

Especificacion de requisitos de software



Proyecto: ASPRA Móvil

Autores del proyecto:

Juan Diego Gonzalez Antoniazzi
Federico Fabián Bellon
Alejando Moreno Cabrero
Melanie N. Reyes M.
Fabiana Jazmin Amato
Axel Ezequiel Montivero
Nicolas Alberto Mattos

Instituto superior Politécnico de Córdoba

2023

Ficha del documento

| Fecha | Revisión | Autor | Verificado dep. Calidad. | Descripción de cambio realizado |
|-------|----------|--|--------------------------|--|
| 2023 | 31-08 | Todo el equipo | Verificado | Creación del documento IEEE830 en base al proyecto actual, agregando los datos de los integrantes, Requerimientos Funcionales (RF) y No Funcionales (RNF), Historias de Usuario (US#), Tareas (TK#), Requerimiento y duración del Sprint 0 |
| 2023 | 09-09 | Todo el equipo | Verificado | Creación de casos de prueba correspondientes al Sprint 1. Actualización de ficha del documento IEEE830. Creación del Sprint Backlog correspondiente al Sprint 1. Modificación de las descripciones de las Historias de Usuario (US#) para un mejor entendimiento de las mismas. Agregado de Tareas (TK#) correspondientes a Sprint 1 en documento IEEE830 y repositorio. |
| 2023 | 27-09 | Juan Diego Gonzalez Antoniazzi | Verificado | Actualización documento IEEE830. Agregado del redireccionamiento de las Tareas e Historias de Usuario (US#), a las Issues del repositorio del proyecto. Agregado apartado Activitys. |
| 2023 | 01-10 | Federico Bellon Juan Diego Gonzalez Antoniazzi | Verificado | Actualización documento IEEE830. Agregado de Anexo II - Capturas de las Activitys Sprint 1. Últimas modificaciones para el cierre de Sprint 1. (Activities, Capturas de pantalla de la aplicación y Video Demo del Sprint 1). Actualización del documento IEEE830 en base al Sprint 2. Agregado de la tabla de detalle del Sprint 2 con requerimientos de |

| | | | | |
|------|-------|--|------------|---|
| | | | | incremento del producto. |
| 2023 | 07-10 | Juan Diego Gonzalez Antoniazzi | Verificado | Actualización del documento IEEE830 en base al Sprint 2. Actualización del índice del documento IEEE830. Agregado Tareas (TK#) del Sprint 2. |
| 2023 | 08-10 | Juan Diego Gonzalez Antoniazzi Federico Bellon | Verificado | Actualización del documento IEEE830 en base al Sprint 2. Agregado de capturas de pantalla de la aplicación y video demo. Edición de redacción en las Historias de Usuario (US#) para mejor entendimiento. Reorganización del índice de contenido. Mejora en descripción de Tareas (TK#) para un correcto entendimiento. |
| 2023 | 13-10 | Melanie Reyes | Verificado | Agrego otra columna "Descripción del cambio realizado" en la ficha del documento |
| 2023 | 14-10 | Melanie Reyes | Verificado | Actualizo la carátula del documento IEEE830 y agrego integrantes del proyecto |
| 2023 | 14-10 | Melanie Reyes | Verificado | Agrego: numero de pagina, cambio color de letra a negro de algunas secciones. Se establece como letra para todo el documento Times New Roman tamaño 12 de acuerdo con las normas APA. |
| 2023 | 18-10 | Federico Bellon | Verificado | Se actualizó el documento IEEE830 al completar las secciones de Descripción de cambios realizados correspondientes al Sprint 0 y 1 de la tabla de la Ficha de documento, además de la fecha de cierre del Sprint 2 |

Contenido

| | |
|---|----------|
| FICHA DEL DOCUMENTO | 2 |
| CONTENIDO | 3 |
| 1 INTRODUCCIÓN | 5 |
| 1.1 Propósito | 5 |
| 1.2 Alcance | 5 |
| 1.3 Personal involucrado | 5 |
| 1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas | 6 |
| 1.5 Referencias | 7 |
| 1.6 Resumen | 7 |
| 2 DESCRIPCIÓN GENERAL | 7 |
| 2.1 Perspectiva del producto | 8 |
| 2.2 Características de los usuarios | 8 |
| 2.3 Restricciones | 8 |
| 3 REQUISITOS ESPECÍFICOS | 9 |
| 3.1 Requerimientos Funcionales y No Funcionales | 9 |
| 3.1.1 Requerimientos Funcionales (RF) | 9 |
| 3.1.2 Requerimientos No Funcionales (RNF) | 9 |
| 3.2 Product Backlog | 10 |
| 3.2.1 Tasks (Tareas) | 10 |
| 3.2.2 User Stories (Historias de Usuario) | 12 |
| 3.3 Sprints | 13 |
| 3.3.1 Sprint 0 | 13 |

| | | |
|----------------|---|-----------|
| 3.3.2 | Sprint 1 | 13 |
| 3.3.3 | Sprint 2 | 14 |
| 3.4 | Anexo II: Capturas de las Activitats | 16 |
| 3.4.1 | Pantallas | 16 |
| 3.4.1.1 | Sprint 0 | 16 |
| 3.4.1.2 | Inicio de Sesión | 17 |
| 3.4.1.3 | Registrarse | 18 |
| 3.4.1.4 | Reportar | 19 |
| 3.4.1.5 | Reporte Exitoso | 20 |
| 3.4.1.6 | Contacto | 21 |
| 3.4.2 | Código | 22 |
| 3.4.2.1 | Pantalla Principal | 22 |
| 3.4.2.2 | Inicio de Sesión | 23 |
| 3.4.2.3 | Registrarse | 24 |
| 3.4.2.4 | Reportar | 25 |
| 3.4.2.5 | Reporte Exitoso | 27 |
| 3.4.2.6 | Contacto | 28 |
| 3.4.3 | Diseño (Layout) | 29 |
| 3.4.3.1 | Pantalla Principal | 29 |
| 3.4.3.2 | Inicio de Sesión | 30 |
| 3.4.3.3 | Registrarse | 31 |
| 3.4.3.4 | Reportar | 32 |
| 3.4.3.5 | Reporte Exitoso | 33 |
| 3.4.3.6 | Contacto | 34 |
| 3.5 | Video Demo (Sprint 1) | 35 |

1 Introducción

Este documento es una Especificación de Requisitos Software (ERS) para el Sistema de información para la gestión de procesos y control basándose en las directrices dadas por el estándar IEEE para IRS ANSI/IEEE 830, 1998. Desarrollando formalmente el documento necesario para fomentar el aprendizaje, desarrollo y organización del grupo para poder crear la aplicación (“ASPRA Móvil”) en Android la cual sea innovadora y funcional enriqueciendo nuestra experiencia como desarrolladores.

La necesidad por la cual llevamos a cabo este proyecto, fue que muchos animales son abandonados o maltratados, y frente a esta problemática, el hecho de poder reportarlos en la app es de gran utilidad para poder ayudarlos; ya que el objetivo principal de este proyecto es ayudar y proteger a los animales con el objetivo de que puedan ser adoptados.

1.1 Propósito

El presente documento tiene como propósito dar a conocer el funcionamiento general o, más específicamente, definir las especificaciones funcionales, para el desarrollo de un sistema de información móvil destinado al proyecto ASPRA Móvil que está dirigido tanto a los administradores del negocio (y sus respectivos empleados), como a los clientes del mismo.

1.2 Alcance

Esta especificación de requisitos está dirigida al usuario del sistema, que posea conocimientos y el acceso a navegar en Internet, que cumpla con los requisitos de seguridad y esté de acuerdo con los términos y condiciones del Sistema.

1.3 Personal involucrado

| | |
|--------------------------------|---|
| Nombre | Juan Diego Gonzalez Antoniazzi |
| Rol | Scrum Master - Tester |
| Categoría Profesional | Junior |
| Responsabilidad | Probar funcionalidades y ejecutar pruebas |
| Información de contacto | Mail: juandi19972008@gmail.com |

| | |
|--------------------------------|---|
| Nombre | Federico Fabián Bellon |
| Rol | Desarrollador |
| Categoría Profesional | Junior |
| Responsabilidad | Desarrollar colaborativamente el producto |
| Información de contacto | Mail: federicobellon@gmail.com |

| | |
|--------------------------------|---|
| Nombre | Alejandro Moreno Cabrero |
| Rol | Desarrollador |
| Categoría Profesional | Junior/Trainee |
| Responsabilidad | Desarrollar colaborativamente el producto |
| Información de contacto | Mail: Morenocabreroalejandro@gmail.com |

| | |
|--------------------------------|--|
| Nombre | Melanie N. Reyes M. |
| Rol | Desarrolladora |
| Categoría Profesional | Junior |
| Responsabilidad | Desarrollar colaborativamente el producto |
| Información de contacto | Mail: melanie.reyes.tecnicos2017@gmail.com |

| | |
|--------------------------------|---|
| Nombre | Fabiana Jazmin Amato |
| Rol | Desarrollador |
| Categoría Profesional | Junior |
| Responsabilidad | Desarrollar colaborativamente el producto |
| Información de contacto | Mail: proyectos.amato@gmail.com |

| | |
|--------------------------------|---|
| Nombre | Axel Ezequiel Montivero |
| Rol | Desarrollador |
| Categoría Profesional | Trainee |
| Responsabilidad | Desarrollar colaborativamente el producto |
| Información de contacto | Mail: ezmant14@gmail.com |

| | |
|--------------------------------|---|
| Nombre | Nicolas Alberto Mattos |
| Rol | Desarrollador |
| Categoría Profesional | Junior |
| Responsabilidad | Desarrollar colaborativamente el producto |
| Información de contacto | Mail: nicomattos2014@gmail.com |

1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

| Nombre | Descripción |
|----------------|---|
| Usuario | Persona que usará el sistema |
| SIS-I | Sistema de Información Web para la Gestión de Procesos Administrativos y Académicos |
| ERS | Especificación de Requisitos Software |
| RF | Requerimiento Funcional |
| RNF | Requerimiento No Funcional |

| | |
|-----------------------|---|
| FTP | Protocolo de Transferencia de Archivos |
| Moodle | Aula Virtual |
| ISPC | Instituto Superior Politécnico Córdoba |
| TSDWAD | Tecnicatura Superior en Desarrollo Web y Aplicaciones Digitales |
| BE | Back-End |
| FE | Front-End |
| BBDD | Bases de Datos |
| GitHub | Donde se aloja proyecto de Git para su trabajo de manera remota |
| Git | Programa de control de versiones, utilizado para trabajo en grupo de manera eficiente |
| Header | Parte superior de la estructura de una página web |
| Login | Lugar del sitio web donde el usuario usa sus credenciales para iniciar sesión |
| US | Historia de Usuario |
| TK | Tarea |
| DB | Base de Datos |
| DER | Modelo Entidad-Relación |
| MVC | Modelo-Vista-Controlador |
| CRUD | Crear-Leer-Actualizar-Borrar |
| DAO | Organización Autónoma Descentralizada |
| Java | Lenguaje de programación |
| Android Studio | Entorno de desarrollo integrado de apps para Android |
| Django | Framework de desarrollo de código (escrito en Python) que respeta el patrón de diseño conocido como MVC |

1.5 Referencias

| Título del Documento | Referencia |
|--------------------------|------------|
| Standard IEEE 830 - 1998 | IEEE |

1.6 Resumen

En este documento informativo sobre el proyecto se detalla de qué se trata el mismo, como se va llevar a cabo, qué lenguajes se van a utilizar, qué rol y quienes son sus integrantes.

