



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Escola Tècnica
Superior d'Enginyeria
Informàtica

Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Informàtica
Universitat Politècnica de València

Diseño de un portal web de una red social para animales de compañía

Trabajo Fin de Grado

Grado en Ingeniería Informática

Autor: Aarón Puche Benedito

Tutor: Sergio Sáez Barona

2017/2018

Diseño de un portal web de una red social para animales de compañía

Resumen

En este proyecto se ha desarrollado un portal web de una red social para perros y gatos con el *framework* de PHP Yii 2.0. El objetivo de esta red social es que las mascotas puedan relacionarse entre ellas (a través de sus dueños), al estilo de otras redes sociales como Facebook.

La parte más importante de la funcionalidad estará orientada a las mascotas, los dueños solo podrán editar su propio perfil y gestionar sus mascotas. En cuanto a las mascotas, tendrán las funciones básicas de una red social: editar su perfil, publicar en su muro, gestionar amigos, subir fotos, etc.

Palabras clave: PHP, Yii, framework, red social, web.

Resum

En aquest projecte s'ha implementat un portal web d'una xarxa social per a gossos i gats amb el *framework* de PHP Yii 2.0. L'objectiu d'aquesta xarxa social es que les mascotes puguin relacionar-se entre elles (a través del seus amos), al estil d'altres xarxes socials como Facebook.

La part més important de la funcionalitat estarà orientada a les mascotes, els amos sols podran editar el seu propi perfil y gestionar les seues mascotes. En lo que respecta a les mascotes, tindran les funcions bàsiques d'una xarxa social: editar el seu perfil, publicar en el seu mur, gestionar amics, pujar fotos, etc.

Paraules clau: PHP, Yii, framework, red social, web.

Abstract

In this project, I have developed a portal web of a social network to dogs and cats with the PHP framework Yii 2.0. The aim of this social network is allow pets to interact between them (with the help of their owners), like other socials networks like Facebook.

The most important part of the functionality is focused in the pets, the owners can only edit their own profile and manage their pets. With regards to the pets, they will have the basic functions of a social network: edit their profile, publish in their timeline, manage their friends, upload photos, etc.

Keywords: PHP, Yii, framework, social network, web.

Tabla de contenidos

1.	Introducción	7
1.1	Motivación.....	7
1.2	Objetivos y alcance.....	7
1.3	Estructura de la memoria.....	7
2.	Especificaciones de requisitos.....	9
2.1	Introducción.....	9
2.1.1	Propósito	9
2.1.2	Ámbito del sistema.....	9
2.1.3	Referencias	9
2.1.4	Visión general del documento	9
2.2	Descripción general	10
2.2.1	Perspectiva del producto	10
2.2.2	Funciones del producto.....	10
2.2.3	Características de los usuarios	12
2.2.4	Restricciones	12
2.2.5	Suposiciones y dependencias	12
2.3	Requisitos específicos	12
2.3.1	Interfaces externas.....	12
2.3.2	Funciones	14
2.3.3	Requisitos de rendimiento.....	19
3.	Análisis	20
3.1	Diagrama entidad relación.....	20
3.2	Casos de uso	21
3.2.1	Rol – Anónimo	21
3.2.2	Rol – Dueño	22
3.2.3	Rol – Mascota.....	26
4.	Diseño	36
4.1	Bocetos.....	36
4.2	Persistencia	42
5.	Desarrollo	47
5.1	Tecnologías utilizadas.....	47
5.1.1	Persistencia.....	47

5.1.2	Lenguajes utilizados	47
5.1.3	Frameworks utilizados.....	47
5.2	Entorno de desarrollo.....	48
5.2.1	Sublime text.....	48
5.2.2	Pencil	48
5.2.3	Dia.....	48
5.3	Organización de ficheros.....	49
6.	Pruebas	50
6.1	Adaptabilidad a distintas resoluciones	50
6.2	Visualización en navegadores.....	52
6.3	Pruebas de uso.....	54
7.	Conclusiones	63
8.	Bibliografía	64



Índice de figuras

Figura 1 - Diagrama entidad relación.....	20
Figura 2 - Casos de uso usuario anónimo	21
Figura 3 - Casos de uso usuario dueño.....	22
Figura 4 - Casos de uso usuario mascota	26
Figura 5 - Boceto registrar cuenta	36
Figura 6 - Boceto iniciar sesión	37
Figura 7 - Boceto ver mascotas dueño.....	37
Figura 8 - Boceto plantilla contenido usuario dueño.....	38
Figura 9 - Boceto plantilla contenido usuario mascota.....	38
Figura 10 - Boceto plantilla amistades usuario mascota.....	39
Figura 11 - Boceto información de una mascota amiga.....	39
Figura 12 - Boceto plantilla mensajes de una mascota.....	40
Figura 13 - Boceto plantilla imágenes de una mascota	40
Figura 14 - Boceto plantilla adopciones de una mascota	41
Figura 15 - Esquema base de datos.....	43
Figura 16 - Organización de ficheros de la web.....	49
Figura 17 - Resolución grande $\geq 1200px$	50
Figura 18 - Resolución pequeña 992px	51
Figura 19 - Resolución muy pequeña $< 768px$	51
Figura 20 - Visualización en Google Chrome.....	52
Figura 21 - Visualización en Microsoft Edge	52
Figura 22 - Visualización en Mozilla Firefox.....	53
Figura 23 - F01 Registrarse	54
Figura 24 - F02 Invitar sesión.....	54
Figura 25 - F04 Editar perfil de usuario.....	55
Figura 26 - F06 Añadir mascota.....	56
Figura 27 - F05 Ver mascotas.....	56
Figura 28 - F09 Buscar animal en adopción	56
Figura 29 - F09 Resultado búsqueda en adopción.....	57
Figura 30 - F11 Ver muro propio	58
Figura 31 - F31 Ver imágenes	59
Figura 32 - F32 Eliminar imagen	59
Figura 33 - F28 Poner animal en adopción.....	60
Figura 34 - F20 Ver mensajes	60
Figura 35 - F23 Enviar mensaje a un amigo.....	61
Figura 36 - F24 Buscar mascotas	61
Figura 37 - F18 Aceptar petición de amistad.....	62

1. Introducción

1.1 Motivación

Durante mis estudios del Grado de Ingeniería Informática he cursado distintas asignaturas como “Desarrollo web” o “Diseño y desarrollo web” donde aprendí lo básico sobre programación web y sobre gestores de contenido como Drupal.

Luego, al realizar prácticas en empresa, trabajé gestionando varias webs con Wordpress y me gustó, por lo que decidí orientar mi trabajo de fin de grado (TFG) hacia el desarrollo web.

Una vez decidido, lo que me hizo elegir este TFG respecto a otros fue lo siguiente: por una parte, la idea de hacer una red social orientada a la interacción entre mascotas me parece interesante; y, por otra parte, hay bastantes ofertas de trabajo que piden experiencia en *frameworks* PHP, por lo que hacer un portal web desde cero con esta herramienta me será de mucha utilidad en el mundo laboral.

1.2 Objetivos y alcance

El objetivo de este TFG es desarrollar una red social orientada a las mascotas. Un mismo dueño podrá tener hasta un máximo de 6 mascotas y luego acceder a alguno de los perfiles de sus mascotas para interactuar con otros animales. Las mascotas podrán realizar las funciones básicas de una red social: buscar amigos, subir fotos, ver las fotos de los amigos, enviar mensajes a los amigos, etc.

Queda fuera del alcance de este proyecto lo relacionado con la seguridad y privacidad de los datos de los usuarios y la realización de un plan de marketing en herramientas como Google Adwords o Facebook Ads para promocionar la web.

1.3 Estructura de la memoria

A partir de este punto la memoria está estructurada de la siguiente forma:

- **Especificación de requisitos:** La cual estará basada en el estándar IEEE 830:1998.
- **Análisis:** Aquí expondré el diagrama entidad relación general de toda la red social y los casos de uso con los distintos roles (usuario anónimo, dueño y mascota).
- **Diseño:** En esta parte encontraremos los bocetos iniciales de las distintas vistas de la web, el esquema general de la base de datos y una explicación detallada de cada una de sus tablas y atributos
- **Desarrollo:** Aquí hablaremos de las diferentes tecnologías utilizadas en el proyecto, el entorno de desarrollo en el que se ha trabajado y la organización de ficheros que hemos diseñado para guardar las imágenes de los dueños y las mascotas.
- **Pruebas:** En este paso realizaremos distintas pruebas para testear nuestra web:

Diseño de un portal web de una red social para animales de compañía

- Adaptabilidad a distintas resoluciones
- Visualización en distintos navegadores
- Pruebas de uso
- **Conclusiones:** Exposición de las conclusiones tanto a nivel personal como técnico obtenidas de la realización de este TFG.
- **Bibliografía:** Referencia a los distintos documentos que he consultado durante la realización de este proyecto.

2. Especificaciones de requisitos

2.1 Introducción

En esta sección expondré los requisitos que deberá cumplir la red social que se va a desarrollar. Para la realización de estos requisitos me he basado en el estándar IEEE 830:1998.

2.1.1 Propósito

Esta sección tiene como propósito definir las distintas funcionalidades que la red social dará a los usuarios para que puedan interactuar entre ellos. También se especificarán los principales requisitos que deberá cumplir la aplicación.

2.1.2 Ámbito del sistema

Actualmente existe una gran cantidad de redes sociales, desde las más grandes y generalistas como Facebook o Twitter a otras más específicas como LinkedIn, orientada al ámbito profesional o Instagram, basada casi exclusivamente en fotos y videos. Dentro de esta variedad también hay sitio para redes sociales enfocadas en los animales.

De las redes sociales orientadas exclusivamente a los animales podemos encontrar algunas como: Mascotea, Facepets o Masquecotas. Pero estos sitios webs están más orientados a asociar la red social con la compra de productos para los animales.

Es por eso por lo que en este proyecto se va a realizar una red social llamada Perretes y Gatetes orientada a perros y gatos (son los animales más comunes entre la gente) que no esté orientada a la venta de productos. El objetivo de esta red social es que las mascotas dispongan de una red social similar a Facebook con funciones como: subir imágenes, publicar en el muro propio, hacer amigos, etc.

Además de las funciones básicas de una red social también se permitirá que se busquen cruces entre las mascotas y que se puedan poner animales en adopción para que otros usuarios los puedan adoptar.

2.1.3 Referencias

Especificación de Requisitos según el estándar IEEE 8302016 [consulta: 31 agosto 2017]. Disponible en: <https://www.fdi.ucm.es/profesor/gmendez/docs/is0809/ieee830.pdf2.1.5>:

2.1.4 Visión general del documento

Después de la introducción al documento de especificaciones de requisitos vamos a pasar a las siguientes secciones: descripción general, aquí daremos una visión amplia del proyecto, sus funciones principales y las restricciones; y para terminar se detallarán los requisitos específicos del proyecto.

2.2 Descripción general

Ahora vamos a pasar a dar una visión general de lo que deberá ser este proyecto: que funciones deberá cumplir, que tipo de usuarios tendrá, etc.

2.2.1 Perspectiva del producto

El trabajo por realizar en este proyecto es el desarrollo de una red social para animales de compañía, en concreto perros y gatos. Esta red social será utilizada para que las mascotas interactúen entre ellas a través de sus dueños.

En este proyecto no existirán dependencias externas, será totalmente independiente.

2.2.2 Funciones del producto

Este proyecto tendrá las funciones básicas de otras redes sociales como Facebook. A diferencia de estas redes sociales más populares, nuestra red social estará orientada a las mascotas, por lo que la mayor parte de las funciones solo las podrán hacer las mascotas y no los dueños.

A continuación, detallaremos de forma breve las funciones que vamos a implementar:

- **Registrarse (anónimo):** Permitirá a los usuarios registrarse en nuestra red social.
- **Iniciar sesión (anónimo):** Mediante un correo electrónico y una contraseña hará que los usuarios puedan iniciar sesión en nuestra red social.
- **Cerrar sesión (dueño):** Permite a los usuarios salir de la aplicación y finalizar su sesión.
- **Editar perfil (dueño):** Con esta función el dueño podrá cambiar los siguientes datos de su perfil: nombre, apellidos, email, fecha de nacimiento, contraseña, descripción, foto perfil y foto cabecera.
- **Ver mascotas (dueño):** Permite al dueño ver las mascotas que tiene registradas en la red social.
- **Añadir mascota (dueño):** Aquí el dueño podrá añadir una mascota nueva (siempre que no tenga ya el máximo de mascotas permitidas).
- **Eliminar mascota (dueño):** Esta función permitirá al usuario eliminar una de sus mascotas registradas.
- **Acceder a mascota (dueño):** Acceso a la vista de la mascota seleccionada, a partir de este punto estarán disponibles las distintas funciones para relacionarse con las demás mascotas, subir fotos, publicar en el muro, etc.
- **Buscar en adopción (dueño):** Permitirá a los dueños buscar animales en adopción.
- **Ver perfil en adopción (dueño):** Función que permitirá ver los datos de la mascota en adopción.
- **Ver muro propio (mascota):** Vista de las distintas publicaciones que haya hecho la mascota.

- **Publicar en el muro propio (mascota):** Aquí la mascota podrá hacer sus publicaciones.
- **Editar perfil (mascota):** En esta función la mascota podrá editar los siguientes campos de su perfil como: nombre, raza, lugar donde vive, fecha de nacimiento, descripción, foto de perfil y foto de cabecera
- **Ver amigos (mascota):** Esta función proporcionará a la mascota una vista con sus amigos.
- **Ver información de un amigo:** Función que permitirá ver los datos de un amigo.
- **Eliminar amigo (mascotas):** Con esta función se podrá eliminar al amigo seleccionado.
- **Ver peticiones de amistad (mascotas):** Vista de las distintas peticiones de amistad pendientes.
- **Aceptar petición (mascotas):** Esta función creará las relaciones de amistades entre las dos mascotas, la que ha pedido la solicitud de amistad y la que la ha aceptado.
- **Rechazar petición (mascotas):** No se acepta la petición de amistad y se elimina esta petición de la lista de peticiones pendientes.
- **Ver mensajes (mascotas):** Vista de los mensajes, tanto leídos como por leer.
- **Leer mensajes (mascotas):** En esta función la mascota podrá ver el mensaje seleccionado.
- **Eliminar mensajes (mascotas):** Eliminación del mensaje seleccionado.
- **Enviar mensajes a amigos (mascotas):** Con esta función la mascota podrá enviar mensajes a sus amigos.
- **Buscar mascotas (mascotas):** A partir de ciertos parámetros como nombre, animal, raza, sexo o lugar, se creará una vista con las distintas mascotas que encajen con esos parámetros.
- **Buscar cruce (mascotas):** A partir de los campos raza y ubicación aparecerán una lista de mascotas están buscando con quien cruzarse.
- **Enviar mensaje de cruce (mensaje):** Envía un mensaje de cruce a la mascota seleccionada.
- **Ver animales puestos en adopción (mascotas):** Listado de los animales puestos en adopción por esta mascota.
- **Poner animal en adopción (mascotas):** A partir de unos parámetros la mascota podrá poner un animal en adopción.
- **Enviar petición de amistad a mascota (mascotas):** Se enviará una petición de amistad a la mascota seleccionada.
- **Ver imágenes (mascotas):** Vista del listado de imágenes de las mascotas.
- **Subir imagen (mascota):** Formulario para subir una imagen.
- **Eliminar imagen (mascota):** Función que eliminará la imagen seleccionada.
- **Ver álbumes (mascota):** Vista del listado de álbumes de la mascota.
- **Crear álbum (mascotas):** Formulario para crear un nuevo álbum.



