

Descripción general del dominio: VETERINARIA

La veterinaria necesita definir una estructura para clasificar los insumos en el inventario, como también la programación de turnos a los pacientes. Los insumos almacenarán nombre, precio, cantidad que serán identificados por un código.

Para crear una compra, primeramente necesitamos tener información acerca de los proveedores, por lo cual la veterinaria almacena los datos de los proveedores a los cuales se le realizan compras. Cada proveedor tendrá un nombre, dirección, teléfono, email, estado y además son identificados unívocamente por su número de cuil.

Cuando se realizan compras de los insumos a proveedores, almacenaremos datos de la compra como nombre, fecha, hora en la que se realizó la compra y cada compra será identificada por un código.

Una compra contiene una o varias líneas de compras, una línea de compra contendrá un precio unitario y la cantidad del producto que se adquiere.

Cuando se realizan venta de los insumos a clientes, almacenaremos datos de la venta como nombre, fecha, hora en la que se realizó la compra y cada venta será identificada por un código.

Una venta contiene una o varias líneas de ventas, una línea de venta contendrá un precio unitario y la cantidad del producto que se adquiere.

Para las personas se almacenará un nombre, apellido, email, dirección y número de teléfono, matrícula y un Rol en el cual pueden ser administrador, clientes o veterinario además son identificados unívocamente por su número de cuil. También almacenaremos datos de la mascota su nombre, edad, sexo, imagen y un tipo además cada mascota será identificada por un código.

El administrador se encargará de asignar los turnos a cada cliente con un determinado veterinario, en lo cual almacenaremos información de los turnos programados, incluyendo la fecha y hora de la cita, consultorio, el monto de la consulta y el veterinario asignado.

El veterinario estará a cargo de realizar la historia de las mascotas, en lo cual almacenaremos título, descripción e imagen. Cada historia será identificada por un código.