar celular y ubicación personal: Patricio Espinoza A.
- **Creación Ficha Animal:** Formulario funcional de registro de la ficha de animal extraviado: Rodrigo Araya.
- **Visualización Ficha Animal:** Muestra la información registrada de la ficha de un animal extraviado: Cristian A. Ormazábal y Saad M'Hamdi.

El backlog con el que se trabajó durante este sprint se puede encontrar en Link al Backlog grupo 9, sección 2, y es el mostrado a continuación:

Id	Descripción	Hrs	Sprint	Encargado/a	Información	Estado
0.1.0	Reuniones semanales sprint 1	15	1	Todos	Todos: 1hr cada uno, 3 semanas	Done
0.2.0	Creación informe: Avance sprint 1	4	1	Todos menos Rodrigo	4 personas: 1 hr cada uno	Doing
0.2.1	Creación presentación: Avance sprint 1	4	1	Rodrigo Araya	1 persona: PPT, 4 hrs	Done
0.3.0	Crear Diseño: Estilo del software	6	1	Nicolás Grandón, Rodrigo Araya	2 personas: 3 hrs cada uno + 6 horas	Done
0.3.1	Crear Diseño: Paleta de Colores	0	1	Nicolás Grandón, Rodrigo Araya	40 min total	Done
0.3.2	Crear Diseño: Tipo de Letra	0	1	Nicolás Grandón, Rodrigo Araya	20 min total	Done
0.4.0	Página de Inicio	0	1	Nicolás Grandón		Done
0.4.1	Creación de Navbar: Botones "Home" y "Perfil" con menus desplegables	0	1	Patricio Espinoza		Done
1.1.0	Crear usuarios: Registro de usuario	18	1	Patricio Espinoza, Saad M'Hamdi, Cristian Ormazabal	3 personas, 6 hrs cada uno	Done
1.1.1	Registro de usuario: Nombre (obligatorio)		1	Patricio Espinoza, Saad M'Hamdi		Done
1.1.2	Registro de usuario: Mediante doble contraseña (obligatorio)		1	Patricio Espinoza, Saad M'Hamdi		Done
1.1.3	Registro de usuario: Mensaje de alerta; contraseñas no coinciden		1	Patricio Espinoza, Saad M'Hamdi		Done
1.1.4	Registro de usuario: Correo (obligatorio)		1	Patricio Espinoza, Saad M'Hamdi		Done
1.1.5	Inicio de sesión: Mediante correo y contraseña		1	Patricio Espinoza, Saad M'Hamdi		Done
1.1.6	Inicio de sesión: Mensaje de alerta; correo o contraseña incorrectos		1	Patricio Espinoza, Saad M'Hamdi		Done
1.1.7	Inicio de sesión/Registro de Usuario: Redirección a perfil de usuario si ya inicio sesión previamente		1	Patricio Espinoza, Saad M'Hamdi		Done
1.1.8	Inicio de sesión: Recuperación de contraseña		2	Patricio Espinoza, Saad M'Hamdi		To Do
1.2.0	Creación perfil: Ver perfil de usuario	18	1	Patricio Espinoza, Saad M'Hamdi, Nicolás Grandón	3 personas, 6 horas	Done
1.2.1	Creación perfil: Visualizar nombre		1	Patricio Espinoza		Done
1.2.2	Creación perfil: Visualizar correo		1	Patricio Espinoza		Done
1.2.3	Creación perfil: Información editable (añadir ubicación) (opcional)		1	Patricio Espinoza, Saad M'Hamdi, Nicolás Grandón		Done
1.2.4	Creación perfil: Información editable (añadir celular) (opcional)		1	Patricio Espinoza, Saad M'Hamdi, Nicolás Grandón		Done
1.2.5	Creación perfil: Visualización de "Ver perfil" mediante nav bar		1	Patricio Espinoza, Saad M'Hamdi, Nicolás Grandón		Done
2.1.0	Creación ficha animal: Nombre mascota (obligatorio)	20	1	Rodrigo Araya	4 personas, 5 horas cada uno	Done
2.1.1	Creación ficha animal: Fecha de extravío (obligatorio)		1	Rodrigo Araya	falta 1 persona	Done
2.1.2	Creación ficha animal: Ubicación de extravío (obligatorio)		1	Rodrigo Araya		Done
2.1.3	Creación ficha animal: Descripción [Dócil/Agresivo/Arisco/Responde al nombre/Collar] (obligatorio)		1	Rodrigo Araya		Done
2.1.4	Creación ficha animal: Foto (mínimo una) (obligatorio)		1	Saad M'Hamdi		Done
2.1.5	Creación ficha animal: Especie (opcional)		1	Saad M'Hamdi		Done
2.1.6	Creación ficha animal: Color (obligatorio)		1	Saad M'Hamdi		Done
2.1.7	Creación ficha animal: Raza (opcional)		1	Saad M'Hamdi		Done
2.1.8	Creación ficha animal: Chip (opcional)		1	Saad M'Hamdi		Done
2.1.9	Creación ficha animal: Link a chat de whatsapp		2	-		To Do
3.1.0	Visualización ficha animal: Nombre mascota	20	1	Cristian Ormazabal	4 personas, 5 horas cada uno	Done
3.1.1	Visualización ficha animal: Fecha de extravío		1	Cristian Ormazabal	falta una persona	Done
3.1.2	Visualización ficha animal: Ubicación de extravío		1	Cristian Ormazabal		Done
3.1.3	Visualización ficha animal: Nombre dueño		1	Nicolás Grandón		Doing
3.1.4	Visualización ficha animal: Celular dueño		1	Nicolás Grandón		Doing
3.1.5	Visualización ficha animal: Correo dueño		1	Nicolás Grandón		Doing
3.1.6	Visualización ficha animal: Descripción		1	Cristian Ormazabal		Done
3.1.7	Visualización ficha animal: Fotos		1	Cristian Ormazabal		Doing
3.1.8	Visualización ficha animal: Especie		1	Cristian Ormazabal		Done
3.1.9	Visualización ficha animal: Color		1	Asignar		Done
3.1.10	Visualización ficha animal: Raza		1	Asignar		Done
3.1.11	Visualización ficha animal: Chip		1	Asignar		Done

