

Manual de Usuario del Sistema

Laura V. Hidalgo Melo, Javier M. Diaz Sanabria, Sebastián Zapata Talero y David S.

MadridCardozo

Servicio Nacional de Aprendizaje

(SENA)Ficha 2141042

Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Sistemas de

Información

Ing. Miguel Angel Lopez Cacho

Martes, 29 de marzo del 2022

Tabla de contenido

Introducción	8
Instalación del Sistema.....	9
Requerimientos del Dispositivo	9
Capacidades Técnicas Mínimas del Equipo.....	9
Software Asociado Necesario.....	9
Mecanismo para Acceder al Sistema	9
Diagrama de general	10
Diagramas del detalle.....	10
Menú principal	10
Inicio	10
Nosotros	11
Noticias	11
Contáctanos.....	12
Donaciones.....	12
Inicio de Sesión.....	13
Diagrama de componentes.....	13
Modelo Relacional	14
Explicación genérica de los módulos o fases del sistema.....	15
BPMN	15

Módulos del sistema.....	15
Modulo gestión de usuarios	16
Modulo para la gestión de adopciones.....	17
Modulo para la administración del aplicativo.....	20
Iniciación al uso del sistema	21
Como ingresar en el sistema	31
Pantallazo explicado paso a paso contemplando posibles errores.....	36
Problemas de conexión a internet	36
¿Cómo solucionarlo?	36
Problemas de Inicio de Sesión	41
Manual de referencia.....	42
Objetivos del Sistema.....	42
Objetivo general.....	42
Objetivo específico	42
Glosario.....	43

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1 Página principal.....	9
Ilustración 2 Barra de navegación.....	10
Ilustración 3 Donaciones.....	11
Ilustración 4 Iniciar Sesión.....	12
Ilustración 5 Registro	12
Ilustración 6 Donaciones.....	13
Ilustración 7 Información mascota.....	14
Ilustración 8 Formulario de adopción	15
Ilustración 9 Nosotros	16
Ilustración 10 Noticias	17
Ilustración 11 Diagrama de componentes	18
Ilustración 12 Modelo relacional.....	19
Ilustración 13 BPMN	19
Ilustración 14 Problemas de conexion	19

Índice de tablas

Tabla 1 Modulo gestión de usuarios	16
Tabla 2 Modulo para la gestión de adopciones	17
Tabla 3 Modulo para la administración del aplicativo.....	20

Manual de Usuario del Sistema

Copyright © 2019 por Laura Hidalgo, Sebastián Zapata, Javier Diaz & David Madrid.

Todos los derechos reservados.

Derechos de Autor

Introducción

El objetivo de realizar este manual es poder ayudar al usuario a identificar las partes del software de adopción de mascotas Webanimal, guiándolo en los pasos que debe realizar, ya sea para consultar o realizar las adopciones, facilitando así la interacción entre el usuario y el aplicativo.

La aplicación de adopción de mascotas, está pensada y diseñada con el fin de apoyar a los usuarios y fundaciones en el proceso de adopción, facilitando a los usuarios la posibilidad de adoptar una mascota.

Instalación del Sistema

Requerimientos del Dispositivo

Para la instalación de la aplicación se debe tener en cuenta los siguientes requerimientos a nivel de hardware y de sistema operativo:

Capacidades Técnicas Mínimas del Equipo:

- Adaptadores de Red.
- Procesador Intel® Pentium® E2140 a 1.60 GHz o superior.
- Memoria RAM mínima de 2 Gb.
- Disco duro HDD o SSD con mínimo 15Gb de almacenamiento disponible.
- Periféricos (mouse, teclado, monitor, etc.)

Software Asociado Necesario:

- Sistema operativo Windows (7, 8, 8.1 o 10), Mac, Android o Linux.
- Navegadores como Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge u Opera.

Mecanismo para Acceder al Sistema:

Acceda a www.webanimal.com/login, introduzca su “Login” y “Password” si ya ha creado su cuenta.

Para crear su propia cuenta, pulse “Registrarse”.

NOTA: Si es la primera vez que se registra a Webanimal debe completar los campos con las credenciales solicitadas. Una vez se registre, recibirá un correo electrónico de bienvenida en el que se incluirá un “Link de Confirmación” en donde será redirigido a la página web para iniciar sesión.

Diagrama de general

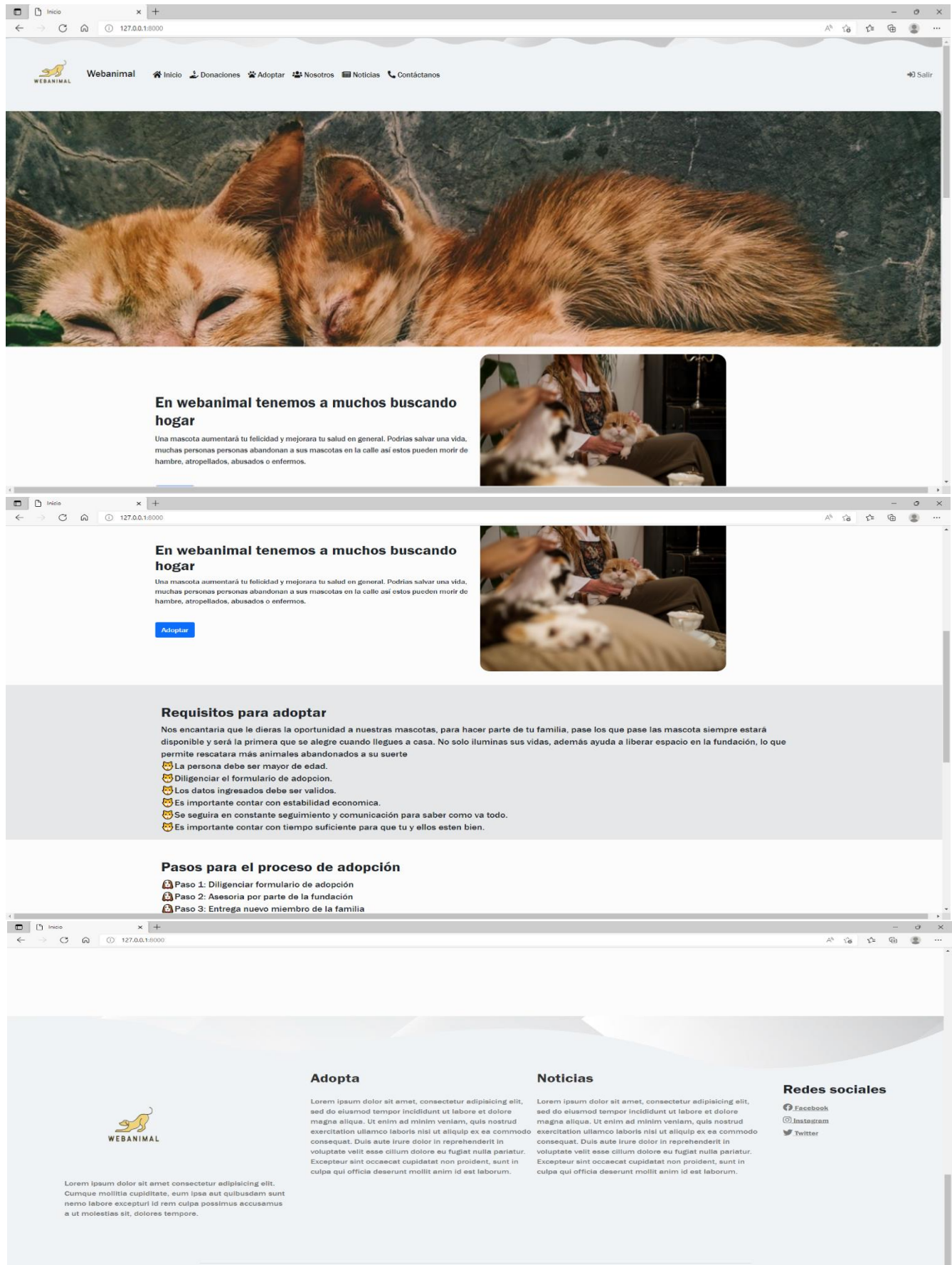


Ilustración 1 Página principal

En la interfaz principal del aplicativo web, podrán información sobre el proceso de adopción, como los requisitos para adoptar y el paso a paso del proceso de adopción.

Diagramas del detalle

Menú principal

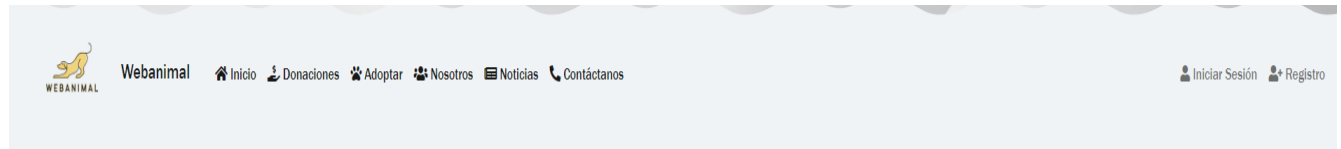
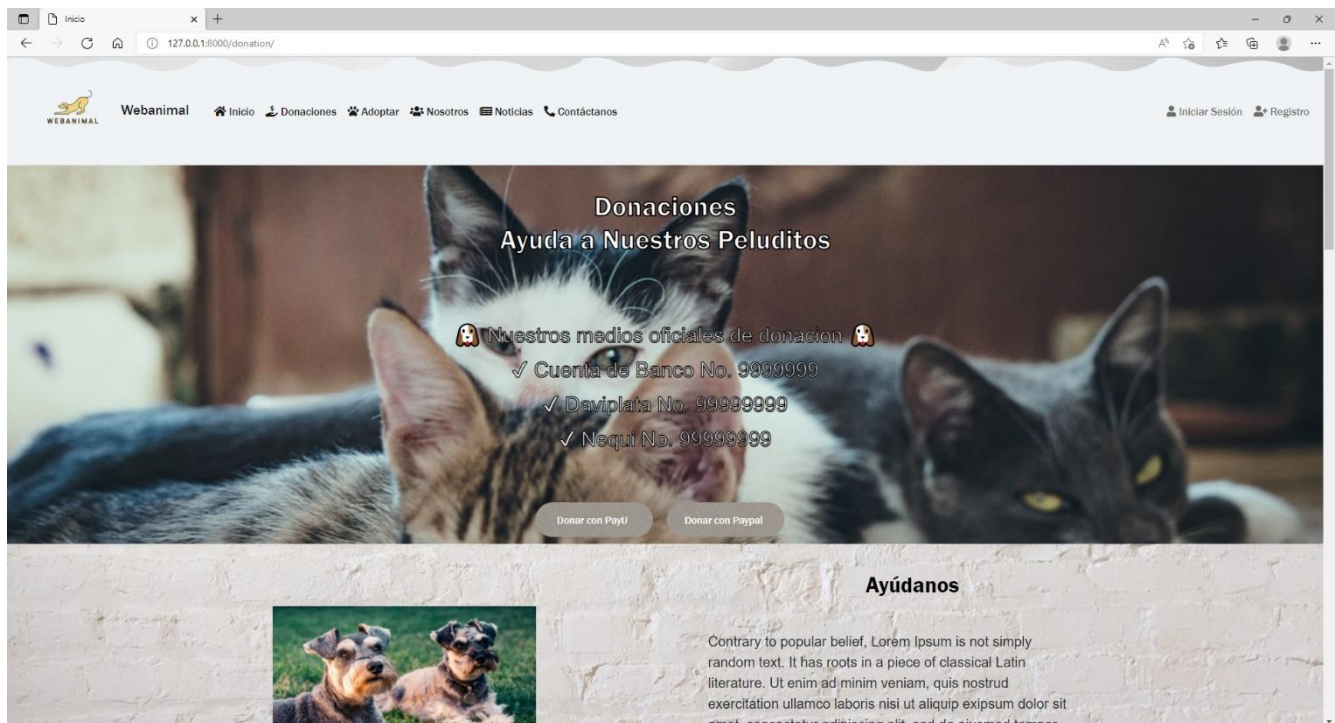


Ilustración 2 Barra de navegación

Podemos encontrar la barra de navegación, en donde podremos desplazarnos por el aplicativo web, podemos encontrar diferentes botones como inicio, donaciones, adoptar, nosotros, noticias y contáctanos.