- **Subir foto a álbum (mascota):** Función que permitirá subir una imagen a un álbum específico.
- **Eliminar foto de álbum (mascota):** Función que eliminará la imagen seleccionada.
- **Eliminar álbum (mascota):** Función que eliminará el álbum seleccionado.
- **Cambiar vista de mascota (mascotas):** Volverá a la vista de todas las mascotas del usuario y se podrá acceder a otra mascota.

2.2.3 Características de los usuarios

El perfil al que está orientada esta red social es a un usuario con experiencia en otras redes sociales como Facebook o Twitter.

Se distinguirán de roles de usuario:

- **No registrado:** Tendrá dos posibles acciones, registrarse e iniciar sesión.
- **Dueño:** Este usuario podrá: editar su perfil, ver sus mascotas, añadir o eliminar mascotas, buscar animales en adopción y cerrar la sesión.
- **Mascota:** Este último tipo de usuario podrá: ver y hacer publicaciones en su muro, editar su perfil, gestionar sus amistades, ver los perfiles, imágenes y álbumes de sus amigos, buscar nuevos amigos, enviar/recibir mensajes, buscar otras mascotas para cruzarse y gestionar sus animales en adopción.

2.2.4 Restricciones

La red social Perretes y Gatetes deberá funcionar y verse correctamente en cualquiera de los navegadores web más habituales, como: Microsoft Edge, Mozilla Firefox o Google Chrome.

2.2.5 Suposiciones y dependencias

Asumimos que esta red social está orientada a un tipo de usuario ya experimentado en el uso de otras redes sociales como Facebook o Twitter.

2.3 Requisitos específicos

Ahora pasaremos a detallar con más profundidad los distintos requisitos que deberá cumplir esta red social.

2.3.1 Interfaces externas

- **Interfaz de usuario:**
 - Rol – Usuario anónimo:
 - Al acceder a la página principal el usuario verá el siguiente *layout* (este será el *layout* principal):
 - Barra de navegación horizontal con las opciones iniciar sesión y registrarse.
 - Debajo de esta barra habrá un formulario para registrarse directamente.
 - Rol – Dueño:
 - Al iniciar sesión el usuario verá el siguiente *layout* (que heredará del *layout* principal):

- Barra de navegación horizontal con las opciones inicio y salir.
 - Debajo de la barra habrá una imagen de cabecera.
 - A continuación, el contenido de la página se dividirá en dos zonas: la de la izquierda tendrá un menú vertical con distintas opciones y en la derecha se irá visualizando el contenido de la red social.
 - En pantallas pequeñas (768px de ancho como máximo) desaparecerá la imagen de cabecera y el menú vertical de la izquierda. Las funciones de este menú pasarán a estar en un menú desplegable tipo “hamburguesa”.
- Rol – Mascota:
 - Al acceder a la vista de una de sus mascotas el usuario verá el siguiente *layout* (que heredará del *layout* principal):
 - Barra de navegación horizontal con las opciones inicio, buscar mascotas y cambiar mascota.
 - Debajo de la barra habrá una imagen de cabecera.
 - A continuación, el contenido de la página se dividirá en dos zonas: la de la izquierda tendrá un menú vertical con distintas opciones y en la derecha se irá visualizando el contenido de la red social.
 - En pantallas pequeñas (768px de ancho como máximo) desaparecerá la imagen de cabecera y el menú vertical de la izquierda. Las funciones de este menú pasarán a estar en un menú desplegable tipo “hamburguesa”.
- **Interfaz hardware:** Esta interfaz se compondrá de dos partes:
 - Servidor: La red social se alojará en un servidor web de 2,5GB de RAM y 100GB de espacio.
 - Cliente: Como máquina cliente podrá ser cualquier dispositivo con acceso a internet y a un navegador (ordenador de sobremesa, smartphone, tablet, etc.)



2.3.2 Funciones

En esta sección vamos a hablar de forma más detallada sobre las funciones que deberá proveer esta red social a sus usuarios. Estos requisitos estarán organizados por tipos de usuarios.

Código	F01
Tipo de usuario	Anónimo
Nombre	Registrarse
Descripción	Permite a los usuarios registrarse y formar parte de la red social. Para este registro serán necesarios los siguientes datos: nombre, apellidos, email y contraseña.

Código	F02
Tipo de usuario	Anónimo
Nombre	Iniciar sesión
Descripción	Permite al usuario iniciar sesión en la red social. Serán necesarios los siguientes datos: email y contraseña.

Código	F03
Tipo de usuario	Dueño
Nombre	Cerrar sesión
Descripción	Esta función acaba con la sesión del usuario y lo expulsa de la aplicación.

Código	F04
Tipo de usuario	Dueño
Nombre	Editar perfil
Descripción	Permite a los dueños editar su perfil. Podrán editar los siguientes campos: nombre, apellidos, email, fecha de nacimiento, contraseña, descripción, foto de perfil y foto de cabecera.

Código	F05
Tipo de usuario	Dueño
Nombre	Ver mascotas
Descripción	Esta función mostrara todas las mascotas del dueño.

Código	F06
Tipo de usuario	Dueño
Nombre	Añadir mascota
Descripción	Permite a los dueños añadir una mascota hasta un máximo de 6 mascotas. Para crear una mascota nueva serán necesarios los siguientes datos: nombre,

	tipo de animal, raza, sexo, fecha de nacimiento y lugar donde vive.
--	---

Código	F07
Tipo de usuario	Dueño
Nombre	Eliminar mascota
Descripción	Permite eliminar la mascota seleccionada. Antes de proceder a eliminar la mascota aparecerá un <i>pop-up</i> preguntado al usuario si está seguro de eliminar dicha mascota.

Código	F08
Tipo de usuario	Dueño
Nombre	Acceder a mascota
Descripción	Permite acceder a la vista de la mascota.

Código	F09
Tipo de usuario	Dueño
Nombre	Buscar en adopción
Descripción	Permite buscar animales en adopción a partir de ciertos parámetros.

Código	F10
Tipo de usuario	Dueño
Nombre	Ver perfil en adopción
Descripción	Función que permitirá ver algunos datos de la mascota en adopción como: imágenes, muro, dueño, etc.

Código	F11
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Ver muro propio
Descripción	Esta función creará una vista con las distintas publicaciones de la mascota.

Código	F12
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Publicar en el muro propio
Descripción	Permite al usuario publicar contenido en su página personal.

Diseño de un portal web de una red social para animales de compañía

Código	F13
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Editar perfil
Descripción	Permite a las mascotas su perfil. Podrán editar los siguientes campos: nombre, raza, lugar, fecha de nacimiento, contraseña, descripción, foto de perfil y foto de cabecera.

Código	F14
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Ver amigos
Descripción	Función que creara la lista de todos los amigos que tenga la mascota.

Código	F15
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Ver información de un amigo
Descripción	Permite ver algunos datos del amigo como: perfil, imágenes, álbumes, muro, etc.

Código	F16
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Eliminar amigo
Descripción	Función que eliminara las relaciones de amistad entre los dos amigos.

Código	F17
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Ver peticiones de amistad
Descripción	Función que creará la vista de las peticiones de amistad pendientes de aceptar o rechazar por la mascota.

Código	F18
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Aceptar petición
Descripción	Esta función creara las relaciones de amistad entre las dos mascotas afectadas.

Código	F19
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Rechazar petición
Descripción	Esta función rechazara la petición de amistad y se eliminara de la vista de la mascota.

Código	F20
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Ver mensajes
Descripción	Permite ver los mensajes de la mascota. Los leídos y no leídos se diferenciarán por el color de fondo del mensaje.

Código	F21
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Leer mensajes
Descripción	Esta función permite ver el contenido del mensaje seleccionado. A partir del momento en que se lee un mensaje pasara a considerarse como leído.

Código	F22
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Eliminar mensajes
Descripción	Función que permite eliminar el mensaje de la bandeja de entrada.

Código	F23
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Enviar mensajes a amigos
Descripción	Permite a la mascota enviar un mensaje a alguno de sus amigos.

Código	F24
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Buscar mascotas
Descripción	Función que obtendrá una lista de mascotas a partir de un filtrado de los siguientes datos: nombre, tipo de animal, raza, sexo y lugar.

Código	F25
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Buscar cruce
Descripción	Función que a partir de los parámetros raza y ubicación renderizara una vista con las mascotas que coincidan con esos parámetros y estén buscando con quien cruzarse.



Diseño de un portal web de una red social para animales de compañía

Código	F26
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Enviar mensaje de cruce
Descripción	Función que permitirá enviar un mensaje específico a una mascota que está buscando cruzarse con otra.

Código	F27
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Ver lista adopciones
Descripción	Permitirá ver todos los animales que haya puesto esa mascota en adopción.

Código	F28
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Poner animal en adopción
Descripción	A partir de ciertos parámetros se podrá poner animales en adopción.

Código	F29
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Enviar petición de amistad
Descripción	Esta función creará una petición de amistad con la mascota objetivo.

Código	F30
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Cambiar mascota
Descripción	Con esta función se cerrará la vista de la mascota actual y se volverá al listado total de mascotas del dueño.

Código	F31
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Ver imágenes
Descripción	Función que permitirá a la mascota la lista de sus imágenes.

Código	F32
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Eliminar imagen
Descripción	Esta función permitirá a la mascota eliminar la imagen seleccionada.

Código	F33
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Subir imagen
Descripción	Función que permitirá subir una imagen a la red social.

Código	F34
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Ver álbumes
Descripción	Función que permitirá a la mascota la lista de sus álbumes.

Código	F35
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Crear álbum
Descripción	Con esta función la mascota podrá crear un nuevo álbum con un nombre y una imagen destacada.

Código	F36
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Subir imágenes a un álbum
Descripción	Función que permitirá subir una foto al álbum en el que se este accediendo.

Código	F37
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Eliminar imagen de un álbum
Descripción	Esta función permitirá a la mascota eliminar la imagen seleccionada de un álbum.

Código	F38
Tipo de usuario	Mascota
Nombre	Eliminar álbum
Descripción	Esta función permitirá eliminar el álbum seleccionado.

2.3.3 Requisitos de rendimiento

Al estar orientado a fines académicos no será necesario que esta red social soporte una alta carga de usuarios.

3. Análisis

3.1 Diagrama entidad relación

En este apartado voy a mostrar las entidades que integrarán esta aplicación web. Los atributos de estas entidades se detallarán en el punto 4.2 correspondiente a la capa de persistencia de la web.

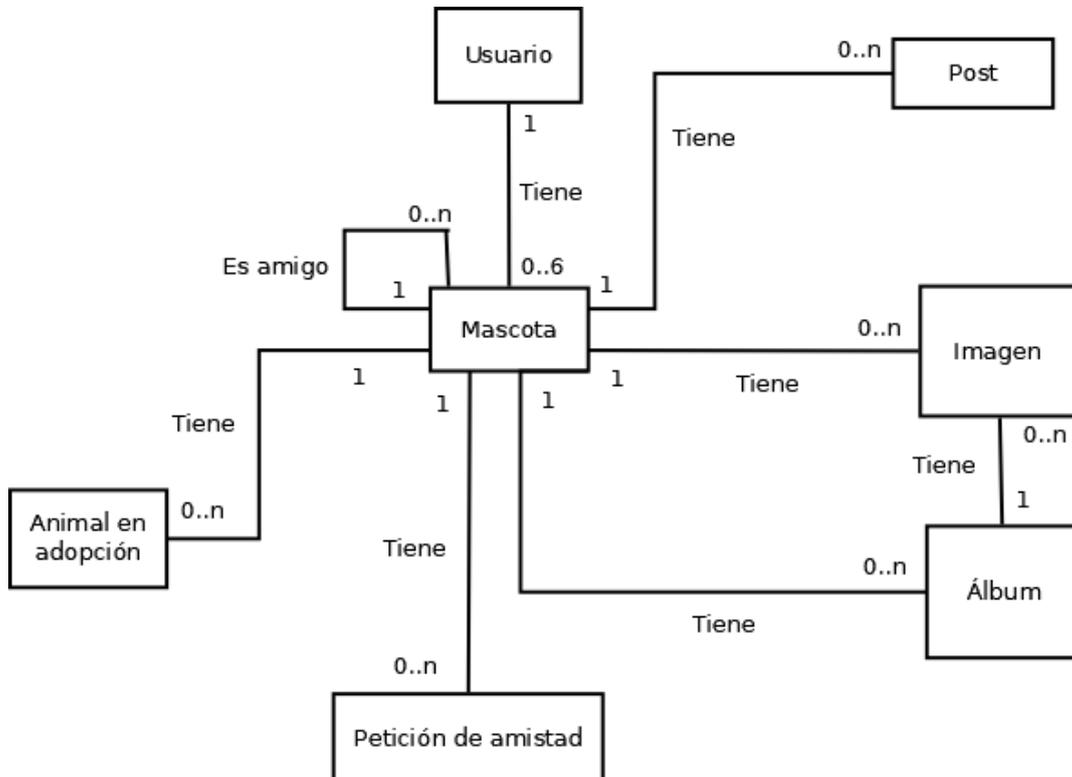


Figura 1 - Diagrama entidad relación

Como vemos en la figura 1, tenemos las siguientes entidades:

- **Usuario:** Esta será la entidad básica de la aplicación ya que representará al dueño de las mascotas.
- **Mascota:** En esta entidad es donde se encontrarán la mayoría de las relaciones con otras entidades ya que una Mascota podrá relacionarse con todas las demás entidades.
- **Post:** Aquí se guardarán los distintos datos de un post: creador, imagen, texto, etc.
- **Imagen:** Esta entidad servirá para guardar las imágenes que vayan subiendo las mascotas.

- **Álbum:** La entidad álbum tendrá unos atributos propios y también podrá tener algunas imágenes relacionadas con ella.
- **Petición de amistad:** Esta otra entidad será la responsable de guardar los datos de las peticiones de amistad que se vayan realizando entre las mascotas.
- **Animal en adopción:** Por último, tenemos la entidad donde se crearán los animales que pongan las mascotas para dar en adopción.

Estas entidades se relacionan de la siguiente forma:

- Un **Usuario** podrá tener hasta un máximo de 6 mascotas en propiedad.
- Cada **Mascota** podrá no tener ninguna relación de amistad con otras mascotas o tener muchas amistades. En cuanto a las **Imágenes**, los **Álbumes**, las **Peticiones de amistad** y los **Animales en adopción**, la Mascota podrá no tener ninguna de estas entidades o tener muchas.
- En cada **Álbum** habrá ninguna o muchas imágenes.

3.2 Casos de uso

Después de detallar la relación entre las distintas entidades que componen la aplicación vamos a pasar a especificar todos los casos de uso que deberá cumplir para cada tipo de usuario.

