

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 -Axel Ezequiel Montivero -Nicolas Alberto Mattos -Juan Diego Gonzalez -Antoniazzi	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. Se agregaron las Historias de Usuario (US#) y Tareas (TK#) en la sección de Sprint Backlog del Sprint 0 y 1
2023	24-10	- Fabiana Jazmin Amato	Verificado	Se agregaron nuevas Tareas (TK#) correspondientes al Sprint 2



Proyecto Integrador 2

Especificación de requisitos de software

		- Juan Diego Gonzalez Antoniazzi		Se agregaron las Historias de Usuario (US#) y Tareas (TK#) en la sección de Sprint Backlog del Sprint 2
2023	25-10	-Axel Ezequiel Montivero -Alejandro Moreno Cabrero	Verificado	Se agregaron nuevas Tareas (TK#) tales como la TK#37 y TK#38 correspondientes al Sprint 2
2023	27-10	- Fabiana Jazmin Amato	Verificado	Se agregaron nuevas Tareas (TK#) tales como la TK#39, TK#40 y TK#41 correspondientes al Sprint 2
2023	28-10	- Juan Diego Gonzalez Antoniazzi	Verificado	Se agregaron nuevas Tareas (TK#) tales como la TK#42, #TK43, #TK44, #TK45 y TK#46 correspondientes al 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	Pantalla Principal	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
3.6	Video Accesibilidad (Sprint 2)	35



Proyecto Integrador 2

Especificación de requisitos de software

3.7	Video Automatización con Selenium (Sprint 2)	35
3.8	Video Final (Sprint 2)	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 sesión en la aplicación</i>	<i>Los usuarios deben poder proteger su privacidad y seguridad al cerrar sesión en la aplicación</i>	<i>Media</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</i>	<i>La seguridad de los datos es esencial para proteger la información</i>	<i>Alta</i>

		<i>contra accesos no autorizados</i>	<i>confidencial de los usuarios y los detalles de los animales</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 aplicación de manera eficiente</i>	<i>Alta</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 Designar 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
- ☐ TK#35 Crear base de datos con SQLite en Android Studio
- ☐ TK#36 Agregar contenido multimedia a una nueva activity del proyecto
- ☐ TK#37 Crear video comparativo de accesibilidad
- ☐ TK#38 Automatización con Selenium IDE en página web
- ☐ TK#39 Actualizar mapa de sitio de la aplicación
- ☐ TK#40 Actualizar estructura de pantallas
- ☐ TK#41 Actualizar diseño de pantalla principal (Home) en Android Studio
- ☐ TK#42 Diseño de pantalla de Mis Reportes en Android Studio
- ☐ TK#43 Diseño de pantalla de Mi Cuenta en Android Studio
- ☐ TK#44 Diseño de pantalla de "Editar Cuenta" en Android Studio
- ☐ TK#45 Diseño de pantalla de "Editar Reporte" en Android Studio
- ☐ TK#46 Diseño de pantalla de "Reporte" en Android Studio

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, una vez que haya sido encontrado para actualizar su estado y evitar duplicados en los reportes.
- ☐ US#14 Como usuario quiero recibir notificaciones 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 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 redirija al WhatsApp del dueño del animal desde la aplicación para facilitar el contacto.

3.3 Sprints

3.2.1 Sprint 0

N° de sprint	00
Sprint Backlog	<ul style="list-style-type: none"> TK#01 Designar 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)
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

N° de sprint	01
Sprint Backlog	<ul style="list-style-type: none"> 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 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
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

Nº de sprint	02
Sprint Backlog	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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

	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● TK#35 Crear base de datos con SQLite en Android Studio ● TK#36 Agregar contenido multimedia a una nueva activity del proyecto ● TK#37 Crear video comparativo de accesibilidad ● TK#38 Automatización con Selenium IDE en página web ● TK#39 Actualizar mapa de sitio de la aplicación ● TK#40 Actualizar estructura de pantallas ● TK#41 Actualizar diseño de pantalla principal (Home) en Android Studio ● TK#42 Diseño de pantalla de Mis Reportes en Android Studio ● TK#43 Diseño de pantalla de Mi Cuenta en Android Studio ● TK#44 Diseño de pantalla de "Editar Cuenta" en Android Studio ● TK#45 Diseño de pantalla de "Editar Reporte" en Android Studio ● TK#46 Diseño de pantalla de "Reporte" en Android Studio
Responsabilidades	Todo el equipo
Calendario	Fecha Inicio = 23/10/2023 - Fecha de Fin = 29/10/2023
Inconvenientes:	Sin inconvenientes para la realización de dicho Sprint.

