

Práctica Profesional Supervisada

PPS

EQUIVALENCIAS

Alumnos Emanuel Rocca Facundo Ferrara Lautaro Casella Sebastián Montes de Oca

Profesores
Carlos Lombardi
Cristian Schiffino



Índice

Objetivo	os del proyecto	3
Requeri	imientos Funcionales	3
Aml	bos perfiles	4
Alur	mno	4
Dire	ectivo	4
Requeri	imientos no funcionales	4
Port	tabilidad	5
Prot	totipo de interfaz	5
Usa	bilidad	5
Segi	uridad	5
Metodo	ología de trabajo	5
¿Qu	ué es SCRUM?	5
Fichas d	de sprint	6
Organiza	ación del proyecto	7
Colu	umnas del tablero "Presente"	8
Colu	umnas del tablero "Pasado"	9
Ejen	mplo de una tarjeta en Trello	9
Prototip	po de Figma y resultado final del proyecto	10
Pan	italla Iniciar Sesión	11
Pan	italla Consultar Estado Actual de Solicitudes de Equivalencias (perspectiva Usuario)	12
Pan	italla Solicitar Equivalencia (perspectiva Usuario)	13
Pan	italla Solicitudes de Equivalencias (perspectiva Dirección)	14
Pan	italla Revisar Equivalencia Solicitada (perspectiva Dirección)	15
Pan	talla Visualizar Equivalencia Solicitada (Usuario)	17
Pantalla	as Móvil	18
	rtallas Solicitar Equivalencia (perspectiva Usuario) y Revisar Equivalencia Solicitada rspectiva Dirección)	18
Restricc	ciones	19
Con	firmación al querer borrar una materia	19
Rest	tricción de borrado de materia	20



Restricción de envío	21
Diagrama Entidad Relación (DER)	21
Versión inicial	22
Versión Actual	22
Workflow	23
Diagrama de arquitectura backend y frontend	24
Tecnologías implementadas	24
Backend	24
Node.js	25
Express.js	25
Sequelize	25
PostgreSQL	26
Frontend	26
React	26
Material UI	27
Git	27
Javascript	27
Casos de prueba	27
Relación entre backend v frontend	35



Objetivos del proyecto

El objetivo de este proyecto surgió a partir de la necesidad de agilizar el trámite de solicitud de equivalencias de una materia de la Universidad de Hurlingham. Para cumplir con el objetivo se creará una aplicación, la cual permitirá a los alumnos solicitar un pedido de equivalencia.

Por otra parte, el directivo o encargado de revisar las solicitudes en la aplicación podrá verificar las equivalencias solicitadas junto a los datos personales del alumno que la creó. Además, le podrá asignar diferentes estados con el fin de aceptar, rechazar o volver a solicitar que se registren las mismas, y generar una devolución indicando la razón del mismo y/o, si se requiere, un nuevo envío.

Al acceder a la aplicación (iniciar sesión) pueden ingresar diferentes usuarios siempre y cuando estas personas ya estén registradas en la universidad dentro del área de informática. En el caso de que la solicitud de la equivalencia sea aceptada por la dirección, los alumnos podrán realizar el trámite tradicional de la misma. Si se le otorga el estado de "Rechazado" a una solicitud, el usuario recibirá una devolución en donde se le explicará la razón por la cual se llegó a ese resultado. Por último, si se otorga el estado de "Más información" se le pedirá al usuario que vuelva a ingresar una nueva solicitud con los cambios que el directivo le sugirió en el apartado de observaciones, para que la misma pueda ser aceptada.

Requerimientos Funcionales

Luego de las reuniones entre product owner, equipo scrum y el director de la carrera de informática, se definieron los ítems relevantes para el desarrollo de la aplicación. A continuación, se detallan los requerimientos funcionales:



Ambos perfiles

• *Iniciar sesión:* El usuario, tanto alumno como directivo, deberá iniciar sesión en la aplicación mediante DNI y contraseña.

Alumno

 Solicitar equivalencia: Una vez, dentro de la aplicación el alumno podrá solicitar la o las equivalencias.

Para solicitar la equivalencia, el alumno deberá completar un formulario donde se le solicitarán los datos requeridos.

• <u>Consultar estado actual</u>: El alumno podrá verificar en qué estado se encuentra la equivalencia solicitada, si la misma se encuentra pendiente, aceptada, rechazada o a la espera de más información (en este último estado el directivo solicita un reenvío de datos faltantes aguardando una nueva solicitud). A su vez podrá visualizar todos los datos ingresados en el formulario el cual completó anteriormente.

Directivo

 <u>Revisar equivalencia</u>: El directivo o encargado podrá verificar la equivalencia solicitada y que se cumplan los datos requeridos.
 Dependiendo de esto el alumno será informado si la equivalencia fue aceptada, rechazada o faltan datos.

Requerimientos no funcionales

A continuación, se detallan los requerimientos no funcionales que más se destacan en el sistema.



Portabilidad

 El diseño de la pantalla está implementado de manera responsive, es decir, se adapta al tamaño de la pantalla del usuario, como puede ser una pantalla desktop, tablet o celular.

Prototipo de interfaz

 El sistema deberá validar la información contenida en los formularios de ingreso. Se deberá tener en cuenta que los campos contengan información. A su vez siempre que se quiera eliminar una equivalencia o una materia de la misma, se deberá realizar una confirmación para verificar que el usuario no seleccionó el botón por error.

Usabilidad

 El sistema deberá ser fácil de utilizar y deberá poseer una interfaz de usuario intuitiva.

Seguridad

 El sistema controlará el acceso y lo permitirá solamente a usuarios autorizados.

Metodología de trabajo

¿Qué es SCRUM?