Donaciones



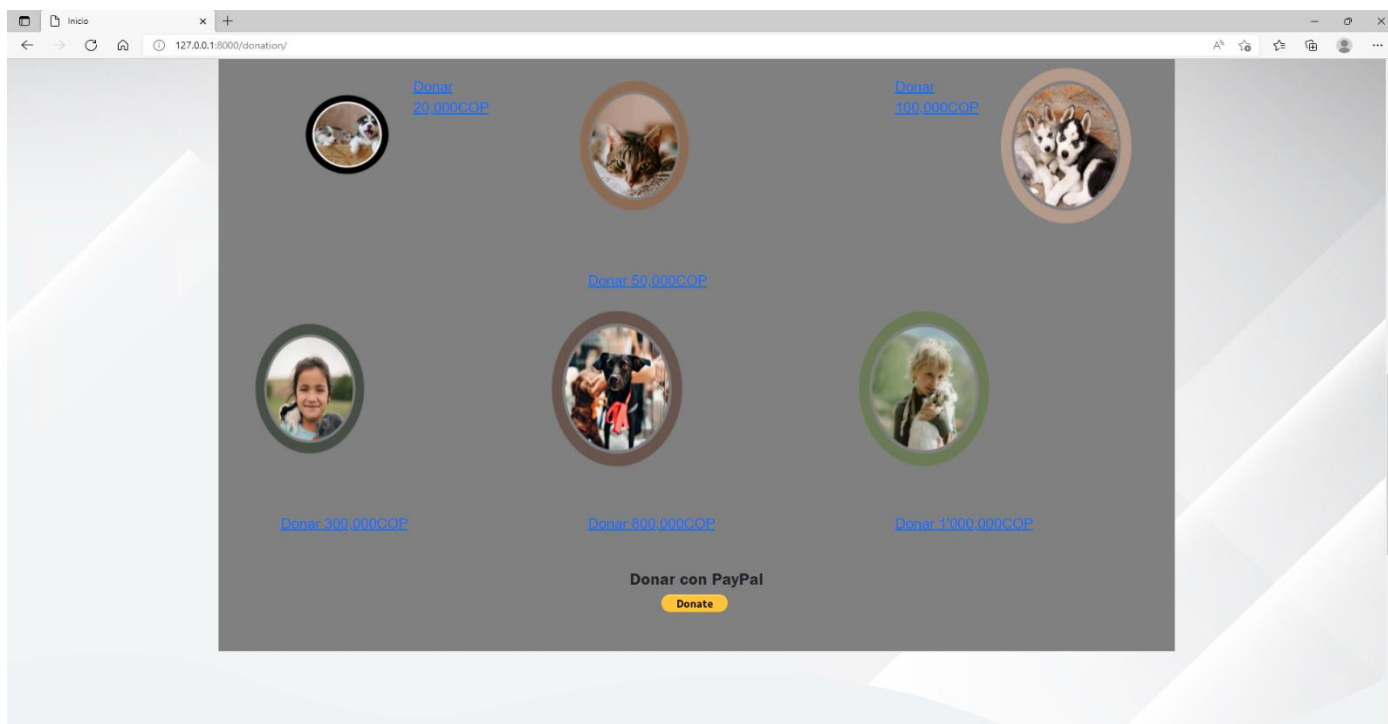
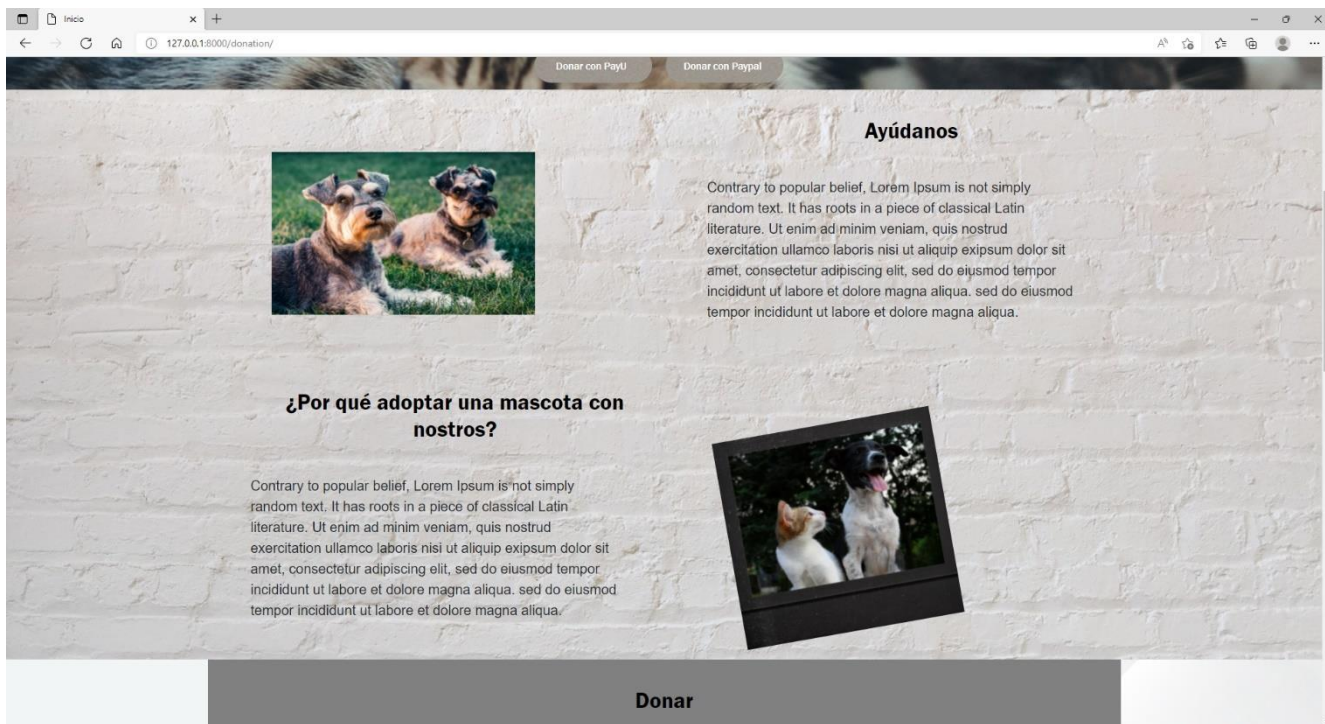
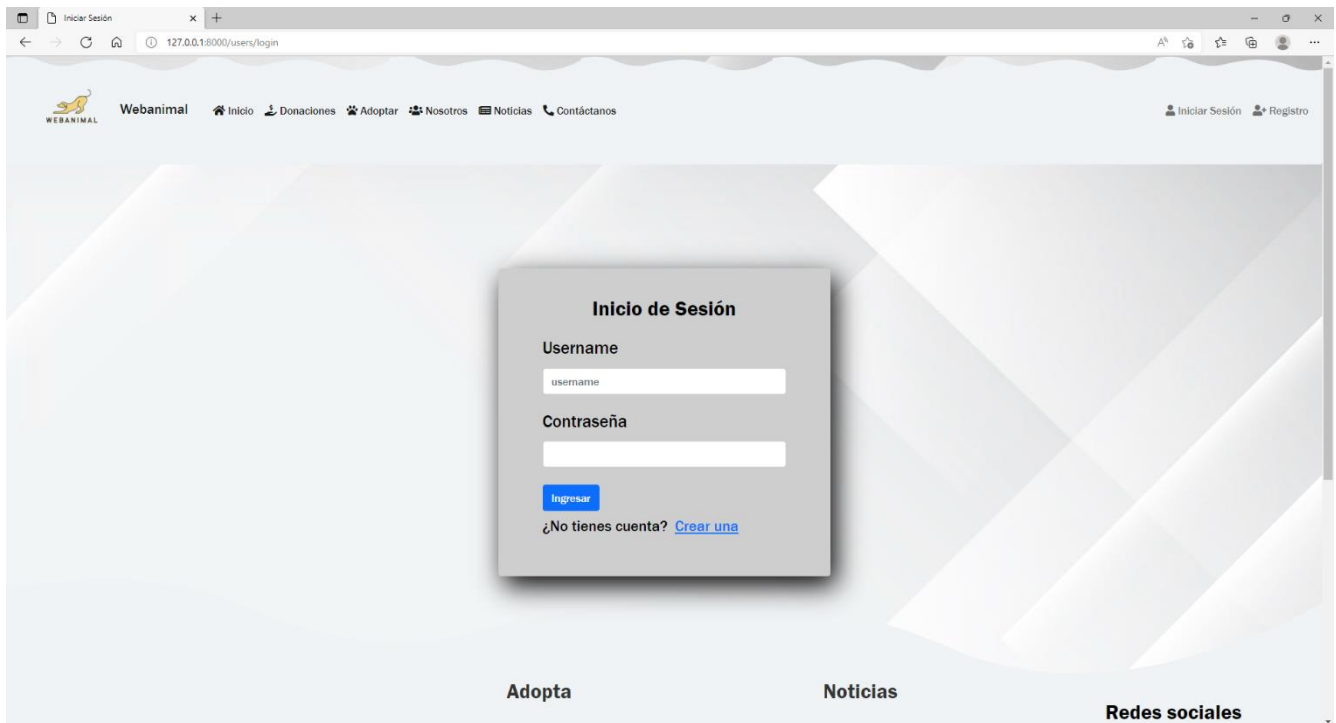


Ilustración 3 Donaciones

En el apartado de donaciones podrás encontrar los diferentes métodos que tenemos para que puedas hacer tu aporte. Para que puedas ayudarnos tenemos como opciones, cuenta de banco, daviplata, nequi y también nos podras ayudar por medio de Payu y Paypal

Iniciar Sesión



Inicio de Sesión

Username
username

Contraseña

Ingresar

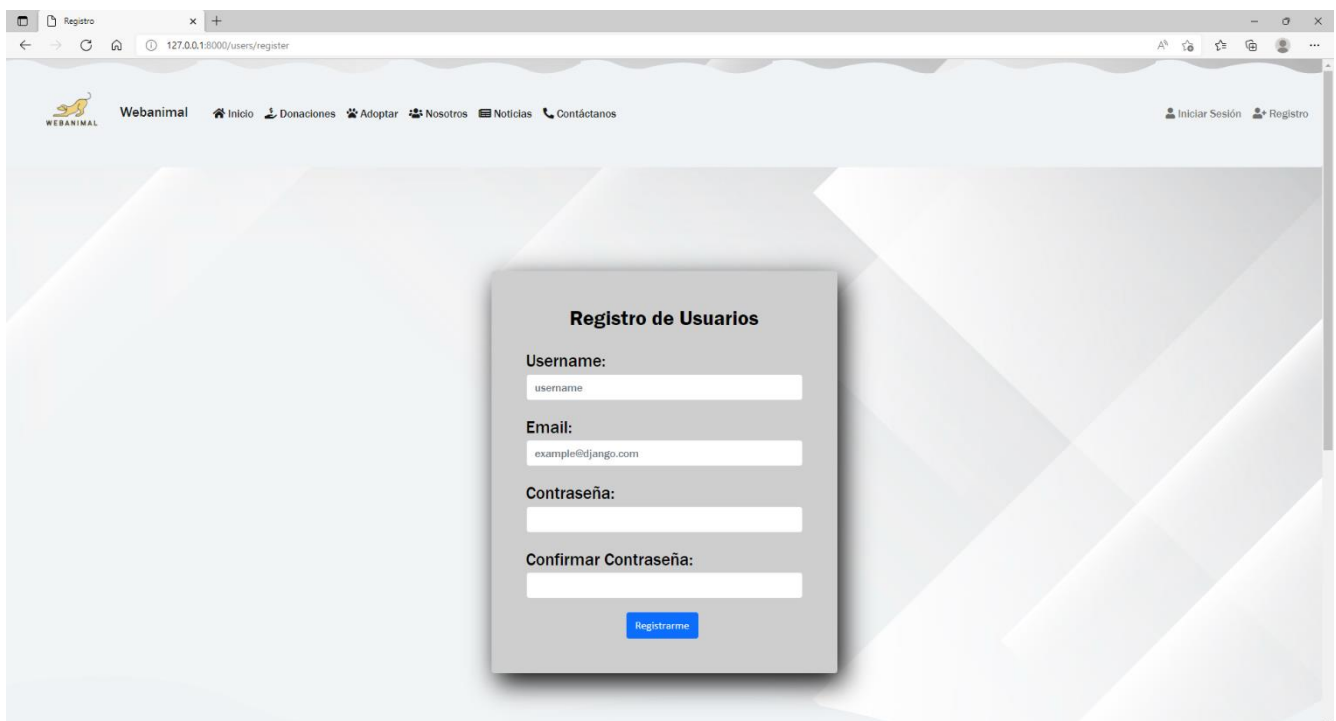
¿No tienes cuenta? [Crear una](#)

Adopta Noticias Redes sociales

Ilustración 4 Iniciar Sesión

Para adoptar una mascota debes iniciar sesión primero, para esto debes ingresar username y contraseña y dar clic en ingresar, en caso de que no tener una cuenta dar clic en crear una o en la barra de navegación en registro.

Registro



Registro de Usuarios

Username:
username

Email:
example@django.com

Contraseña:

Confirmar Contraseña:

Registrarme

Ilustración 5 Registro

Para registrarte debes crear un username e ingresar un correo electrónico que no se haya

registrado antes y confirmar contraseña.