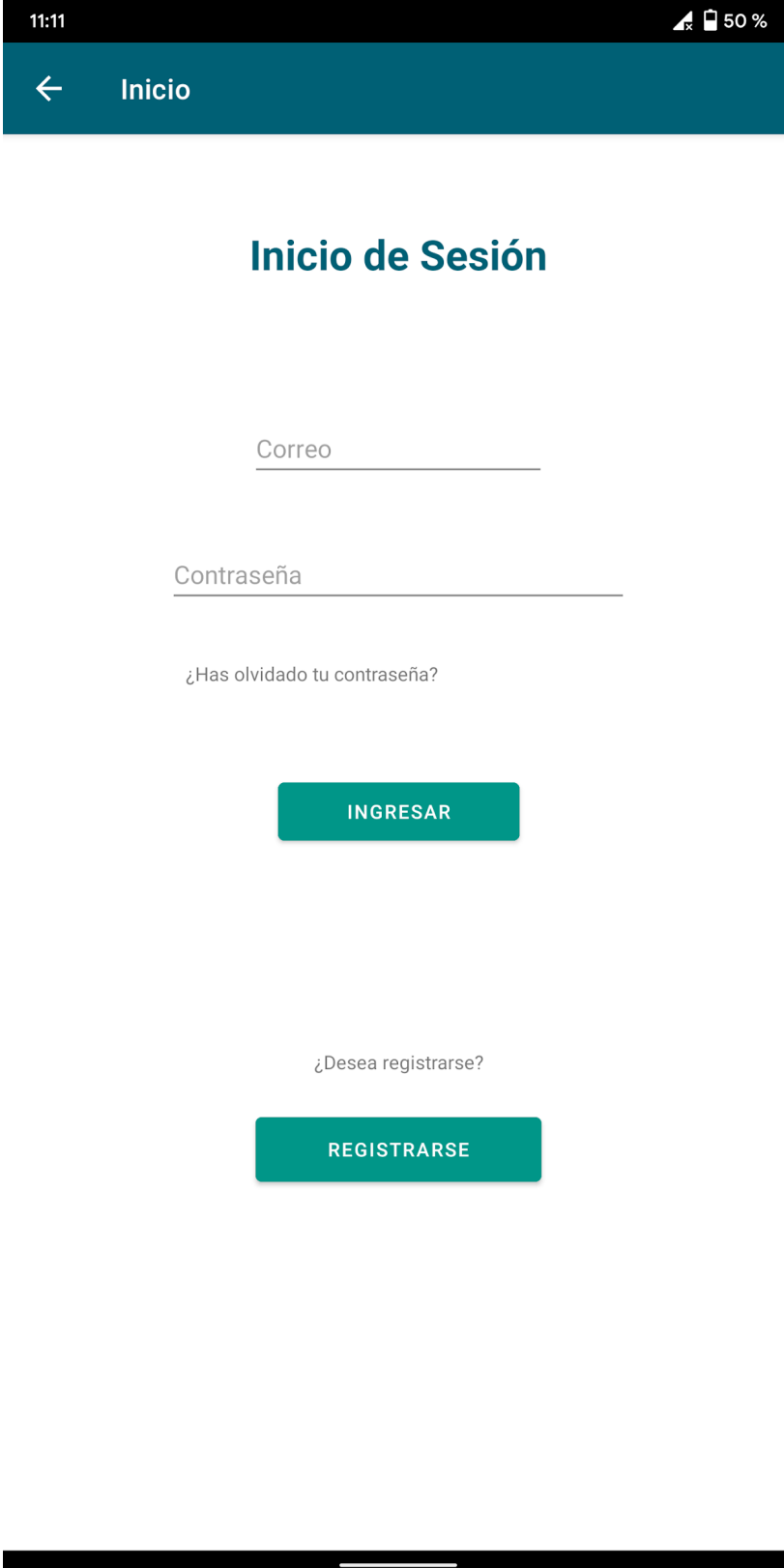
3.4 Anexo II: Capturas de las Activitys