Se define a **SCRUM** como una colección de procesos mediante la cual se gestionan los proyectos, permite centrarse en la entrega de valor para el cliente y la potenciación del equipo para lograr mayor eficiencia, dentro de un esquema escalable.

SCRUM es un marco de trabajo que se usa para la implementación de desarrollos en Agile.



Agile se refiere a una serie de métodos y prácticas basadas en los valores y principios expresados en el Manifiesto Agile, lo cual incluye conceptos como colaboración, autoorganización e internacionalidad de equipos.

Desde el inicio el desarrollo del proyecto se estructuró en ciclos de trabajo llamados Sprints. Estas son iteraciones que duraban de 2 a 3 semanas. Al comienzo de cada Sprint, el equipo junto con los profesores, se reunían para planificar los objetivos a cumplir para el sprint actual.

Al final de un sprint, el equipo vuelve a reunirse con los profesores para inspeccionar el incremento realizado y una retrospectiva para inspeccionar el equipo y levantar mejoras que se apliquen en el siguiente Sprint.

Fichas de sprint

A lo largo de todo el proyecto, para planificar cada uno de los sprints, se utilizaban las Fichas de Sprint. En las mismas se volcaban las tareas que se planteaban para el inicio de cada sprint y al finalizar el mismo se mencionan las tareas con el porcentaje realizado de cada una.



PPS - 2.do cuatrimestre 2022

Ficha de principio de sprint

Grupo - proyecto	
Grupo 3 - Equivalencias	

Nro de sprint	Fecha de comienzo	Fecha de fin
8	12/05/2022	26/05/2022

Objetivos que nos ponemos para este sprint (una frase para cada uno)

- Implementar POST y PUT al Frontend en la página Revisión de Equivalencia (dirección)
- Implementar GET al Frontend en la página Dirección de Equivalencia (dirección)
- Eliminar la tabla "Estado" y modificar la tabla "Equivalencia" junto con los endpoint correspondientes.
- Modificar y actualizar MER
- Preparar una presentación para exponer y comentar lo que se hizo hasta el momento, en el transcurso de la cursada.
- Crear tabla y organizar los datos a mostrar junto con los botones y acciones en la pantalla de Revisión de equivalencia.

Organización del proyecto

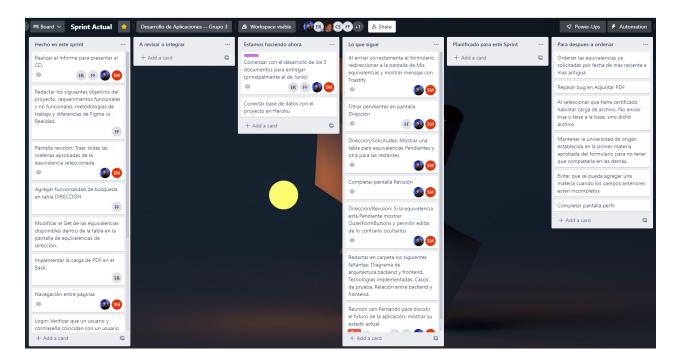
Para la organización de las distintas etapas y objetivos del proyecto se utilizó un software de administración de proyectos llamado Trello. El mismo se utilizó para anotar y dividir las distintas tareas por etapas, en donde los integrantes del proyecto se asignaron a las distintas tareas que resolvieron.

El mismo se dividió en dos tableros, "Pasado" y "Presente" los cuales se encuentran divididos en columnas para una mejor organización de las tareas. En el tablero "Pasado" se guardan las tareas u objetivos finalizados en etapas pasadas y en el tablero "Presente" se guardan las tareas que se realizan actualmente.



Columnas del tablero "Presente"

- Hecho en este sprint: Tareas que están terminadas en el sprint actual e integradas en la aplicación.
- Para revisar o integrar: Tareas definidas para el sprint actual, que la/s persona/s asignadas terminaron, y que están pendientes de revisión.
- Estamos haciendo ahora: Tareas en las cuales se trabaja actualmente.
- Lo que sigue: Las próximas tareas a realizar.
- Planificado para este sprint: Tareas planificadas al inicio de cada sprint.
- Para después a ordenar: Tareas pensadas a futuro que todavía no fueron organizadas.

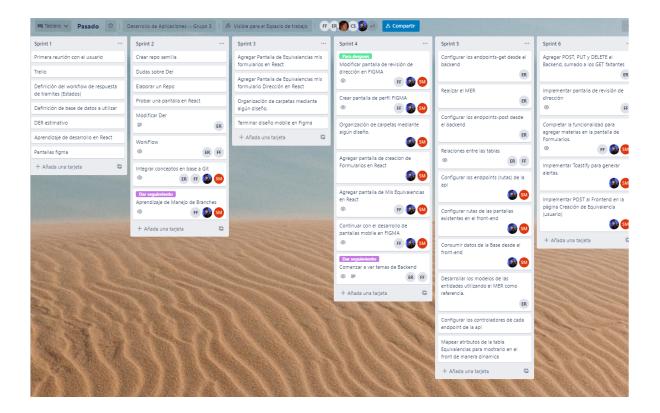


Tablero Presente



Columnas del tablero "Pasado"

En este tablero, las columnas hacen referencia a cada uno de los sprints que se completaron con anterioridad. Se agregan por orden cronológico (Sprint 1, 2, 3, etc.) y se guardan todas las tareas que fueron completadas en cada uno de ellos.