Figura 1: Backlog grupo 9, sección 2.

---

### 3. Modelo de Datos

Dentro del Modelo de Datos tenemos dos entidades reales, *user* y *mascota*, y dos entidades virtuales, *fotomascota* y *mascota\_foto*. Estas dos primeras representan al usuario, que puede ser tanto un dueño de una mascota perdida como también una persona que actúa de rescatista, y a la mascota. Mientras que las últimas dos, representan las fotos de una mascota y la correspondiente asociación entre la mascota y sus fotos.

La entidad *user* tiene como atributos: un id, una password, una flag is\_superuser, su username, su email, su celular y su ubicación. De momento, esta entidad no tiene una relación explícita con las otras entidades mencionadas. Este aspecto estará como tarea en el Sprint 2.

La entidad *mascota* tiene como atributos: un id, un nombre, una fecha de extravío, su ubicación de extravío, una flag tiene\_chip, una descripción, su especie, su color y su raza. Actualmente, esta entidad está relacionada con *mascota\_foto*, pues ésta última contiene el id de la *mascota* con el fin de identificar de qué mascota es cuál foto, pasándose como *mascota\_id*.

La entidad *fotomascota* tiene como atributos su id y su archivo asociado. Esta entidad se relaciona con *mascota\_foto* pues le otorga el id de las fotos de la mascota, pasándole como atributo *fotomascota\_id*, con el fin de saber cuáles fotos están asociadas a qué mascota.

La última entidad, *mascota\_foto*, tiene como atributos: su id, un id de mascota, y un id de las fotos de la mascota. Como se mencionó anteriormente, esta entidad hereda atributos de *fotomascota* y *mascota*, creando la asociación entre mascota-foto