En la introducción se abordan puntos que hacen a la comprensión

general del proyecto, su propósito, su objetivo, su área de acción, y conceptos necesarios para la lectura.

A continuación se describen las características y componentes del sitio, así como los roles de desarrolladores y participantes.

Y finalmente, en la sección de requisitos se presenta de forma organizada la serie de pasos técnicos y metodológicos necesarios para cumplir con el objetivo.

Este documento cuenta con 3 (tres) secciones:

- La primera sección describe al producto, su alcance y su funcionalidad.
- La segunda sección se centra en el producto, describiendo su propósito, características de los diferentes usuarios involucrados, lenguajes de codificación utilizados y restricciones del sistema.
- La tercera parte define los requerimientos para el desarrollo del producto y las instancias en las que éstos se irán completando

2 Descripción general

2.1 Perspectiva del producto

La aplicación “ASPRA Móvil” será un producto diseñado para trabajar en el entorno

móvil de Android lo que permitirá su utilización de forma rápida y eficaz, además de ofrecer seguridad y confiabilidad a la hora de realizar adopciones, seguimientos, donaciones y contactar veterinarios. Para este proyecto, nos enfocaremos principalmente en el sistema de adopción.

2.2 Características de los usuarios

| | |
|------------------------|--|
| Tipo de usuario | Entidad protectora de animales |
| Formación | Cuidado y atención de animales en situación de vulnerabilidad |
| Actividades | Brindar información, fotos y/o videos sobre los animales rescatados. Realizar seguimiento de reportes de animales extraviados. |

| | |
|------------------------|--|
| Tipo de usuario | Visitante |
| Formación | Manejo de entorno móvil en Android |
| Actividades | Ver animales rescatados por la organización. Contactar veterinarios. |

| | |
|------------------------|---|
| Tipo de usuario | Visitante registrado |
| Formación | Manejo de entorno móvil en Android |
| Actividades | Realizar seguimiento de los animales rescatados para adoptar y/o realizar una donación a la entidad. Reportar animales perdidos, abandonados o maltratados. Contactar veterinarios. |

2.3 Restricciones

- Interfaz para ser usada con internet (puede ser desde el celular y/o computadora).
- Interfaces de usuario intuitivas.
- Funcional en las versiones de Android más comunes.
- Lenguajes y tecnologías en uso: Java, Django, Base de Datos, Git y GitHub.
- La comunicación entre cliente y servidor deberá establecerse a través de protocolos HTTP.
- El uso de la aplicación requiere de conexión a internet
- Consideraciones de seguridad.
- Políticas de la empresa
- Protocolos de comunicación con soporte técnico.
- Los servidores deberán atender consultas concurrentemente.
- Disponibilidad de dispositivo móvil para el acceso a la aplicación.

3 Requisitos específicos

3.1 Requerimientos Funcionales y No Funcionales

3.1.1 Requerimientos Funcionales (RF)

| Identificación Requerimiento | Nombre del Requerimiento | Características | Descripción | Prioridad |
|------------------------------|----------------------------------|--|---|--------------|
| <i>RF#01</i> | <i>Registrar Usuario</i> | <i>Permite a los usuarios registrarse en la aplicación</i> | <i>Los usuarios deben poder crear una cuenta proporcionando su información personal</i> | <i>Alta</i> |
| <i>RF#02</i> | <i>Iniciar Sesión de Usuario</i> | <i>Los usuarios deben poder iniciar sesión con sus cuentas registradas</i> | <i>Los usuarios deben poder acceder a sus perfiles y realizar acciones personalizadas después de iniciar sesión</i> | <i>Alta</i> |
| <i>RF#03</i> | <i>Cerrar Sesión de Usuario</i> | <i>Los usuarios deben poder cerrar</i> | <i>Los usuarios deben poder proteger su privacidad y</i> | <i>Media</i> |

| | | <i>sesión en la aplicación</i> | <i>seguridad al cerrar sesión en la aplicación</i> | |
|--------------|--|---|--|--------------|
| <i>RF#04</i> | <i>Reportar animales abandonados o maltratados</i> | <i>El usuario puede reportar animales abandonados o maltratados a través de la aplicación</i> | <i>Los usuarios se les debe permitir contribuir al rescate de animales informando sobre mascotas abandonadas o maltratadas y proporcionando detalles como ubicación, descripción y fotografías</i> | <i>Alta</i> |
| <i>RF#05</i> | <i>Instalación en Dispositivos Android</i> | <i>La aplicación debe estar disponible para instalación en dispositivos Android</i> | <i>La aplicación debe ser accesible para usuarios de dispositivos Android a través de la tienda de aplicaciones</i> | <i>Alta</i> |
| <i>RF#06</i> | <i>Contactar Refugio/Albergue</i> | <i>Los usuarios deben poder contactar al refugio o albergue donde se encuentra la mascota</i> | <i>Los usuarios deben tener la capacidad de comunicarse con el refugio o albergue para obtener más información sobre una mascota</i> | <i>Media</i> |

3.1.2 Requerimientos No Funcionales (RNF)

| Identificación Requerimiento | Nombre del Requerimiento | Características | Descripción | Prioridad |
|------------------------------|-----------------------------------|---|---|-------------|
| <i>RNF#01</i> | <i>Compatibilidad con Android</i> | <i>La aplicación debe ser compatible con una amplia variedad de dispositivos Android.</i> | <i>La aplicación debe funcionar de manera consistente en diferentes modelos y versiones de dispositivos Android</i> | <i>Alta</i> |
| <i>RNF#02</i> | <i>Seguridad de Datos</i> | <i>Los datos de los usuarios y de los animales deben estar protegidos contra accesos no autorizados</i> | <i>La seguridad de los datos es esencial para proteger la información confidencial de los usuarios y los detalles de los animales</i> | <i>Alta</i> |
| <i>RNF#03</i> | <i>Disponibilidad</i> | <i>La aplicación debe estar disponible las 24 horas y los 7 días de la semana</i> | <i>La aplicación debe estar disponible en todo momento para garantizar que los usuarios puedan acceder cuando lo necesiten</i> | <i>Alta</i> |
| <i>RNF#04</i> | <i>Usabilidad</i> | <i>La aplicación debe ser intuitiva y fácil de usar</i> | <i>La usabilidad es clave para asegurar que los usuarios puedan utilizar la</i> | <i>Alta</i> |

| | | | | |
|---------------|----------------------|---|---|-------------|
| | | | <i>aplicación de manera eficiente</i> | |
| <i>RNF#05</i> | <i>Escalabilidad</i> | <i>La aplicación debe ser escalable para acomodar un crecimiento en el número de usuarios y datos</i> | <i>La aplicación debe estar preparada para manejar un aumento en la demanda y el volumen de información</i> | <i>Alta</i> |

3.2 Product Backlog

3.2.1 Tasks (Tareas)

- ☐ TK#01 Diseñar al / a la Scrum Master inicial
- ☐ TK#02 Registrar a cada Miembro en el Repositorio
- ☐ TK#03 Crear documentación IEEE830
- ☐ TK#04 Registrar Reuniones (Meetings)
- ☐ TK#05 Crear el Project estilo Kanban
- ☐ TK#06 Crear Wiki del Proyecto
- ☐ TK#07 Elaborar lista de pendientes de producto (Product Backlog)
- ☐ TK#08 Verificar Script SQL de la Base de Datos
- ☐ TK#09 Diseñar mapa de sitio de la aplicación
- ☐ TK#10 DER (Diagrama de Entidad-Relación)
- ☐ TK#11 Modelo Relacional
- ☐ TK#12 Diagrama de Caso de Uso
- ☐ TK#13 Diagrama de Clases
- ☐ TK#14 Diseñar pantallas de la app en Figma
- ☐ TK#15 Implementación navegabilidad en Android Studio

- ☐ TK#16 Diseño de pantalla principal (Home) en Android Studio
- ☐ TK#17 Diseño de pantalla de "Contacto" en Android Studio
- ☐ TK#18 Diseño de pantalla de inicio de sesión (Login) en Android Studio
- ☐ TK#19 Diseño de pantalla de registro de usuario (Registro) en Android Studio
- ☐ TK#20 Diseño de pantalla de reportes (Reporte) en Android Studio
- ☐ TK#21 Integración de Pantallas en Android Studio
- ☐ TK#22 Planificación de Casos de Pruebas
- ☐ TK#23 Finalizar Desarrollo e Integración de Funcionalidades
- ☐ TK#24 Implementación de CRUD básico para Productos/Servicios
- ☐ TK#25 Accesibilidad
- ☐ TK#26 Implementación de CRUD básico para Clientes/Usuarios
- ☐ TK#27 Actualizar documentación IEEE830
- ☐ TK#28 Actualizar Tablero Kanban
- ☐ TK#29 Actualizar Wiki
- ☐ TK#30 Realizar respaldo del proyecto en GitHub
- ☐ TK#31 Preparar Demo Final en video
- ☐ TK#32 Exportar aplicación y subirla a GitHub
- ☐ TK#33 Grabar video grupal de todas las funcionalidades
- ☐ TK#34 Publicar la aplicación

3.2.2 User Stories (Historias de Usuario)

- ☐ US#01 Como usuario, quiero reportar animales perdidos o encontrados para contribuir a su rescate.
- ☐ US#02 Como usuario, quiero ver animales perdidos o encontrados para estar informado sobre la situación de los animales en mi área.