Adoptar

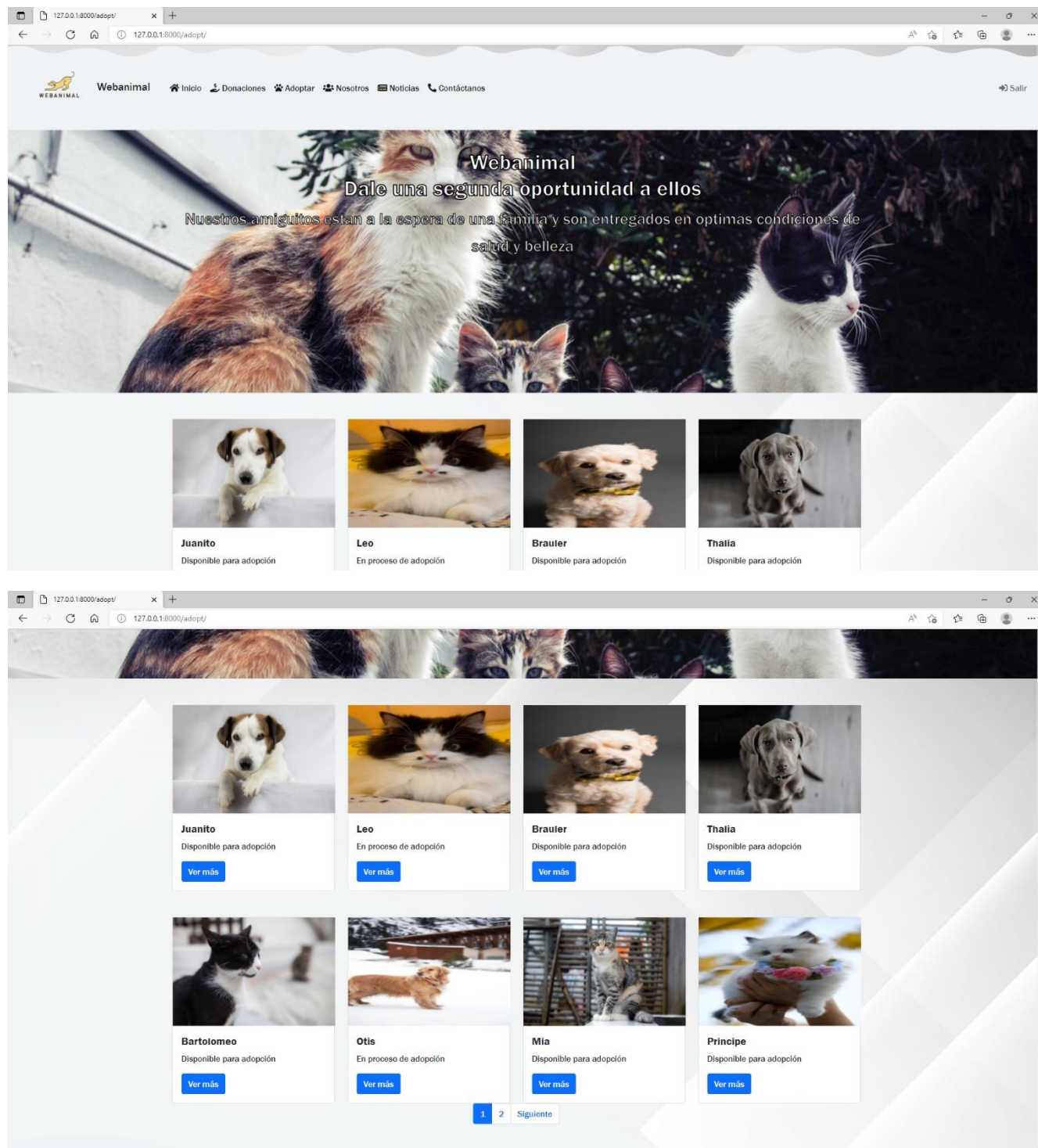


Ilustración 6 Donaciones

En este apartado de adoptar, podemos ver las mascotas disponibles para el proceso de adopción, en este encontraras diferentes opciones.

Botón ver más

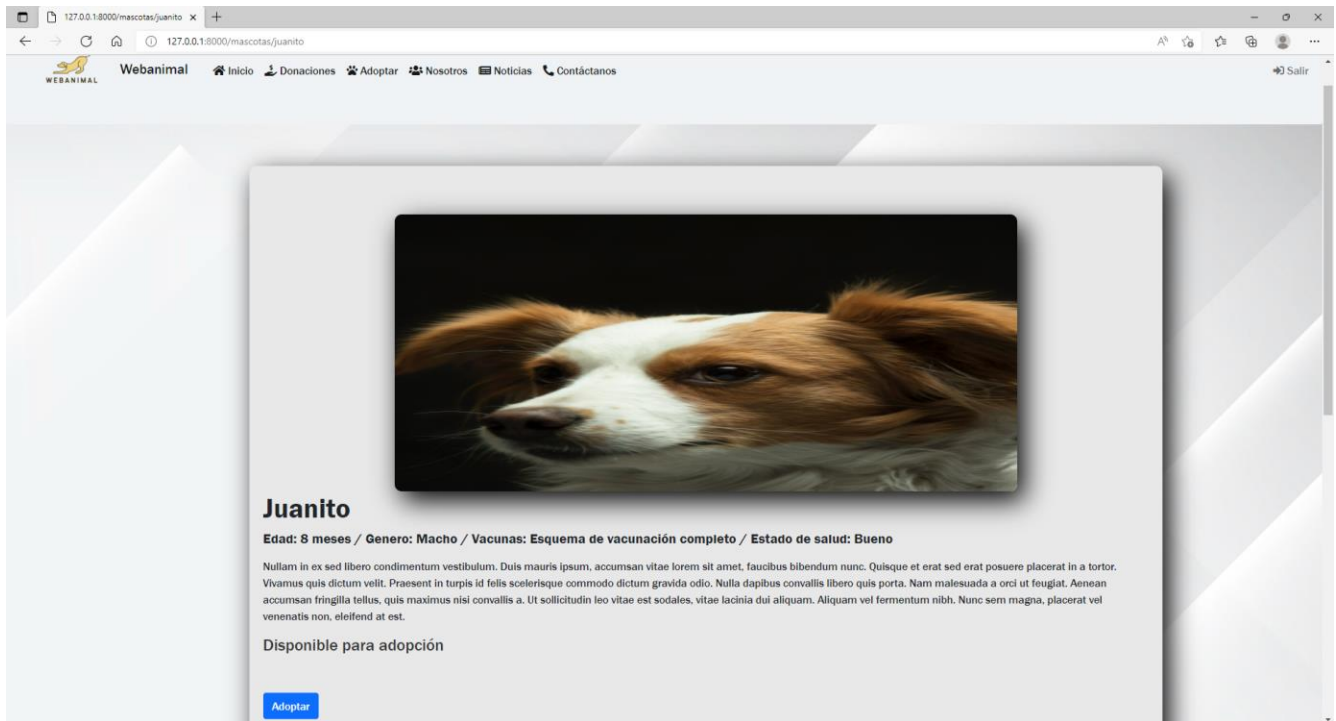


Ilustración 7 Información mascota

Aquí puedes encontrar la información más importante de la mascota, encontrar una descripción y la historia de como esta mascota llego a la fundación. Podemos ver diferentes fotos de la mascota para que la conozcas.

Si quieres adoptar deberás dar clic en el botón adoptar.

Formulario de adopción

Después de dar clic en botón de adoptar donde se encuentra la información del animal, nos dirigiremos a un formulario de adopción que hay que llenar completamente y lo más claro posible.

A screenshot of the 'Formulario De Adopción' page on the Webanimal website. The browser's address bar shows '127.0.0.1:8000/Adoption/'. The navigation bar is the same as in the previous screenshot. The form consists of several input fields with labels: 'Nombres*' (with a placeholder 'Nombres'), 'Apellidos*' (with a placeholder 'Apellidos'), 'Number*' (with a placeholder 'Telefono'), 'Correo*' (with a placeholder 'Correo'), 'Direccion*' (with a placeholder 'Direccion'), 'Ocupación*' (with a placeholder 'Tu Respuesta'), and '¿Por que desea adoptar?*' (with a placeholder 'Tu Respuesta'). At the bottom of the form, there is a small text label: '¿Vives en casa o departamento?. Si es departamento, ¿permiten mascotas en el edificio?*

Formulario De Adopcion

127.0.0.1:8000/Adoption/

¿Vives en casa o departamento?, Si es departamento, ¿permiten mascotas en el edificio?*

Tu Respuesta

¿Tu vivienda es propia o alquilada?, Si es alquilada, ¿Tienes permiso del dueño?, ¿Qué harías si tuvieras que mudarte?*

Tu Respuesta

¿Es un lugar seguro para una mascota?, ¿Tienes rejas o cercas que impidan que tu mascota escape o que se la roben?*

Tu Respuesta

¿Tienes espacio suficiente para una mascota?, ¿A qué áreas de tu hogar tendrá acceso?*

Formulario De Adopcion

127.0.0.1:8000/Adoption/

¿Es un lugar seguro para una mascota?, ¿Tienes rejas o cercas que impidan que tu mascota escape o que se la roben?*

Tu Respuesta

¿Tienes espacio suficiente para una mascota?, ¿A qué áreas de tu hogar tendrá acceso?*

Tu Respuesta

Bienvenido admin

Enviar

Ilustración 8 Formulario de adopción

Después de llenar todos los campos y dar clic en enviar, mostrará un mensaje que dirá que la solicitud se ha enviado satisfactoriamente.

Nosotros

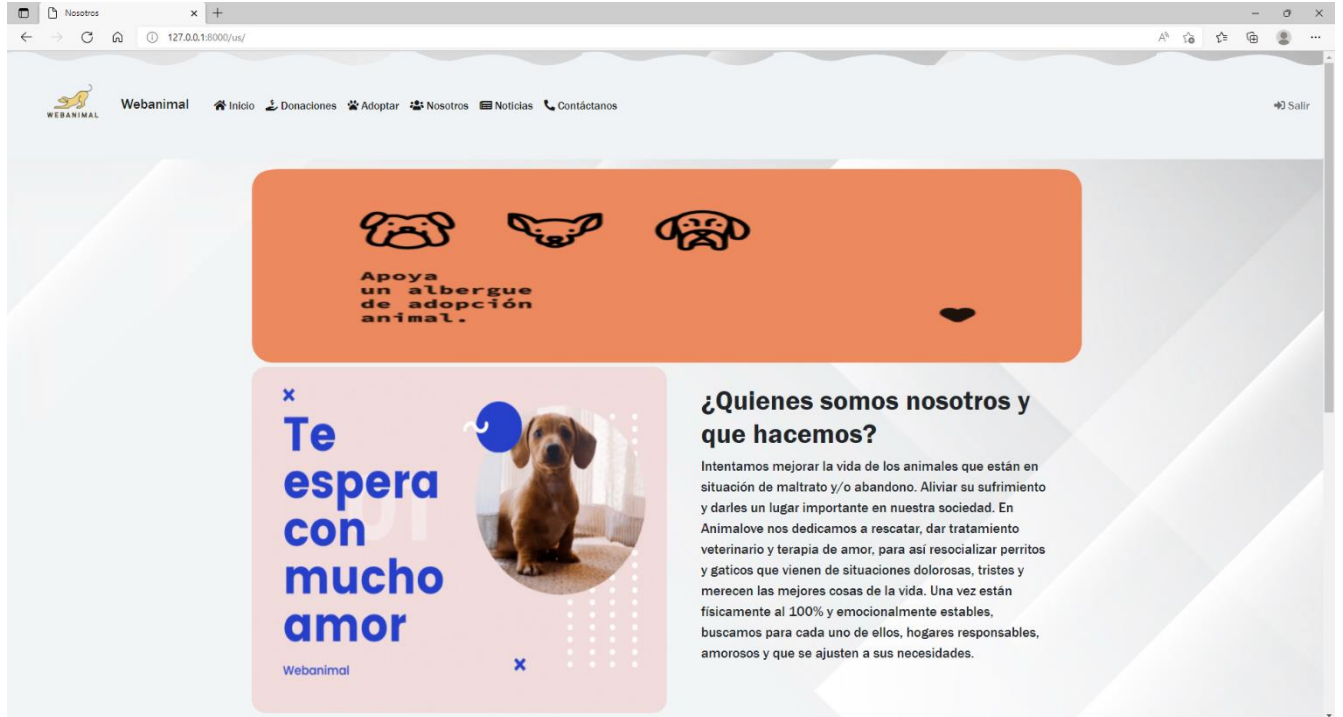


Ilustración 9 Nosotros

En nosotros encuentras quienes somos Webanimal y con que objetivo llevamos este proyecto.

Noticias



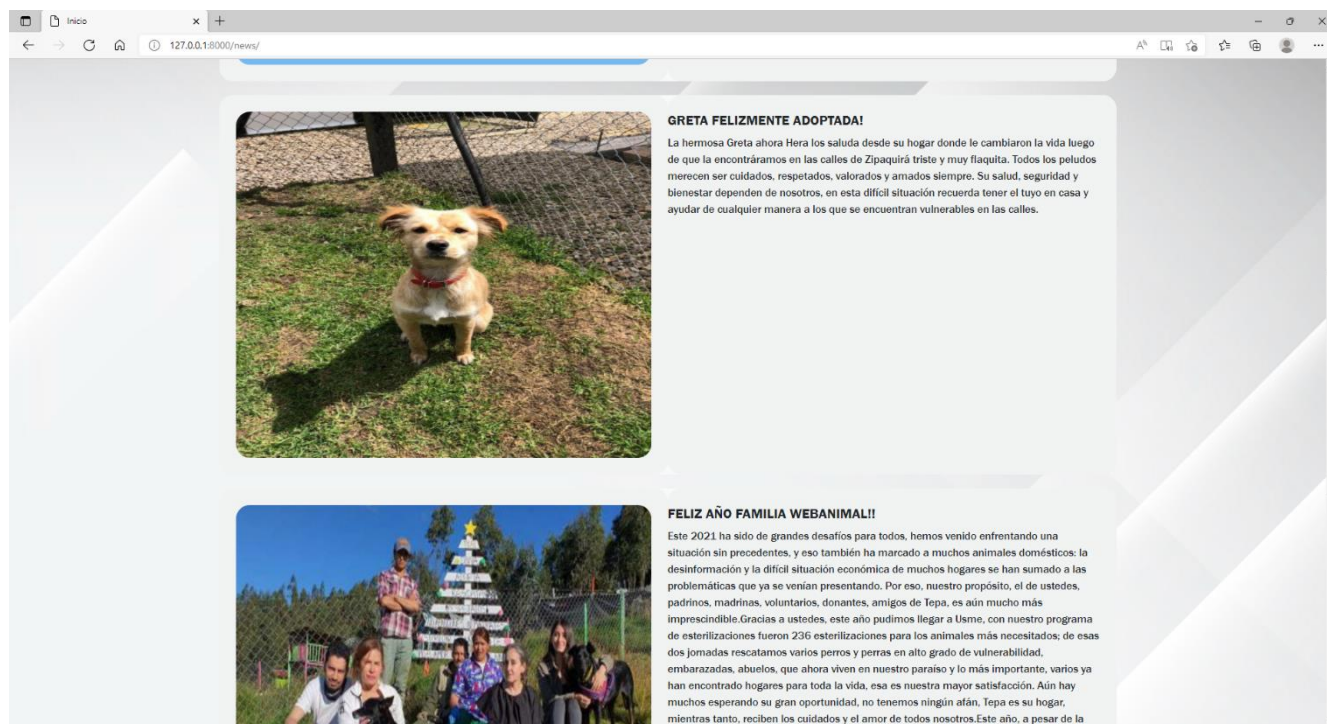


Ilustración 10 Noticias

En noticias encontramos los acontecimientos importantes de la fundación.