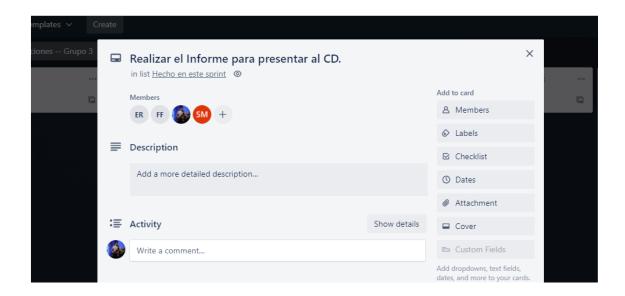


Tablero Pasado

Ejemplo de una tarjeta en Trello

La imagen corresponde a una tarjeta la cual muestra los integrantes activos que resuelven la tarea, un espacio donde se podría ingresar una descripción de la misma y etiquetas que le pueden dar prioridad a ésta.





Prototipo de Figma y resultado final del proyecto

Para diseñar la interfaz gráfica utilizamos Figma, es un editor de gráficos vectoriales y una excelente herramienta la cual se utilizó para el diseño de interfaces de usuario / vistas.

Figma permite que varias personas puedan colaborar dentro del mismo proyecto simultáneamente y en tiempo real. Los prototipos de las distintas pantallas evolucionaron a medida que se agregaron las funcionalidades, se utilizó una maqueta de colores prediseñada por la Universidad y el diseño fue elaborado en base a una buena usabilidad.

A lo largo de esta sección se podrán visualizar las distintas pantallas que componen la aplicación junto con una comparación con su prototipo en Figma.

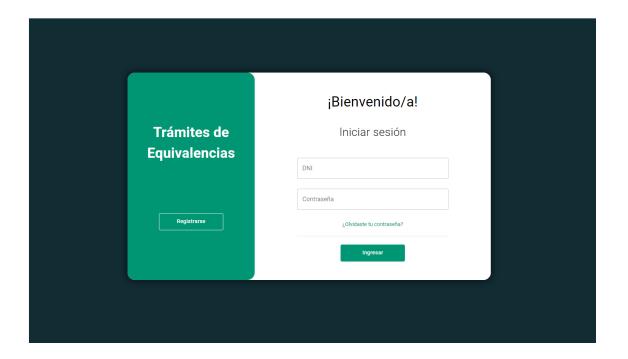


Pantalla Iniciar Sesión

<u>Figma</u>



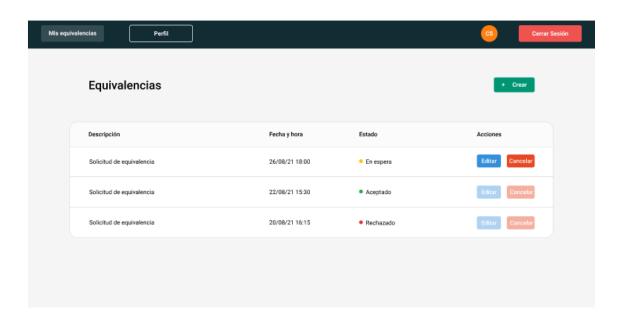
Realidad



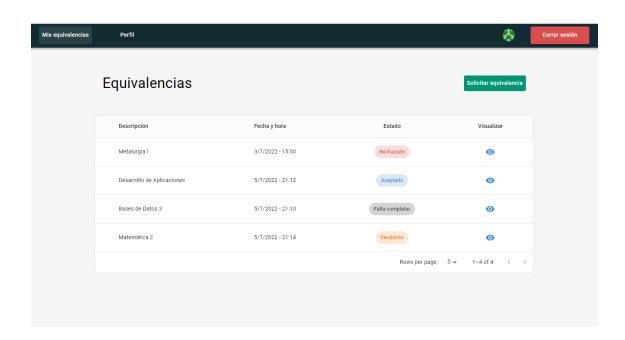


Pantalla Consultar Estado Actual de Solicitudes de Equivalencias (perspectiva Usuario)

<u>Figma</u>



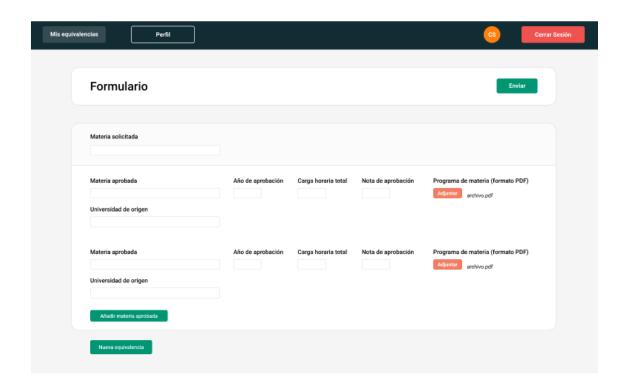
Realidad





Pantalla Solicitar Equivalencia (perspectiva Usuario)

<u>Figma</u>

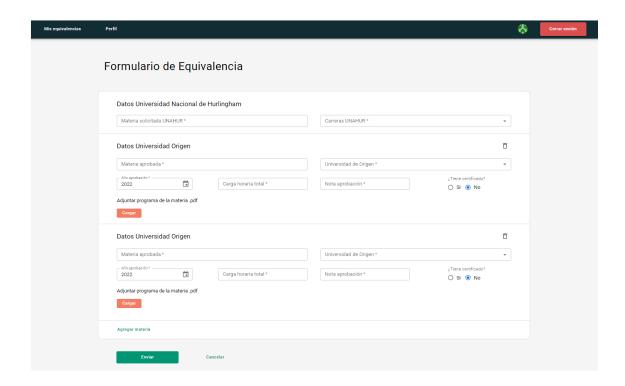


Este prototipo contaba con una funcionalidad que permitía agregar una nueva solicitud de equivalencia dentro del mismo formulario. Esta idea fue descartada porque se decidió que completar varios campos y solicitudes en una misma pantalla era un procedimiento complejo para el usuario.

En la siguiente imagen se pueden ver reflejados los cambios anteriormente nombrados.