3.2.1 Rol – Anónimo

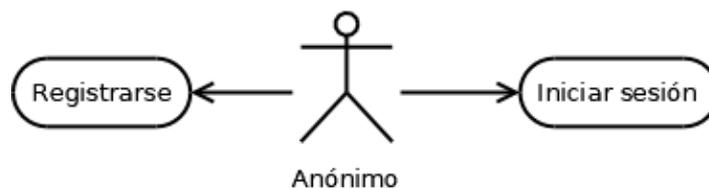


Figura 2 - Casos de uso usuario anónimo

Código	CU01
Nombre	Registrarse
Descripción	Formulario que permitirá a un usuario anónimo registrarse en la red social.
Precondición	Ninguna
Entrada	Nombre (requerido) Apellidos (requerido) Email (requerido) Password (requerido)

	Password repetido (requerido)
Secuencia	1 – El usuario anónimo rellena correctamente los campos del formulario 2 – El usuario anónimo hace clic en ‘Registrar’ 3 – Después de registrar se será redireccionado a la página de iniciar sesión

Código	CU02
Nombre	Iniciar sesión
Descripción	Formulario que permitirá a un usuario anónimo acceder a la red social
Precondición	Ninguna
Entrada	Email (requerido) Password (requerido) Remember me (no requerido)
Secuencia	1 – El usuario anónimo rellena correctamente los campos del formulario. 2 – El usuario anónimo hace clic en ‘Login’ 3 – Si ha introducido correctamente los datos, el usuario será redirigido a su página de inicio en la red social

3.2.2 Rol – Dueño

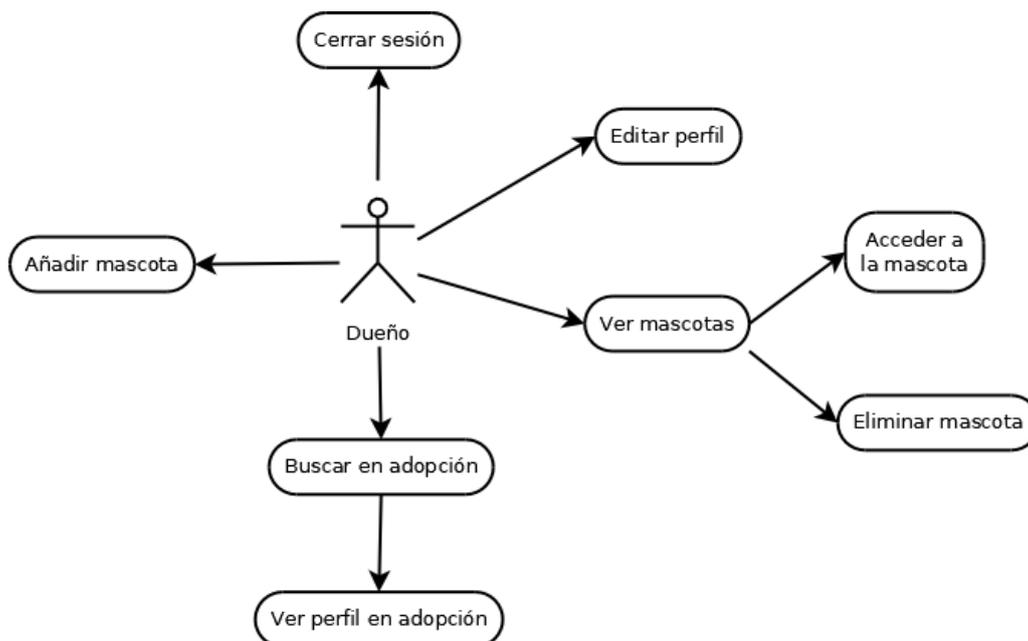


Figura 3 - Casos de uso usuario dueño

Código	CU03
Nombre	Cerrar sesión
Descripción	Se cerrará la sesión del usuario autenticado
Precondición	Haber iniciado sesión en la web.
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – El usuario hace clic en ‘Salir’ 2 – Se cerrará la sesión del usuario y se redirigirá a la página de ‘Registrarse’

Código	CU04
Nombre	Editar perfil
Descripción	Formulario que permitirá editar los datos del perfil del usuario autenticado
Precondición	Haber iniciado sesión en la web
Entrada	Nombre (no requerido) Apellidos (no requerido) Email (no requerido) Fecha de nacimiento (no requerido) Password nueva (no requerido) Descripción (no requerido) Foto de perfil (no requerido, archivo en .png o .jpg) Foto de cabecera (no requerido, archivo en .png o .jpg) Password actual (requerido)
Secuencia	1 – El usuario hace clic en la ‘Mi perfil’ 2 – El usuario rellena correctamente los datos que desea actualizar de su perfil y su contraseña actual 3 – El usuario hace clic en ‘Actualizar’ 4 – Se actualizan los datos y se refresca la página

Código	CU05
Nombre	Ver mascotas
Descripción	Vista de todas las mascotas del usuario autenticado
Precondición	Haber iniciado sesión en la web
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – El usuario hace clic en ‘Mis mascotas’ 2 – Se renderiza la vista con todas las mascotas del usuario o, si no tiene, un mensaje con el aviso correspondiente

Código	CU06
Nombre	Acceder a la mascota
Descripción	Acceso a la vista de la mascota seleccionada
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, haber hecho clic en ‘Mis mascotas’ y tener al menos una mascota creada
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – El usuario hace clic en ‘Acceder’ a alguna de sus mascotas 2 – Se renderizará la vista de inicio de dicha mascota

Diseño de un portal web de una red social para animales de compañía

Código	CU07
Nombre	Eliminar mascota
Descripción	Eliminará la mascota seleccionada del usuario autenticado
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, haber hecho clic en 'Mis mascotas' y tener al menos una mascota creada
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – El usuario hace clic en 'Eliminar' en alguna de las mascotas 2 – Aparecerá un modal con un aviso de que se va a eliminar la mascota con dos opciones: 'Cerrar' y 'Eliminar' 3 – El usuario hará clic en 'Eliminar' 4 – Se eliminará la mascota seleccionada y se actualizará la lista de mascotas del usuario

Código	CU08
Nombre	Buscar en adopción
Descripción	Formulario para buscar animales que esten en adopción
Precondición	Haber iniciado sesión en la web
Entrada	Animal (no requerido) Raza (no requerido) Sexo (no requerido) Provincia (no requerido)
Secuencia	1 – El usuario hace clic en 'Buscar en adopción' 2 – El usuario rellena el formulario con los datos por los que desea filtrar 3 – El usuario hace clic en 'Buscar en adopción' 4 – Se renderizará la vista con las mascotas resultantes del filtrado hecho en el formulario

Código	CU09
Nombre	Ver perfil en adopción
Descripción	Vista de los datos e imágenes de la mascota en adopción
Precondición	Haber iniciado sesión en la web y estar en la vista resultante del caso de uso 'Buscar en adopción'
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Hacer clic en 'Acceder' al animal que se quiera consultar los datos 2 – Se renderizará la vista de ese animal donde el usuario podrá ver, si existen, más fotos de este.

Código	CU10
Nombre	Añadir mascota
Descripción	Formulario que permitirá crear una nueva mascota
Precondición	Haber iniciado sesión en la web
Entrada	Nombre (requerido) Animal (requerido) Raza (requerido) Sexo (requerido)

	Fecha de nacimiento (no requerido) Lugar (no requerido)
Secuencia	1 – El usuario hace clic en ‘Añadir mascota’ 2 – El usuario rellena correctamente el formulario 3 – Se crea la mascota y se refresca la página para que el usuario pueda añadir otra mascota, hasta un máximo de 6 mascotas

3.2.3 Rol – Mascota

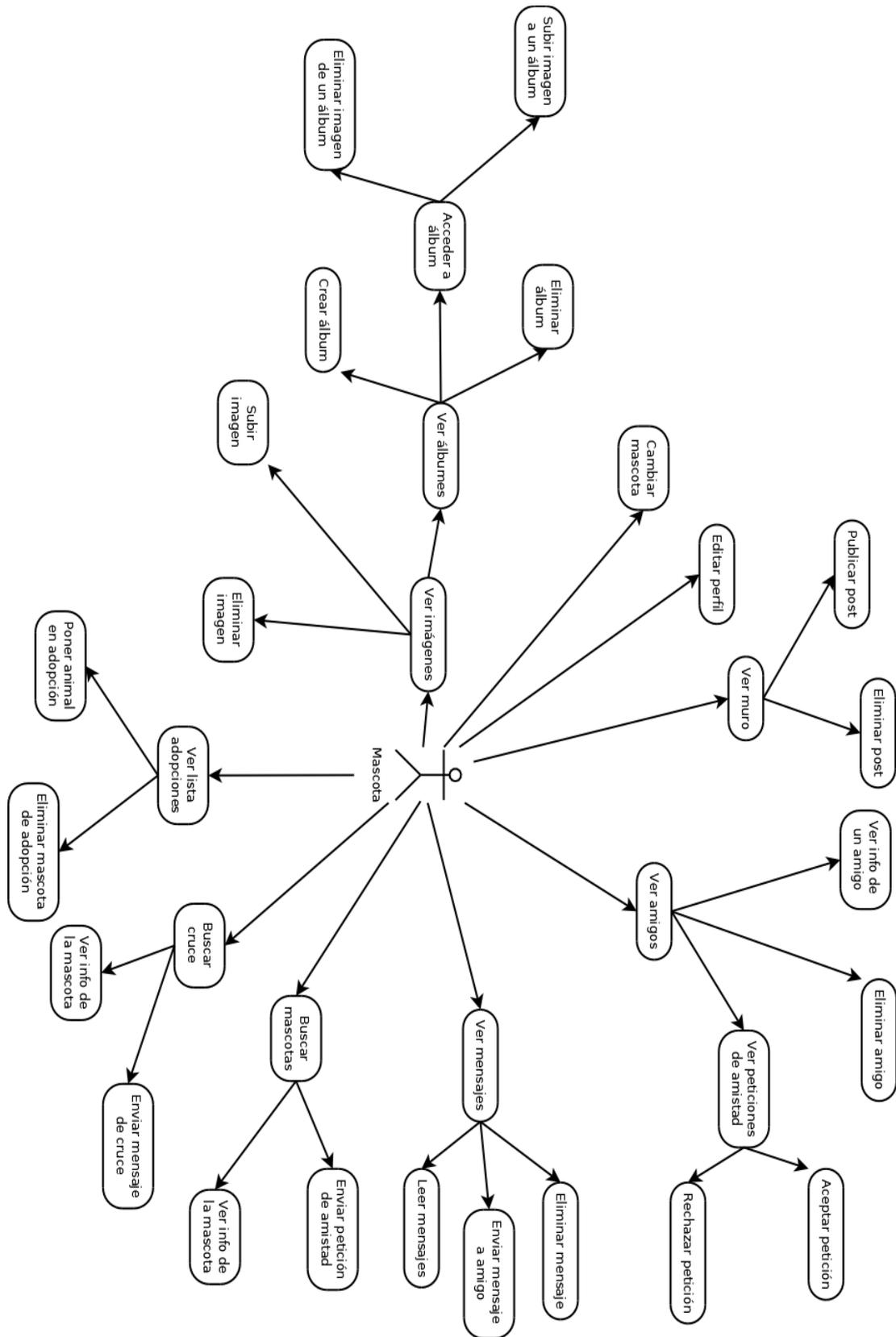


Figura 4 - Casos de uso usuario mascota

Código	CU11
Nombre	Ver amigos
Descripción	Se renderizará una lista con los distintos amigos que tenga la mascota
Precondición	Haber iniciado sesión en la web y accedido a alguna de las mascotas
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – El usuario mascota hace clic en ‘Mis amigos’ 2 – Se renderizará su lista de amigos o, si aún no tiene amigos, un mensaje de aviso

Código	CU12
Nombre	Ver información de un amigo
Descripción	Se podrá ver los siguientes datos de la mascota amiga: Perfil, muro, imágenes, álbumes y dueño
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y clicado en ‘Mis amigos’
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Hacer clic en el botón ‘Ver’ de un amigo 2 – Se renderizará la vista con los datos del amigo

Código	CU13
Nombre	Eliminar amigo
Descripción	Eliminará el amigo seleccionado
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y clicado en ‘Mis amigos’
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Hacer clic en el botón ‘Eliminar’ de un amigo 2 – Aparecerá un modal con un aviso que se va a eliminar esta amistad y con dos opciones: ‘Cerrar’ y ‘Eliminar’ 3 – Al pulsar en ‘Eliminar’ se eliminará la amistad y se actualizará la vista de amigos

Código	CU14
Nombre	Ver peticiones de amistad
Descripción	Listado de peticiones de amistad pendientes de aceptar o rechazar
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y clicado en ‘Mis amigos’
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Hacer clic en la pestaña ‘Peticiones’ 2 – Se renderizará la vista de las peticiones pendientes de aceptar o rechazar o, si no tiene ninguna, un aviso indicándolo

Código	CU15
Nombre	Aceptar petición

Descripción	Aceptará la petición de amistad de la Mascota correspondiente y se creará la amistad entre las dos mascotas
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota, clicado en 'Mis amigos' y clicado en la pestaña 'Peticiones'
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Hacer clic en el botón 'Aceptar' de la petición seleccionada 2 – Se creará la amistad y se redirigirá a la vista de amigos de la mascota

Código	CU16
Nombre	Rechazar petición
Descripción	Rechazará la petición de amistad seleccionada y se eliminará de la base de datos
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota, clicado en 'Mis amigos' y clicado en la pestaña 'Peticiones'
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Hacer clic en el botón 'Rechazar' de la petición seleccionada 2 – Se rechazará y eliminará dicha petición

Código	CU17
Nombre	Ver mensajes
Descripción	Lista de mensajes de la mascota
Precondición	Haber iniciado sesión en la web y accedido a alguna mascota
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Hacer clic en 'Mis mensajes' 2 – Se renderizará la vista con los mensajes de la mascota

Código	CU18
Nombre	Eliminar mensaje
Descripción	Eliminará el mensaje seleccionado
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y clicado en 'Mis mensajes'
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Hacer clic en el botón 'Eliminar' de un mensaje 2 – Aparecerá un modal con un aviso y dos opciones 'Cerrar' y 'Eliminar' 3 – Al pulsar en 'Eliminar' se eliminará el mensaje y se actualizará la lista de mensajes

Código	CU19
Nombre	Enviar mensaje a un amigo
Descripción	Enviara un mensaje a un amigo
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y clicado en 'Mis mensajes'

Entrada	Amigo (requerido) Asunto (requerido) Mensaje (requerido)
Secuencia	1 – Hacer clic en la pestaña ‘Enviar mensaje’ 2 – Rellenar el formulario 3 – Clicar en ‘Enviar mensaje’ 4 – Se enviará el mensaje y se actualizará la página para que la mascota pueda volver a enviar un nuevo mensaje

Código	CU20
Nombre	Leer mensaje
Descripción	Accederá a la información de un único mensaje
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y clicado en ‘Mis mensajes’
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Hacer clic en el botón ‘Leer’ de un mensaje 2 – Se renderizará una vista con la información de dicho mensaje