Contáctanos

Al darle en el botón “Contáctanos” podemos contactarnos con un asesor de la fundación en caso de alguna duda o inconveniente con la página web.

Diagrama de componentes

El Diagrama de distribución muestra la disposición física de los nodos y la distribución para hacer uso del aplicativo web.

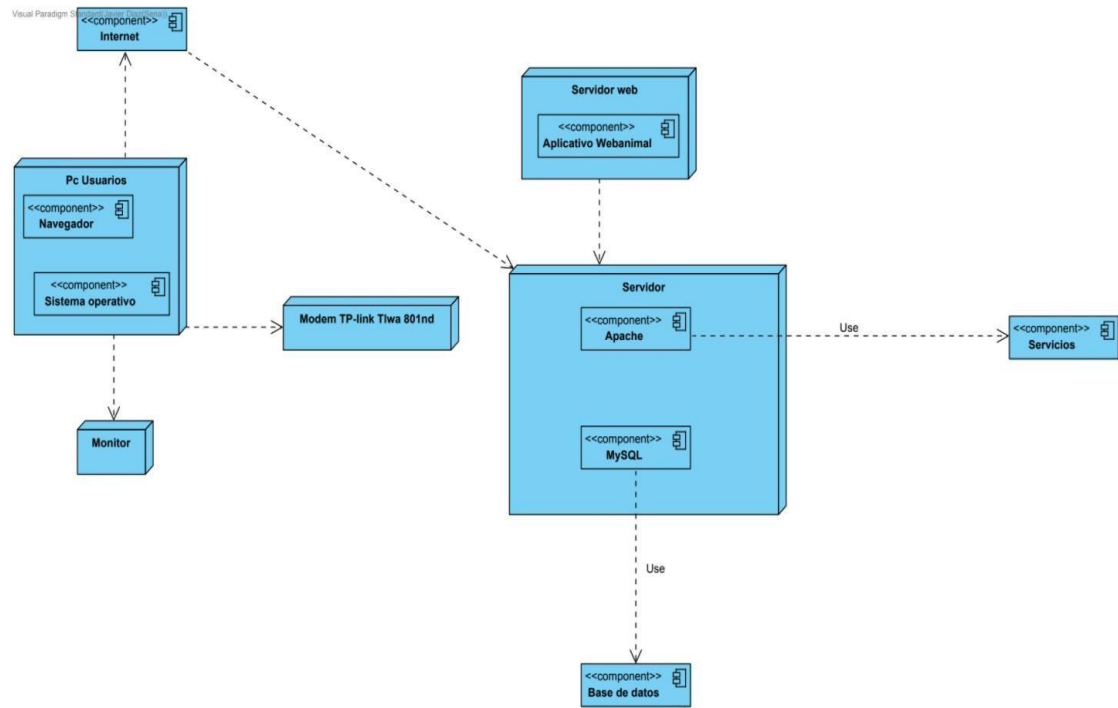


Ilustración 11 Diagrama de componentes

<https://drive.google.com/file/d/1A89ve5lemsLNjgH1DAaDKKIwMVCpl0vg/view>

Modelo Relacional

Para este modelo utilizamos la herramienta tecnológica Visual Paradigm ya que este ayuda a capturar los requisitos correctos y transformarlos en diseños precisos, esto en el proyecto nos ayudó ya que podíamos crear el software según los requisitos que necesitábamos y tener una idea mucho más clara.

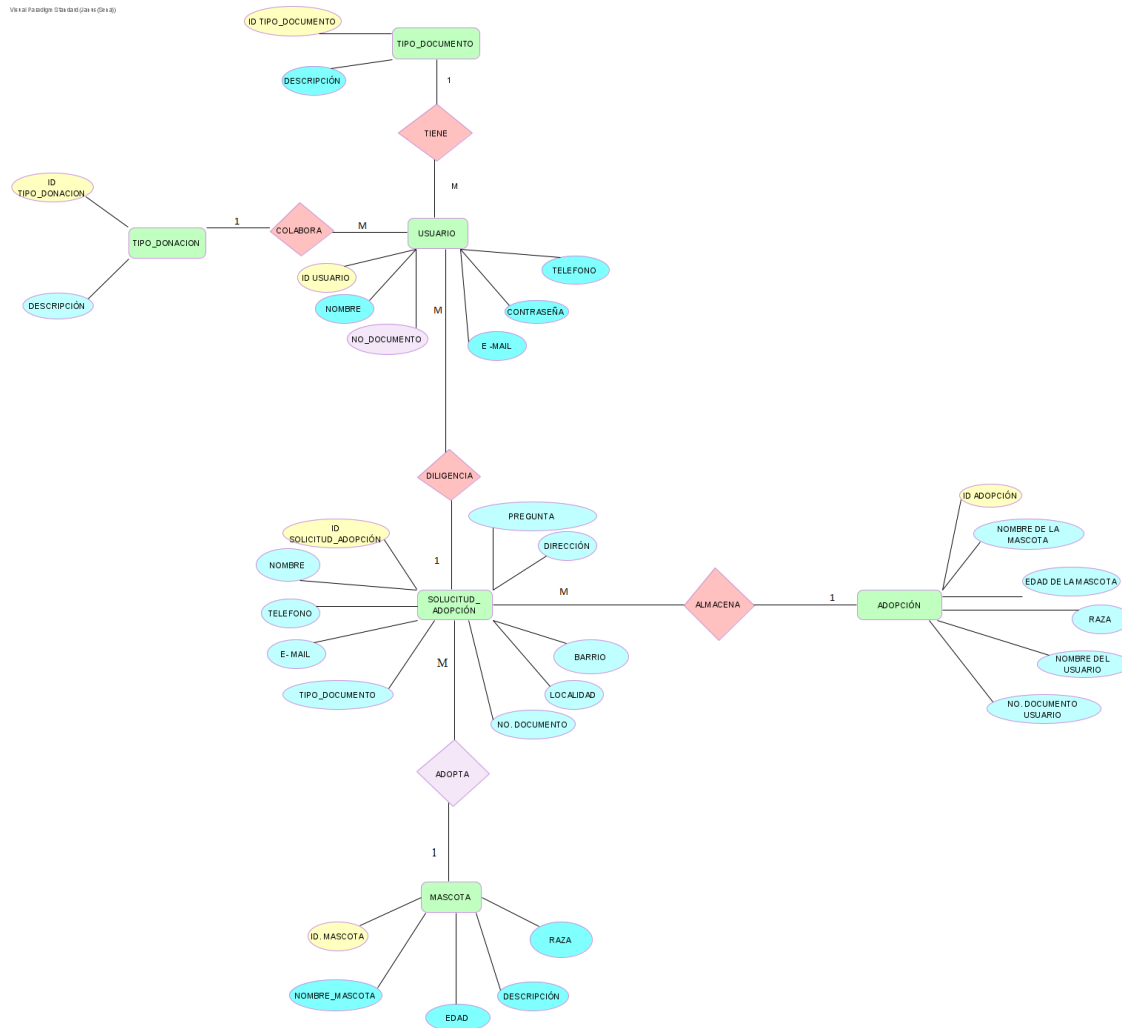


Ilustración 12 Modelo relacional

Explicación genérica de los módulos o fases del sistema

BPMN

Para la creación de este BPMN utilizamos la herramienta tecnológica Visual Paradigm, es un software de diagramas UML, esto fue de gran ayuda para el proyecto ya que nos permitió plasmar un diseño preciso.

El BPMN para el aplicativo, muestra cual es la función de cada actor, que, en este caso sería el usuario, la fundación y el aplicativo web.

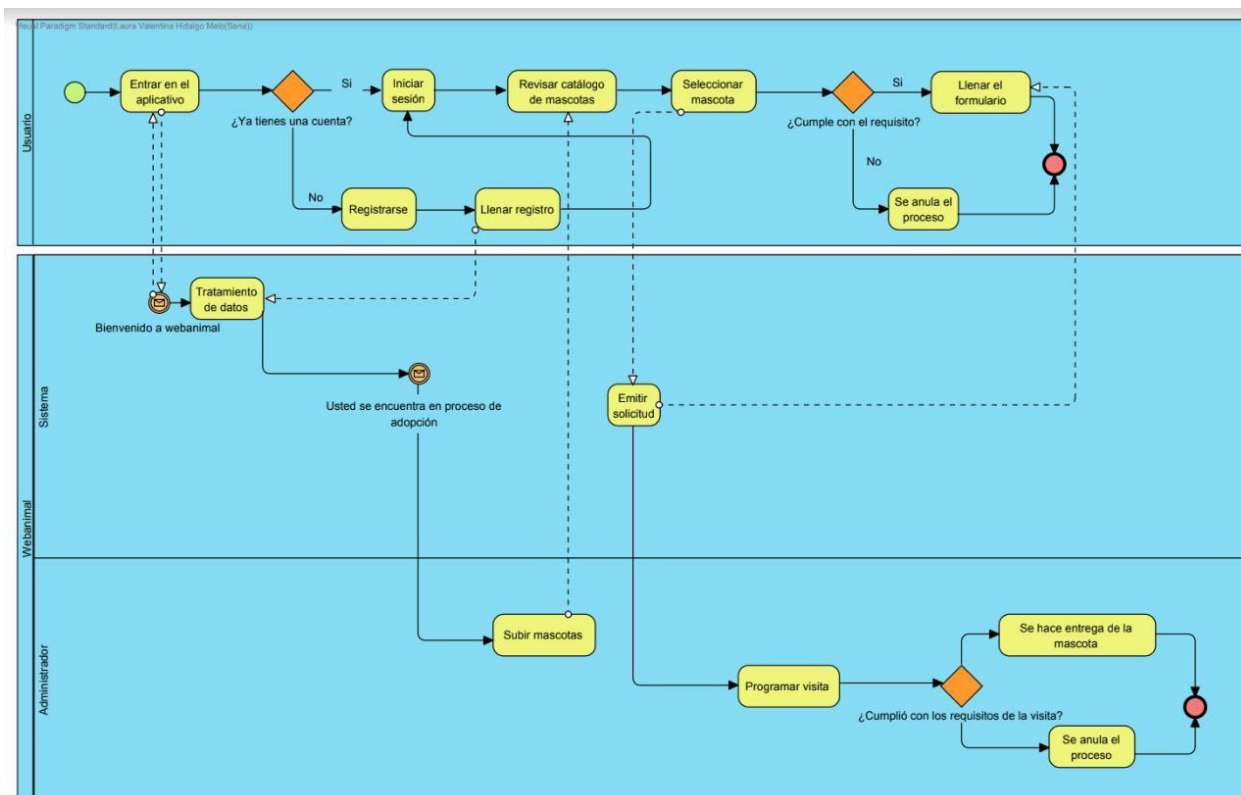


Ilustración 13 BPMN

Módulos del sistema

Son partes de un programa, que determina varias tareas o funciones para cumplir, estos módulos reciben una entrada, un proceso y una salida de estas funciones.

Modulo gestión de usuarios

Este módulo comprende las funciones que va a cumplir los usuarios, como registrar usuarios, iniciar sesión, recuperación de cuenta.

Tabla 1 Modulo gestión de usuarios

Lista de procesos	Entradas	Procesos	Salidas
Registro de Usuarios	El usuario debe ingresar al aplicativo web, mediante él puede registrarse para tener una cuenta.	Diligenciar todos los campos del registro de usuarios al aplicativo	El usuario tendrá una cuenta personal en el aplicativo web
Iniciar Sesión	El usuario crea su cuenta e inicia sesión.	El usuario ingresa al aplicativo e ingresa su usuario y contraseña para iniciar sesión	-Acceso a la cuenta -Acceso a todos los apartados del aplicativo
Gestionar Usuario	El administrador del aplicativo web deberá iniciar sesión para proceder a	Gestionar y hacer mantenimiento de los usuarios.	Acceso a la interfaz proporcionada para los administradores Mantenimiento del aplicativo

	gestionar usuarios y hacerle mantenimiento al sistema.		
Recuperación de cuenta	<p>Iniciar Sesión</p> <p>Ir al apartado de recuperación de cuenta y seguir los pasos</p>	Recuperación de la cuenta	<p>Solicitud de la recuperación de la cuenta</p> <p>Recuperar cuenta</p>

Modulo para la gestión de adopciones

Son las acciones relacionadas con las adopciones que los usuarios van a realizar por medio del aplicativo, como, consultar los animales disponibles, elegir el animal, cancelar la adopción, etc.