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

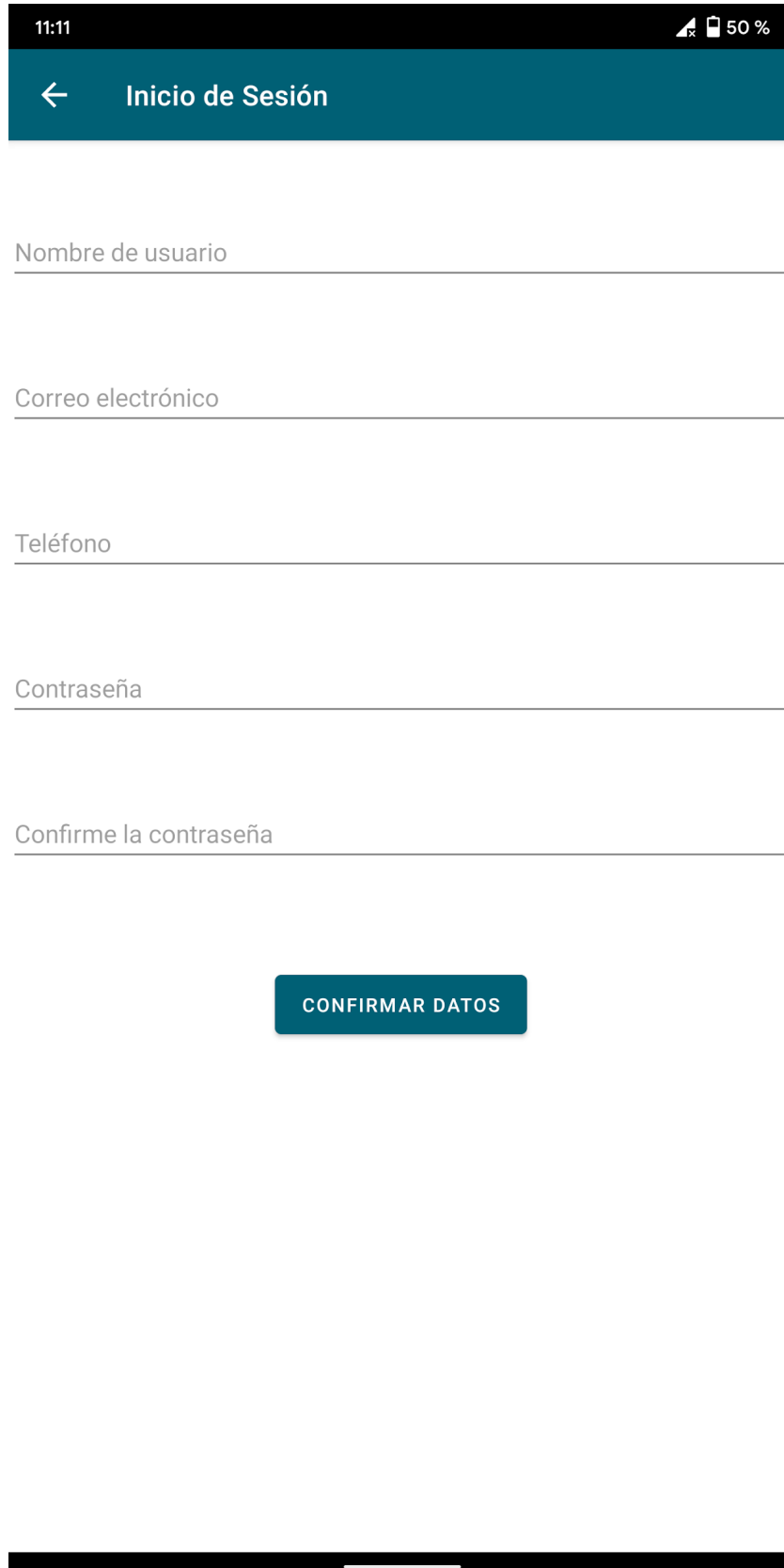
¿Has olvidado tu contraseña?