- ☐ US#03 Como usuario, quiero poder ver la información de una mascota encontrada para obtener detalles como su descripción, ubicación y estado actual.
- ☐ US#04 Como usuario, quiero poder contactarme con el refugio o albergue donde se encuentra la mascota para poder obtener más información sobre su situación y cómo ayudar.
- ☐ US#05 Como usuario, quiero registrarme en la aplicación para poder acceder a todas las funcionalidades y recibir actualizaciones sobre los animales reportados.
- ☐ US#06 Como usuario, quiero poder filtrar las mascotas por especie, edad y ubicación para encontrar una que se ajuste a mis preferencias.
- ☐ US#07 Como usuario, quiero poder ver los detalles de una mascota seleccionada para poder conocer su estado y ubicación.
- ☐ US#08 Como usuario, quiero seguir el progreso de los animales rescatados mediante la aplicación para estar informado sobre su situación.
- ☐ US#09 Como usuario, quiero poder compartir fotos o videos de los animales rescatados para poder crear conciencia sobre la situación de los animales abandonados y maltratados.
- ☐ US#10 Como usuario, quiero crear una cuenta en la aplicación para acceder a todas las funcionalidades.
- ☐ US#11 Como usuario, quiero poder iniciar sesión en la aplicación con mi cuenta registrada para acceder a mi perfil y realizar acciones personalizadas.
- ☐ US#12 Como usuario, quiero poder reportar un animal perdido o abandonado a través de la aplicación, proporcionando detalles como la ubicación, descripción y fotos del animal para facilitar su rescate y cuidado.
- ☐ US#13 Como usuario, quiero poder marcar un animal como rescatado en la aplicación, una vez que haya sido encontrado, para actualizar su estado y evitar duplicados en los reportes.
- ☐ US#14 Como usuario, quiero recibir notificaciones en la aplicación cuando haya actualizaciones sobre los animales que he reportado y/o rescatado para seguir de cerca su progreso y estado.
- ☐ US#15 Como usuario, quiero poder editar mi perfil en la aplicación, para actualizar mi información personal y preferencias de notificación.
- ☐ US#16 Como usuario, quiero cerrar sesión en la aplicación para proteger mi privacidad y seguridad.
- ☐ US#17 Como usuario, quiero poder instalar la aplicación en mi dispositivo Android para acceder a sus funcionalidades.

- ☐ US#18 Como administrador, quiero tener acceso a un panel de administración en la aplicación para gestionar los reportes de animales perdidos y abandonados.
- ☐ US#19 Como usuario, quiero acceder a un enlace que redireccione al WhatsApp del dueño del animal desde la aplicación para facilitar el contacto.

3.3 Sprints

3.2.1 Sprint 0

| Nº de sprint | 00 |
|--------------------------|--|
| Sprint Backlog | <ul style="list-style-type: none"> Definir requerimientos funcionales para la app a desarrollar (colocarlos en el Product Backlog del Project), a su vez revisar si han cumplimentado todos los requerimientos previos, realizando mejoras del mismo. Definir tareas dentro de las Historias de Usuario (GITHUB). Plantear Historias de Usuarios y Tareas dependientes de las US para incorporarlas en el repositorio remoto gitHub. (Issues y Milestones). |
| Responsabilidades | Todo el equipo |
| Calendario | Fecha Inicio = 28/08/2023 - Fecha de Fin = 05/09/2023 |
| Inconvenientes: | Sin inconvenientes para la realización de dicho Sprint. |

3.2.2 Sprint 1

| Nº de sprint | 01 |
|-----------------------|---|
| Sprint Backlog | <ul style="list-style-type: none"> Crear su propio DER y Modelo relacional para documentar las tablas en la DB. Crear un Diagrama de Clases y Casos de Uso para facilitar el modelado en POO. Script SQL de la base de datos actualizada con las tablas nuevas. Actualizar el repositorio grupal, creando una carpeta dentro de la branch. <p><i>Diseño de pantallas de Activity</i></p> |

| | |
|--------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> Se puede presentar maquetación en Figma y principalmente navegabilidad el Proyecto de Android Studio (paso previo sin funcionalidad). <ul style="list-style-type: none"> Incluir una pantalla para contacto. Incorporar la navegabilidad de la aplicación completa. Subirla al repo grupal, con GIT , en una branch por desarrollador para que cada uno tenga una copia. Luego crear una branch feature, para realizar nuestros cambios que no se encuentran aún en condiciones de incorporarse a la branch develop. <ul style="list-style-type: none"> La branch “MAIN” o “MASTER” es la que suele usarse para mantener las versiones estables (productivas) de nuestros proyectos. Listas para salir a producción (Aquí deben dejar las versiones al cierre del SPRINT). Pueden activar en GitHub la opción WIKI para reflejar avances individuales y de equipo. |
| Responsabilidades | Todo el equipo |
| Calendario | Fecha Inicio = 25/09/2023 - Fecha de Fin = 01/10/2023 |
| Inconvenientes: | Sin inconvenientes para la realización de dicho Sprint. |

3.2.3 Sprint 2

| | |
|--------------------------|---|
| N° de sprint | 02 |
| Sprint Backlog | <p><u>Requerimientos del Incremento del producto</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Funcionalidades completas (diseño y desarrollo integrado). CRUD básico funcional, uno para productos/servicios y otro para clientes/usuarios. Actualizar documentación IEEE830 - tablero Kanban (project) y Wiki. <ul style="list-style-type: none"> Actualizado todo el proyecto en GitHub como respaldo. Demo final en video con participación de todo el equipo describiendo todas las funcionalidades. Exportar la aplicación en un archivo para poder probarla y subirla a GitHub. <ul style="list-style-type: none"> Video grupal de todas las funcionalidades de la aplicación. <ul style="list-style-type: none"> OPCIONALES: aplicación publicada. |
| Responsabilidades | Todo el equipo |
| Calendario | Fecha Inicio = 23/10/2023 - Fecha de Fin = 29/10/2023 |



Proyecto Integrador 2

Especificación de requisitos de software

| | |
|------------------------|--|
| Inconvenientes: | |
|------------------------|--|