Código	CU21
Nombre	Buscar mascotas
Descripción	Formulario que se utilizará para buscar otras mascotas
Precondición	Haber iniciado sesión en la web y accedido a alguna mascota
Entrada	Nombre (no requerido) Animal (no requerido) Raza (no requerido) Sexo (no requerido) Lugar (no requerido)
Secuencia	1 – Hacer clic en ‘Buscar mascotas’ 2 – Rellenar el formulario con los datos que se deseen filtrar 3 – Hacer clic en ‘Buscar mascotas’ 4 – Se renderizará la vista resultante con las mascotas que coincidan con el filtrado indicado

Código	CU22
Nombre	Enviar petición de amistad
Descripción	Permitirá enviar una petición de amistad a una mascota
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y estar en la vista resultante de la búsqueda de mascotas
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Hacer clic en el botón ‘Añadir’ de una mascota 2 – Se enviará la petición a la mascota seleccionada y se redirigirá a una vista con un aviso indicando que se ha enviado la petición

Diseño de un portal web de una red social para animales de compañía

Código	CU23
Nombre	Buscar cruce
Descripción	Formulario para buscar mascotas que estén buscando cruzarse con otras mascotas. Los resultados de esta búsqueda solo aparecerán las mascotas que hayan indicado en su perfil que están buscando cruzarse con otras.
Precondición	Haber iniciado sesión en la web y accedido a alguna mascota
Entrada	Raza (requerido, por defecto será la de la mascota) Lugar (requerido, por defecto será el de la mascota)
Secuencia	1 – Hacer clic en ‘Buscar cruce’ 2 – Rellenar el formulario 3 – Hacer clic en el botón ‘Buscar mascotas’ 4 – Se renderizará la vista de las mascotas resultantes

Código	CU24
Nombre	Enviar mensaje de cruce
Descripción	Le enviará un mensaje de cruce a la mascota seleccionada
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y pulsado el botón de ‘Ver’ de alguna mascota en la vista resultante de buscar cruce
Entrada	Mensaje (requerido)
Secuencia	1 – Hacer clic en la pestaña ‘Enviar mensaje’ 2 – Rellenar el formulario 3 – Pulsar el botón ‘Enviar mensaje’ 4 – Se enviará el mensaje y se actualizará la página para que se pueda enviar otro mensaje

Código	CU25
Nombre	Ver información de la mascota de cruce
Descripción	Vista de la información de la mascota de cruce
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y estar en la vista resultante de la búsqueda de cruce
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Pulsar el botón ‘Ver’ de una mascota de la lista 2 – Se renderizará la vista con información de: perfil, muro, imágenes, álbumes y dueño de la mascota y la posibilidad de enviarle un mensaje de cruce

Código	CU26
Nombre	Ver lista de adopciones
Descripción	Listado de animales puestos en adopción por una mascota
Precondición	Haber iniciado sesión en la web y accedido a alguna mascota
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Hacer clic en ‘Adopciones’ 2 – Se renderizará el listado de animales en adopción

Código	CU27
Nombre	Poner animal en adopción
Descripción	Se permitirá añadir un nuevo animal en adopción
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y clicado en 'Adopciones'
Entrada	Nombre (requerido) Animal (requerido) Raza (requerido) Sexo (requerido) Edad (requerido) Provincia (requerido) Población (requerido) Imágenes (requerido, archivo .png o .jpg, hasta un máximo de 3)
Secuencia	1 – Pulsar en la pestaña 'Adopciones' 2 – Rellenar el formulario 3 – Hacer clic en el botón 'Añadir en adopción' 4 – Se creará el animal en adopción y se actualizará la página para que se puede añadir otro animal en adopción

Código	CU28
Nombre	Eliminar mascota en adopción
Descripción	Eliminará un animal en adopción
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y clicado en 'Adopciones'
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Pulsar en el botón 'Eliminar' del animal que se desea eliminar 2 – Aparecerá un modal con un aviso y dos opciones: 'Cerrar' y 'Eliminar' 3 – Al pulsar en 'Eliminar' se removerá el animal de la lista de adopciones y se actualizará la página

Código	CU29
Nombre	Ver imágenes
Descripción	Vista de las imágenes de la mascota
Precondición	Haber iniciado sesión en la web y accedido a alguna mascota
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Hacer clic en 'Mis imágenes' 2 – Se renderizará la lista de imágenes de la mascota con la opción de subir una nueva imagen

Código	CU30
Nombre	Subir imagen
Descripción	Se subirá una nueva imagen
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y pulsado en 'Mis imágenes'

Diseño de un portal web de una red social para animales de compañía

Entrada	Imagen (requerido, archivo .png o .jpg)
Secuencia	1 – Seleccionar un archivo .png o .jpg 2 – Pulsar el botón ‘Subir imagen’ 3 – Se subirá la imagen y se actualizará la vista

Código	CU31
Nombre	Eliminar imagen
Descripción	Se eliminará la imagen seleccionada
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y pulsado en ‘Mis imágenes’
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Pulsar el botón ‘Eliminar’ de la imagen que se quiera eliminar 2 – Aparecerá un modal con un aviso y dos opciones: ‘Cancelar’ y ‘Eliminar’ 3 – Al pulsar en ‘Eliminar’ se eliminará la imagen y se actualizará la vista

Código	CU32
Nombre	Ver álbumes
Descripción	Listado de los álbumes de las mascotas
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y clicado en ‘Mis imágenes’
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Hacer clic en la pestaña ‘Álbumes’ 2 – Se renderizará la vista de los álbumes de la mascota

Código	CU33
Nombre	Crear álbum
Descripción	Formulario con el que se creará un nuevo álbum
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota, clicado en ‘Mis imágenes’ y clicado en la pestaña ‘Álbumes’
Entrada	Nombre del álbum (requerido) Imagen destacada del álbum (requerido)
Secuencia	1 – El usuario completa el formulario 2 – El usuario hace clic en ‘Crear álbum’ 3 – Se creará el álbum y se redirigirá a la vista de los álbumes de la mascota

Código	CU34
Nombre	Eliminar álbum
Descripción	Se eliminará el álbum seleccionado
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota, clicado en ‘Mis imágenes’ y clicado en la pestaña ‘Álbumes’
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – El usuario hace clic en el botón ‘Eliminar’ de un álbum

	<p>2 – Aparecerá un modal con un aviso y dos opciones: ‘Cerrar’ y ‘Eliminar’</p> <p>3 – Al pulsar en ‘Eliminar’ se removerá el álbum y se actualizará la lista de los álbumes de la mascota</p>
--	---

Código	CU35
Nombre	Acceder a álbum
Descripción	Acceso a un álbum en concreto
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota, clicado en ‘Mis imágenes’ y clicado en la pestaña ‘Álbumes’
Entrada	Ninguna
Secuencia	<p>1 – Hacer clic en el botón ‘Acceder’ de un álbum</p> <p>2 – Se redirigirá a la vista del álbum seleccionado donde aparecerán sus imágenes</p>

Código	CU36
Nombre	Subir imagen a un álbum
Descripción	Se subirá una imagen al álbum en el que se esté
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota, clicado en ‘Mis imágenes’, clicado en la pestaña ‘Álbumes’ y accedido a algún álbum
Entrada	Imagen (requerido)
Secuencia	<p>1 – El usuario sube un archivo .png o .jpg al formulario</p> <p>2 – Hace clic en ‘Subir imagen’</p> <p>3 – Se subirá una imagen y se actualizará la vista del álbum</p>

Código	CU37
Nombre	Eliminar imagen de un álbum
Descripción	Eliminará la imagen seleccionada de un álbum
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota, clicado en ‘Mis imágenes’, clicado en la pestaña ‘Álbumes’ y accedido a algún álbum
Entrada	<p>1 – El usuario pulsará el botón ‘Eliminar’ de una imagen</p> <p>2 – Aparecerá un modal con un aviso y dos opciones: ‘Cerrar’ y ‘Eliminar’</p> <p>3 – Al pulsar en ‘Eliminar’ se removerá la imagen y se actualizará la vista del álbum</p>
Secuencia	

Código	CU38
Nombre	Editar perfil
Descripción	La mascota podrá editar algunos de los campos de su perfil
Precondición	Haber iniciado sesión en la web y accedido a alguna mascota
Entrada	<p>Nombre (no requerido)</p> <p>Raza (no requerido)</p> <p>Lugar (no requerido)</p>

	Cruce (no requerido) Fecha de nacimiento (no requerido) Descripción (no requerido) Foto de perfil (no requerido) Foto de cabecera (no requerido) Contraseña actual (requerido)
Secuencia	1 – Hacer clic en ‘Mi perfil’ 2 – Actualizar los datos que desee modificar 3 – Introducir su contraseña actual 4 – Hacer clic en ‘Actualizar’ 5 – Se actualizará el perfil de la mascota

Código	CU39
Nombre	Ver muro
Descripción	Vista de las publicaciones de la mascota
Precondición	Haber iniciado sesión en la web y accedido a alguna mascota
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Hacer clic en ‘Mi muro’ 2 – Se renderizará la vista con las publicaciones de la mascota

Código	CU40
Nombre	Publicar post
Descripción	Se subirá un post con o sin imagen al muro de la mascota
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y clicado en ‘Mi muro’
Entrada	Texto (requerido) Imagen (no requerido)
Secuencia	1 – El usuario completará el formulario 2 – Hará clic en ‘Publicar’ 3 – Se publicará el post y se redirigirá a la vista actualizada del muro de la mascota

Código	CU41
Nombre	Eliminar post
Descripción	Se eliminará el post seleccionado del muro de la mascota
Precondición	Haber iniciado sesión en la web, accedido a alguna mascota y clicado en ‘Mi muro’
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Pulsar el botón ‘Eliminar’ de un post 2 – Aparecerá un modal con un aviso y dos opciones: ‘Cerrar’ y ‘Eliminar’ 3 – Al pulsar en ‘Eliminar’ se removerá el post seleccionado y se actualizará el muro de la mascota

Código	CU42
Nombre	Cambiar mascota
Descripción	Se volverá a la vista de las mascotas del dueño para que pueda acceder a otra mascota
Precondición	Haber iniciado sesión en la web y accedido a alguna mascota
Entrada	Ninguna
Secuencia	1 – Hacer clic en ‘Cambiar mascota’ 2 – Se redirigirá a la vista de las mascotas del dueño

4. Diseño

Esta sección de la memoria está dividida en dos subsecciones. Por un lado, mostraremos los distintos bocetos que se han realizado durante el proceso de diseño de esta red social y por otro lado se expondrá la capa de persistencia de todo el sitio web, indicando de forma detallada los atributos de las distintas entidades que se han mostrado en la sección 3.1.

4.1 Bocetos

Tal y como hemos indicado en el párrafo anterior, en esta subsección vamos a exponer los distintos bocetos que se han realizado con el software Pencil (se detallará más adelante en que consiste y porque nos hemos decidido por esta herramienta). Para no extender de más la memoria solo se van a poner las plantillas de las páginas y no el boceto de cada una de ellas.

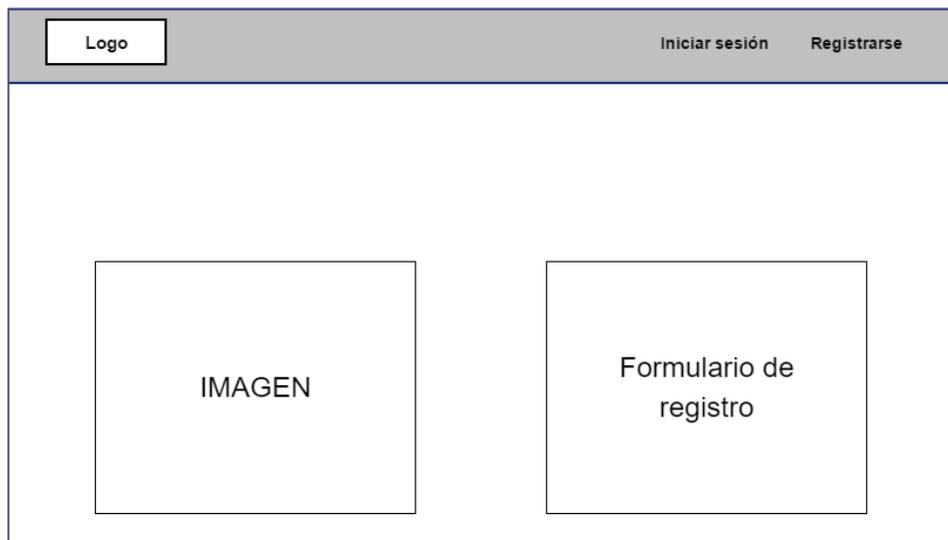


Figura 5 - Boceto registrar cuenta

Este boceto será el que se utilizará para la página de inicio de la red social. Aquí se mostrará una imagen en la parte de izquierda de la página y un formulario para que el usuario introduzca datos como: nombre, email o contraseña.

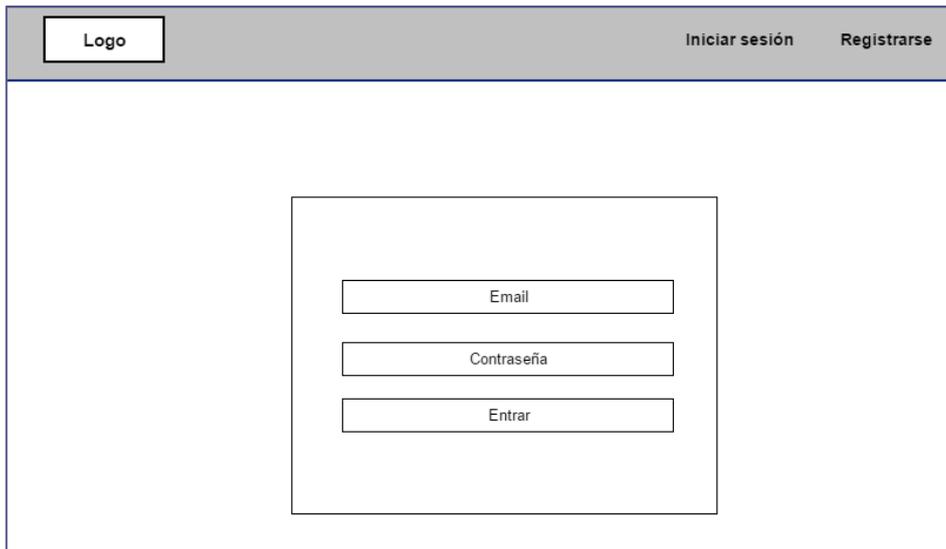


Figura 6 - Boceto iniciar sesión

En la figura 6 se muestra el formulario para iniciar sesión, donde el usuario deberá introducir su email y su contraseña.