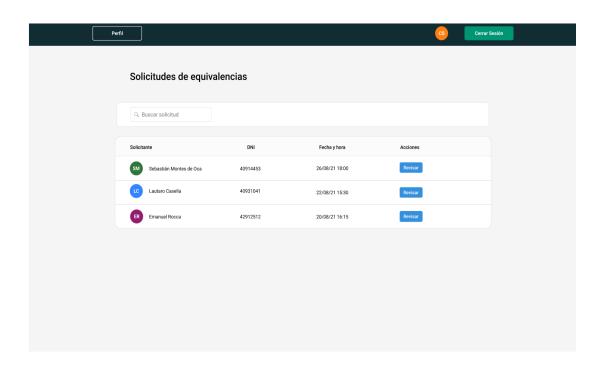


Realidad



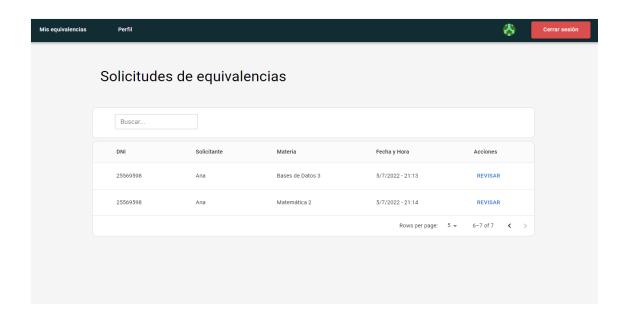
Pantalla Solicitudes de Equivalencias (perspectiva Dirección)

<u>Figma</u>



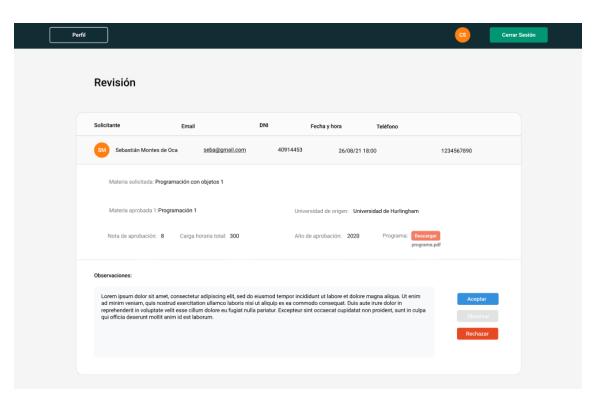


Realidad



Pantalla Revisar Equivalencia Solicitada (perspectiva Dirección)

<u>Figma</u>

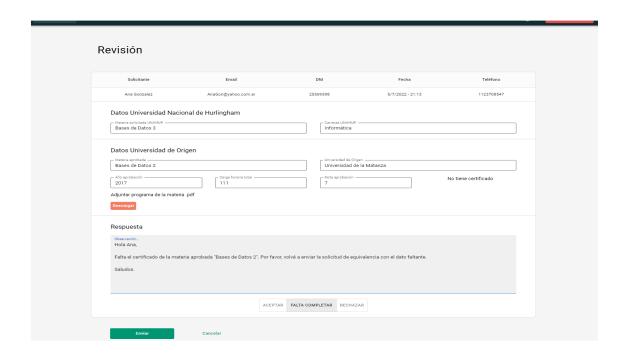




En la versión inicial de esta pantalla se había pensado que los botones para aceptar, rechazar o más información sean los que cambian el estado de la equivalencia y la envían.

Actualmente (siguiente imagen) el formulario tiene separadas estas dos acciones. Primero debe elegir qué estado le pondrá a la equivalencia y luego enviar el formulario.

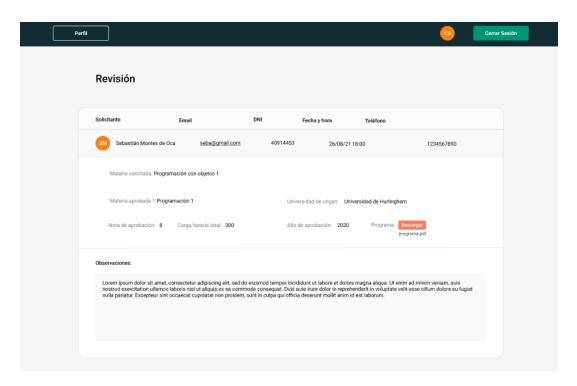
Realidad



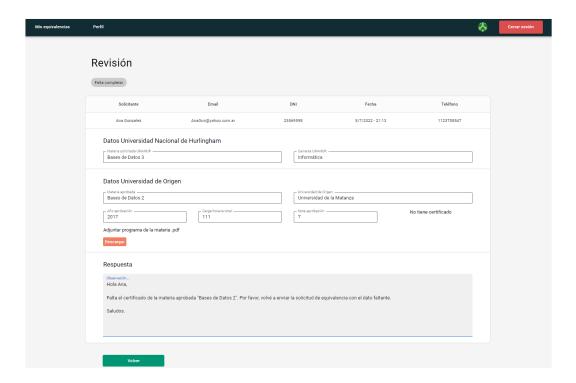


Pantalla Visualizar Equivalencia Solicitada (Usuario)

<u>Figma</u>



Realidad

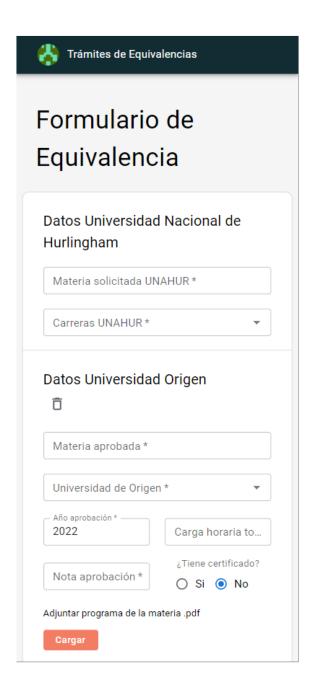




Pantallas Móvil

A continuación, se muestran algunas pantallas de la aplicación versión móvil.