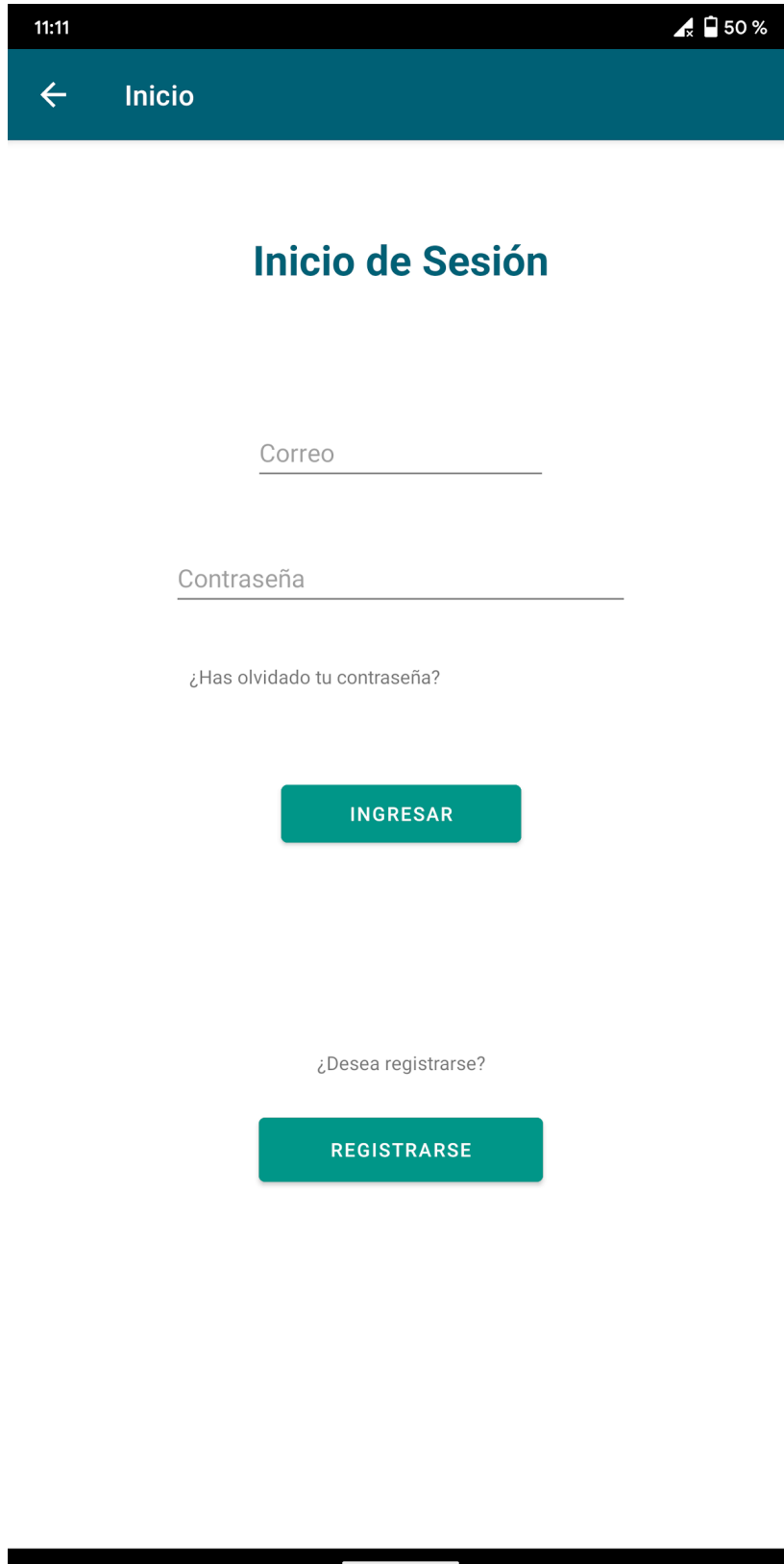
3.4 Anexo II: Capturas de las Activitys

3.4.1 Pantallas

3.4.1.1 Pantalla Principal



3.4.1.2 Inicio de Sesión



11:11 50 %

← Inicio

Inicio de Sesión

Correo

Contraseña

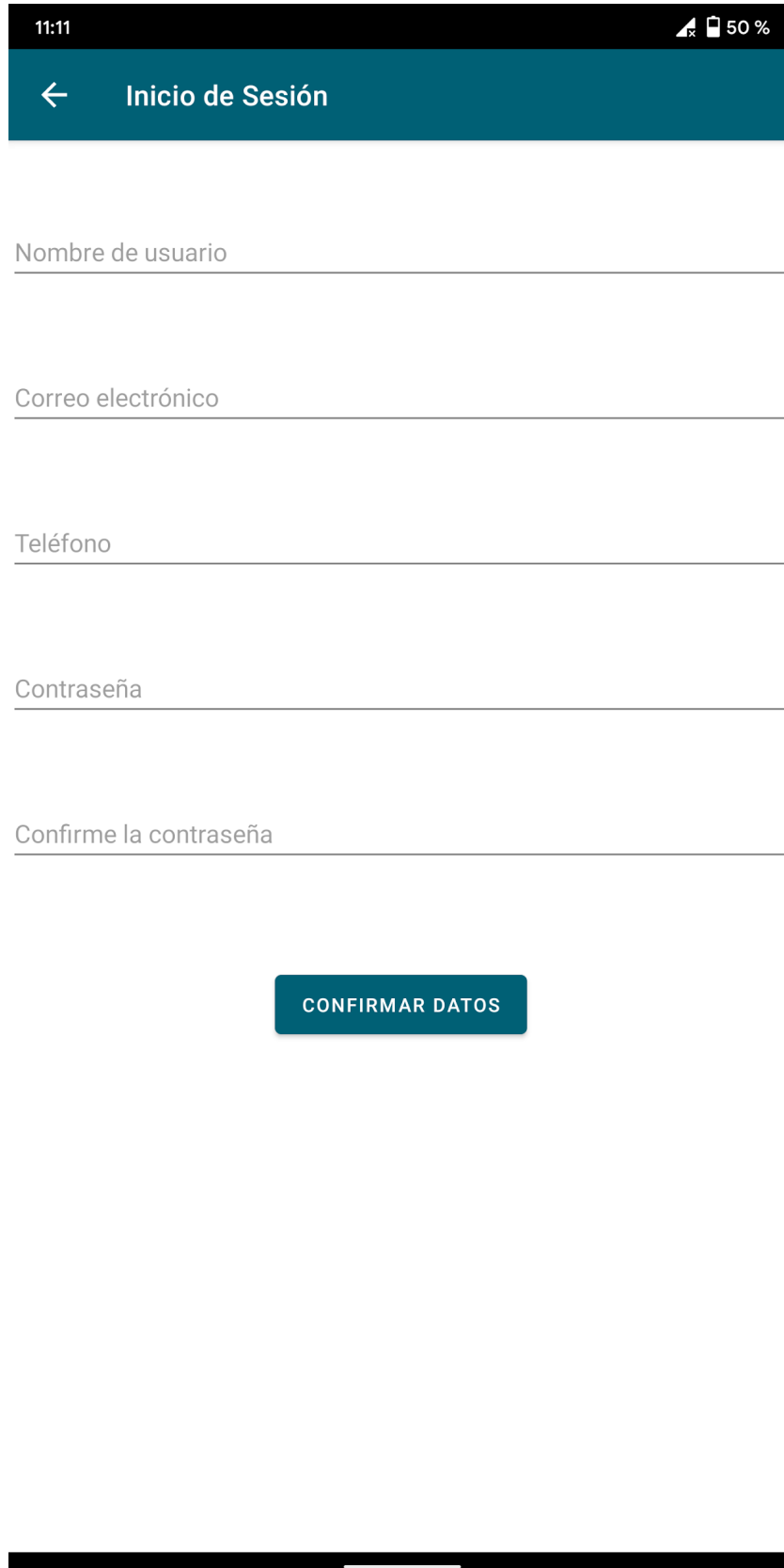
¿Has olvidado tu contraseña?

INGRESAR

¿Desea registrarse?

REGISTRARSE

3.4.1.3 Registrarse



11:11 50 %

← Inicio de Sesión

Nombre de usuario

Correo electrónico

Teléfono

Contraseña

Confirme la contraseña

CONFIRMAR DATOS

3.4.1.4 Reportar



Reportar

Dirección

Por favor, ingrese una dirección

Motivo

Maltrato
Abandono
Otro

Descripción

Por favor, ingrese una descripción

ENVIAR REPORTE

3.4.1.5 Reporte Exitoso



**Su reporte fue enviado
exitosamente!**

SALIR

3.4.1.6 Contacto



Contacto

Telefono:

+549 000 0000000

Correo electronico:

aspra_contacto@aspra.com

Direccion:

Avenida Siempre Viva 1234

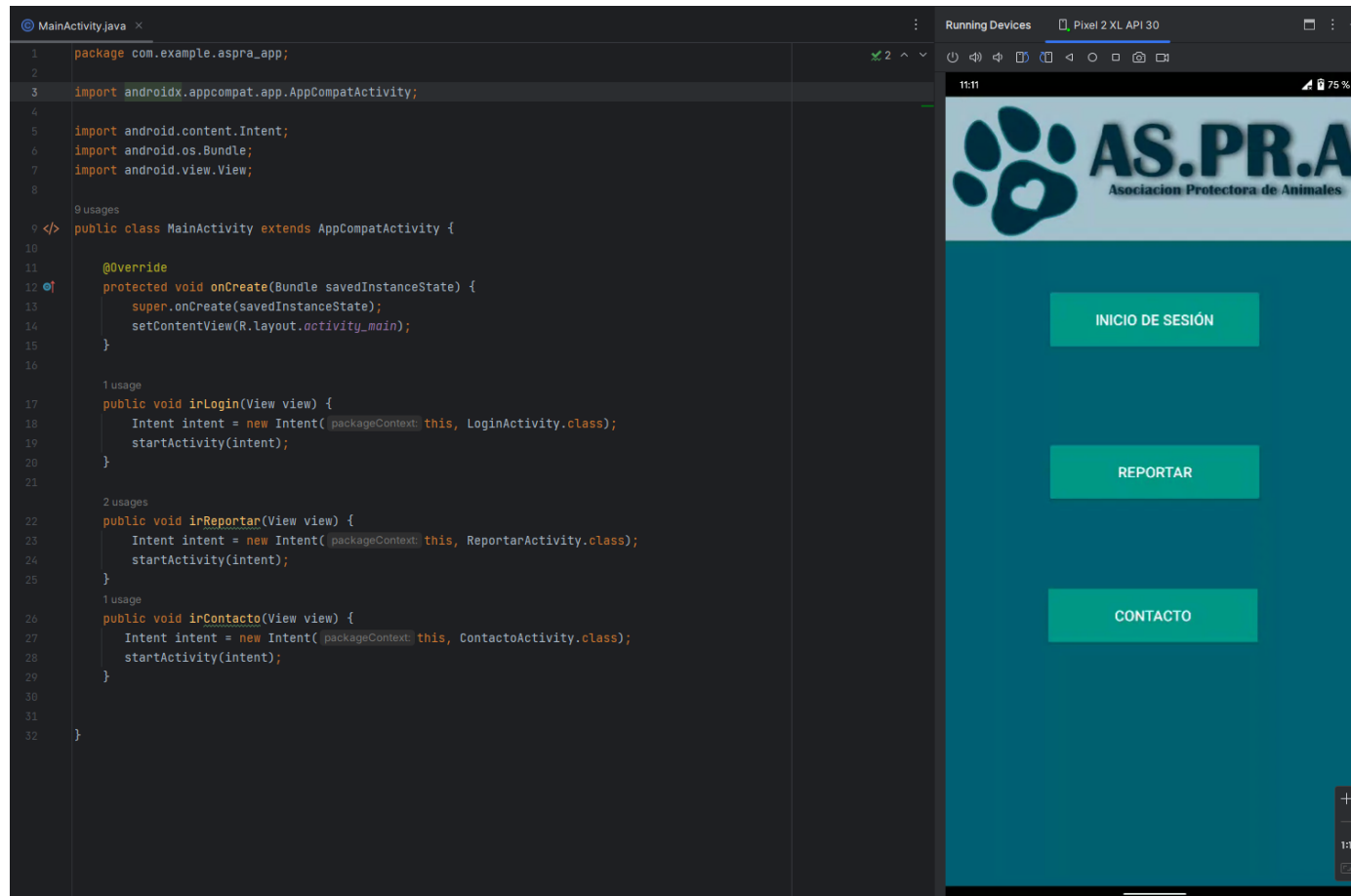
**Para mas
informacion,ingrese a
nuestro sitio web**