Tabla 2 Modulo para la gestión de adopciones

Lista de procesos	Entradas	Procesos	Salidas
Consultar Mascotas	<p>El usuario debe estar registrado e iniciar sesión para poder empezar a observar las mascotas en adopción</p>	<p>Mirar las diferentes opciones de mascotas que están disponibles para adoptar</p>	<p>Selecciona la mascota que desea adoptar</p> <p>Solicita la adopción de la mascota</p>

Agregar mascotas para la adopción	Ingresar a la interfaz para añadir mascotas.	El administrador ingresa las mascotas que están disponibles para iniciar el proceso de adopción.	La interfaz le mostrará las opciones de mascotas ofrecidas al usuario y este tendrá la opción de adoptar la mascota que desee.
Elegir mascota	Iniciar sesión o registrarse	Seleccionar mascota para llevar el proceso de adopción	Solicitud de la adopción de mascotas Proceso de adopción
Realizar adopción	Iniciar sesión en el aplicativo Seleccionar mascota Solicitud adopción	Se hace entrega de la mascota al usuario	Se realiza la adopción de la mascota y se hace entrega al usuario.
Realizar pago para el servicio de domicilio.	Aprobación de la adopción Solicitud del servicio de domicilio	Se llevará hasta el hogar del usuario la mascota	Se realiza el proceso de adopción de mascotas

Cancelar adopción	Solicitud de adopción Solicitar la cancelación del proceso de adopción	Se revoca la adopción	Se deja disponible la mascota para otra posible adopción
Papeleo para el proceso de adopción	El usuario deberá iniciar sesión. El usuario debe registrarse con los propios datos de la persona. Debe suministrar la información necesaria para los papeles.	Concretar el papeleo para el proceso de adopción	Se confirma la aprobación de la adopción
Administrar adopciones	Acceder al aplicativo	Se administra las adopciones de las mascotas para llevar un orden en el proceso de adopción.	Orden de los procesos de adopciones.

Modulo para la administración del aplicativo

Hace referencia a las acciones que se deben realizar para hacer mantenimiento y mejorar la calidad y funcionamiento del aplicativo web.

Tabla 3 Modulo para la administración del aplicativo

Lista de procesos	Entradas	Procesos	Salidas
Gestionar información de las mascotas	Acceder al aplicativo web con las credenciales del administrador	Actualizar datos de las mascotas	Tener al día el registro de mascotas adoptadas y las que aún no se han adoptado.
Administrar el aplicativo web	Acceder al aplicativo web con las credenciales del administrador Revisar si hay fallas en el aplicativo.	Corregir fallas	Brindar una mejor experiencia en el aplicativo
Mantenimiento y seguridad de la pagina	Acceder al aplicativo web con las credenciales del administrador	Reforzar la seguridad de la página y solucionar cualquier falla que haya	La página será de más confianza al reforzar la

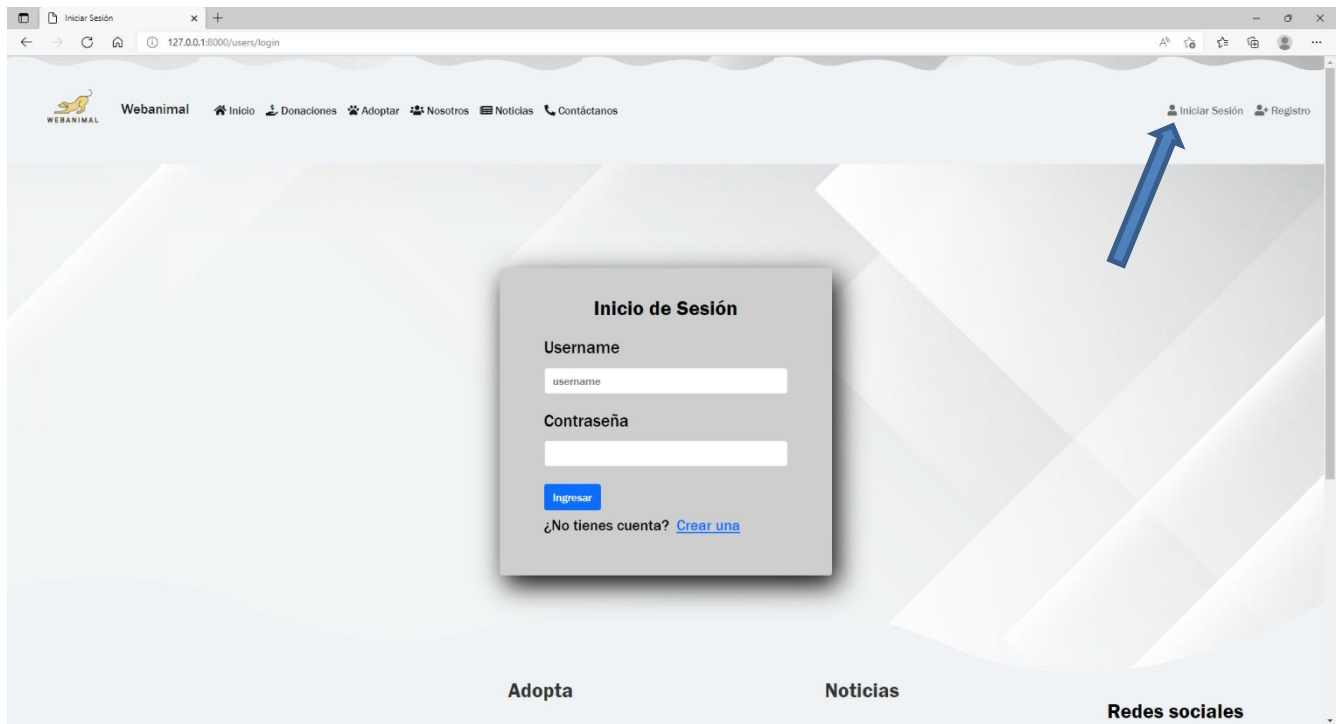
	Verificar cuales son las dificultades a las que hay que dar mantenimiento y seguridad dentro de la página.		seguridad.
Calificar servicio	El usuario deberá acceder al aplicativo web	Dejar su petición, queja o reclamo	Se llevará a cabo el tratamiento de peticiones, quejas y reclamos.
Responder dudas de los usuarios	Iniciar sesión en el aplicativo	Responder dudas o inquietudes del usuario en el chat de servicio al cliente	Atender y solucionar dudas de los usuarios.

Iniciación al uso del sistema

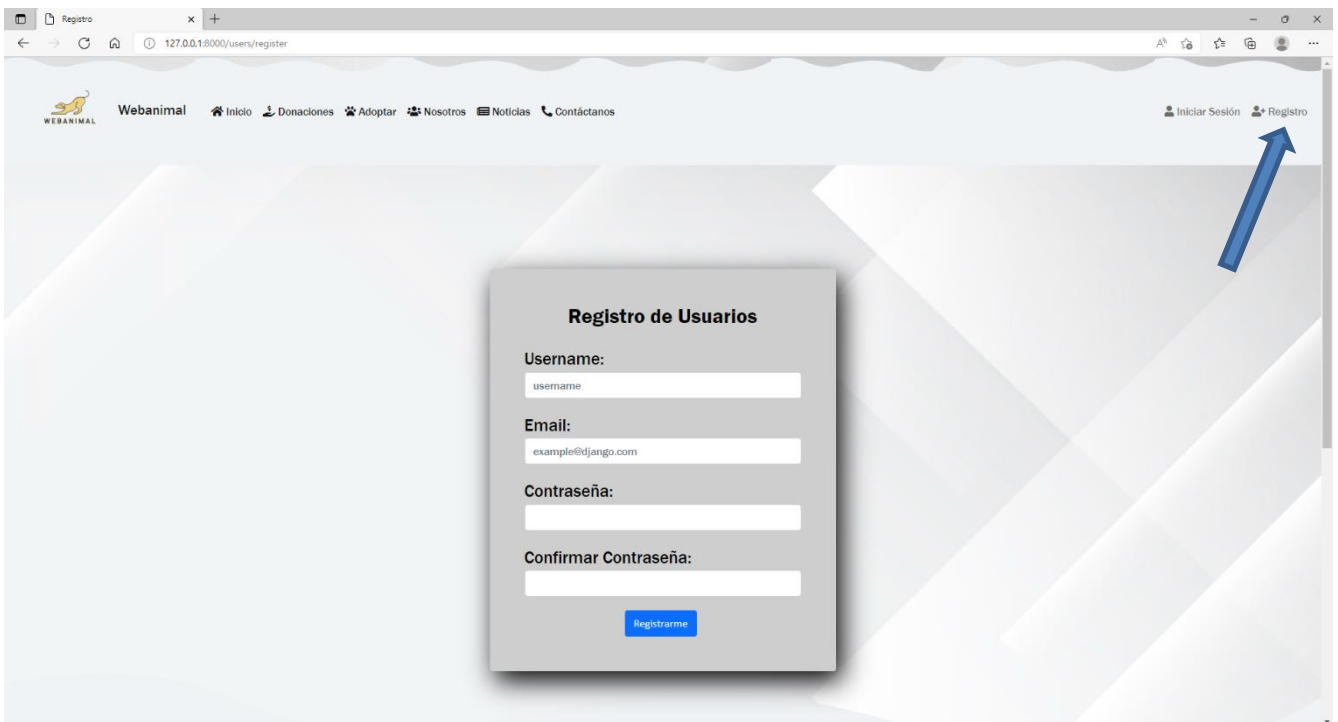
En esta parte se explicará un paso a paso para el uso del aplicativo web

- 1. Uso de la interfaz principal:** En este apartado podemos ver la información principal para adoptar en el aplicativo.

- Para iniciar sesión, lo puedes hacer dando clic en la barra de navegación en la parte derecha

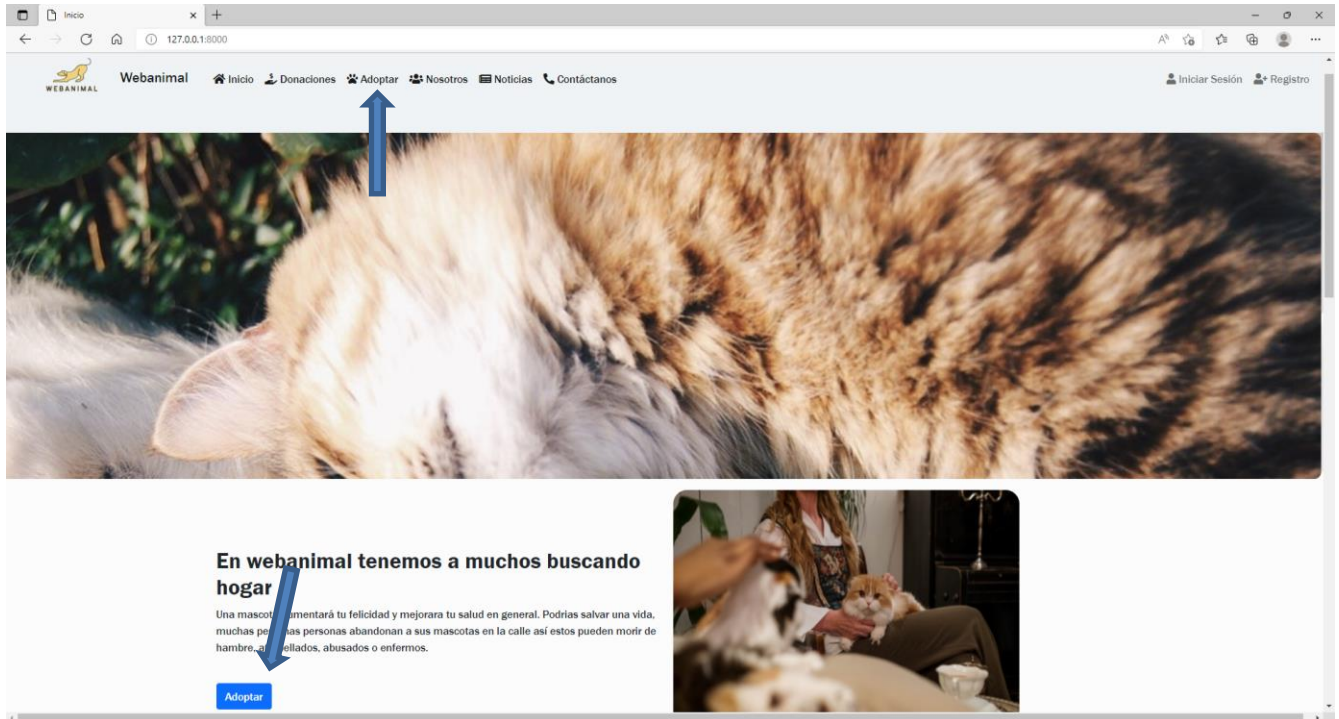


- Para registrarse en caso de no tener una cuenta lo podemos hacer desde el inicio de sesión dando clic en crear una cuenta o podemos ir a la parte superior derecha a registro.