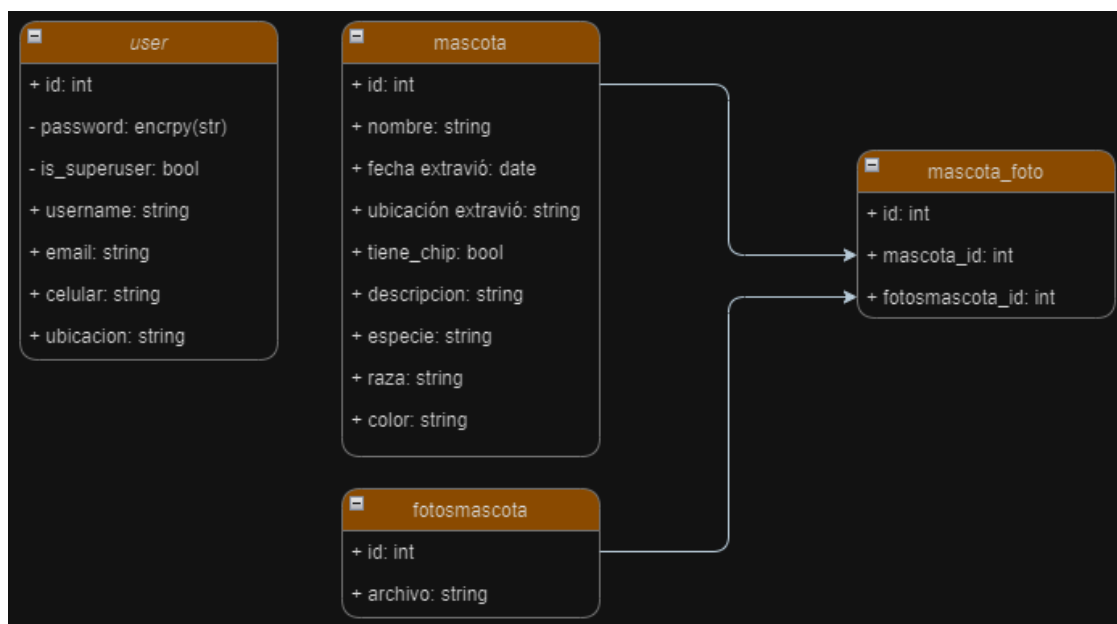


Figura 2: Modelo de Datos

## 4. Avances del Proyecto

### 4.1. Diseño de interfaz

Para el diseño de la interfaz, consideramos 3 puntos principales: paleta de colores, tipo de letra, diseño de la página.

Respecto a la paleta de colores, la cual se generó usando una pagina web para ello, se decidió usar una paleta de colores monocromática, dicha paleta de colores es(en RGBA): –white: rgba(252, 252, 252, 1); –ash-gray: rgba(174, 200, 180, 1); –shamrock-green: rgba(67, 150, 85, 1); –dartmouth-green: rgba(0, 90, 20, 1); –pakistan-green: rgba(0, 67, 15, 1);. Utilizamos tipo de letra Verdana(sans-serif). Por último, para el diseño de la página, utilizamos la página Miro como visualización previa, esto se puede ver de la siguiente manera:

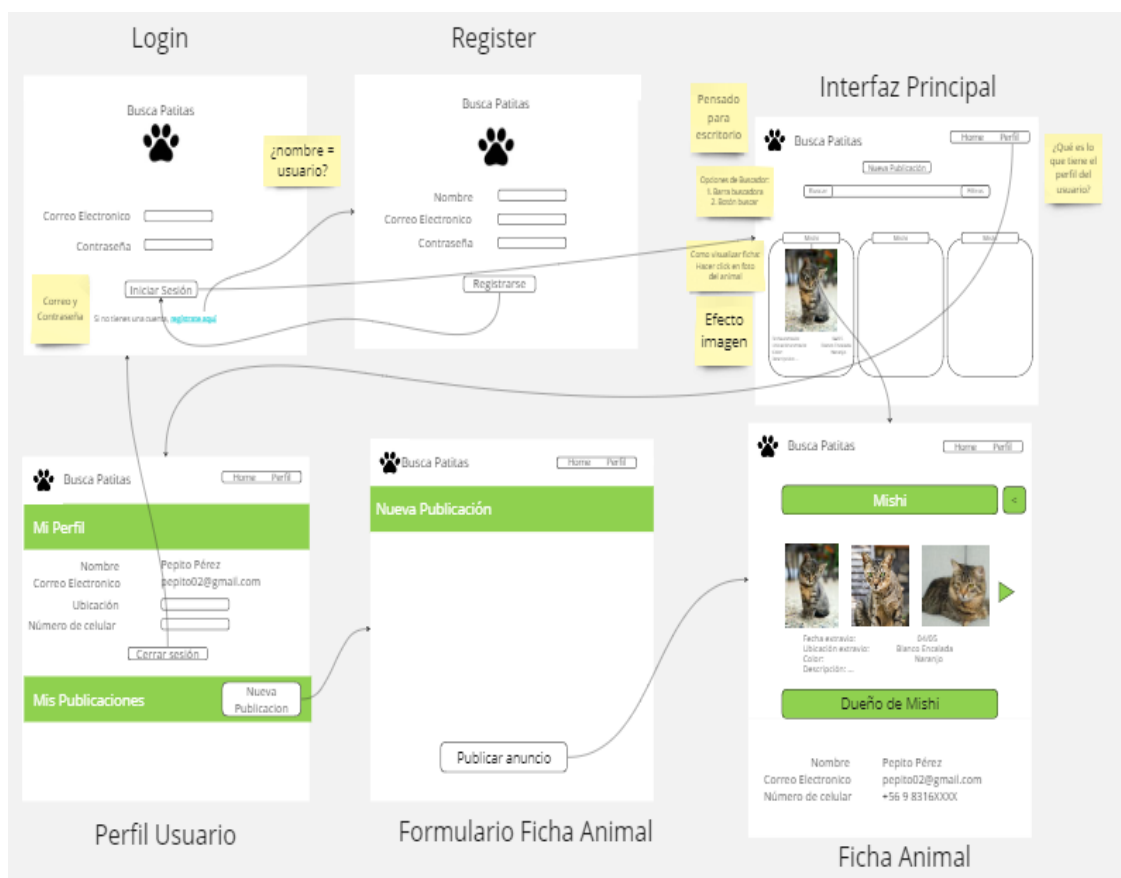


Figura 3: Miro Design

Lo que culminó en un archivo .css que se creó con todos los estilos y diseños que siguen casi en su totalidad lo expuesto en la imagen anterior.



## 4.2. Creación de Usuario

### 4.2.1. Funcionalidades del registro e inicio de sesión de usuario

El registro de un usuario es esencial ya que permitirá que este realice una publicación sobre su mascota pérdida en la plataforma. Con el fin de que este proceso sea intuitivo se dejaron los campos estrictamente necesarios. Asimismo, para el inicio de sesión se decidió que fuera mediante el correo y la contraseña ya que muchos usuarios pueden olvidar el nombre exacto con el que se registraron.

- **Registro de usuario:** Se requiere ingresar un nombre, correo y contraseña obligatoriamente. Para la contraseña se requiere que sea ingresada dos veces y esta coincida.
- **Inicio de sesión:** Se requiere ingresar el correo y contraseña con los que el usuario se registró obligatoriamente. Además en caso de no estar registrado se implementó un botón para ayudar a redirigir a la página de registro.
- **Redireccionamiento:** Si un usuario ingresa a la página de registro o de inicio de sesión mientras su sesión se encuentra activa, será redireccionado a la interfaz de su perfil. Esto con el fin de permitir que un usuario no tenga múltiples sesiones activas y que la navegación por la página ayude al usuario si este olvido que había iniciado sesión.

**Busca Patitas**



Nombre

Correo electrónico

Contraseña

Confirmar Contraseña

[Registrarse](#)

Figura 4: Interfaz de registro.

**Busca Patitas**



Correo:

Contraseña:

[Iniciar Sesión](#)

Si no tienes una cuenta, [regístrate aquí](#)

Figura 5: Interfaz de inicio de sesión.

### 4.3. Creación de Perfil

La visualización del perfil es la primera página que ve el usuario luego de registrarse, esto con el propósito de incentivar a añadir mayor información de contacto.

#### 4.3.1. Funcionalidades de la visualización del perfil de usuario.

- **Visualización de usuario:** Inicialmente se muestran los campos del nombre y correo (no editables) junto con el celular y ubicación personal, como estos no son requisito en el registro, se da la libertad de elección al usuario si desea agregar información extra que pueda facilitar la comunicación al momento de publicar la ficha de mascota extraviada. Estos campos son editables mediante el botón 'Editar' el cual al presionarlo permite que el recuadro sea editable y se actualiza a 'Guardar cambios', el que permitirá actualizar y almacenar la información del usuario.
- **Cierre de sesión:** Este botón junto con el de Cierre de sesión en la navbar permiten que el usuario finalice su sesión.
- **Nueva publicación:** Este botón redirigirá al formulario de la ficha de mascota, permitiendo ingresar su información.

**Mi Perfil**

Nombre  
test\_user

Correo  
test\_user@gmail.com

Celular  
No hay celular registrado. [Editar](#)

Ubicación Personal  
Ubicación Personal [Editar](#)