Pantallas Solicitar Equivalencia (perspectiva Usuario) y Revisar Equivalencia Solicitada (perspectiva Dirección)



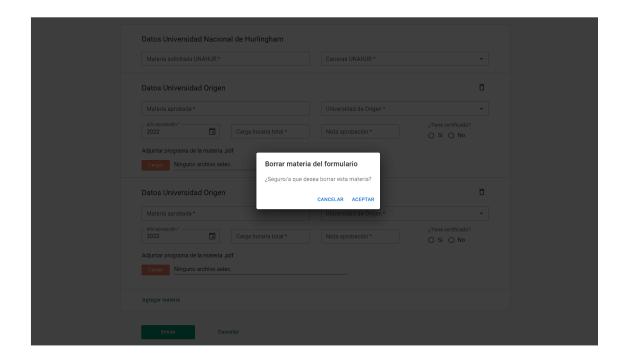




Restricciones

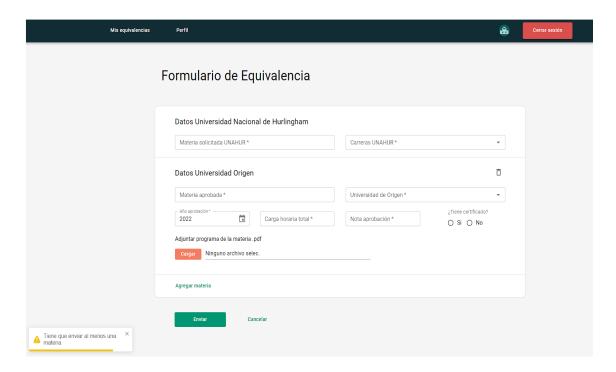
A continuación, se muestran las diferentes restricciones de la pantalla "Solicitar equivalencia (usuario)" las cuales evitan que el usuario pueda enviar un formulario incompleto o erróneo.

Confirmación al querer borrar una materia





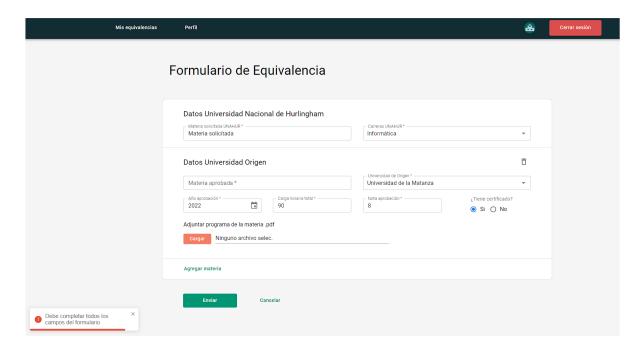
Restricción de borrado de materia



Esta restricción se muestra cuando el alumno quiere eliminar la única materia del formulario, ya que al menos una debe ser enviada.



Restricción de envío



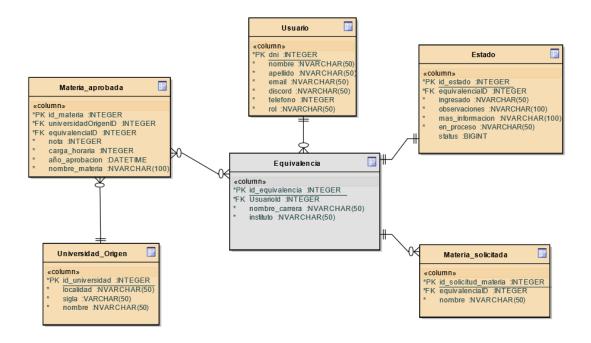
Esta restricción se muestra cuando el alumno quiere enviar el formulario pero el mismo tiene campos incompletos.

Diagrama Entidad Relación (DER)

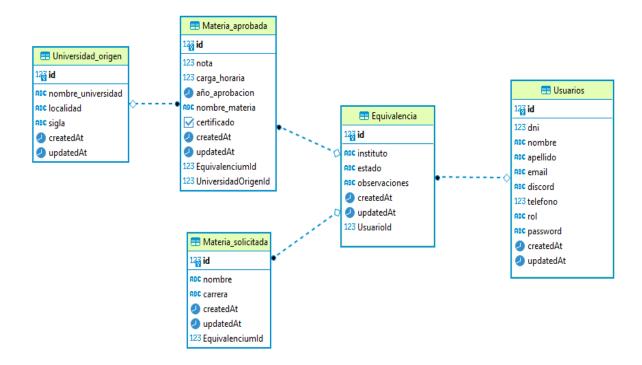
En la siguiente visualización se pueden apreciar dos imágenes, el DER inicial y actual, a medida que el proyecto avanzaba este se modificaba. En un principio incluía la tabla "Estado" que luego fue eliminada, y algunos de sus campos fueron incluidos dentro de la tabla "Equivalencia".



Versión inicial



Versión Actual





Al concluir el desarrollo de la aplicación, la base de datos con sus respectivas tablas quedó diseñada como se muestra en la imagen **Versión Actual**.

Workflow

Para desarrollar este proyecto se detallaron los roles correspondientes junto a todas sus funcionalidades. Esto no era suficiente ya que también se requiere un orden de ejecución, por lo cual se diseñó este diagrama.