Gracias por su colaboracion

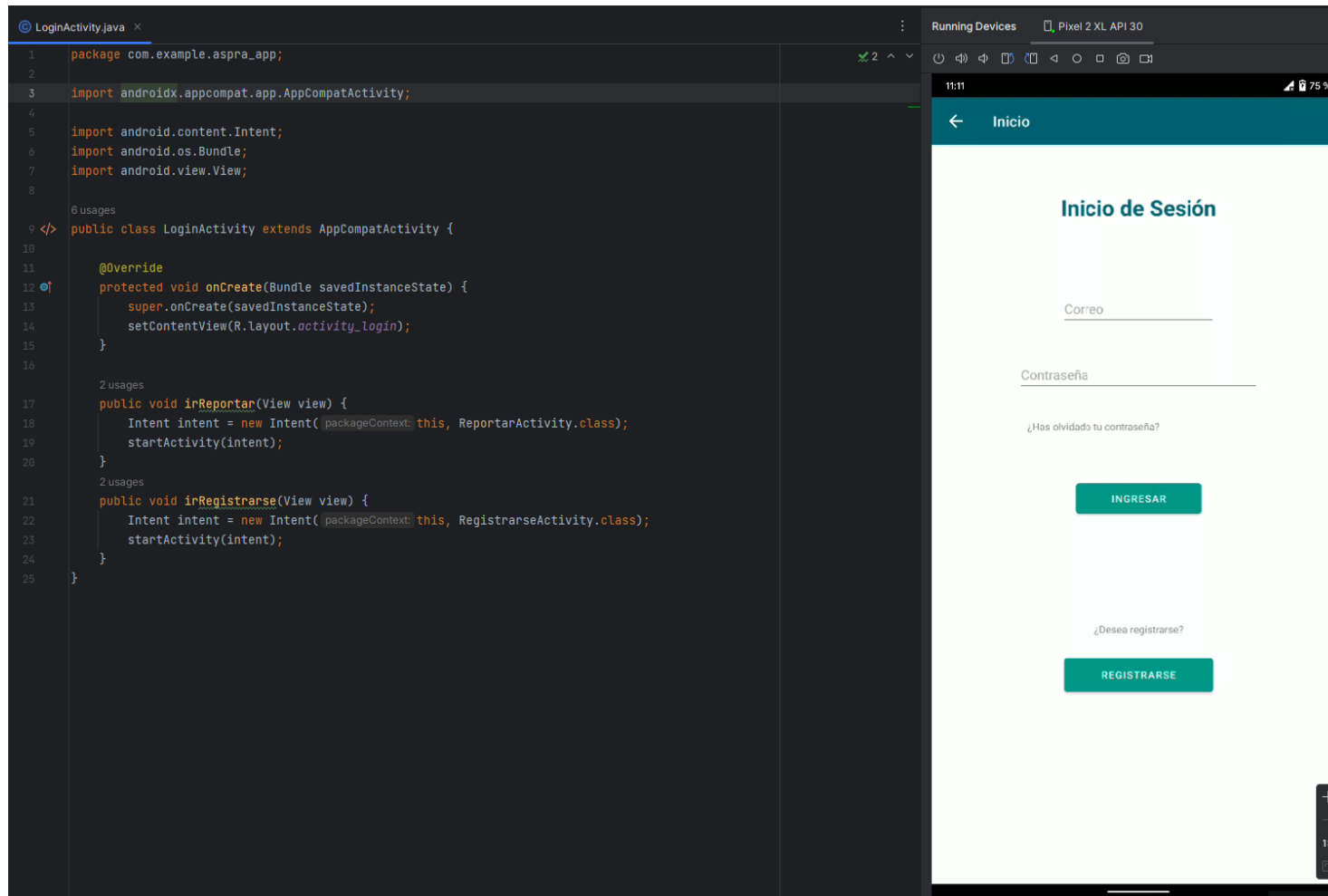


3.4.2 Código

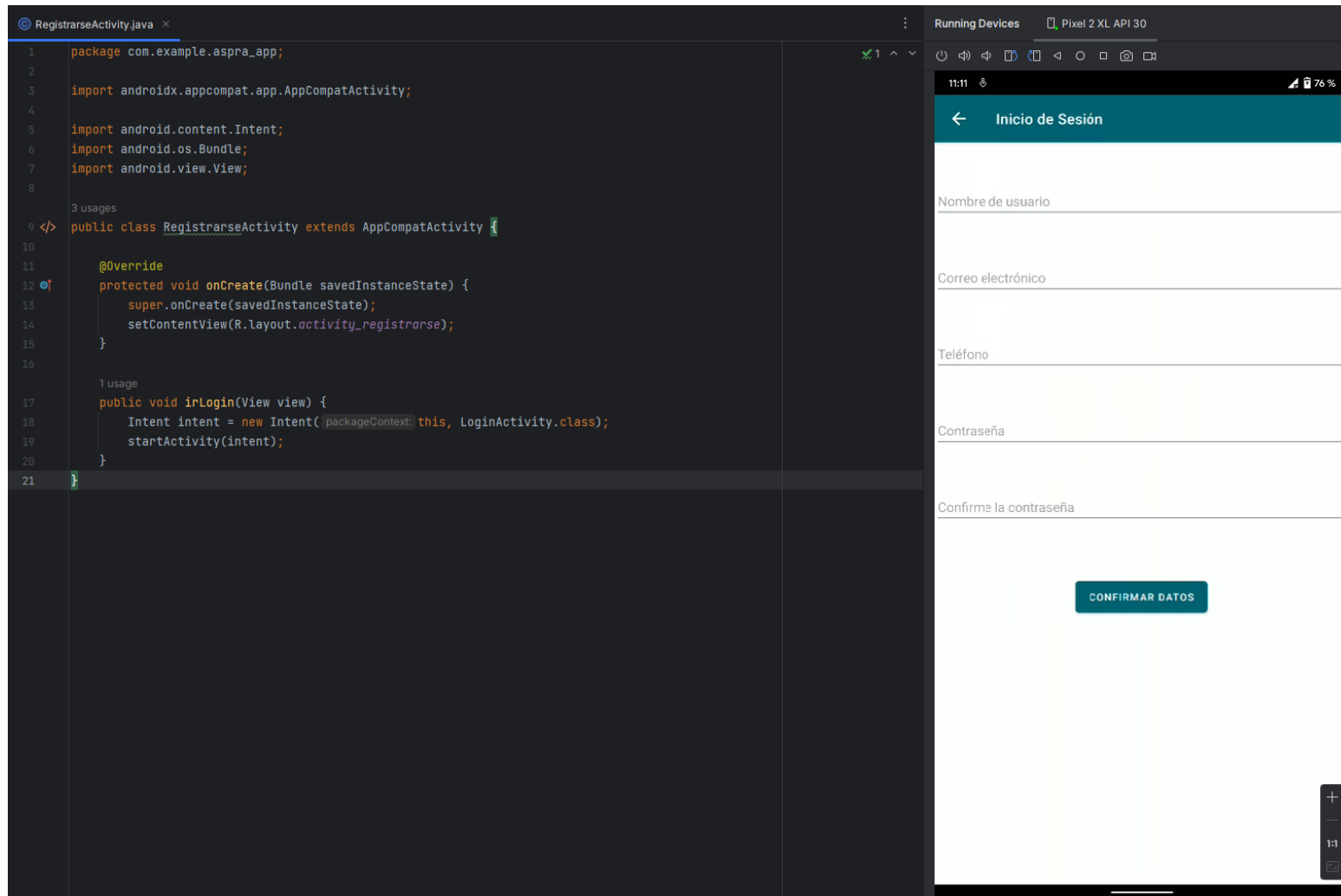
3.4.2.1 Pantalla Principal



3.4.2.2 Inicio de Sesión



3.4.2.3 Registrarse



3.4.2.4 Reportar

ReportarActivity.java

```

1 package com.example.aspra_app;
2
3 import androidx.appcompat.app.AlertDialog;
4 import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
5
6 import android.content.Context;
7 import android.content.DialogInterface;
8 import android.content.Intent;
9 import android.os.Bundle;
10 import android.view.View;
11 import android.widget.AdapterView;
12 import android.widget.Button;
13 import android.widget.Spinner;
14
15 7 usages
16 public class ReportarActivity extends AppCompatActivity {
17
18     2 usages
19     Spinner spMotivo;
20
21     @Override
22     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
23         super.onCreate(savedInstanceState);
24         setContentView(R.layout.activity_reportar);
25         irReporteExitoso(context: ReportarActivity.this);
26
27         spMotivo = findViewById(R.id.spMotivo);
28
29         String[] Motivo = {"Maltrato", "Abandono", "Otro"};
30         ArrayAdapter<String> adaptador = new ArrayAdapter<>(context: this, android.R.layout.simple_spinner_item, Motivo);
31
32         spMotivo.setAdapter(adaptador);
33     }
34
35     2 usages
36     public void irReporteExitoso (Context context)
37     {
38         Button button = findViewById(R.id.button_reporte_enviar);
39         button.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
40             @Override
41             public void onClick(View view) {
42                 AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(context);
43                 builder.setTitle("Reporte");