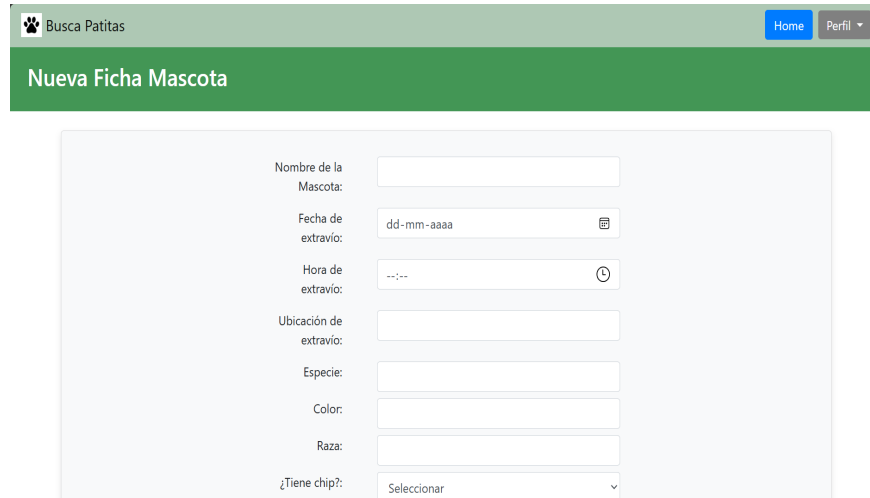
[Cerrar Sesión](#)

**Mis Publicaciones** [Nueva Publicación](#)

Figura 6: Perfil de usuario.

#### 4.4. Creación de Ficha Animal

La creación de una ficha para cada animal perdido es un elemento clave de nuestra plataforma, que permite a los usuarios proporcionar y consultar información detallada y esencial para facilitar la búsqueda y recuperación de los animales extraviados.



The screenshot shows a web application interface for creating a new pet record. At the top, there is a navigation bar with a paw icon and the text 'Busca Patitas' on the left, and 'Home' and 'Perfil' buttons on the right. Below the navigation bar is a green header with the text 'Nueva Ficha Mascota'. The main content area is a light gray box containing a form with the following fields: 'Nombre de la Mascota:' (text input), 'Fecha de extravío:' (date picker showing 'dd-mm-aaaa'), 'Hora de extravío:' (time picker showing '--:--'), 'Ubicación de extravío:' (text input), 'Especie:' (text input), 'Color:' (text input), 'Raza:' (text input), and '¿Tiene chip?:' (dropdown menu with 'Seleccionar' as the selected option).

Figura 7: Formulario de Ficha de Mascota.

##### 4.4.1. Funcionalidades de la Ficha del Animal

La ficha de un animal en nuestra plataforma incluye varios campos que deben ser completados por el propietario al crear el anuncio. Estos campos incluyen:

Como se puede ver en la imagen anterior, tenemos distintos campos en el formulario, los cuales son bastante intuitivos, sin embargo, las consideraciones y puntos claves del formulario son: Todos los atributos del formulario son obligatorios para crear una nueva publicación, Se pueden subir más de una imagen.

##### 4.4.2. Proceso de Creación de la Ficha

El proceso de creación de la ficha está diseñado para ser simple y guiado, permitiendo a los usuarios completar la información paso a paso. El sistema valida los campos obligatorios para asegurarse de que toda la información necesaria se proporcione antes de la publicación. Además, el sistema permite agregar información opcional que puede enriquecer la ficha y aumentar las posibilidades de encontrar al animal.

La creación de la ficha del animal es, por lo tanto, un proceso central de nuestra aplicación, facilitando una respuesta rápida y organizada en caso de pérdida de un animal y comprometiendo a la comunidad en una causa común de reencuentro y apoyo.

Es necesario mencionar que dentro de la información de la ficha, aún no está un medio de contacto con el dueño. Esto se debe a que todavía no se conecta la información entre un usuario registrado y su publicación de una ficha a nivel de la base de datos.

## 4.5. Visualización Ficha Animal

La visualización de la ficha de animales es la manera en que un usuario, que puede o no estar registrado en la aplicación, obtiene información sobre las mascotas perdidas que han sido reportadas a la aplicación, para así estar al tanto de los animales que observa en la calle y poder identificar efectivamente si se trata de una mascota perdida.

La visualización de la ficha de un animal se divide en dos partes:

- Un menú principal que permite a un usuario navegar los posts guardados en la base de datos y muestra la información considerada como más importante.
- Una vista de un post único que se encuentra en la base de datos, que muestra la información completa que pertenece al post que se desea visualizar.

Estas dos partes están implementadas de tal forma que el usuario acceda a la vista de un post único al hacer clic sobre el nombre del animal sobre el cual se desea obtener visualizar en el menú principal. La información con respecto al dueño o usuario que creo la publicación de una mascota extraviada no fue implementada, principalmente porque al momento de crear el modelo de la base de datos no se contempló ese punto, por lo cual no se lograron concretar dichos avances expuestos en el backlog. De momento, los avances en la visualización de la ficha del animal se pueden notar en la siguiente imagen:



Figura 8: Visualización ficha Mascota