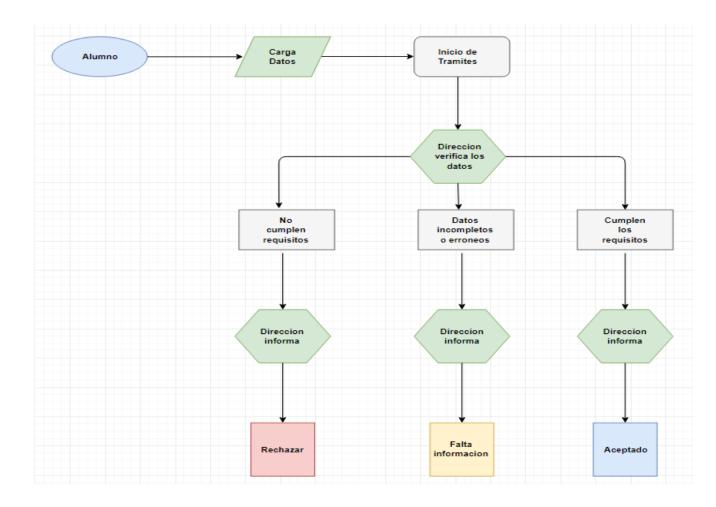
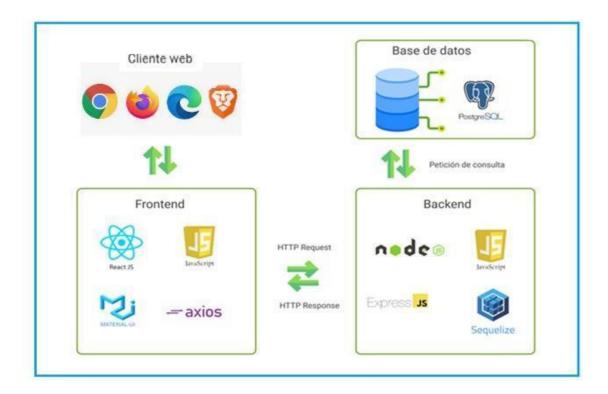




Diagrama de arquitectura backend y frontend



Tecnologías implementadas

Backend

En un principio se comenzó a desarrollar utilizando como motor de base de datos **Mysql**, pero luego se tuvo en cuenta que la Universidad Nacional de Hurlingham utiliza **PostgreSQL** en todos sus entornos, por lo tanto se optó por cambiar a este motor. Se utilizó **Sequelize** que permite manipular varias bases de datos SQL de una manera más sencilla. También se utilizó un framework de Node.js llamado **Express.js**.



Node.js

Node.js es un entorno controlado por eventos diseñado para crear aplicaciones escalables, permitiendo establecer y gestionar múltiples conexiones al mismo tiempo.

Es posible utilizar Node.js para diferentes tipos de aplicaciones:

- Aplicaciones de transmisión de datos (streaming)
- Aplicaciones basadas en JSON:API
- Aplicaciones de página única

Express.js

Es un entorno de trabajo para aplicaciones web para Node.js, de código abierto y con licencia MIT. Se utiliza para desarrollar aplicaciones web y APIs, y se encarga de los detalles vitales del backend, como las sesiones, la gestión de errores y el enrutamiento.

Sequelize

Sequelize es un **ORM** para Node.js que permite agilizar el desarrollo que incluyen bases de datos relacionales como Mysgl o Postgres.

Los ORMs se encargan de traducir la instrucción dada en el lenguaje de programación que estemos utilizando a una sentencia SQL que el gestor de base de datos pueda entender.

Sequelize entrega características sólidas de transacciones, relaciones entre tablas, mecanismos de migraciones y carga de datos, y más.



PostgreSQL

Es un sistema de gestión de bases de datos relacional orientado a objetos y de código abierto, ya que incluye características de la orientación a objetos, como puede ser la herencia, tipos de datos, funciones, restricciones, disparadores, reglas e integridad transaccional.

Frontend

Al inicio del proyecto el equipo desconocía sobre la tecnología React, por lo tanto se tuvo que aprender a la par del desarrollo, lo cual ocasionó varios retrasos en el proyecto. Por esta razón se realizó un curso en base a esta tecnología. En cuanto a las demás tecnologías utilizadas no hubo inconvenientes.

React

React se encarga de actualizar y renderizar de manera eficiente los componentes correctos cuando los datos cambian.

- Mejora la experiencia de usuario al navegar por la aplicación web por la rapidez en la carga de las páginas.
- 2. Al estar basado en Javascript, cuenta con una amplia comunidad que dispone de un gran número de librerías externas.
- Las aplicaciones web desarrolladas con React están basadas en componentes reutilizables. Esto facilita que la aplicación sea más escalable y fácil de mantener.



Material UI

Esta librería de React permite utilizar componentes ya creados para nuestra página web, como textos, botones o íconos. Esto agilizó el desarrollo de la aplicación porque nos permitió omitir la creación de estilos para nuestros componentes.

Git

Es un sistema de control de versiones que permite alojar nuestro código dentro de Github. Es lo que se ha utilizado a lo largo del desarrollo de la aplicación para mantener una organización adecuada y guardar los proyectos de frontend y backend.

Javascript

Es un robusto lenguaje de programación que se puede aplicar a un documento HTML y usarse para crear interactividad dinámica en los sitios web, añadir funcionalidades y otros contenidos web dinámicos a las páginas web.

Casos de prueba

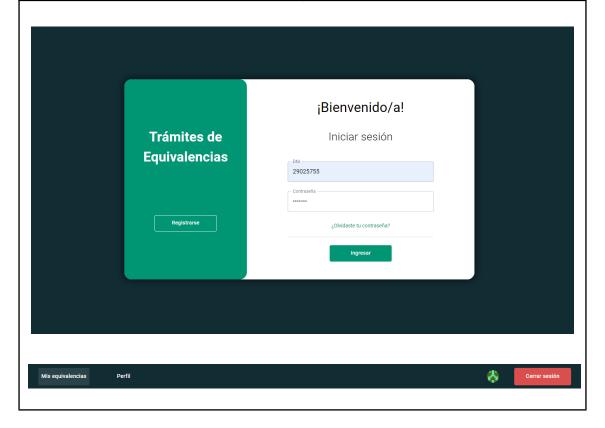
Un caso de prueba es un escenario que mide la funcionalidad en un conjunto de acciones o condiciones para verificar el resultado esperado.