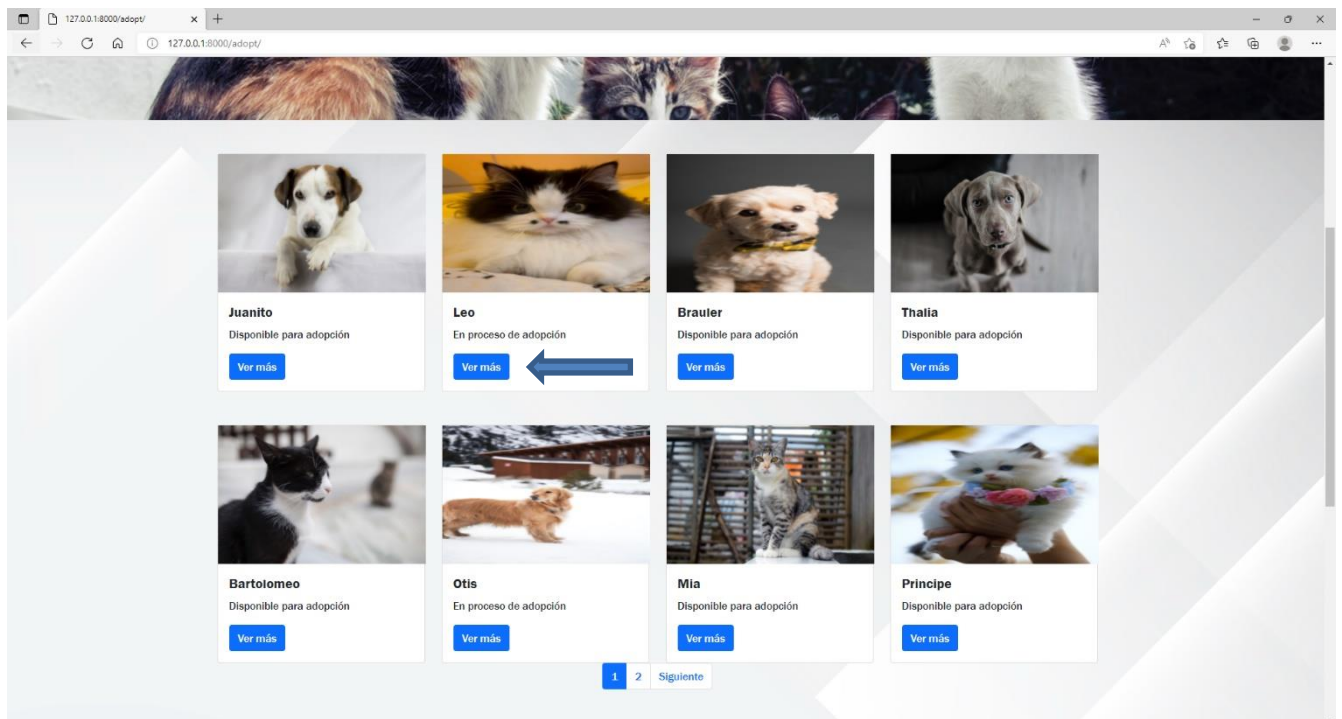


2. Adoptar

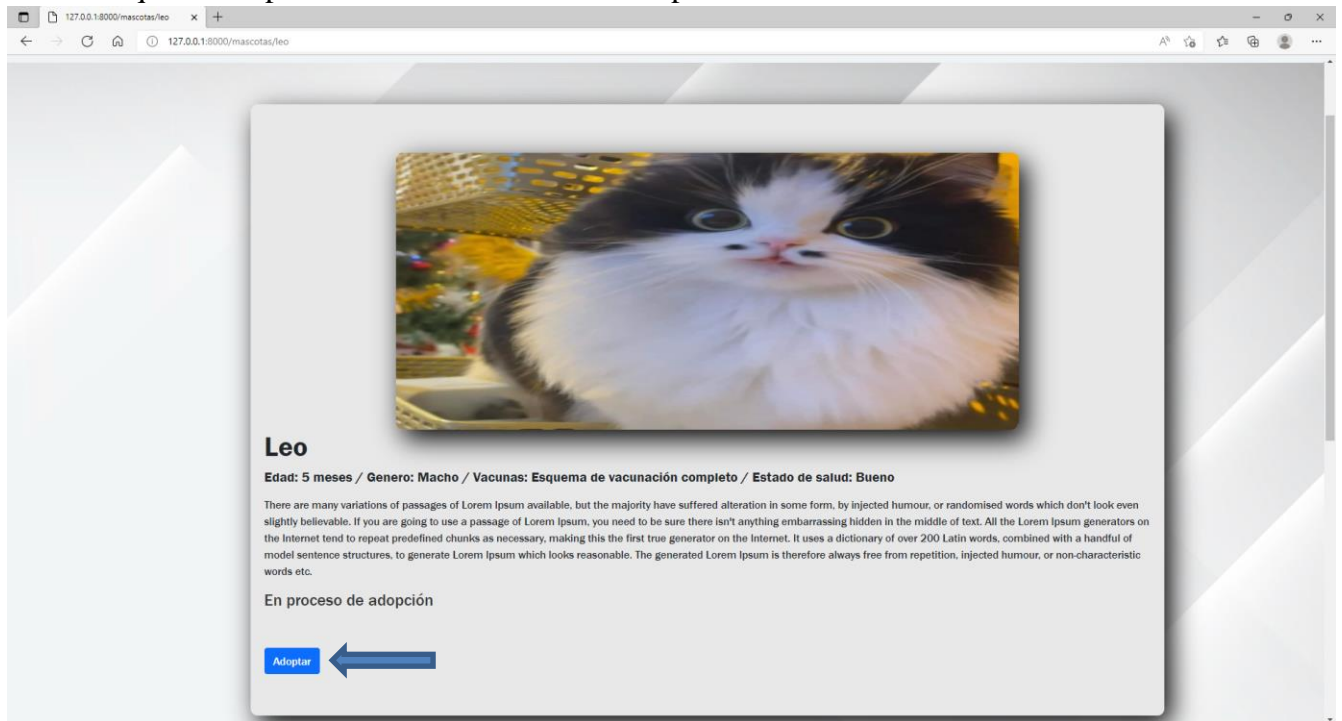
- Para ver las mascotas disponibles para adoptar se debe primero iniciar sesión, puedes ingresar a adoptar desde la barra de navegación o dando clic en el botón adoptar.



- En la interfaz de adopción podemos encontrar las opciones de mascotas disponible para adoptar, podemos ver una imagen, nombre, el estado de la mascota y un botón que dice ver más, al dar clic en el botón ver más nos mostrara más información sobre la mascota



- Al dar clic en ver más nos muestra más información de la mascota, como 4 fotos de la mascota, nombre, descripción, y la historia de como llego a la fundación. En caso de querer adoptar se dará clic en el botón adoptar.



- Nos dirigirá a un formulario que se debe diligenciar completamente, en este se piden datos de la persona que va a hacer la solicitud para la adopción y algunas preguntas para verificar si esta persona cuenta con los requisitos para adoptar.

Webanimal

Inicio Donaciones Adoptar Nosotros Noticias Contáctanos

Nombres*

Nombres

Apellidos*

Apellidos

Number*

Telefono

Correo*

Correo

Direccion*

Direccion

Ocupación*

Tu Respuesta

¿Por que desea adoptar?*

Tu Respuesta

¿Vives en casa o departamento?. Si es departamento, ¿permiten mascotas en el edificio?*

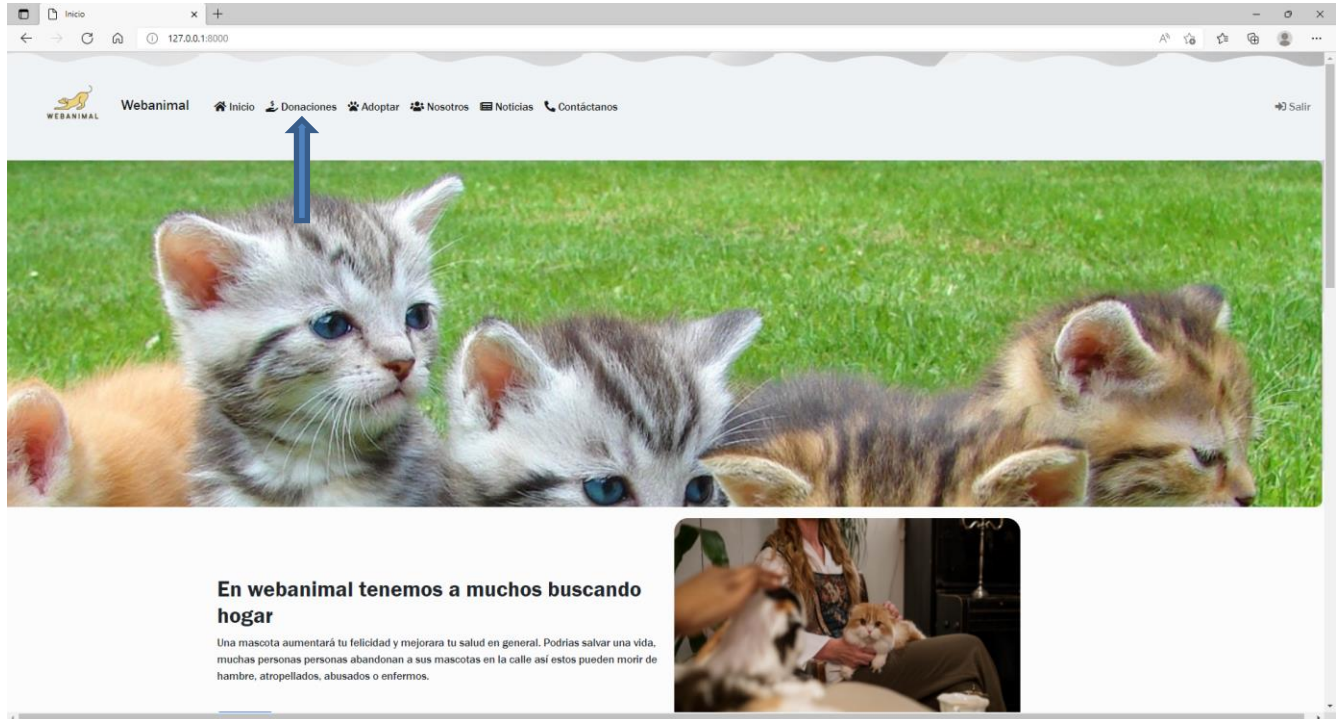
The image is a screenshot of a web browser window. The browser's address bar shows the URL '127.0.0.1:8000/Adopcion/'. The page content is as follows:

- A white rectangular form with a light gray border. Inside, the text reads: '¿Tienes espacio suficiente para una mascota?, ¿A qué áreas de tu hogar tendrá acceso?*' followed by a large empty text area labeled 'Tu Respuesta'.
- A green rectangular box containing the text 'Bienvenido admin'.
- A blue rectangular button with the text 'Enviar'.
- A section titled 'Adopta' with a yellow cat icon and the text 'WEBANIMAL'. Below it is a paragraph of placeholder text: 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.'
- A section titled 'Noticias' with a paragraph of placeholder text: 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.'
- A section titled 'Redes sociales' with three social media icons and links: Facebook, Instagram, and Twitter.

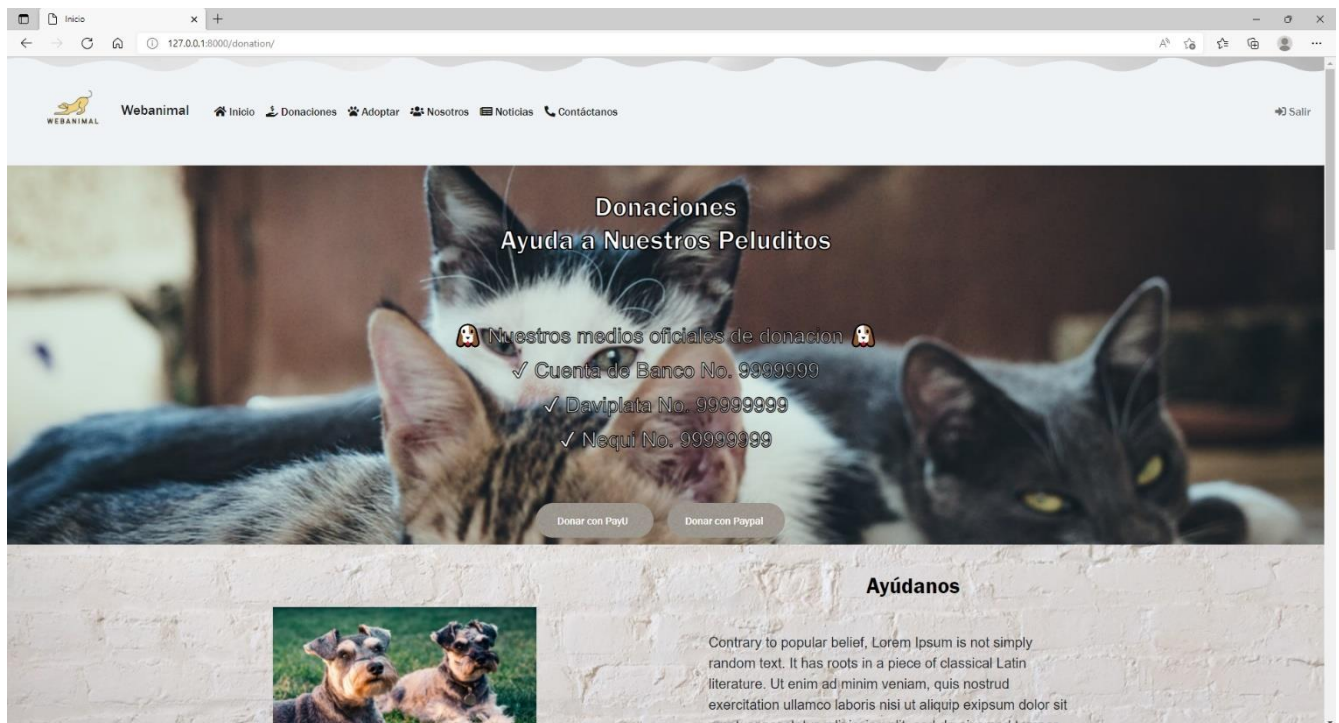
- Después al dar clic en enviar nos mostrara un mensaje de confirmación del envío de la solicitud.