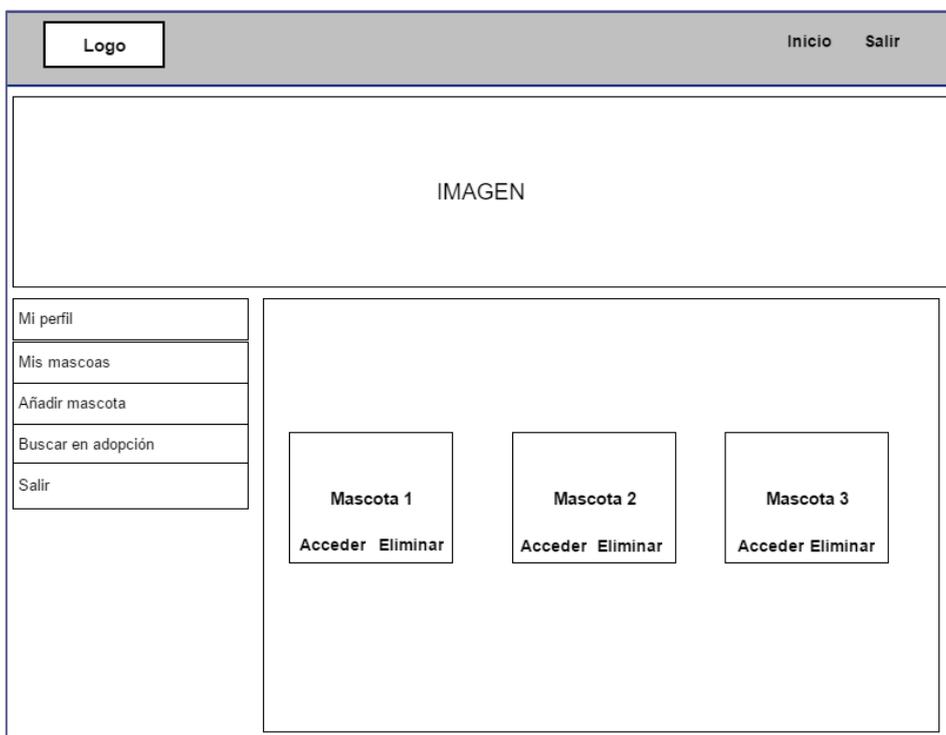


Figura 7 - Boceto ver mascotas dueño

El siguiente boceto muestra la página de inicio del usuario dueño. Aquí verá la lista de sus mascotas a modo de galería de imágenes con dos botones debajo de cada una de las imágenes.



Figura 8 - Boceto plantilla contenido usuario dueño

La figura 8 representa la plantilla para las otras vistas del usuario dueño: Perfil, Buscar en adopción y Añadir mascota. En estas vistas lo que cambiará será el contenido de la parte derecha, que en este caso serán distintos formularios para introducir los datos necesarios de cada una de ellas.



Figura 9 - Boceto plantilla contenido usuario mascota

El boceto que muestra la figura 9 será la plantilla de las siguientes páginas del usuario mascota: Muro, Perfil y Buscar cruce.

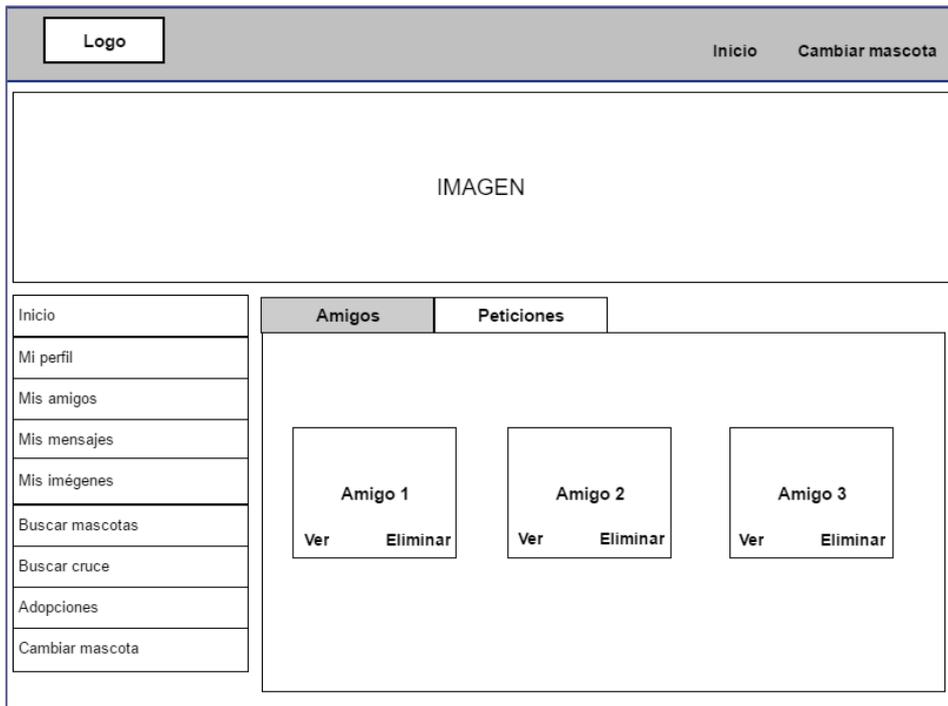


Figura 10 - Boceto plantilla amistades usuario mascota

Esta otra plantilla será utilizada para las páginas: Amigos y Peticiones. Se verá una galería con los amigos o peticiones de las mascotas y unas opciones debajo de estas imágenes.

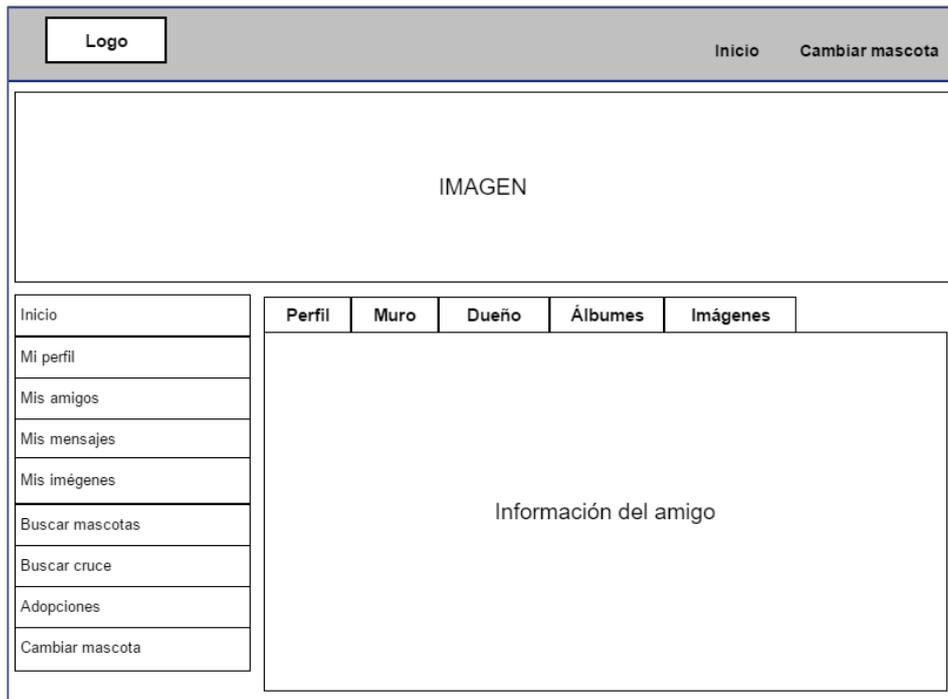


Figura 11 - Boceto información de una mascota amiga

En la figura 11 tenemos el boceto de la vista que veremos al acceder a la información de un amigo desde la lista de amigos. Para la información de las distintas pestañas se reutilizarán las vistas ya definidas para la mascota.



Figura 12 - Boceto plantilla mensajes de una mascota

Esta plantilla se utilizará para: Mensajes recibidos, enviados y Enviar mensaje. Nos desplazaremos a través de las pestañas. El contenido de ellas será la lista de mensajes y en enviar mensaje un formulario para enviar un mensaje a otra mascota amiga.

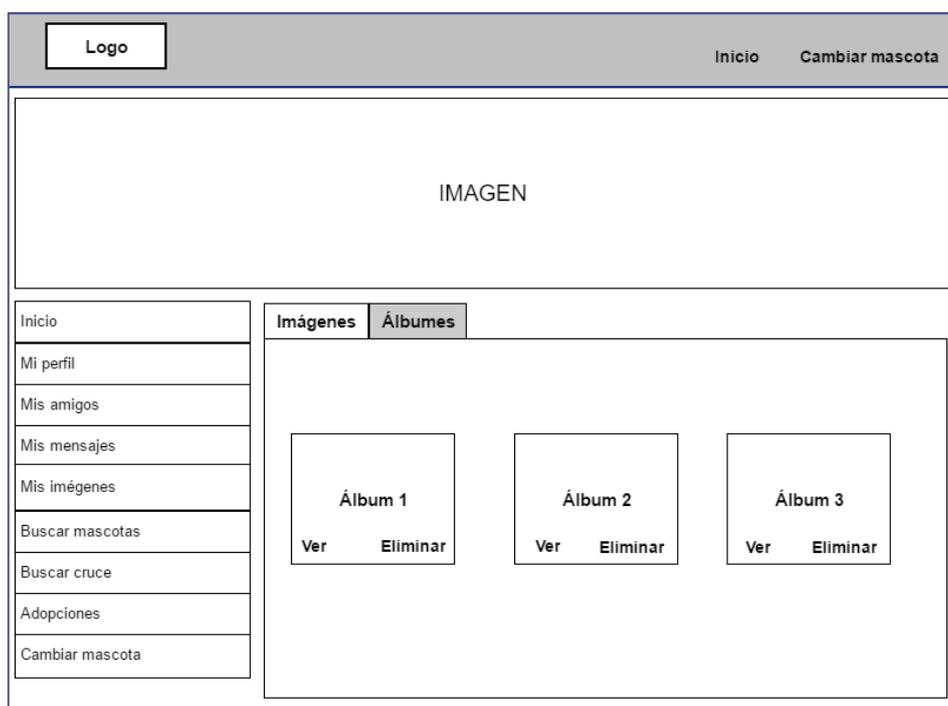


Figura 13 - Boceto plantilla imágenes de una mascota

En esta otra figura podemos tener las pestañas imágenes y álbumes. La vista será la misma para las dos opciones. En la pestaña imágenes serán las imágenes en sí y en la pestaña álbumes serán las imágenes destacadas de cada álbum a los cuales podremos acceder para ver sus imágenes.

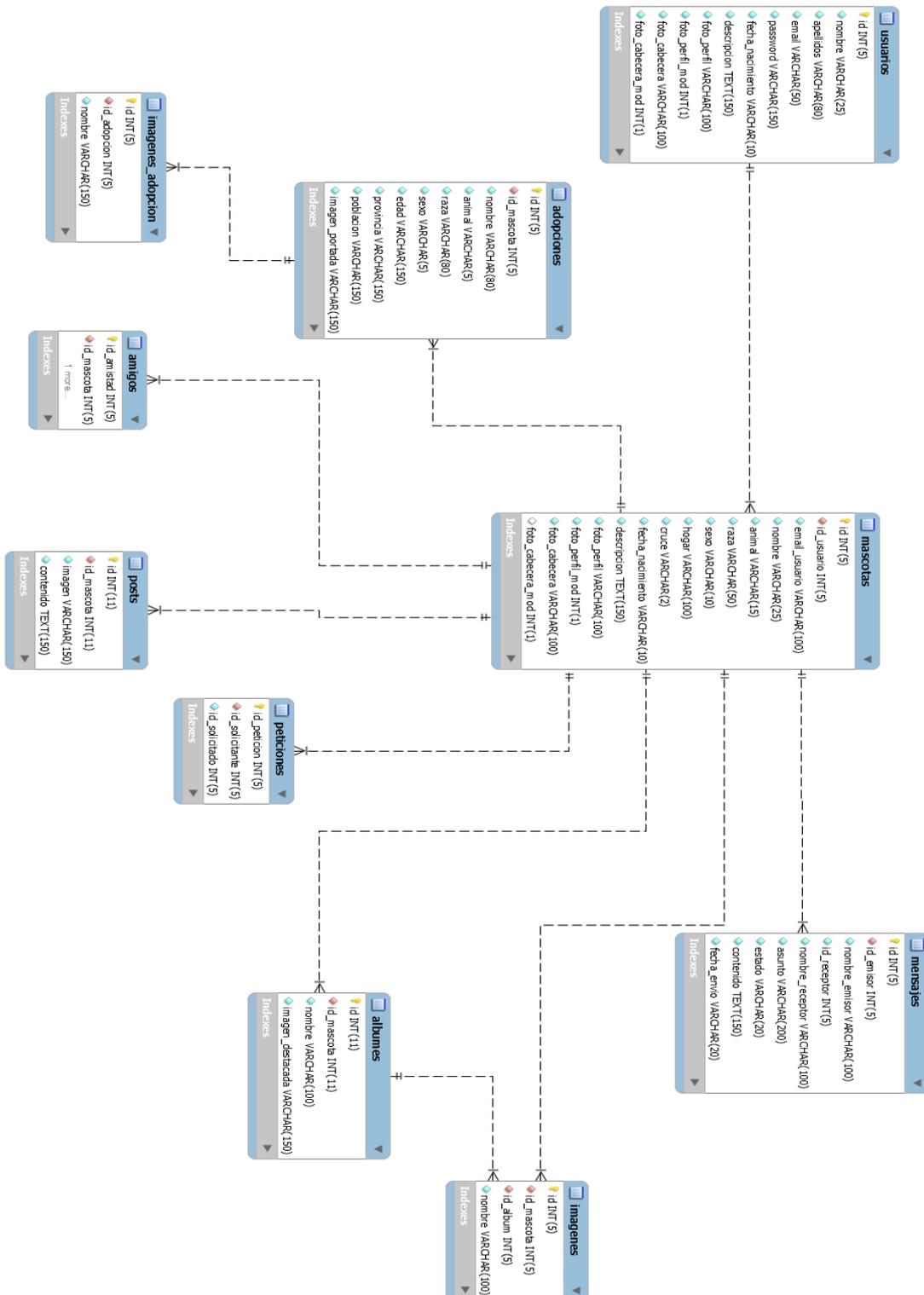


Figura 14 - Boceto plantilla adopciones de una mascota

En la última plantilla tenemos las opciones de ver animales en adopción y poner animales en adopción. En ver animales en adopción se desplegará una lista con los distintos animales y en poner en adopción tendremos un formulario donde insertaremos los datos del animal que queremos poner en adopción.

4.2 Persistencia

En esta segunda parte de la sección de diseño vamos a explicar de forma detallada los atributos de todas las entidades que interactúan en nuestra red social. Pero, antes de pasar a la explicación de estos atributos, vamos a mostrar una imagen de la estructura general de la base de datos para dar una visión global de esta:



Usuarios

- **id:** Este campo es el identificador del usuario. Es la clave primaria de la tabla, de tipo *Integer* y se autoincrementa.
- **nombre:** Campo perteneciente al nombre del usuario. Tipo de datos *String*.
- **apellidos:** Campo perteneciente a los apellidos del usuario. Tipo de datos *String*.
- **email:** Campo perteneciente al correo del usuario. Tipo de datos *String*.
- **password:** Este campo pertenece a la contraseña del usuario. Llevará un cifrado mediante la función `crypt()` de php con un salt predefinido para no guardar la contraseña en texto plano.
- **fecha_nacimiento:** Campo perteneciente a la fecha de nacimiento del usuario. Utilizará el formato dd-mm-aaaa. Tipo de datos *String*.
- **descripción:** Campo perteneciente a la descripción del usuario. Tipo de datos *String* de tamaño variables.
- **foto_perfil:** Campo perteneciente al nombre de la imagen que utiliza el usuario como perfil. Tipo de datos *String*.
- **foto_perfil_mod:** Campo que controlará si se ha modificado la imagen de perfil. Si no se ha modificado, se usará la imagen por defecto, si se ha modificado se usará la imagen subida por el usuario. Tipo de datos *Integer*.
- **foto_cabecera:** Campo perteneciente al nombre de la imagen que utiliza el usuario como cabecera. Tipo de datos *String*.
- **foto_cabecera_mod:** Campo que controlará si se ha modificado la imagen de perfil. Si no se ha modificado, se usará la imagen por defecto, si se ha modificado se usará la imagen subida por el usuario. Tipo de datos *Integer*.