Lo que caracteriza un caso de prueba es que hay una entrada conocida y una salida esperada, los cuales son formulados antes de que se ejecute la prueba. La entrada conocida debe probar una precondición y la salida esperada debe probar una postcondición.

Los siguientes casos de prueba se realizaron en base a los requerimientos funcionales del sistema.

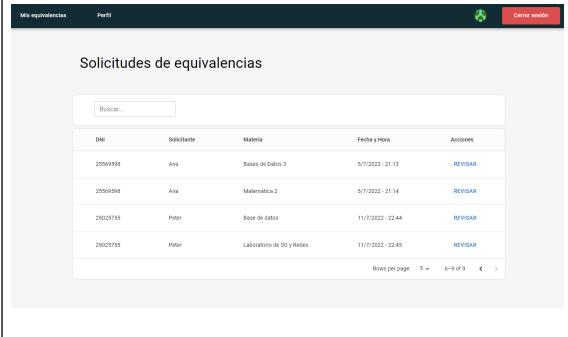


Iniciar Sesión (Ambos Roles)			
Condiciones	El usuario debe estar registrado previamente.		
Descripción	El presente caso de uso permite al usuario ingresar al sistema.		
Entrada	Ingresar email y contraseña del usuario.		
Resultado esperado	El usuario logra acceder al sistema.		
Evaluación de la prueba	Inicio de sesión exitoso.		





Visualizar Solicitudes de equivalencias (Dirección)				
Condiciones	El Director debe estar registrado y logueado previamente. Debe existir al menos una solicitud de equivalencia a revisar.			
Descripción	El presente caso de uso permite al Directivo visualizar las equivalencias del sistema.			
Entrada	Solicitudes de los Usuarios.			
Resultado esperado	El Administrador pueda ver las equivalencias.			
Evaluación de la prueba	Visualización de equivalencias exitosa.			
Mis equivalencias Perfil	Cerrar sesión			
Solicitudes de equivalencias				

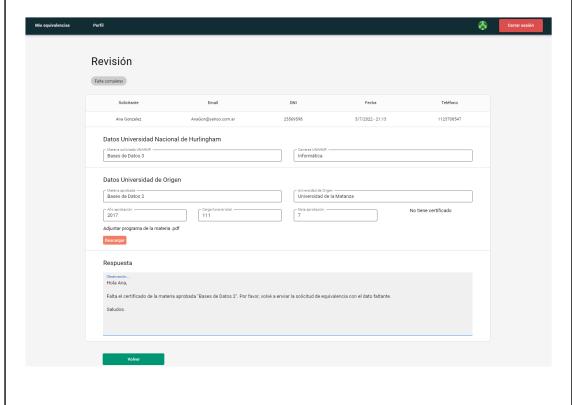




Consultar estado actual de solicitudes de equivalencias (Usuario)					
Condiciones	El Usuario debe estar registrado y logueado previamente. Debe existir menos una solicitud de equivalenc a revisar.				
Descripción	El presente caso de uso perm Usuario visualizar las equivale del sistema.				
Entrada	Datos que impactan en la soli del mismo Usuario.	citud			
Resultado esperado	El Usuario puede ver las equivalencias.				
Evaluación de la prueba	Visualización de equivalencias exitosa.				
Mis equivalencias Perfil	Cerrar s	sesión			
Equivalencias					
Descripción Fecha y h Metalurgia I 3/7/2022	Estado Visualizar				
Desarrollo de Aplicaciones 5/7/2022					
Bases de Datos 3 5/7/2022	13 Falta completer				
Matemática 2 5/7/2022	14 Pendiente ①				



Visualizar equivalencia solicitada (Usuario)				
Condiciones	El Usuario debe estar registrado y logueado previamente. Debe existir una equivalencia a revisar.			
Descripción	El presente caso de uso permite al Usuario visualizar solo una equivalencia generada en el sistema.			
Entrada	Datos del usuario al rellenar el formulario.			
Resultado esperado	El Usuario pueda visualizar una equivalencia.			
Evaluación de la prueba	Se pueden visualizar las equivalencias.			