3. Donaciones

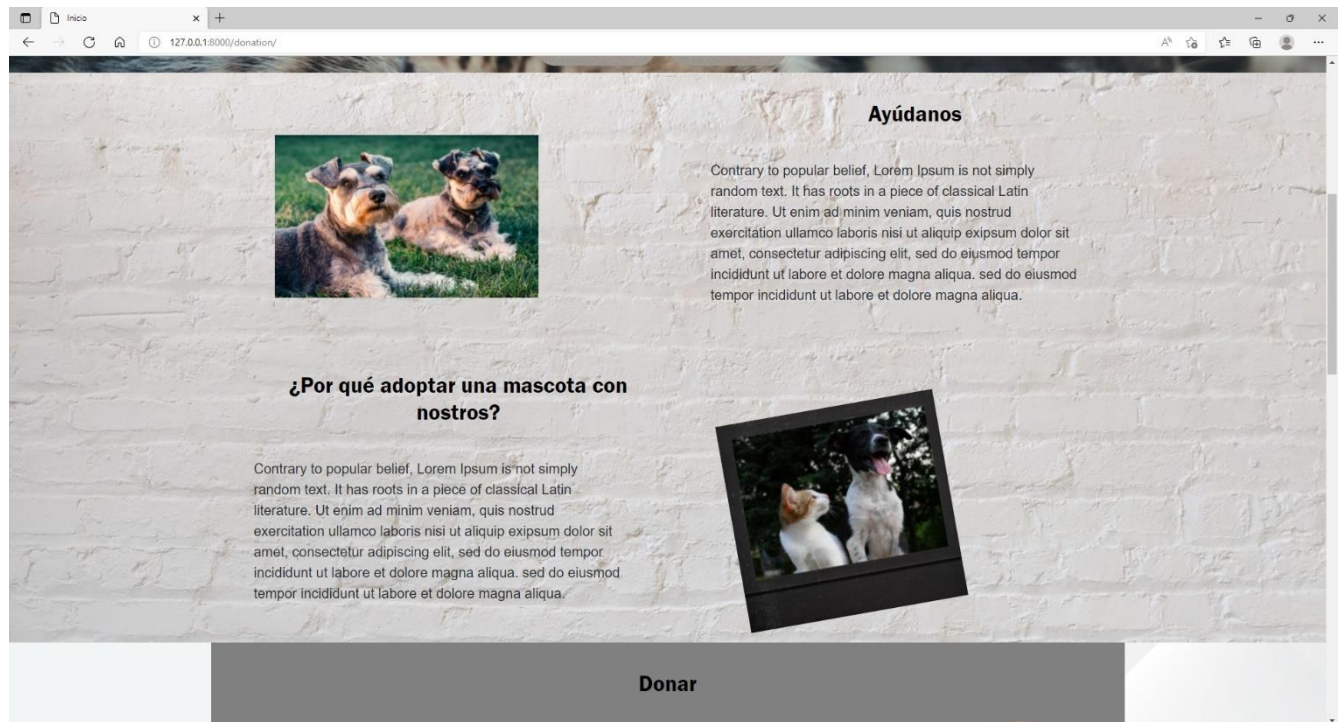
- Podemos encontrar el apartado de donaciones en la barra de navegación.



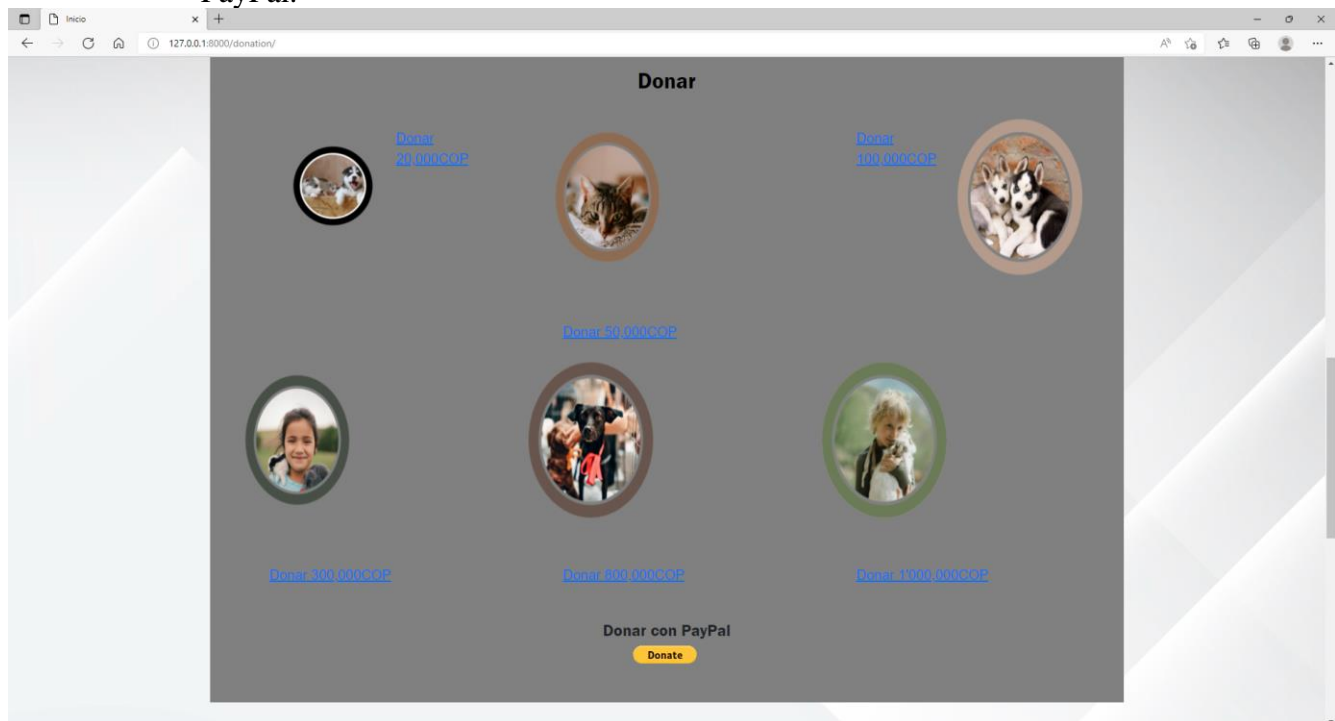
- En donaciones tenemos varias opciones. En primer lugar, encontramos información de cuentas de bancos en donde los usuarios podrán brindar su ayuda en general a la fundación.



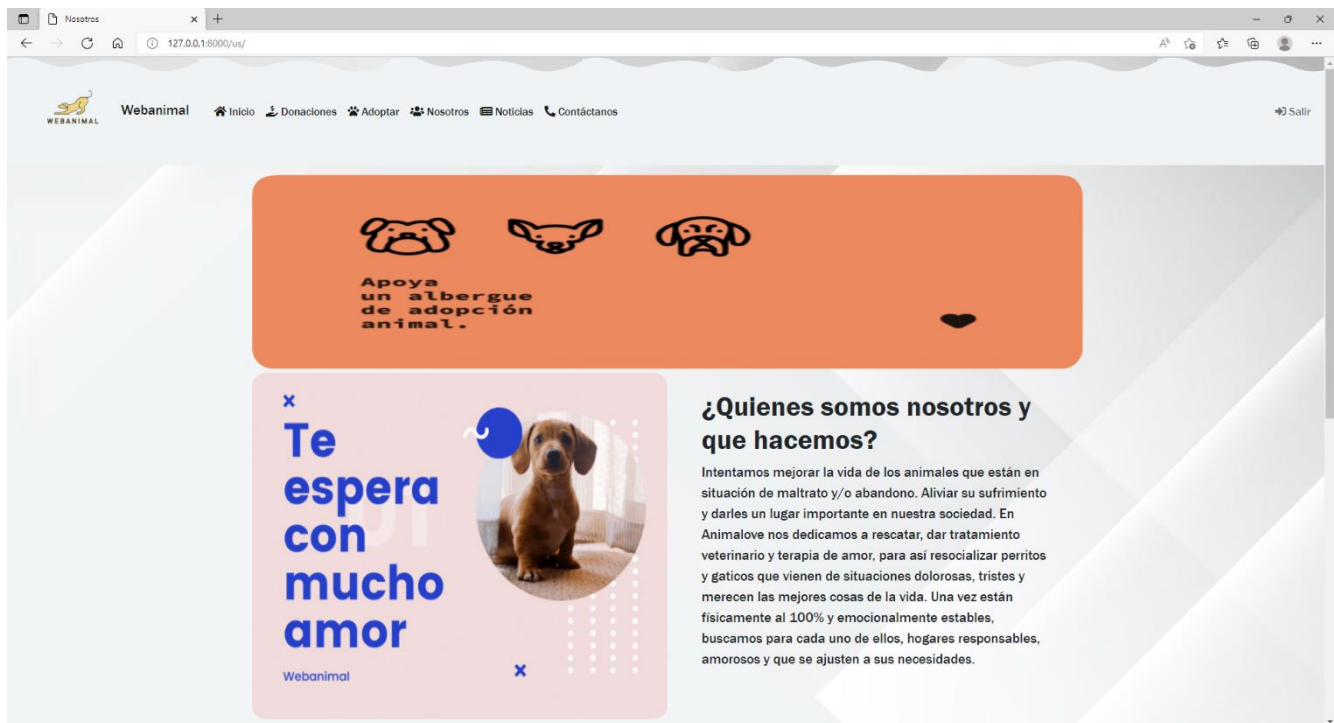
- Más abajo podemos encontrar una descripción de que porque debería ayudarnos



- Por último, encontramos el apartado de donar, donde pueden encontrar mascotas a las cuales pueden ayudar con dinero para cuidado de salud, comida y elementos necesarios para el cuidado de estos animales. En caso de que queramos donar, daremos clic en alguno de los botones de donar y este nos redirigirá a la opción de donar por PayU o PayPal.