Mascotas

- **id:** Este campo es el identificador de la mascota. Es la clave primaria de la tabla, de tipo *Integer* y se autoincrementa.
- **id_usuario:** Este campo hace referencia al id del usuario dueño de esta mascota. Tipo de datos *Integer*.
- **email_usuario:** Campo perteneciente al correo del usuario dueño de esta mascota. Tipo de datos *String*.
- **nombre:** Campo perteneciente al nombre de la mascota. Tipo de datos *String*.
- **animal:** Campo perteneciente al tipo de animal que es esta mascota. Sus valores serán 'perro' o 'gato'. Tipo de datos *String*.
- **raza:** Campo perteneciente a la raza de la mascota. Tipo de datos *String*.
- **sexo:** Campo perteneciente al sexo de la mascota. Los valores serán 'macho' o 'hembra'. Tipo de datos *String*.
- **hogar:** Campo perteneciente a la ubicación donde vive la mascota. Tipo de datos *String*.

Diseño de un portal web de una red social para animales de compañía

- **cruce:** Campo perteneciente a la opción de buscar cruce de la mascota. Los valores serán 'sí' o 'no'. Tipo de datos *String*.
- **fecha_nacimiento:** Campo perteneciente a la fecha de nacimiento de la mascota. Utilizará el formato dd-mm-aaaa. Tipo de datos *String*.
- **descripción:** Campo perteneciente a la descripción de la mascota. Tipo de datos *String* de tamaño variables.
- **foto_perfil:** Campo perteneciente al nombre de la imagen que utiliza la mascota como perfil. Tipo de datos *String*.
- **foto_perfil_mod:** Campo que controlará si se ha modificado la imagen de perfil. Si no se ha modificado, se usará la imagen por defecto, si se ha modificado se usará la imagen subida por el usuario. Tipo de datos *Integer*.
- **foto_cabecera:** Campo perteneciente al nombre de la imagen que utiliza la mascota como cabecera. Tipo de datos *String*.
- **foto_cabecera_mod:** Campo que controlará si se ha modificado la imagen de perfil. Si no se ha modificado, se usará la imagen por defecto, si se ha modificado se usará la imagen subida por el usuario. Tipo de datos *Integer*.

Adopciones

- **id:** Este campo es el identificador de la adopción. Es la clave primaria de la tabla, de tipo *Integer* y se autoincrementa.
- **id_mascota:** Este campo hace referencia al id de la mascota que ha creado esta adopción. Tipo de datos *Integer*.
- **nombre:** Campo perteneciente al nombre del animal en adopción. Tipo de datos *String*.
- **animal:** Campo perteneciente al tipo de animal que es este animal en adopción. Sus valores serán 'perro' o 'gato'. Tipo de datos *String*.
- **raza:** Campo perteneciente a la raza de la mascota. Tipo de datos *String*.
- **sexo:** Campo perteneciente al sexo del animal en adopción. Los valores serán 'macho' o 'hembra'. Tipo de datos *String*.
- **edad:** Campo perteneciente a la edad del animal en adopción. Tipo de datos *String*.
- **provincia:** Campo perteneciente a la provincia donde vive el animal en adopción. Tipo de datos *String*.
- **población:** Campo perteneciente a la población donde vive el animal en adopción. Tipo de datos *String*.
- **imagen_portada:** Campo perteneciente a la imagen destacada que aparecerá en la lista de animales en adopción. Tipo de datos *String*.

Imágenes adopción

- **id:** Este campo es el identificador de una imagen de una adopción. Es la clave primaria de la tabla, de tipo *Integer* y se autoincrementa.

- **id_adopcion:** Este campo hace referencia al id de la adopción a la que pertenece esta imagen. Tipo de datos *Integer*.
- **nombre:** Campo perteneciente al nombre de la imagen. Tipo de datos *String*.

Amigos

- **id_amistad:** Este campo es el identificador de una amistad. Es la clave primaria de la tabla, de tipo *Integer* y se autoincrementa.
- **id_mascota:** Este campo hace referencia al id de una mascota que tiene amigos. Tipo de datos *Integer*.
- **id_amigo:** Este campo hace referencia al id de una mascota que es amiga de otra mascota. Tipo de datos *Integer*.

Posts

- **id:** Este campo es el identificador de un post. Es la clave primaria de la tabla, de tipo *Integer* y se autoincrementa.
- **id_mascota:** Este campo hace referencia al id de una mascota que ha creado este post. Tipo de datos *Integer*.
- **imagen:** Campo perteneciente a la imagen asociada al post. Tipo de datos *String*.
- **contenido:** Campo perteneciente al texto del post. Tipo de datos *String*.

Peticiones

- **id_peticion:** Este campo es el identificador de una petición de amistad. Es la clave primaria de la tabla, de tipo *Integer* y se autoincrementa.
- **id_solicitante:** Este campo hace referencia al id de una mascota que ha solicitado ser amiga de otra mascota. Tipo de datos *Integer*.
- **id_solicitado:** Este campo hace referencia al id de una mascota que ha recibido una petición de amistad. Tipo de datos *Integer*.

Mensajes

- **id:** Este campo es el identificador de un mensaje. Es la clave primaria de la tabla, de tipo *Integer* y se autoincrementa.
- **id_emisor:** Este campo hace referencia al id de una mascota que ha enviado el mensaje. Tipo de datos *Integer*.
- **nombre_emisor:** Campo perteneciente al nombre de la mascota que ha enviado el mensaje. Tipo de datos *String*.
- **id_receptor:** Este campo hace referencia al id de una mascota que ha recibido el mensaje. Tipo de datos *Integer*.
- **nombre_receptor:** Campo perteneciente al nombre de la mascota que ha recibido el mensaje. Tipo de datos *String*.
- **asunto:** Campo perteneciente asunto del mensaje. Tipo de datos *String*.



- **estado:** Campo perteneciente al estado del mensaje. El valor de este campo puede ser 'leído' o 'no leído'. Tipo de datos *String*.
- **contenido:** Campo perteneciente al contenido del mensaje. Tipo de datos *String*.
- **fecha_envio:** Campo perteneciente a la fecha que se envió el mensaje. Tipo de datos *String*.

Imágenes

- **id:** Este campo es el identificador de una imagen. Es la clave primaria de la tabla, de tipo *Integer* y se autoincrementa.
- **id_mascota:** Este campo hace referencia al id de la mascota que ha subido esta imagen. Tipo de datos *Integer*.
- **id_album:** Este campo hace referencia al id del álbum al que pertenece la imagen, si es 0 es que la imagen no pertenece a ningún álbum. Tipo de datos *Integer*.
- **nombre:** Campo perteneciente al nombre de la imagen. Tipo de datos *String*.

Álbumes

- **id:** Este campo es el identificador de un álbum. Es la clave primaria de la tabla, de tipo *Integer* y se autoincrementa.
- **id_mascota:** Este campo hace referencia al id de la mascota que ha creado este álbum. Tipo de datos *Integer*.
- **nombre:** Campo perteneciente al nombre del álbum. Tipo de datos *String*.
- **imagen_destacada:** Campo perteneciente a la imagen destacada que aparecerá en la lista álbumes de la mascota. Tipo de datos *String*.

5. Desarrollo

En esta parte de la memoria vamos a hablar sobre las distintas herramientas software y tecnologías que se han empleado para llevar a cabo esta red social. También expondremos la organización de los ficheros que se van a ir creando y eliminando dinámicamente según las acciones de los usuarios y las mascotas.

5.1 Tecnologías utilizadas

Aquí hablaremos de los principales lenguajes de programación y las herramientas software que han sido utilizados en el desarrollo de esta aplicación.

5.1.1 Persistencia

Para la capa de persistencia se ha optado por MySQL. MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacionales de código abierto. Se ha elegido este sistema porque es uno de los más utilizados en aplicaciones web y porque ya estoy familiarizado en su uso gracias a distintas asignaturas del Grado.

5.1.2 Lenguajes utilizados

- **HTML:** Este ha sido el lenguaje que se ha utilizado para la realización de la estructura base de las distintas vistas.
 - **Sitio oficial:** <https://www.w3.org/html/>
- **CSS:** Es el lenguaje encargado de definir y crear la presentación de la web. Para esta aplicación hemos utilizado el framework CSS Bootstrap, el cual se explicará más adelante.
 - **Sitio oficial:** <https://www.w3.org/Style/CSS/Overview.en.html>
- **PHP:** Con este lenguaje nos hemos encargado de toda la parte del servidor y de gestionar y mostrar el contenido dinámico del sitio web.
 - **Sitio oficial:** <http://php.net/manual/es/index.php>

5.1.3 Frameworks utilizados

- **Yii 2.0:** Yii es un framework PHP basado en la arquitectura Modelo-Vista-Controlador, la cual divide los datos, la lógica y la interfaz de la aplicación a desarrollar en tres componentes distintos:
 - El modelo se encargará de los accesos a los datos de la aplicación.
 - Las vistas serán la visualización de las distintas pantallas de la aplicación.
 - El controlador será el responsable de manejar los eventos, llamar a los distintos modelos para interactuar con los datos y renderizar las vistas correspondientes en cada caso.

Sitio oficial de Yii 2.0: <http://www.yiiframework.com/doc-2.0/guide-index.html>

- **Bootstrap:** Este es un framework CSS de código abierto el cual viene ya incluido en el framework Yii 2.0. Bootstrap nos permite manejar la adaptabilidad de nuestra aplicación a distintas resoluciones de forma sencilla gracias a su rejilla. Esta rejilla escalara el tamaño y posición de nuestro contenido de forma automática dependiendo del tamaño de la pantalla.
 - **Sitio oficial:** <http://getbootstrap.com/docs/4.0/getting-started/introduction/>

5.2 Entorno de desarrollo

A continuación, explicaremos los distintos programas que se han ido utilizando a lo largo de todo el desarrollo de la aplicación, tanto de la parte de diseño con la realización de los casos de uso o los bocetos como la parte de implementación donde se ha desarrollado todo el código.

5.2.1 Sublime text

Sublime text es un editor de código con una interfaz limpia e intuitiva que soporta el uso de distintos plugins que mejoran su uso. En este proyecto he utilizado el plugin Emmet, el cual facilita y hace que sea mucho más rápido programar en html.

- **Sitio oficial:** <https://www.sublimetext.com/>

5.2.2 Pencil

Esta es una herramienta de prototipado gratuita y de código abierto que nos permite crear bocetos de forma rápida y sencilla. Todos los bocetos hechos para esta aplicación han sido diseñados con este software.

- **Sitio oficial:** <https://pencil.evolus.vn/>

5.2.3 Dia

Dia es un software que nos permite dibujar diferentes tipos de diagramas como UML o diagramas de flujo. En nuestro caso hemos diseñado los casos de uso y el diagrama entidad-relación del sitio web.

- **Sitio oficial:** <http://dia-installer.de/>

5.3 Organización de ficheros

Tanto los usuarios como las mascotas van a poder subir imágenes a la red social y para poder guardarlas de forma organizada y que se vayan creando y eliminando las carpetas necesarias se ha seguido la siguiente organización:

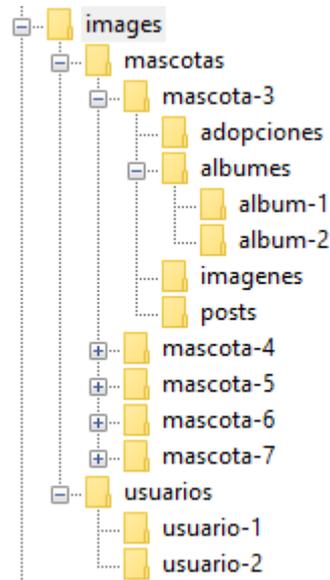


Figura 16 - Organización de ficheros de la web

- Cuando se crea un usuario se crean las carpetas usuario-x, donde x es el id del nuevo usuario. En esta carpeta se guardarán las imágenes de perfil y cabecera del usuario.
- Cuando se crea una mascota se crean las carpetas: mascota-x, x es el id de la mascota, adopciones, álbumes, imágenes y posts. Luego, al crear un álbum se creará una carpeta álbum-x, x es el id del álbum, donde se irán guardando las imágenes de ese álbum.
- Al eliminar una mascota, además de eliminar sus datos de la base de datos, se eliminarán todas las carpetas de dicha mascota.

6. Pruebas

Una vez finalizada la red social nos queda hacer las distintas comprobaciones para verificar que cumple con lo establecido en la especificación de requisitos.

Vamos a realizar dos comprobaciones. Por una parte, nos aseguraremos de que se visualice correctamente en distintas resoluciones de pantalla y por otra parte verificaremos que se cumplen las funciones definidas en la especificación de requisitos.

6.1 Adaptabilidad a distintas resoluciones

Para hacer las pruebas de adaptabilidad vamos a basarnos en las medidas que utiliza Bootstrap en su rejilla: Dispositivos grandes con un ancho ≥ 1200 px, dispositivos pequeños con un ancho de 992px y dispositivos muy pequeños con un ancho < 768 px.