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

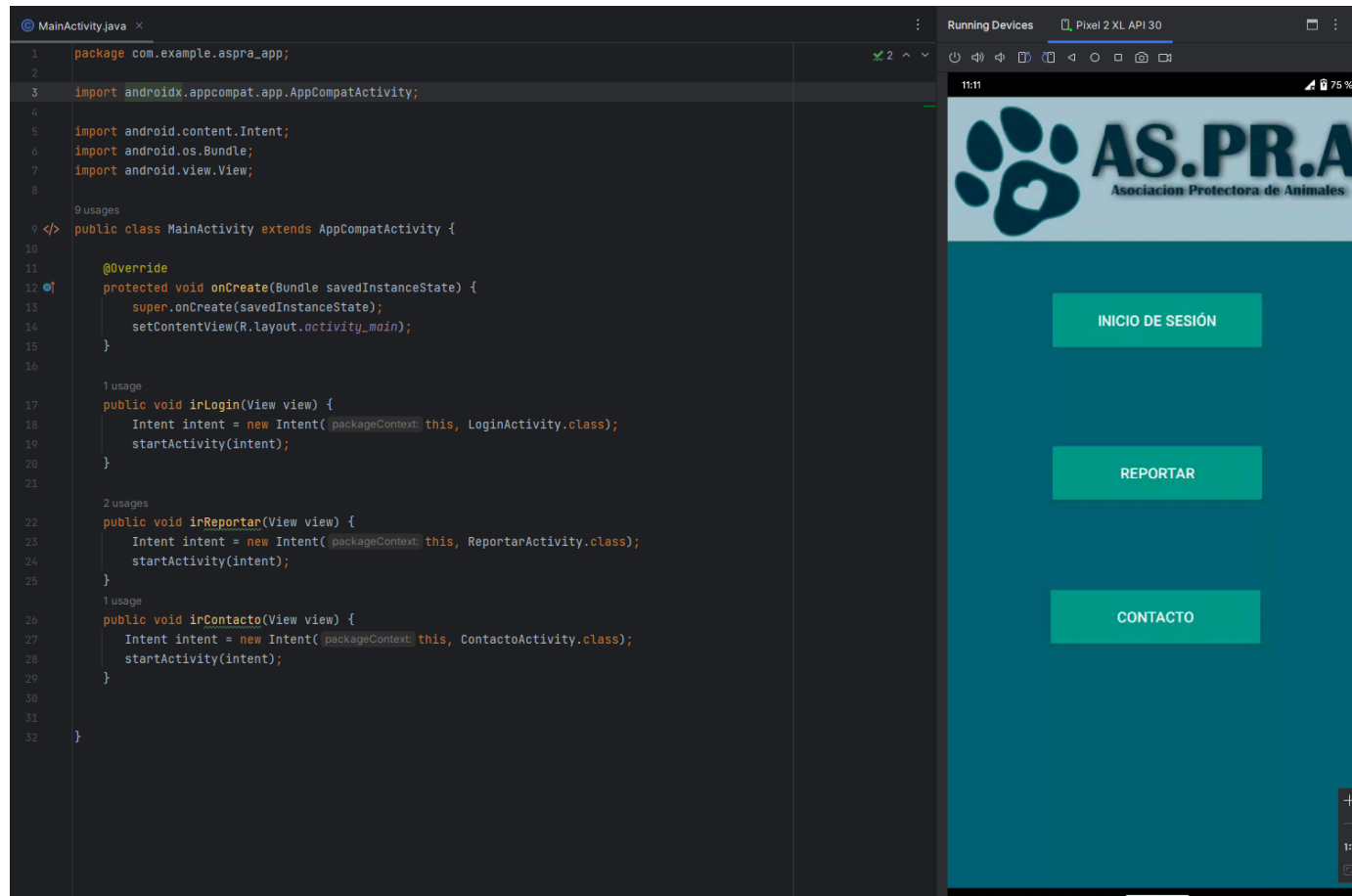
**Para mas
informacion,ingrese a
nuestro sitio web**