```

Running Devices

Pixel 2 XL API 30

11:11

79 %

Inicio

Reportar

Direccion

Por favor, ingrese una dirección

Motivo

Maltrato

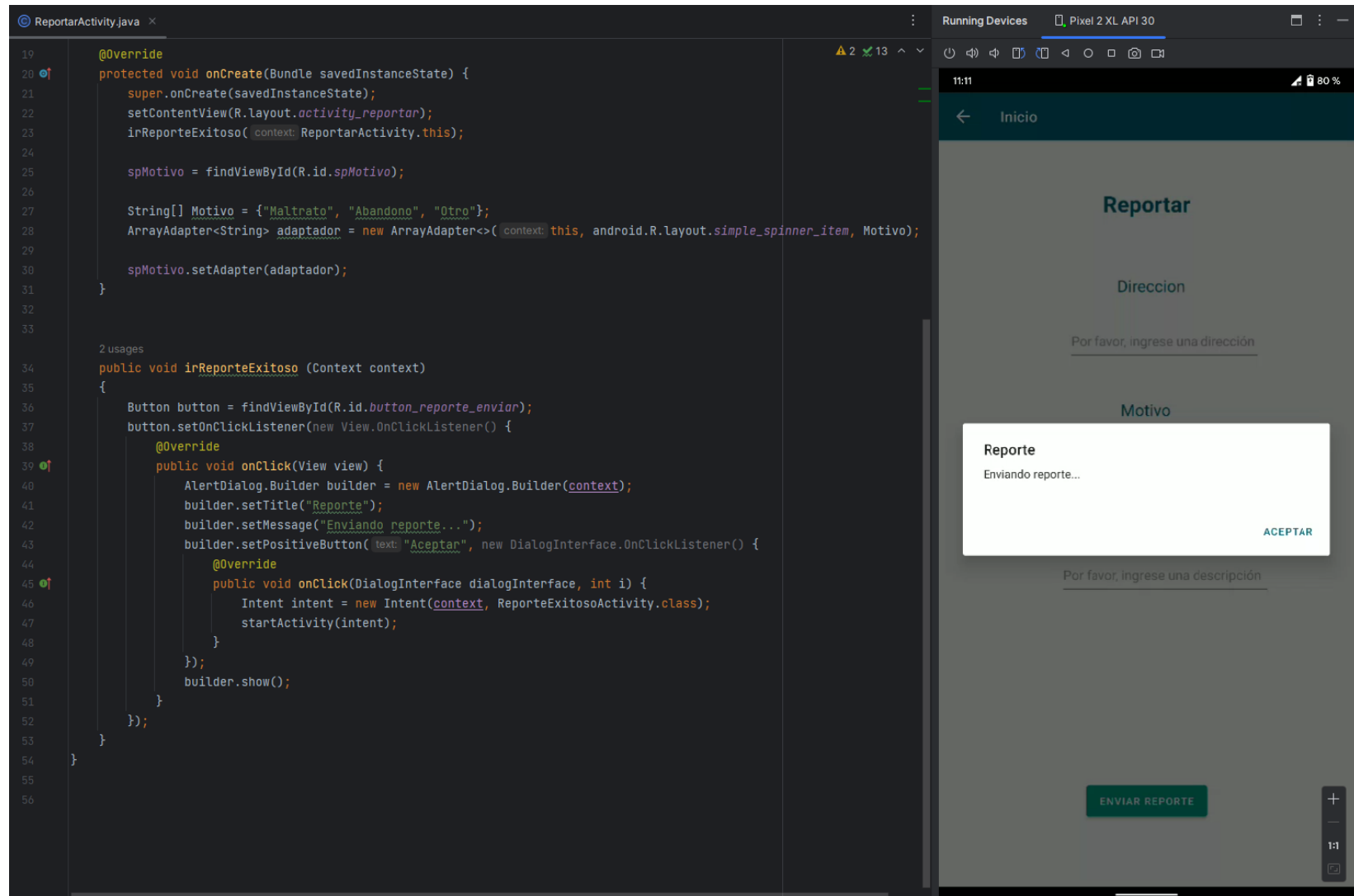
Abandono

Otro

Descripcion

Por favor, ingrese una descripción

ENVIAR REPORTE

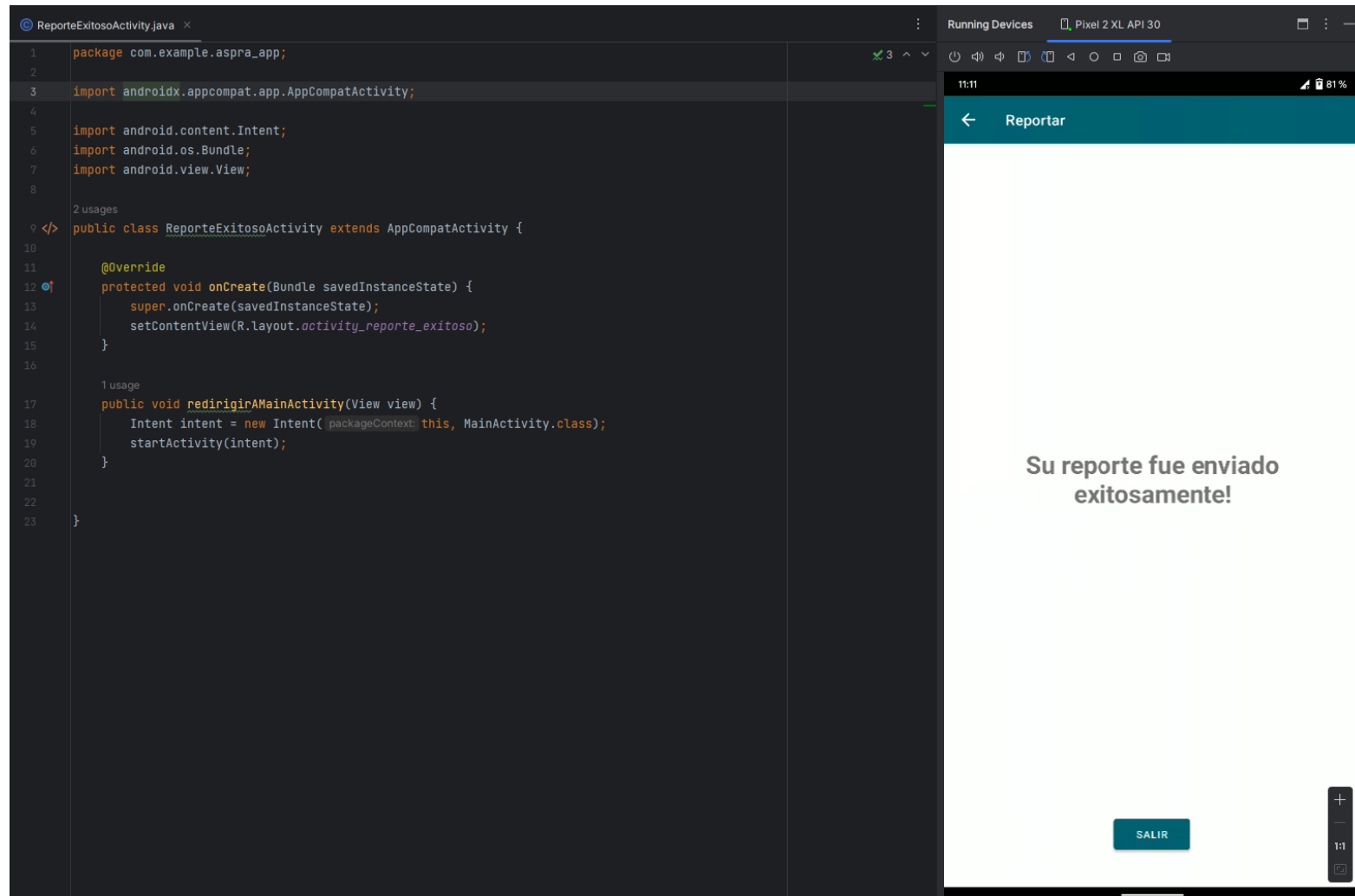


The screenshot displays the Android Studio interface. On the left, the `ReportarActivity.java` file is open, showing the following code:

```
19  @Override
20  protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
21      super.onCreate(savedInstanceState);
22      setContentView(R.layout.activity_reportar);
23      irReporteExitoso(context: ReportarActivity.this);
24
25      spMotivo = findViewById(R.id.spMotivo);
26
27      String[] Motivo = {"Maltrato", "Abandono", "Otro"};
28      ArrayAdapter<String> adaptador = new ArrayAdapter<>(context: this, android.R.layout.simple_spinner_item, Motivo);
29
30      spMotivo.setAdapter(adaptador);
31  }
32
33  2 usages
34  public void irReporteExitoso (Context context)
35  {
36      Button button = findViewById(R.id.button_reporte_enviar);
37      button.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
38          @Override
39          public void onClick(View view) {
40              AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(context);
41              builder.setTitle("Reporte");
42              builder.setMessage("Enviando reporte...");
43              builder.setPositiveButton(text: "Aceptar", new DialogInterface.OnClickListener() {
44                  @Override
45                  public void onClick(DialogInterface dialogInterface, int i) {
46                      Intent intent = new Intent(context, ReporteExitosoActivity.class);
47                      startActivity(intent);
48                  }
49              });
50              builder.show();
51          }
52      });
53  }
54  }
55
56
```

On the right, the 'Running Devices' tab shows a virtual device named 'Pixel 2 XL API 30'. The app is running on this device, displaying a screen titled 'Reportar'. The screen has a dark teal header with a back arrow and the text 'Inicio'. Below the header, there are two sections: 'Direccion' with the prompt 'Por favor, ingrese una dirección' and 'Motivo' with the prompt 'Por favor, ingrese una descripción'. A white dialog box titled 'Reporte' is currently visible, showing the message 'Enviando reporte...' and an 'ACEPTAR' button. At the bottom of the screen, there is a green button labeled 'ENVIAR REPORTE'.

3.4.2.5 Reporte Exitoso



3.4.2.6 Contacto

The screenshot displays the Android Studio development environment. On the left, the `ContactoActivity.java` file is open, showing the following code:

```
1 package com.example.aspra_app;
2
3 import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
4
5 import android.os.Bundle;
6
7 3 usages
8 </> public class ContactoActivity extends AppCompatActivity {
9
10     @Override
11     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
12         super.onCreate(savedInstanceState);
13         setContentView(R.layout.activity_contacto);
14     }
15 }
```

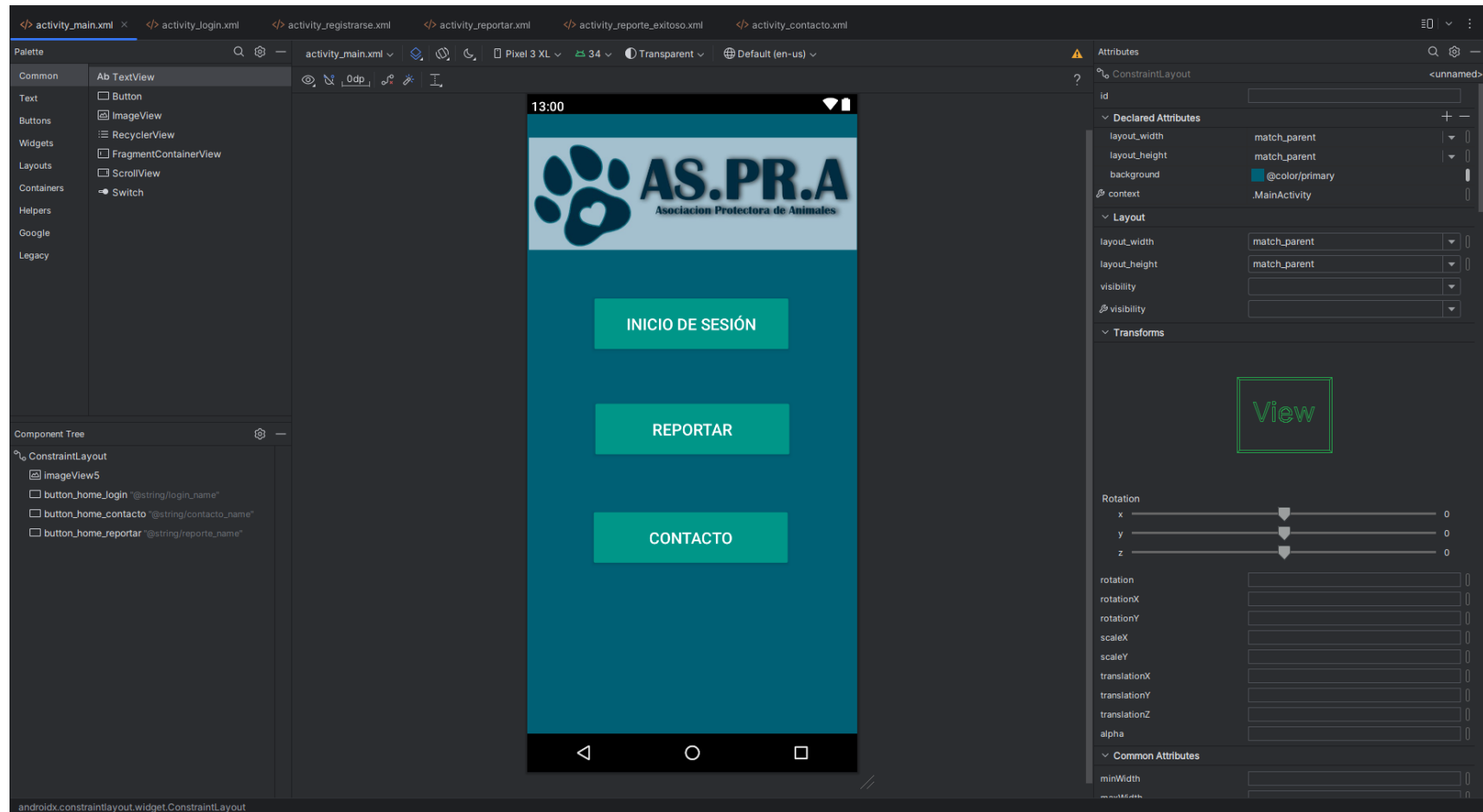
On the right, the 'Running Devices' tab shows a virtual Pixel 2 XL API 30 device. The emulator screen displays a contact information page titled 'Inicio' with the following content:

- Contacto**
- Telefono:**
+549 000 0000000
- Correo electronico:**
aspra_contacto@aspra.com
- Direccion:**
Avenida Siempre Viva 1234
- Para mas informacion,ingrese a nuestro sitio web**
- Gracias por su colaboracion**

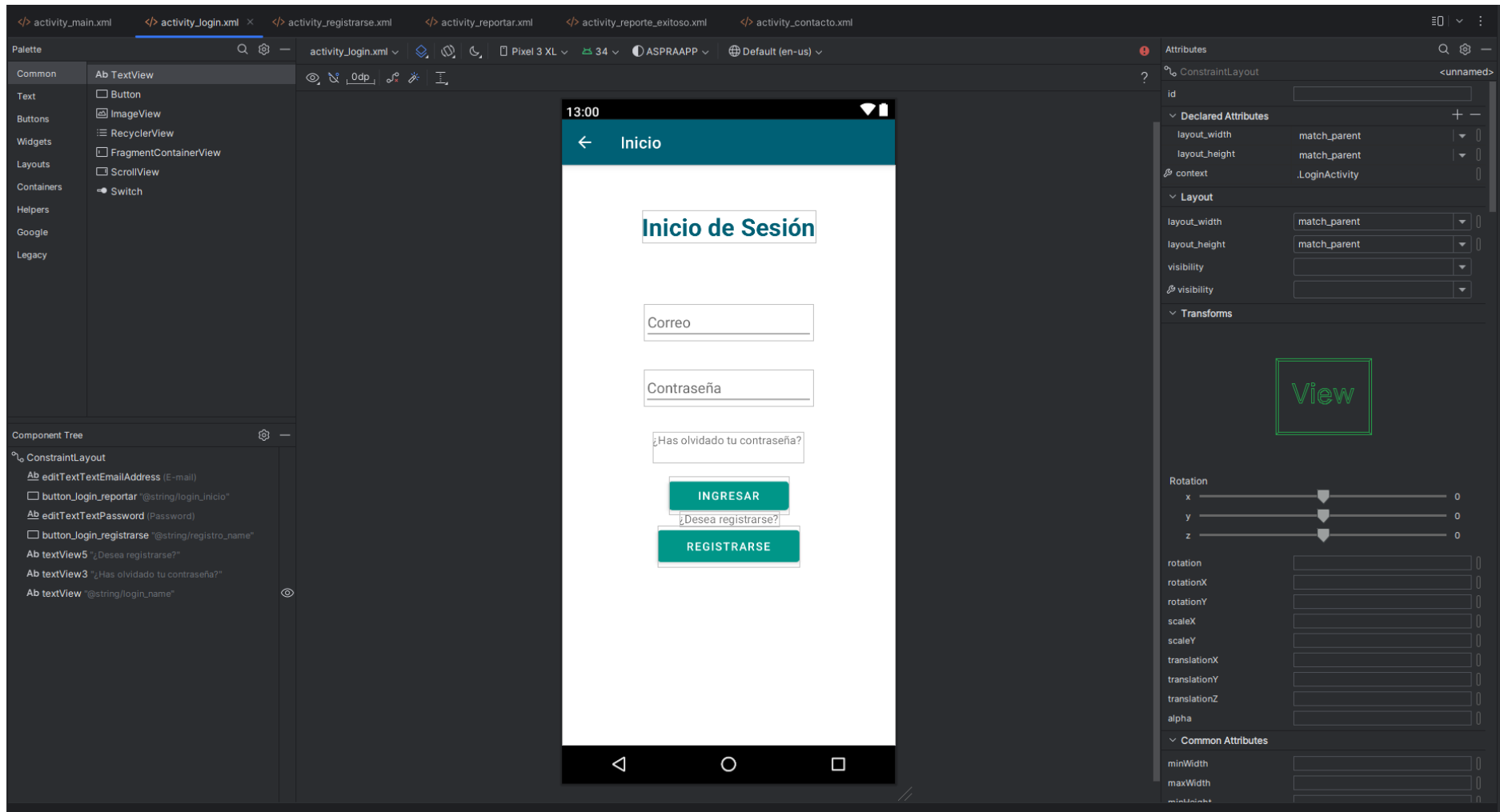
The emulator interface includes a back arrow, a status bar at the top showing 11:11 and 82% battery, and a bottom navigation bar with a heart icon.