Dispositivos grandes



Figura 17 – Resolución grande ≥ 1200 px

Dispositivos pequeños

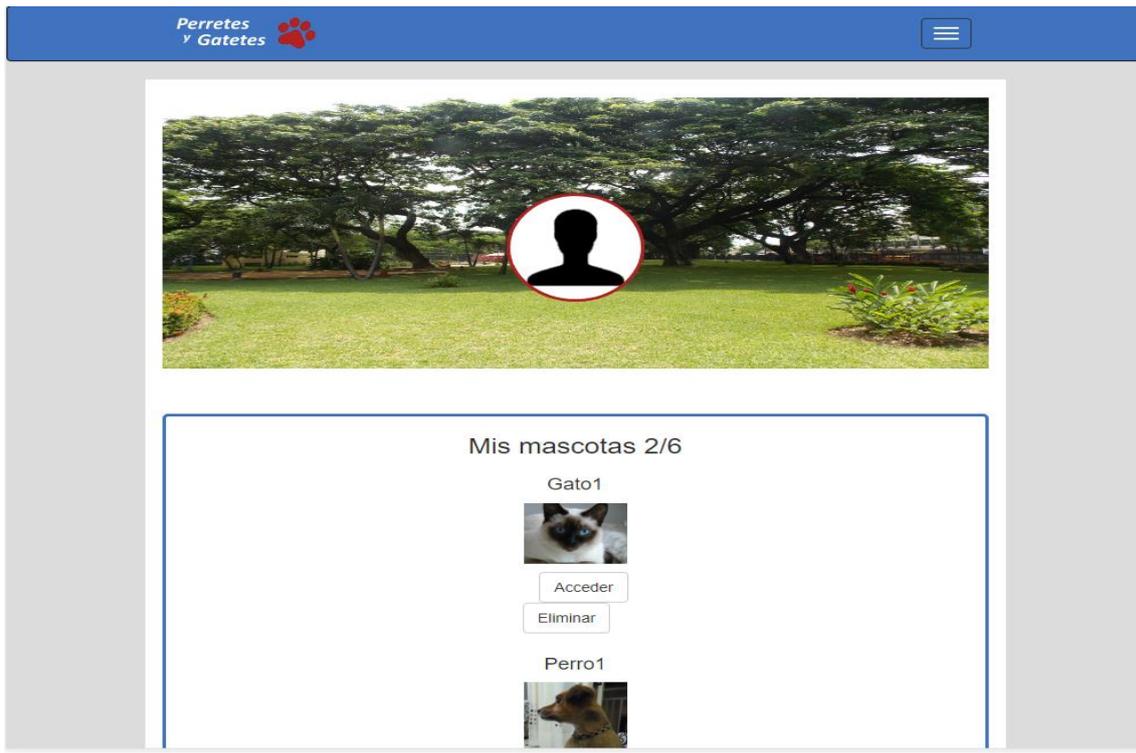


Figura 18 - Resolución pequeña 992px

Dispositivos muy pequeños



Figura 19 - Resolución muy pequeña <768px

6.2 Visualización en navegadores

Google Chrome

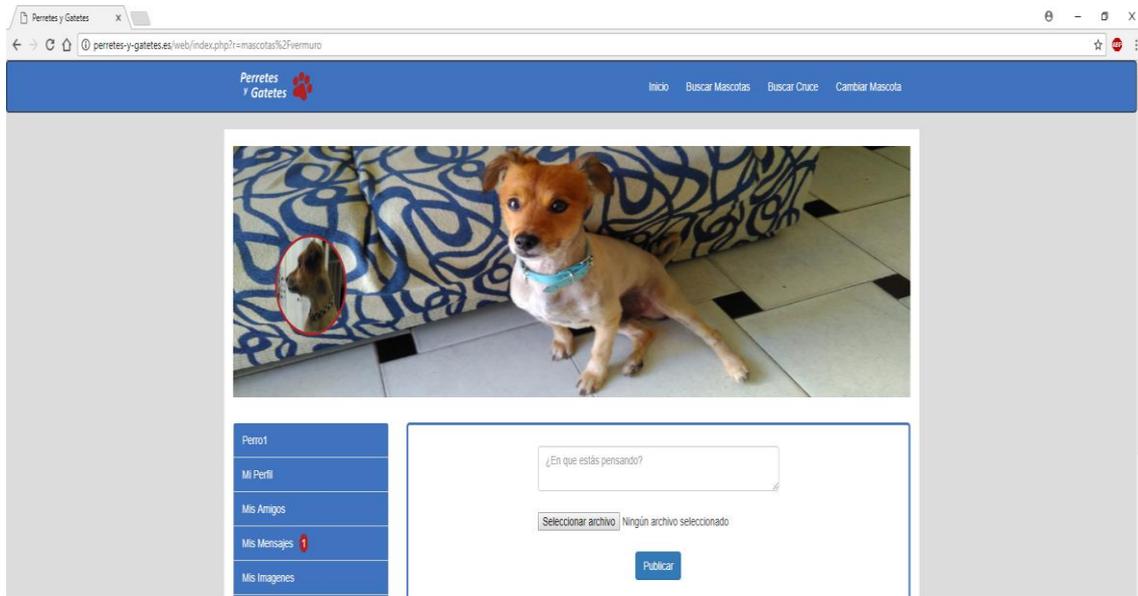


Figura 20 - Visualización en Google Chrome

Microsoft Edge

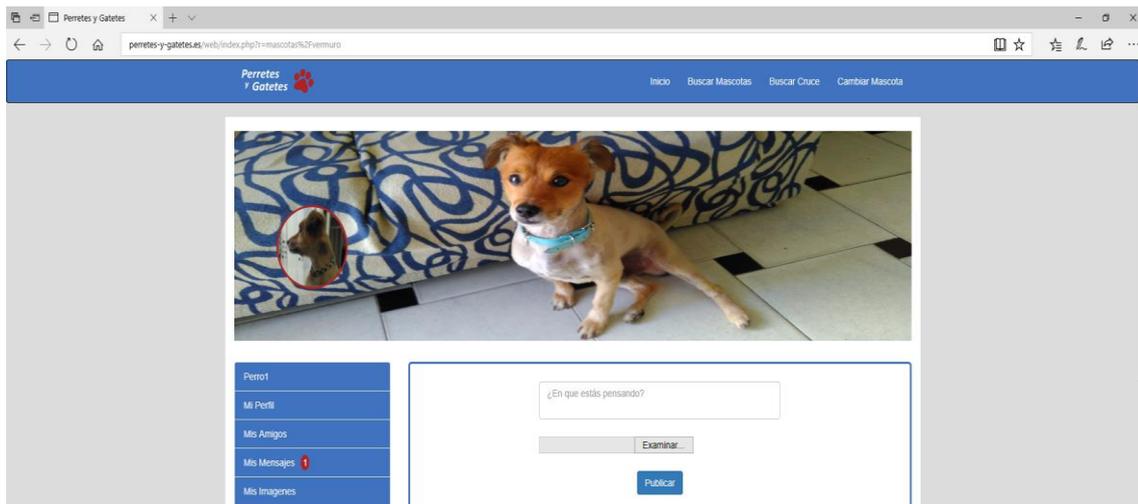


Figura 21 - Visualización en Microsoft Edge

Mozilla Firefox

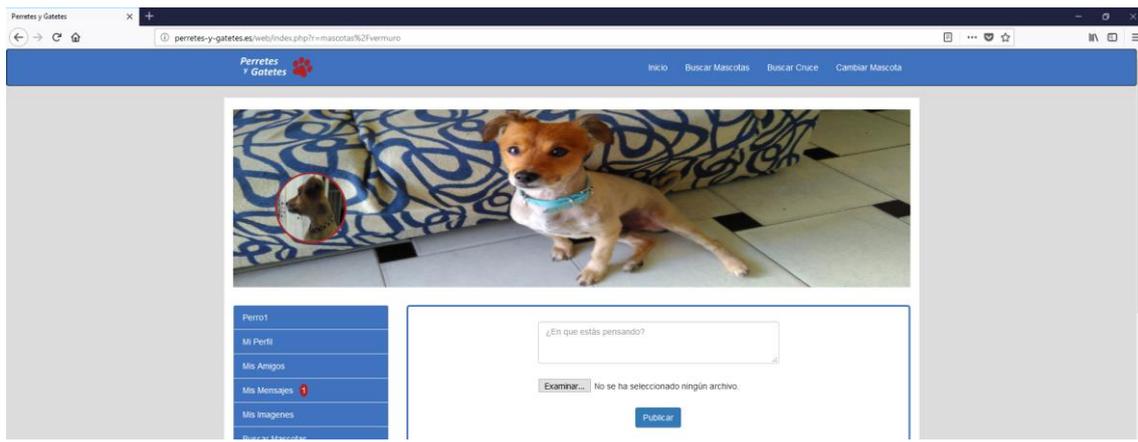


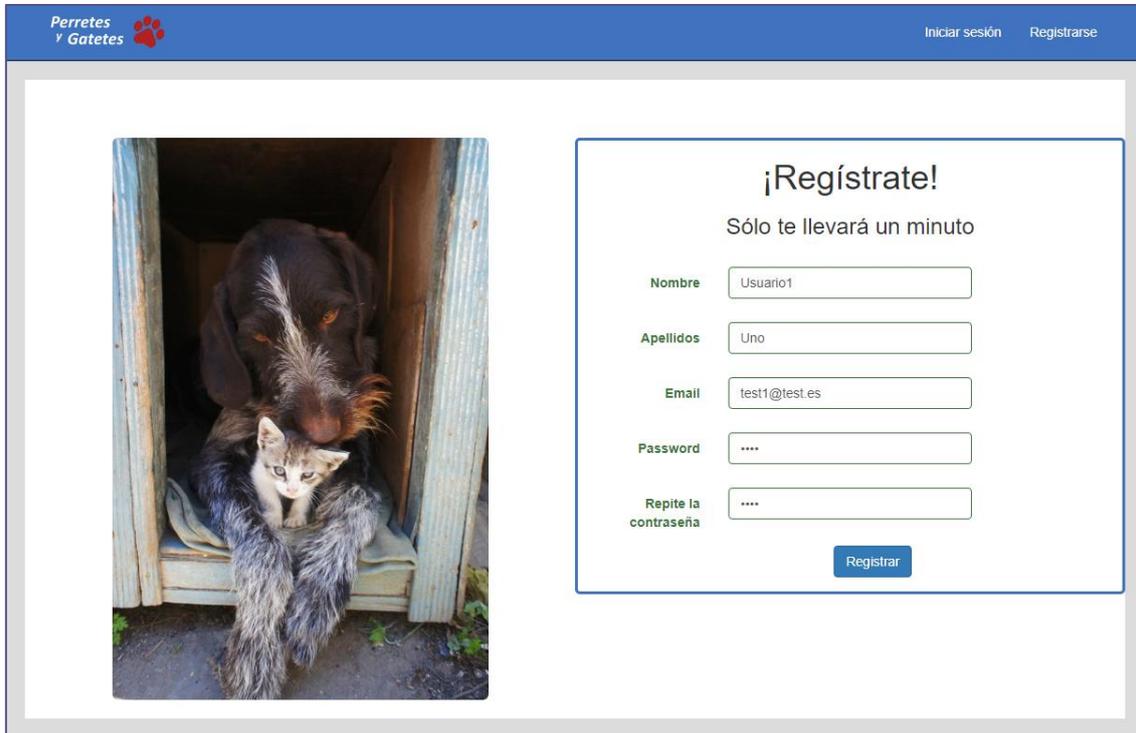
Figura 22 - Visualización en Mozilla Firefox

En la mayoría de las vistas no hay ninguna diferencia dependiendo del navegador que se esté utilizando. El único cambio que se ha observado es el mostrado en estas imágenes donde podemos ver que cambia el campo para subir un archivo, tanto su visualización como su texto explicativo.

6.3 Pruebas de uso

Como hemos dicho al inicio de esta sección, vamos a asegurarnos que se cumplen las funciones definidas anteriormente.

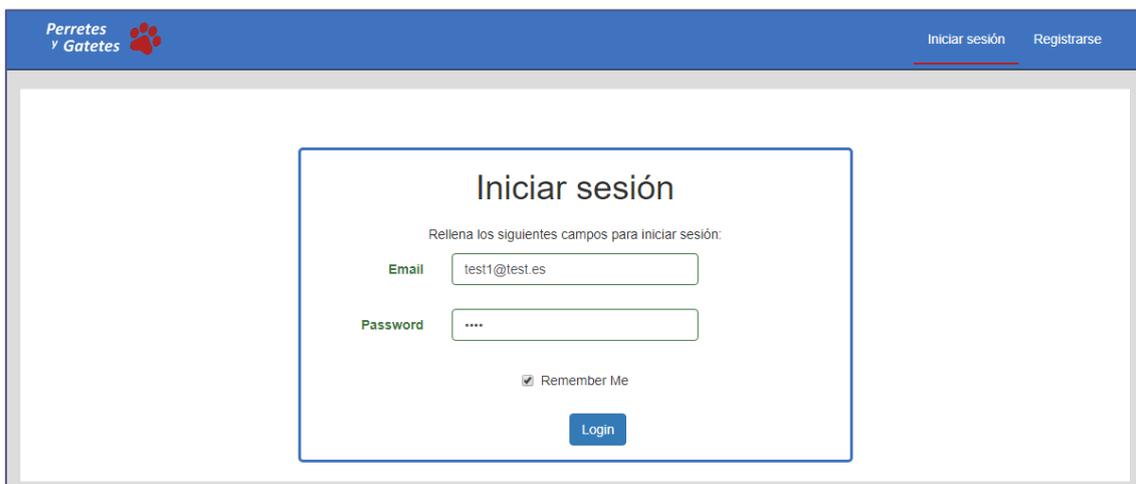
Por no hacer demasiado extensa esta memoria vamos a mostrar solo las funciones más importantes:



The screenshot shows the registration page for 'Perretes y Gatetes'. The header includes the logo and navigation links for 'Iniciar sesión' and 'Registrarse'. The main content area is split into two sections. On the left is a photograph of a dog and a kitten sitting together in a doorway. On the right is a registration form titled '¡Regístrate!' with the subtext 'Sólo te llevará un minuto'. The form contains five input fields: 'Nombre' (filled with 'Usuario1'), 'Apellidos' (filled with 'Uno'), 'Email' (filled with 'test1@test.es'), 'Password' (filled with '****'), and 'Repite la contraseña' (filled with '****'). A 'Registrar' button is located at the bottom of the form.

Figura 23 - F01 Registrarse

Requisito funcional F01: Acceder al portal web con un navegador. Rellenar los datos del formulario. Hacer clic en el botón registrar.



The screenshot shows the login page for 'Perretes y Gatetes'. The header is identical to the registration page. The main content area features a login form titled 'Iniciar sesión' with the instruction 'Rellena los siguientes campos para iniciar sesión:'. The form has two input fields: 'Email' (filled with 'test1@test.es') and 'Password' (filled with '****'). Below the password field is a 'Remember Me' checkbox which is checked. A 'Login' button is positioned at the bottom of the form.

Figura 24 - F02 Iniciar sesión

Requisito funcional F02: Acceder al portal web con un navegador. Hacer clic a la opción de la barra de navegación ‘Iniciar sesión’. Rellenar los campos del formulario y pulsar el botón ‘Login’.

Mi Perfil

Mis Mascotas

Añadir Mascota

Buscar en adopción

Salir

Nombre

Apellidos

Email

Fecha de nacimiento (dd-mm-aaaa)

Password Nueva

Descripcion

Foto Perfil Ningún archi...seleccionado

Foto Cabecera Ningún archi...seleccionado

Introduce tu contraseña actual para guardar los cambios

Password Actual

Figura 25 - Fo4 Editar perfil de usuario

Requisito funcional F04: Una vez iniciada sesión pulsar en ‘Mi perfil’. Aquí podremos cambiar los datos que deseemos de nuestro perfil. Luego introducimos nuestra contraseña actual y pulsamos en ‘Actualizar’.

Formulario para añadir una mascota. Campos: Nombre (Perro1), Animal (perro/gato), Raza (Mestizo), Sexo (macho/hembra), Fecha de nacimiento (04-11-2008), ¿Donde vives? (Valencia). Botón: Añadir mascota.

Figura 26 - F06 Añadir mascota

Requisito funcional F06: Una vez iniciada sesión pulsar en la opción ‘Añadir mascota’. Rellenar los campos de la mascota que queremos introducir. Pulsar en el botón ‘Añadir mascota’

Visualización de mascotas. Título: Mis mascotas 2/6. Se muestran tarjetas para Gato1 y Perro1 con botones de Acceso y Eliminación.

Figura 27 - F05 Ver mascotas

Requisito funcional F05: Una vez iniciada sesión pulsar en la opción ‘Ver mascotas’.

Formulario para buscar un animal en adopción. Campos: Animal (perro/gato), Raza, Sexo (macho/hembra), Provincia. Botón: Buscar adopción.