Gracias por su colaboracion

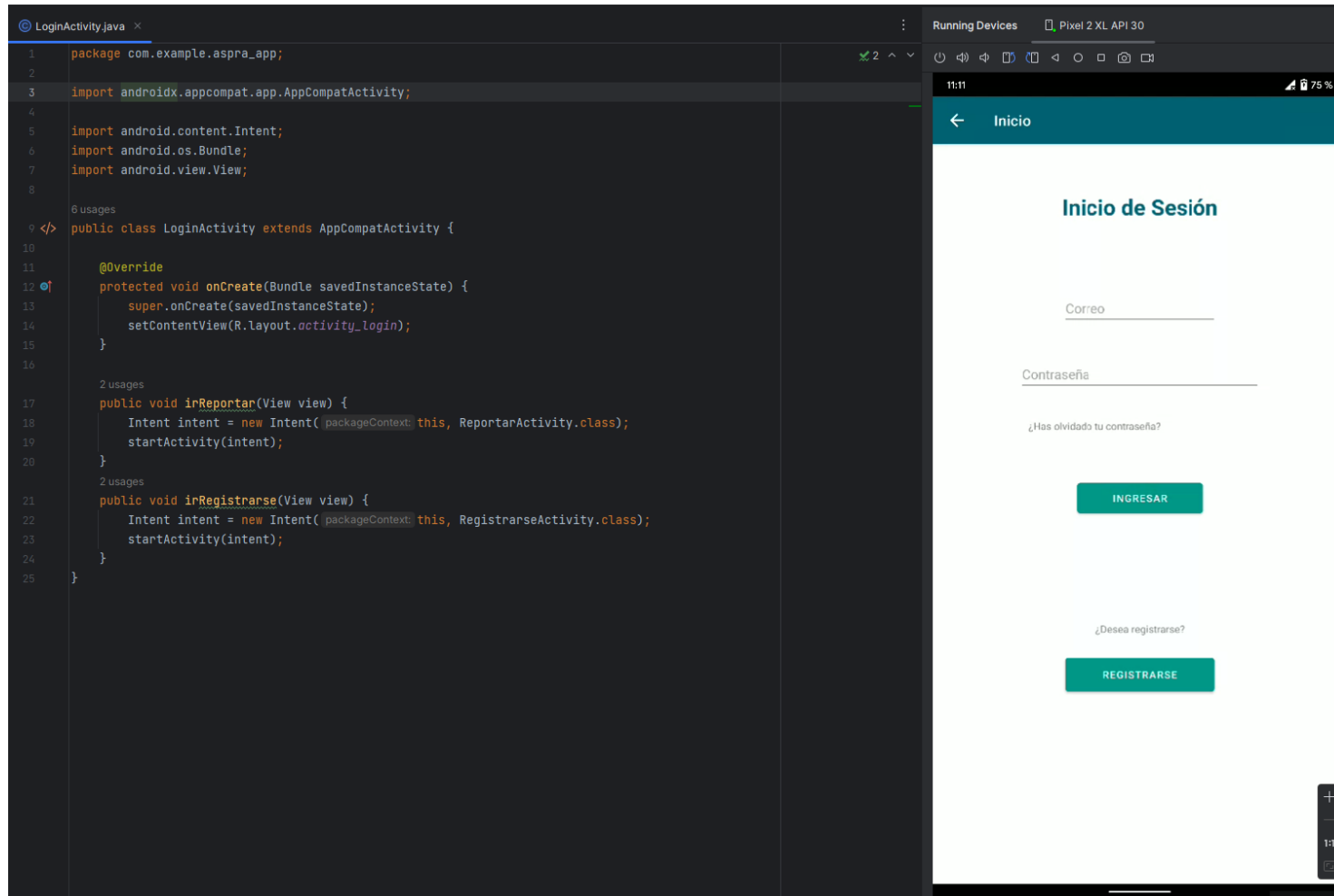


3.4.2 Código

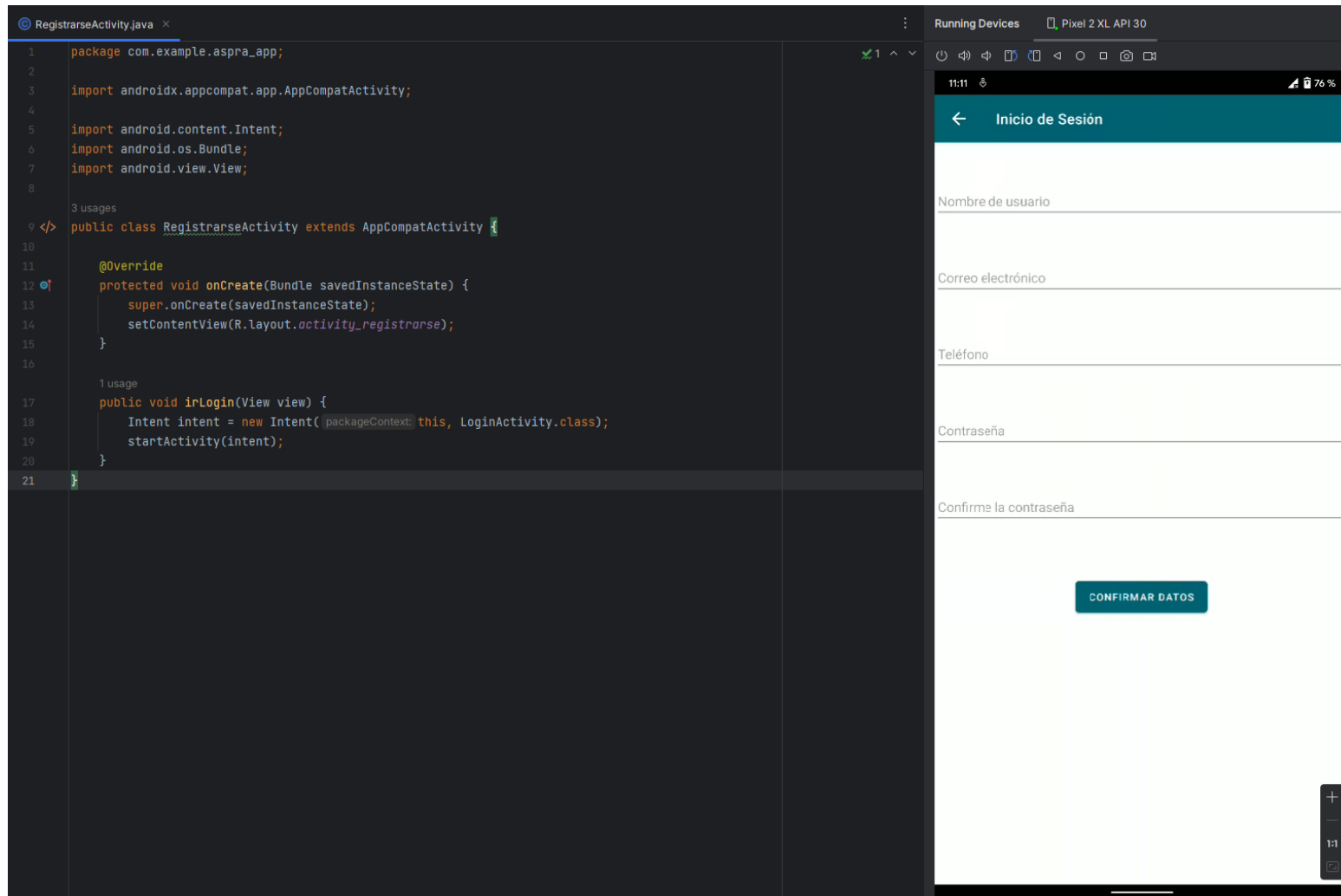
3.4.2.1 Pantalla Principal



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 environment. On the left, the `ReportarActivity.java` file is open, showing the following code:

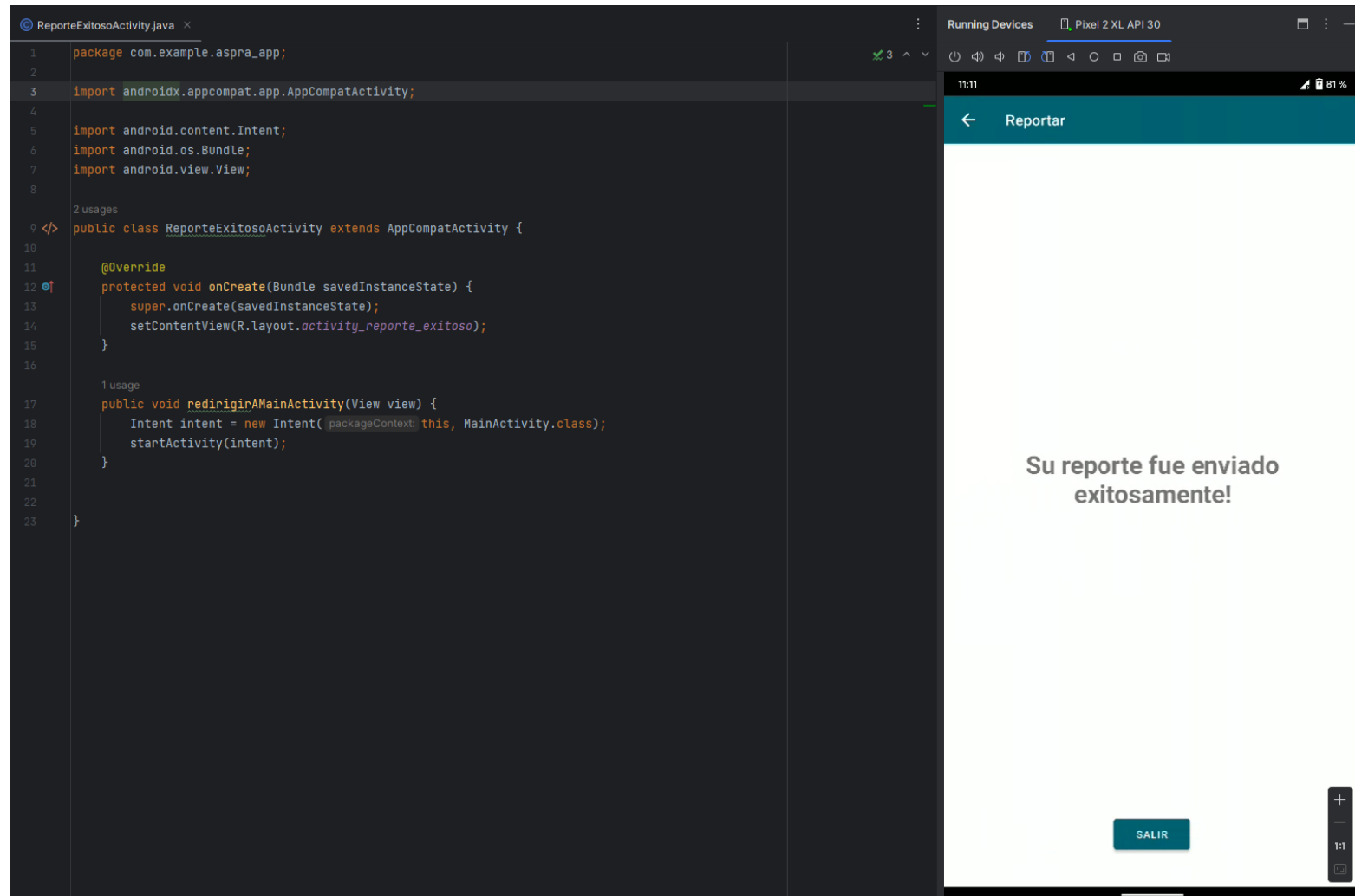
```

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