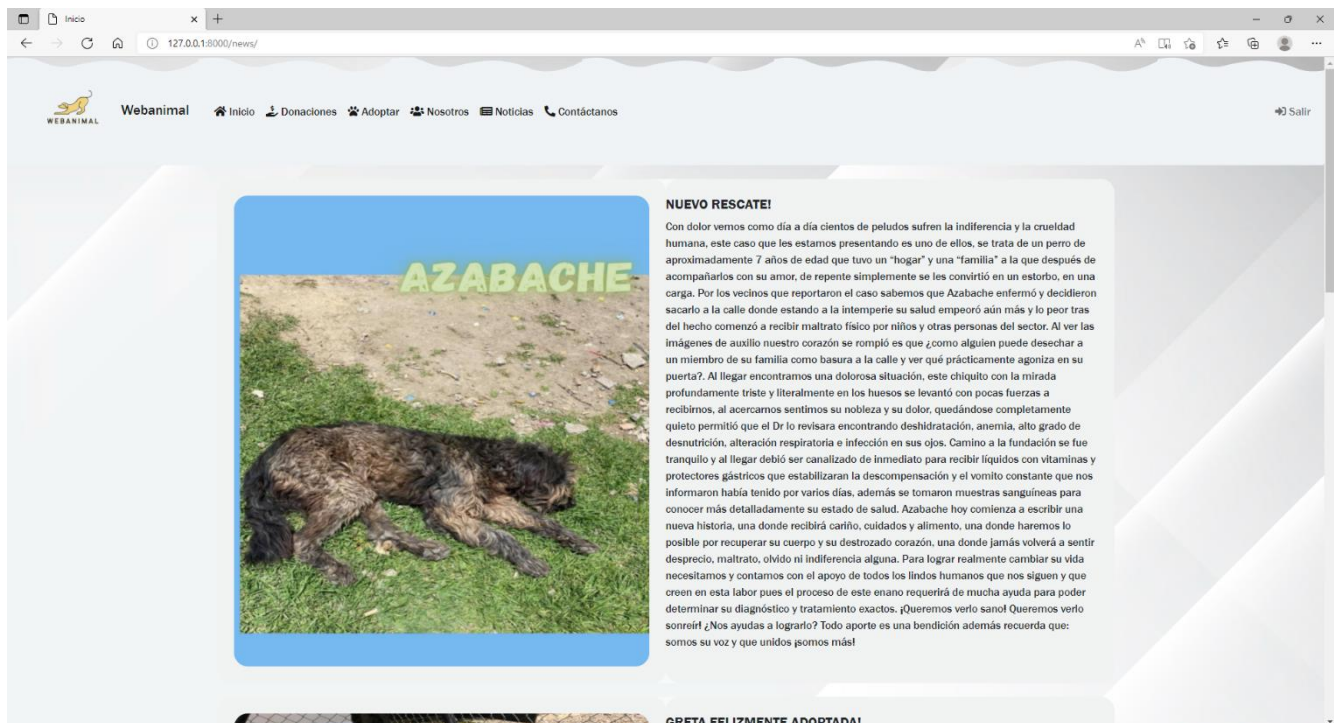


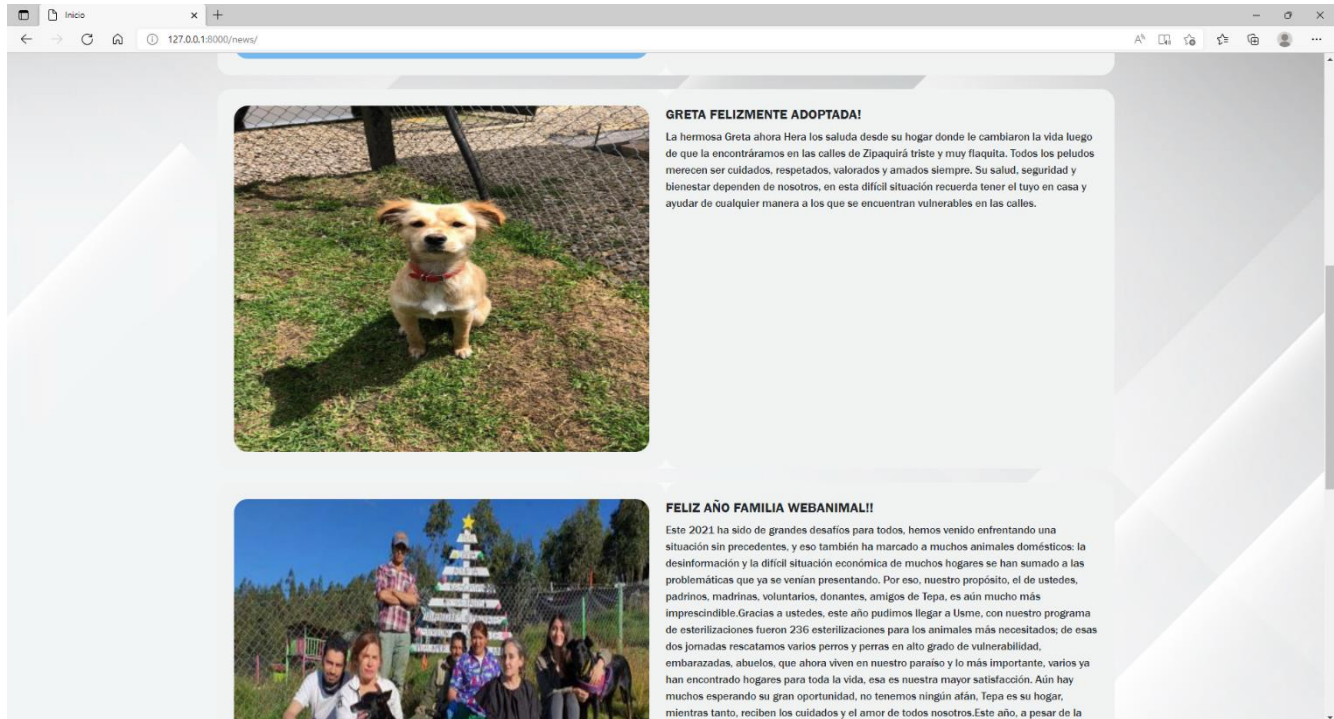
4. Nosotros



En nosotros encuentras quienes somos Webanimal y con qué objetivo llevamos este proyecto.

5. Noticias





En noticias encontramos los acontecimientos importantes de la fundación.

6. Contáctanos

Al darle en el botón “Contáctanos” podemos contactarnos con un asesor de la fundación en caso de alguna duda o inconveniente con la página web.



Pantallazo explicado paso a paso contemplando posibles errores

Problemas de conexión a internet.



Sin conexión a Internet

Prueba a:

- Comprobar los cables de red, el módem y el router
- Volver a conectarte a una red Wi-Fi
- Ejecutar Diagnósticos de red de Windows

DNS_PROBE_FINISHED_NO_INTERNET

Ilustración 14 Problemas de conexión

¿Cómo solucionarlo?

Paso 1: ¿Nos estamos conectando vía Wi-Fi o cable?

Si tenemos un problema de conexión a Internet, es necesario saber si nos estamos conectando vía Wi-Fi o cable. No obstante, en caso de no poder conectarte vía cable

Cuando nos hayamos conectado vía cable, nos vamos a «Panel de Control / Centro de redes y recursos compartidos» y aquí pinchamos en la conexión Ethernet que tengamos, para ver el estado de la misma. Si en la parte de «Velocidad» poseemos una rapidez de 100Mbps, 1Gbps, o preeminente, a nivel de capa de acceso al medio está todo correcto.

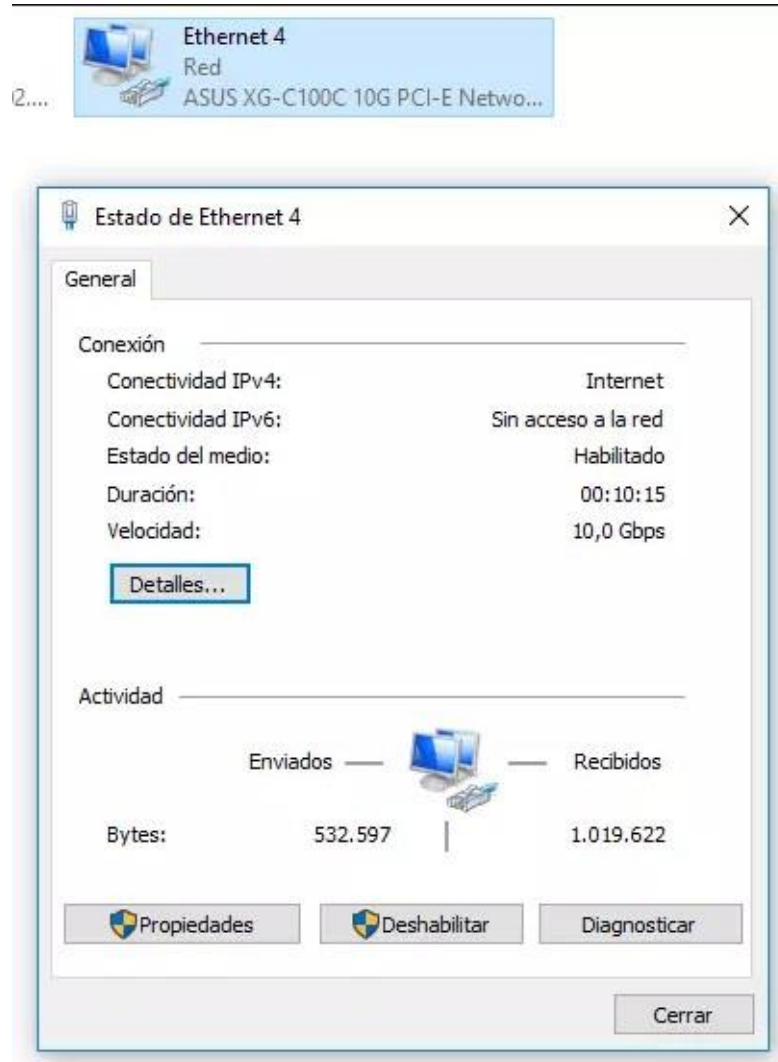


Ilustración 30 Estado internet

Si nos aparece que el cable de red está desconectado, significa que no estamos conectados de manera adecuada al router, es posible que el cable esté en mal estado, o que no lo hayamos conectado correctamente. Es decir, no hay conexión física punto a punto.

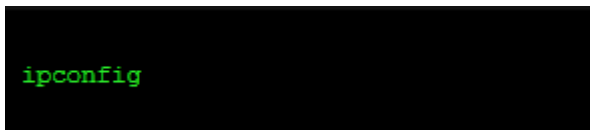
Paso 2: Comprobar si tenemos dirección IP en la tarjeta de red

El segundo paso es comprobar si tenemos dirección IP, simplemente basta con pinchar en

«Detalles» de la captura de pantalla anterior. Aquí nos debería salir una dirección IP que está asignada a nuestra tarjeta de red. Al pinchar en «Detalles» deberíamos ver una dirección IP del rango 192.168.1. X, a la máscara de subred que normalmente es 255.255.255.0 y también la dirección IP de la puerta de enlace predeterminada que es el router principal, esta dirección IP generalmente es la 192.168.1.1 o 192.168.0.1, pero podría ser cualquier otra subred.

Para poder ver esta misma información de forma fácil y rápida, también podríamos abrir una consola en el terminal o símbolo del sistema de nuestro ordenador, para ello pinchamos en

«Inicio» y ponemos «CMD», abrimos la consola y ponemos la siguiente orden:



```
ipconfig
```

Ilustración 31 Configuración1

Nos saldrá exactamente la misma información que antes, pero mucho más rápido que meternos por los diferentes menús del sistema operativo Windows.

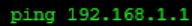
Si nos aparece una **dirección IP 169.X.X.X** significa que **no hemos podido obtener una dirección IP** a través de DHCP, por tanto, es posible que nuestro router no esté funcionando correctamente, o que simplemente el servidor DHCP ha dejado de funcionar. Para solucionarlo, podemos probar a reiniciar el router (apagar y encender), y comprobar si nos proporciona una IP.

Paso 3: comprobar conectividad con el router

Una vez que ya tengamos dirección IP en nuestra tarjeta de red, procedemos a comprobar si tenemos conectividad con el router de nuestro hogar. Para ello, simplemente debemos **hacer un «ping» a la puerta de enlace predeterminada**. Pinchamos en el icono de «Windows», y

ponemos «cmd», a continuación, escribimos:

Es posible que la dirección IP de la puerta de enlace predeterminada sea diferente, en la sección de «Detalles» que os hemos explicado anteriormente, lo deberás comprobar, ya que es



```
ping 192.168.1.1
```

Ilustración 32 Configuración2

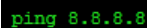
posible que use dirección 192.168.0.1, 192.168.2.1 e incluso otras, ya que depende del fabricante y de su configuración.

Si no nos contesta el router, supone que existe cualquier problema con él. Si poseemos conectividad con el router, pero seguimos sin tener acceso al internet, haremos una comprobación adicional, pues ahora el problema no está en la red local doméstica, sino en los servicios DNS o en la conexión al internet de nuestro operador.

Paso 4: Comprobar conectividad con un servidor de DNS

Una vez que ya tengamos conectividad con la puerta de enlace predeterminada (router), procedemos a **comprobar si tenemos conectividad con cualquier servidor DNS**. Para ello, simplemente debemos hacer un «ping» a cualquier servidor DNS. Pinchamos en el icono de

«Windows», y ponemos «cmd», a continuación, escribimos:



```
ping 8.8.8.8
```

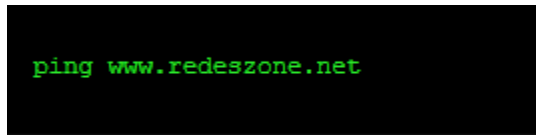
Ilustración 33 Configuración3

Si nos responde correctamente, significa que nuestra conexión a Internet funciona correctamente. En caso de que no nos conteste, significa que no tenemos conexión a Internet, no salimos a Internet, y esto podría ser por tema del operador de Internet, que hemos desconectado el cable de fibra, coaxial, o cable de teléfono. Si el funcionamiento de esta prueba es correcta, significa que tenemos conexión, pero existe un problema a nivel de DNS que debemos

solucionar.

Paso 5: Comprobar conectividad con un dominio

Para **comprobar si el problema que tenemos de conexión es un problema con los DNS**, lo más sencillo es hacer «ping» a cualquier dominio. Pinchamos en el icono de «Windows», y ponemos «cmd», a continuación, escribimos:



```
ping www.redeszone.net
```

Ilustración 34 Configuración4

Si no nos contesta, significa que existe un problema con los DNS, y por este motivo no puedes navegar por Internet. En este caso, es recomendable que **cambies los DNS de tu ordenador** y volver a probar la conectividad. Si nos contesta, significa que a nivel de DNS y conectividad está todo correcto, y es posible que el problema esté en tu navegador de Internet o con tu proveedor de servicios.

Manual de referencia

Objetivos del Sistema

Objetivo general:

Implementar un aplicativo web para la adopción de mascotas, esto tiene como fin ayudara las fundaciones de tal manera que las personas que deseen adoptar una mascota, lo puedan hacer desde sus casas.

Objetivos específicos:

- Ayudar a los animales callejeros a encontrar hogar.
- Gestionar y controlar los usuarios y mascotas que ingresan al sistema.
- Mejorar el alcance para la adopción de mascotas, desde la comodidad de su casa por medio del aplicativo web.

- Brindar a las fundaciones un aplicativo web eficaz y que cumpla con los requerimientos necesarios.
- Gestionar productos para la venta y distribución, desde la comodidad del hogar por medio de un aplicativo web.
- Hacer las investigaciones necesarias para lograr el proyecto con las fundaciones.
- Identificar a las mascotas y darles una buena presentación en el aplicativo web para darlas en adopción.

Glosario

BPMN: Entonces Business Process Model and Notation (BPMN) es una notación gráfica que describe la lógica de los pasos de un proceso de Negocio.

Credenciales: Las credenciales de inicio de sesión son nombres de usuario y contraseñas gestionados que dan acceso a diversas aplicaciones.

Formulario: Un formulario web dentro de una página web permite al usuario introducir datos los cuales son enviados a un servidor para ser procesados.

Ping: Ping es una utilidad de diagnóstico bastante conocida en el ámbito de las redes informáticas y que suena a casi cualquier cliente que tenga mínima vivencia con pcs. El concepto, según su autor, nace de los sónares de los submarinos que envían una señal sonora y miden cuánto tarda en volver para establecer si hay cualquier problema. Otra vez, esta similitud nos puede servir para entender cómo funciona.

Router: Los dispositivos que están conectados a Internet en tu casa conforman tu red de área local. Una vez que un módem recibe información de Internet, el router la envía a los dispositivos personales.

Servidor DNS: El sistema de nombres de dominio (DNS) es el directorio telefónico de Internet. Los individuos entran a información online por medio de nombres de dominio.

Los navegadores web interactúan por medio de direcciones de protocolo de Internet (IP). El DNS traduce los nombres de dominio a direcciones IP para que los navegadores logren cargar los recursos de Internet.

Software: Es todo equipo o soporte lógico (intangible) de un sistema informático que abarca el conjunto de los componentes que son necesarios para la realización de tareas específicas.

Wifi: Es una tecnología de red inalámbrica por medio de la cual los dispositivos, como PCs (portátiles y de escritorio), dispositivos móviles (teléfonos capaces y accesorios) y otros conjuntos (impresoras y videocámaras), tienen la posibilidad de interactuar con Internet.

Posibilita que dichos dispositivos, entre muchos otros, intercambien información entre sí y establezcan, tal cual, una red.