Figura 28 - F09 Buscar animal en adopción

Requisito funcional F09: Una vez iniciada sesión pulsar en la opción ‘Buscar en adopción’. Rellenar el formulario para buscar el animal que queramos. Clicar en el botón ‘Buscar adopción’.



Figura 29 - F09 Resultado búsqueda en adopción

Requisito funcional F09: Después de completar el formulario de buscar animal en adopción nos aparecerá la vista que se presenta en la figura 29.

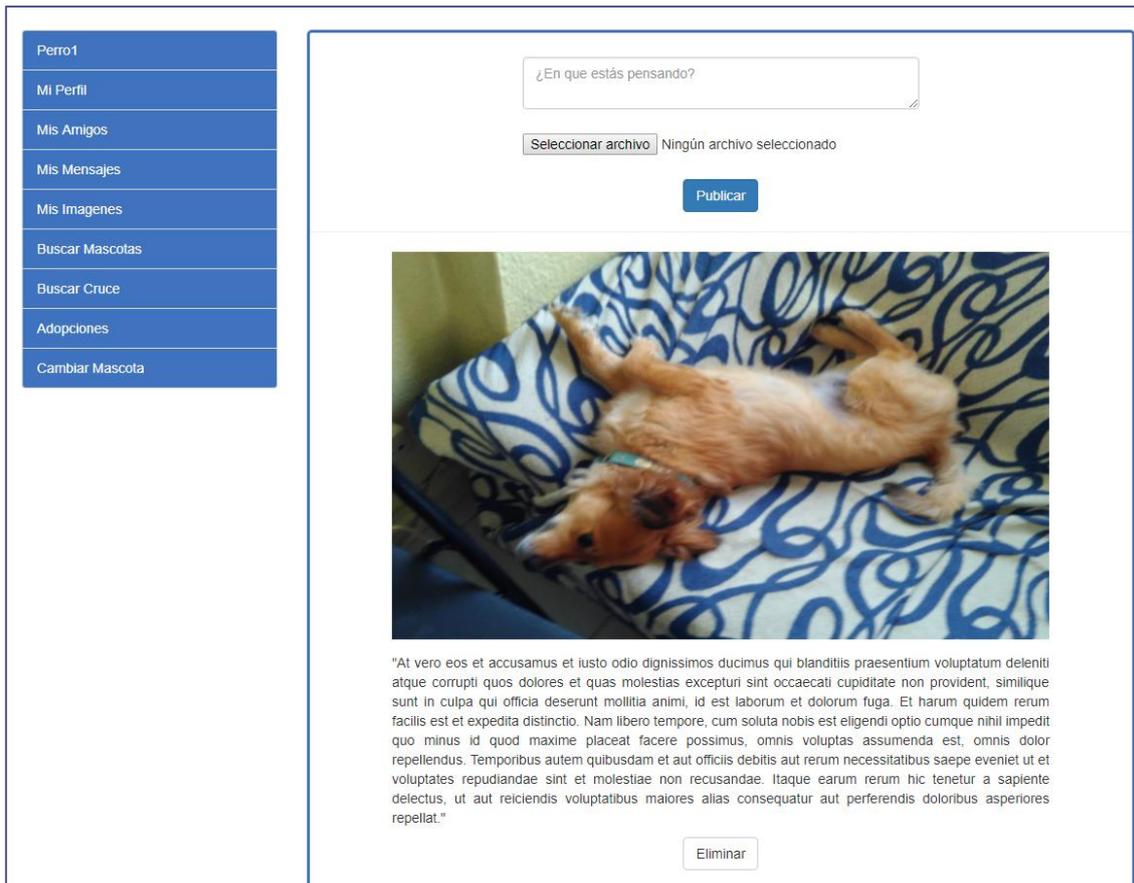


Figura 30 - F11 Ver muro propio

Requisito funcional F11: Acceder a una mascota del usuario. Esta será la vista de la página de inicio de la mascota. También se podrá acceder pulsando en la opción 'Ver muro'.

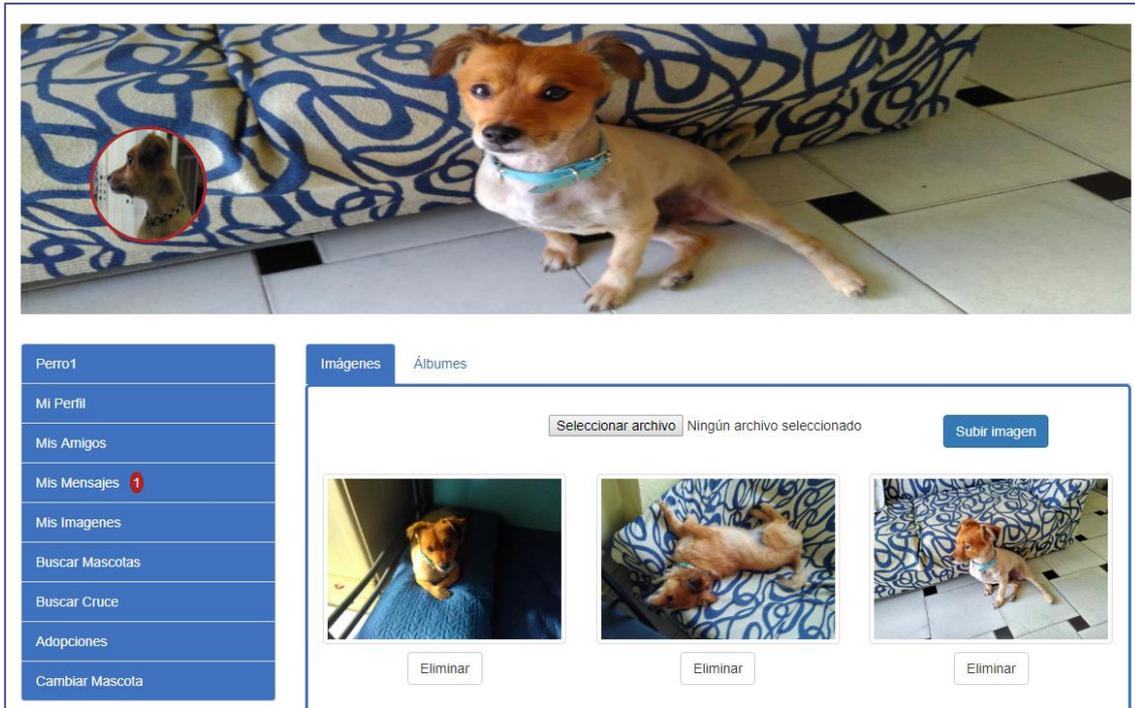


Figura 31 - F31 Ver imágenes

Requisito funcional F31: Acceder a una mascota del usuario. Pulsar en la opción ‘Ver imágenes’.

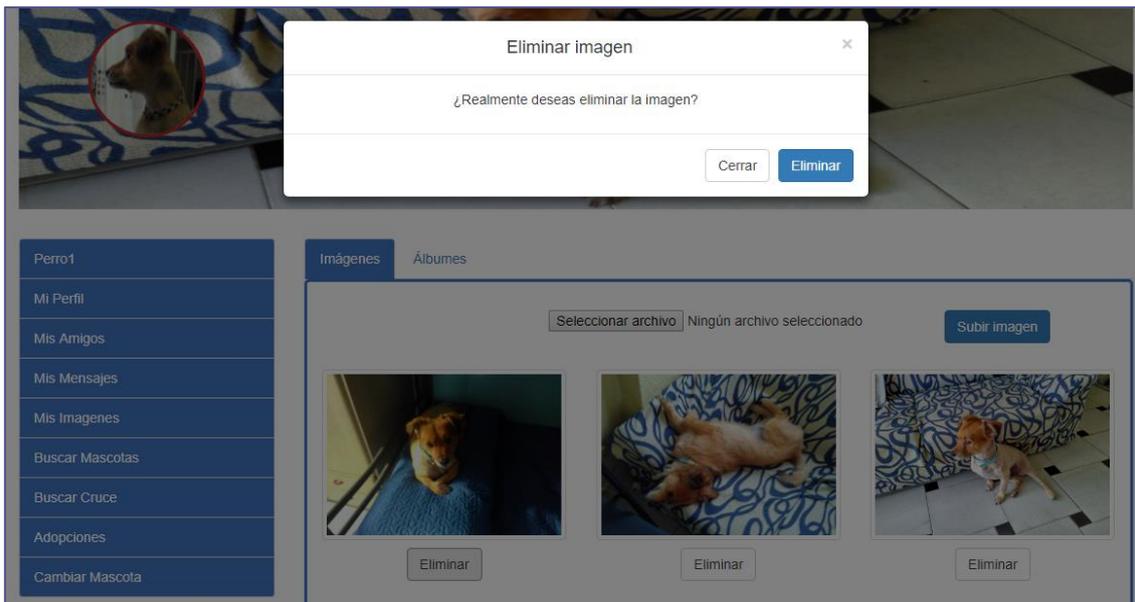


Figura 32 - F32 Eliminar imagen

Requisito funcional F32: Pulsar el botón eliminar de una de nuestras imágenes. Nos aparecerá el modal que se muestra en la figura 32. Pulsar en ‘Eliminar’.

Diseño de un portal web de una red social para animales de compañía

The screenshot shows a web interface for adding an animal for adoption. On the left is a navigation menu with items: Perro2, Mi Perfil, Mis Amigos, Mis Mensajes, Mis Imágenes, Buscar Mascotas, Buscar Cruce, Adopciones, and Cambiar Mascota. The main content area has two tabs: 'En adopción' and 'Poner en adopción'. The 'Poner en adopción' tab is active and contains a form with the following fields: 'Nombre' (text input with 'Adopcion1'), 'Animal' (radio buttons for 'perro' and 'gato', with 'perro' selected), 'Raza' (text input with 'Mestizo'), 'Sexo' (radio buttons for 'macho' and 'hembra', with 'macho' selected), 'Edad' (text input with '2 años'), 'Provincia' (text input with 'Valencia'), 'Poblacion' (text input with 'Sueca'), and 'Imágenes' (file upload button 'Elegir archivos' with '3 archivos' next to it). A blue button 'Añadir en adopción' is at the bottom right of the form.

Figura 33 - F28 Poner animal en adopción

Requisito funcional F28: Acceder a una mascota del usuario. Hacer clic en la opción 'Adopción'. Pulsar en la pestaña 'Poner en adopción'. Rellenar los datos del animal que se quiera poner en adopción. Hacer clic en el botón 'Añadir adopción'.

The screenshot shows the 'Mis Mensajes' section of the user interface. The navigation menu on the left is the same as in Figure 33, but 'Mis Mensajes' has a red notification badge with the number '1'. The main content area has three tabs: 'Entrada', 'Enviados', and 'Enviar mensaje'. The 'Entrada' tab is active and displays a list of messages. The list has a table structure with columns 'De', 'Asunto', and 'Fecha', and two buttons 'Leer' and 'Eliminar' for each message.

De	Asunto	Fecha	Leer	Eliminar
Perro2	Mensaje 1	5-11-2017	Leer	Eliminar
Perro2	Mensaje 2	5-11-2017	Leer	Eliminar

Figura 34 - F20 Ver mensajes

Requisito funcional F20: Acceder a una mascota del usuario. Pulsar en la opción 'Mis mensajes'.

Figura 35 - F23 Enviar mensaje a un amigo

Requisito funcional F23: Acceder a una mascota del usuario. Pulsar en la opción ‘Mis mensajes’. Cambiar a la pestaña ‘Enviar mensaje’. Rellenamos el formulario y hacemos clic en ‘Enviar mensaje’.

Figura 36 - F24 Buscar mascotas

Requisito funcional F24: Acceder a una mascota del usuario. Pulsar en la opción ‘Buscar mascotas’. Rellenamos el formulario con el tipo de mascota que queremos encontrar. Hacemos clic en el botón ‘Buscar mascotas’.



Figura 37 - F18 Aceptar petición de amistad

Requisito funcional F18: Acceder a una mascota del usuario. Pulsamos la opción ‘Mis amigos’. Cambiamos a la pestaña ‘Peticones’. Hacemos clic en el botón de ‘Aceptar’ en la petición que queramos aceptar.

7. Conclusiones

En esta última sección de la memoria, sin contar la bibliografía, vamos a exponer las conclusiones obtenidas de la realización de esta red social.

Durante el grado y en mi experiencia como informático en el mundo laboral he realizado distintos trabajos relacionados con el desarrollo web, pero ninguno tan grande como este. Esta red social para animales de compañía ha sido el primer gran proyecto que realicé desde cero, pasando por todas sus fases hasta obtener el producto final.

A nivel técnico, con la realización de esta red social he aprendido a utilizar el framework Yii 2.0 y por lo tanto a saber cómo funciona la arquitectura Modelo-Vista-Controlador. Este, tal y como he indicado en el punto 1.1, era uno de los motivos por los que elegí este proyecto ya que estos conocimientos adquiridos me pueden resultar muy útiles a la hora de encontrar nuevos trabajos donde se demande estar familiarizado con algunos frameworks PHP que utilizan esta misma arquitectura como pueden ser CodeIgniter o Symfony. Este proyecto también me ha servido para afianzar mis conocimientos en los lenguajes HTML, CSS y PHP.

A nivel personal, el hacer este trabajo de fin de grado ha sido un reto para mí. Principalmente he tenido dos dificultades, por una parte, el aprender a utilizar con fluidez el framework Yii 2.0, que a pesar de que su curva de aprendizaje es menor que otros frameworks, como por ejemplo Symfony, me llevó bastante tiempo. Y, por otra parte, el combinar la realización de este TFG con el trabajo, el cual me llevó a tener que retrasar la realización del proyecto.

Para acabar, decir que estoy muy satisfecho con la realización de esta red social, tanto del producto final como de la experiencia adquirida durante su desarrollo e implementación.

8. Bibliografía

- Aprendizdealquimia. Función eliminar carpetas recursivamente con php.*
<<http://aprendizdealquimia.es/blog/?p=231>> [Consulta: 8 de septiembre de 2017]
- Bootstrap.* <<https://getbootstrap.com/docs/4.0/getting-started/introduction/>>
[Consulta: 17 de octubre]
- MARCHÁN GUTIÉRREZ, J. (2015). *Desarrollo de una red social para perros.* Trabajo Final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València,
<<https://riunet.upv.es/handle/10251/55955>> [Consulta: 3 de julio de 2017]
- Página web del Proyecto Lightbox.*
<<http://lokeshdhakar.com/projects/lightbox2/>> [Consulta: 1 de agosto de 2017]
- Portal de documentación de PHP.* <<http://php.net/manual/es/index.php>>
[Consulta: 14 de junio de 2017]
- PORTWOOD II, CHARLES R. (2016) *Mastering Yii.* Birmingham: Packt Publishing.
- Regular-Expressions.info.* <<https://www.regular-expressions.info/>> [Consulta: 7 de agosto de 2017]
- The definitive guide to Yii 2.0.* <<http://www.yiiframework.com/doc-2.0/guide-index.html>> [Consulta: 5 de junio de 2017]
- Wikibooks. Función para calcular la edad.*
<https://es.wikibooks.org/wiki/Programaci%C3%B3n_en_PHP/Ejemplos/Calcular_edad> [Consulta: 15 de septiembre]