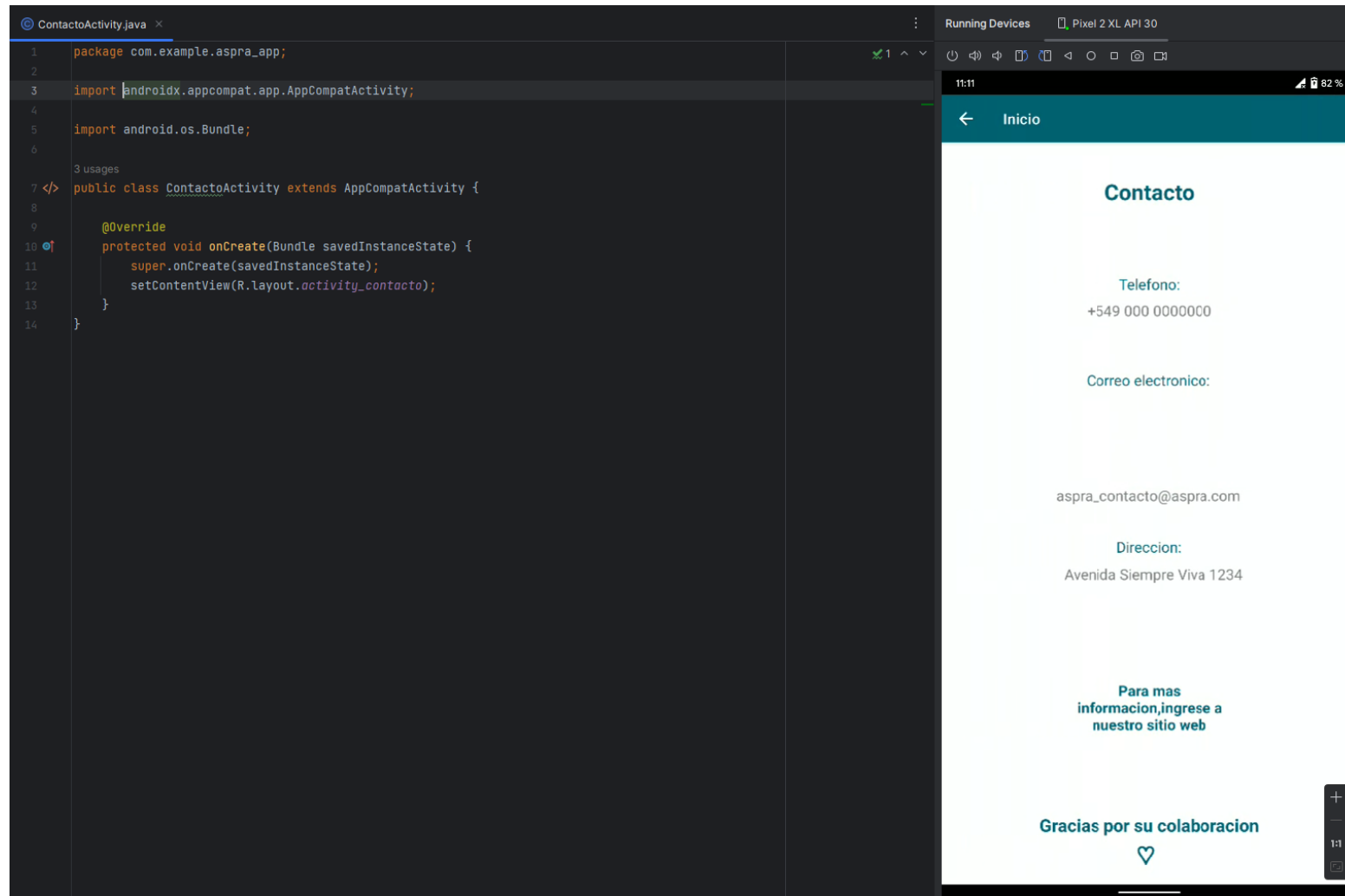
```