	Visualizar equi	/alencia (Di	rección)	
Condiciones		loguead	do previame	star registrado ente. Debe exis cia a revisar.
Descripción			El presente caso de uso permite a Director visualizar la equivalencia solicitada.	
Enti	rada		Datos de una equivalencia que provienen del lado del usuario.	
Resultado	esperado	El Direc	tor pueda ve	er la equivalen
Evaluación de la prueba		Visual	ización de e	quivalencia co
	-		éxito	D.
Revisión			éxito	
Revisión Solicitante	Email	DNI	Éxito	Teléfono
Revisión Solicitante Lautaro Casella	Email I autarom casella @gmail.com		éxito	
Revisión Solicitante	Email I autarom casella @gmail.com	DNI	Éxito	Teléfono
Revisión Solicitante Lautaro Casella Datos Universidad Nacio Materia solicitada UNAMUR Programación Funcional	Email Iautaromcasella@gmail.com onal de Hurlingham	DNI 40931041 Cameras UNAHUR	Éxito	Teléfono
Solicitante Lautaro Casella Datos Universidad Nacio Materia solicitada UNAPUR Programación Funcional Datos Universidad de Or	Email Iautaromcasella@gmail.com onal de Hurlingham	DNI 40931041 Carreras UNAHUR Informática Universidad de Origen	Éxito Fecha 11/7/2022 - 23:18	Teléfono
Solicitante Lautaro Casella Datos Universidad Nacio Materia solicitada UNIAHUR — Programación Funcional Datos Universidad de Or Materia aprobada — Programación con Objetos 2 Alfo aprobación —	Email Isutaromcasella@gmail.com onal de Hurlingham igen	DNI 40931041 Carresa UNAHUR Informática Universidad de Origen Universidad de la Mar	Fecha 11/7/2022 - 23:18	Teléfono 1159494991
Revisión Solicitante Lautaro Casella Datos Universidad Nacio Materia solicitada UKAFAIR Programación Funcional Datos Universidad de Or Materia spobada Programación con Objetos 2 Año aprobación 2018 Adjuntar programa de la materia	Email Isutaromcasella@gmail.com onal de Hurlingham igen Carga horaria total	DNI 40931041 Carreas UNAHUR Informática Universidad de Origen Universidad de la Mai	Fecha 11/7/2022 - 23:18	Teléfono
Revisión Solicitante Lautaro Casella Datos Universidad Nacio Materia solicitada UNEAPUR — Programación Funcional Datos Universidad de Or Materia spobada — Programación con Objetos 2 Año aprobación — 2018	Email Isutaromcasella@gmail.com onal de Hurlingham igen Carga horaria total	DNI 40931041 Carresa UNAHUR Informática Universidad de Origen Universidad de la Mar	Fecha 11/7/2022 - 23:18	Teléfono 1159494991
Revisión Solicitante Lautaro Casella Datos Universidad Nacio Materia soliciada UNAHUR Programación Funcional Datos Universidad de Or Materia sprobada Programación con Objetos 2 Año sprobación 2018 Adjuntar programa de la materia	Email Isutaromcasella@gmail.com onal de Hurlingham igen Carga horaria total	DNI 40931041 Carresa UNAHUR Informática Universidad de Origen Universidad de la Mar	Fecha 11/7/2022 - 23:18	Teléfono 1159494991
Revisión Solicitante Lautaro Casella Datos Universidad Nacio Materia soliciada UNAHUR Programación Funcional Datos Universidad de Or Materia sprobada Programación con Objetos 2 Año aprobación 2018 Adjuntar programa de la materia Descargar	Email Isutaromcasella@gmail.com onal de Hurlingham igen Carga horaria total	DNI 40931041 Carresa UNAHUR Informática Universidad de Origen Universidad de la Mar	Fecha 11/7/2022 - 23:18	Teléfono 1159494991



	Revisar equivalencia	a solicitada(Dirección)	
	Condiciones	El Director debe estar registrado/logueado previamente. Debe existir una equivalencia a revisar.	
	Descripción	Permite al Director revisar equivalencias generadas por el Usuario. El director puede dar una devolución ya sea aceptada, rechazada o falta más información	
	Entrada	Formulario de equivalencia ya generado por el usuario.	
R	esultado esperado	El Director puede acceder revisar y enviar reporte.	
Eva	iluación de la prueba	El Directivo llevó a cabo una revisió exitosa.	
	Revisión		
	Solicitante Email Ana González AnaGon@yahoo.com.ar Datos Universidad Nacional de Hurlingham Marens solicitada (1944/18) Bases de Dutos 3	DNI Fecha Telefono 25569598 5/7/2022 - 21:13 1123708547 Curriera UNDARUR Informática Informática	
Datos Universidad de Origen Marie symbols		- Universidad de Organ Universidad de la Matanza No tiene certificado 7	
		viar la solicitud de equivalencia con el dato faltante.	
ACEPTAR FALTA COMPLETAR RECHAZAR			



Adjuntar programa de la materia .pdf

Cargar

Agregar materia

Solicitar equivalencia (Usuario)				
Condiciones	El Usuario debe estar registrado. El usuario debe estar logueado posteriormente. No deben de existir dos equivalencias repetidas.			
Descripción	Permite al usuario registrar una equivalencia en el sistema.			
Entrada	Datos de la equivalencia (formulario completo).			
Resultado esperado	El sistema registra la solicitud de los datos subidos en el registro y que esto impacte por el lado de la administración.			
Evaluación de la prueba	Solicitud de equivalencia exitosa.			
Mis equivalencias Perfil Formulario de Equivalenci	Cerrar session			
Datos Universidad Nacional de Hurlinghai Materia solicitada UNAHUR*	The Carreras UNAHUR * ▼			
Datos Universidad Origen	ō			
Materia aprobada * - Año serobación * 2022	Universidad de Origen * L'Tiene certificado? St. © No St. © No			

Datos Universidad Origen

Materia aprobada *

Universidad de Origen *

Aña probación *

Carga horaria total *

Nota aprobación *

Si

No
No

Ō



Relación entre backend y frontend

Requerimiento Funcional	Pantalla/Url	Endpoint en backend
Iniciar sesión	/	GET/api/usuarios/todos
Visualizar solicitudes de equivalencias (Dirección)	/direccion/solicitudes/	GET/api/equivalencias/general
Consultar estado actual de solicitudes de equivalencias (Usuario)	/usuario/equivalencias	GET/api/equivalencias/generalUsuario/id
Visualizar equivalencia (Dirección)	/direccion/solicitudes/i	GET/api/equivalencias/general/id
Revisar equivalencia (Dirección)	/direccion/solicitudes/i	PUT/api/equivalencias/id
Visualizar equivalencia (Usuario)	/usuario/visualizar/id	GET/api/equivalencias/general/id
Solicitar equivalencia (Usuario)	/usuario/equivalencias	POST/api/equivalencias/createx3