3.4.3 Diseño (Layout)

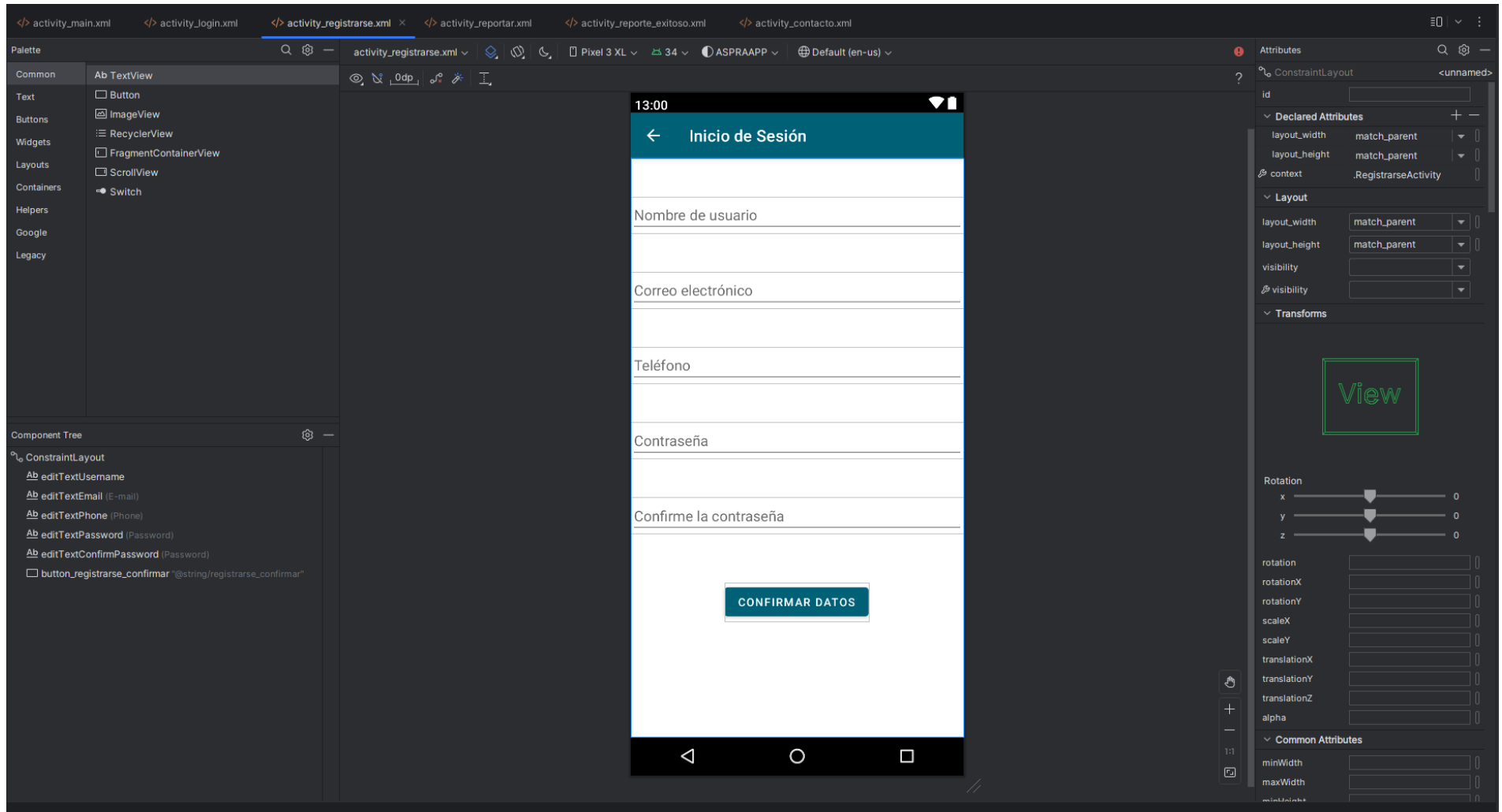
3.4.3.1 Pantalla Principal



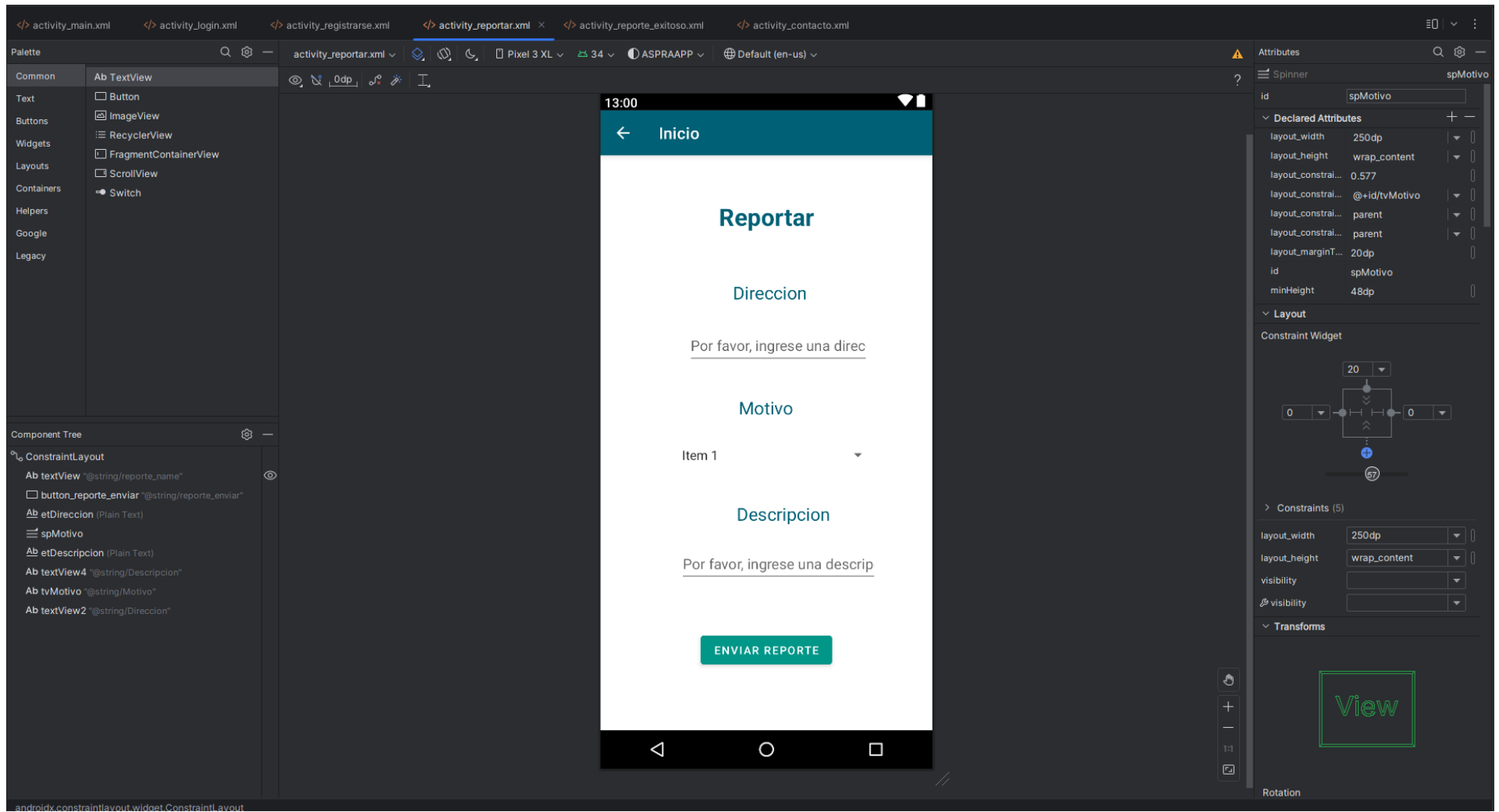
3.4.3.2 Inicio de Sesión



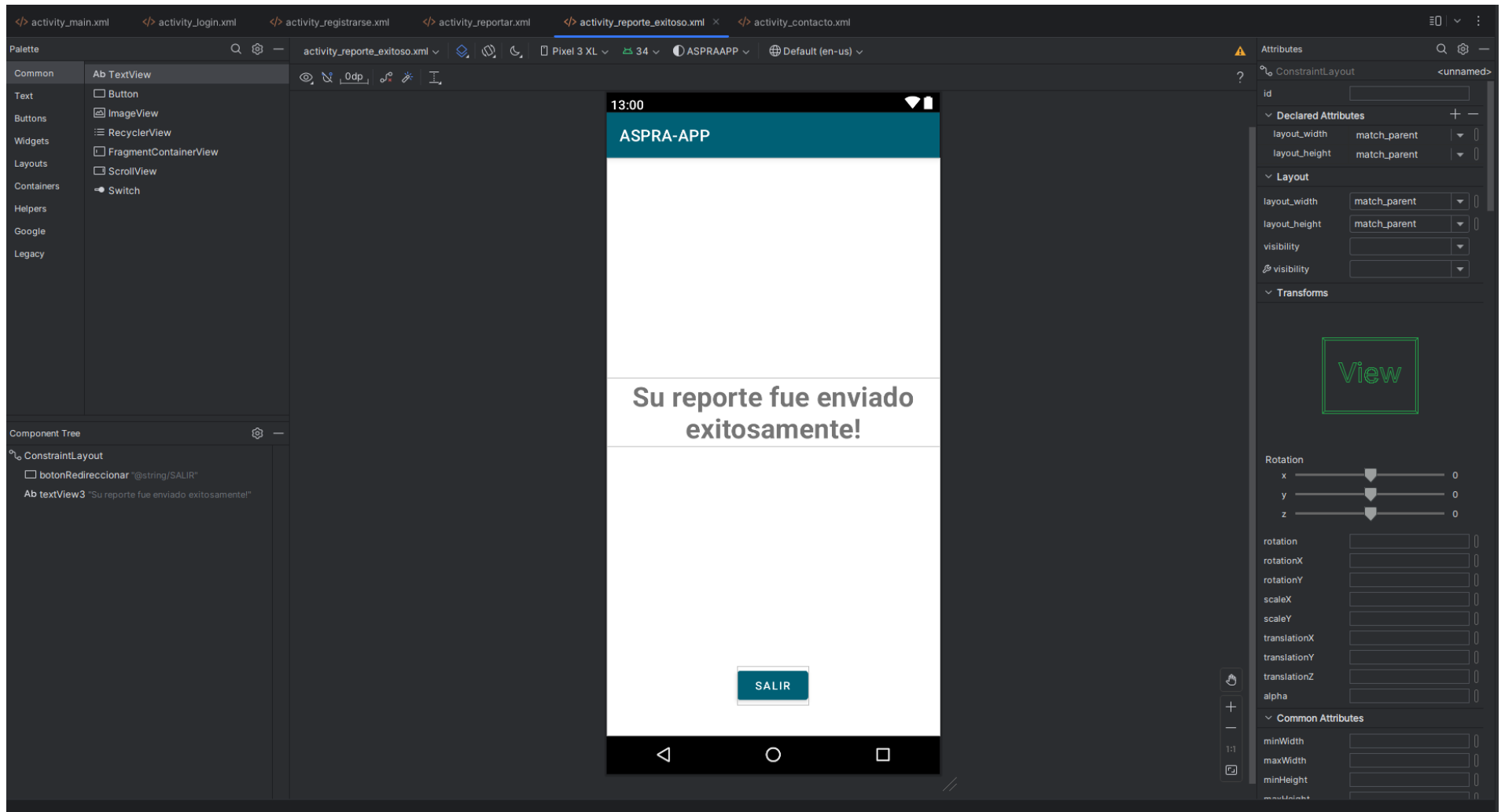
3.4.3.3 Registrarse



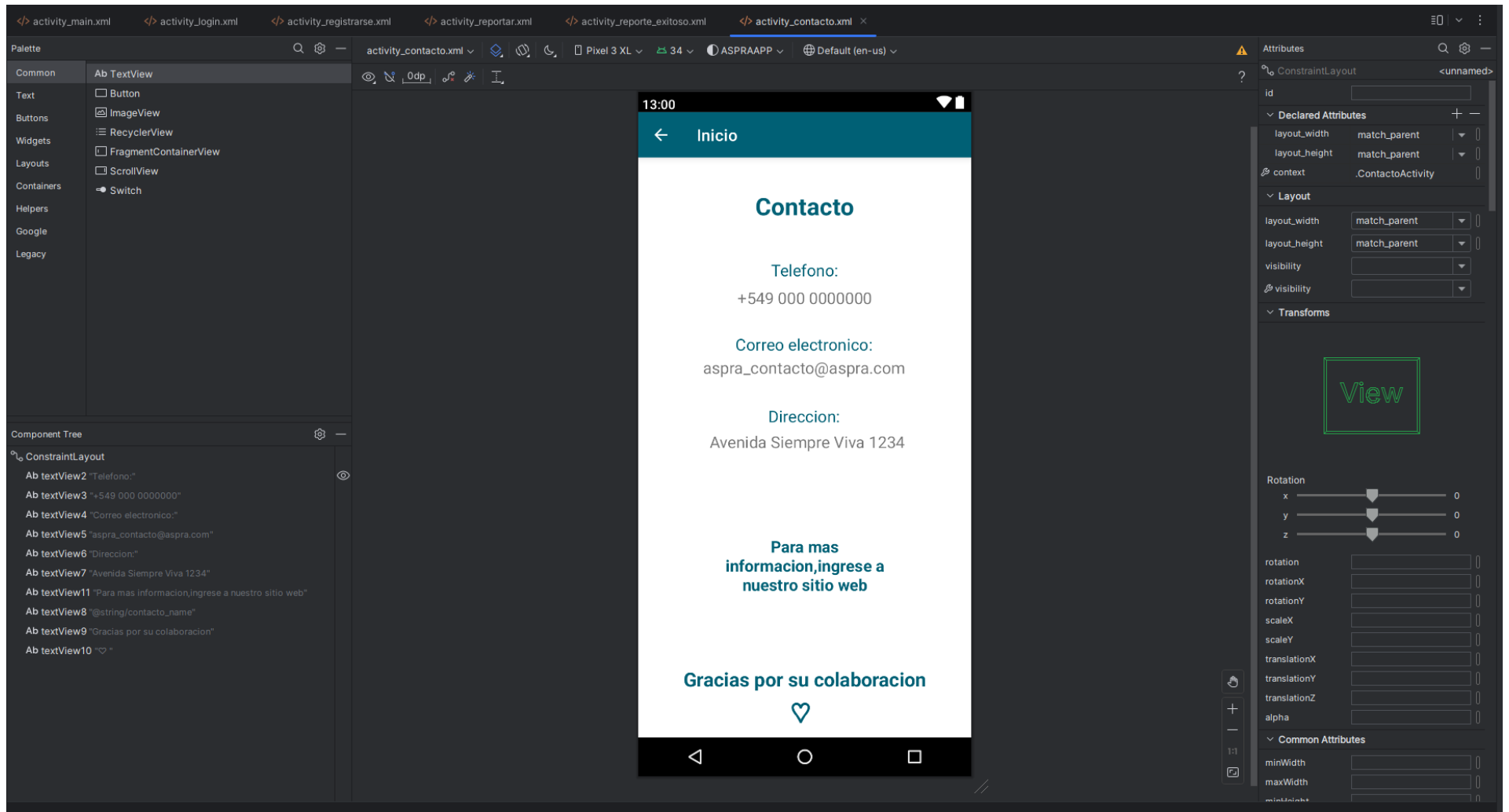
3.4.3.4 Reportar



3.4.3.5 Reporte Exitoso



3.4.3.6 Contacto





Proyecto Integrador 2
Especificación de requisitos de software

3.5 Video Demo (Sprint 1)

[Video Demo ASPRA Móvil Sprint 1](#)