On the right, the 'Running Devices' tab shows a Pixel 2 XL API 30 emulator. The app is running on the 'Inicio' screen. The 'Reportar' screen is visible, featuring a title bar with a back arrow and the text 'Inicio'. The main content area has a title 'Reportar' and two sections: 'Direccion' with a text input field containing 'Por favor, ingrese una dirección', and 'Motivo' with a spinner. A 'Reporte' dialog box is overlaid on the screen, displaying '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

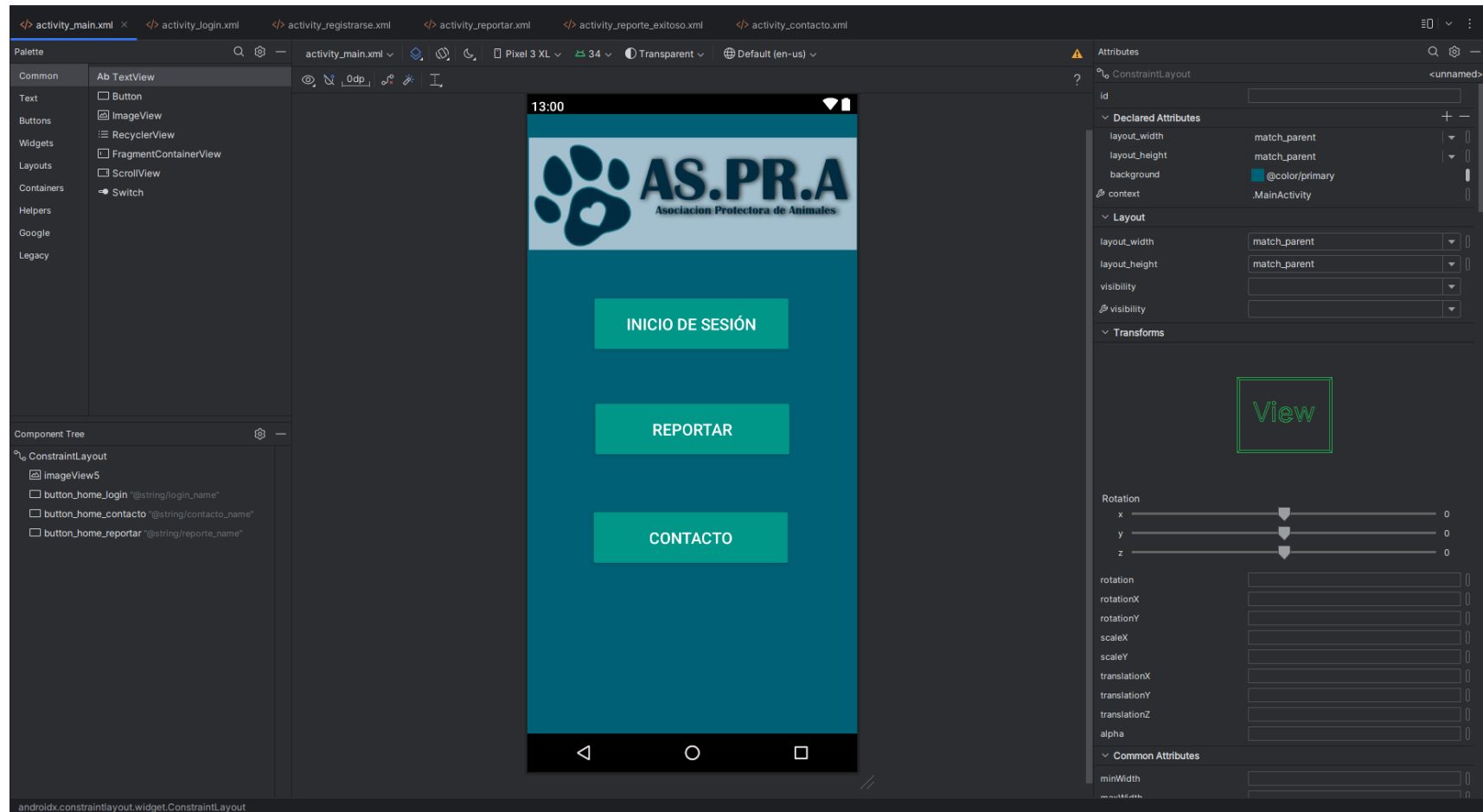


3.4.2.6 Contacto

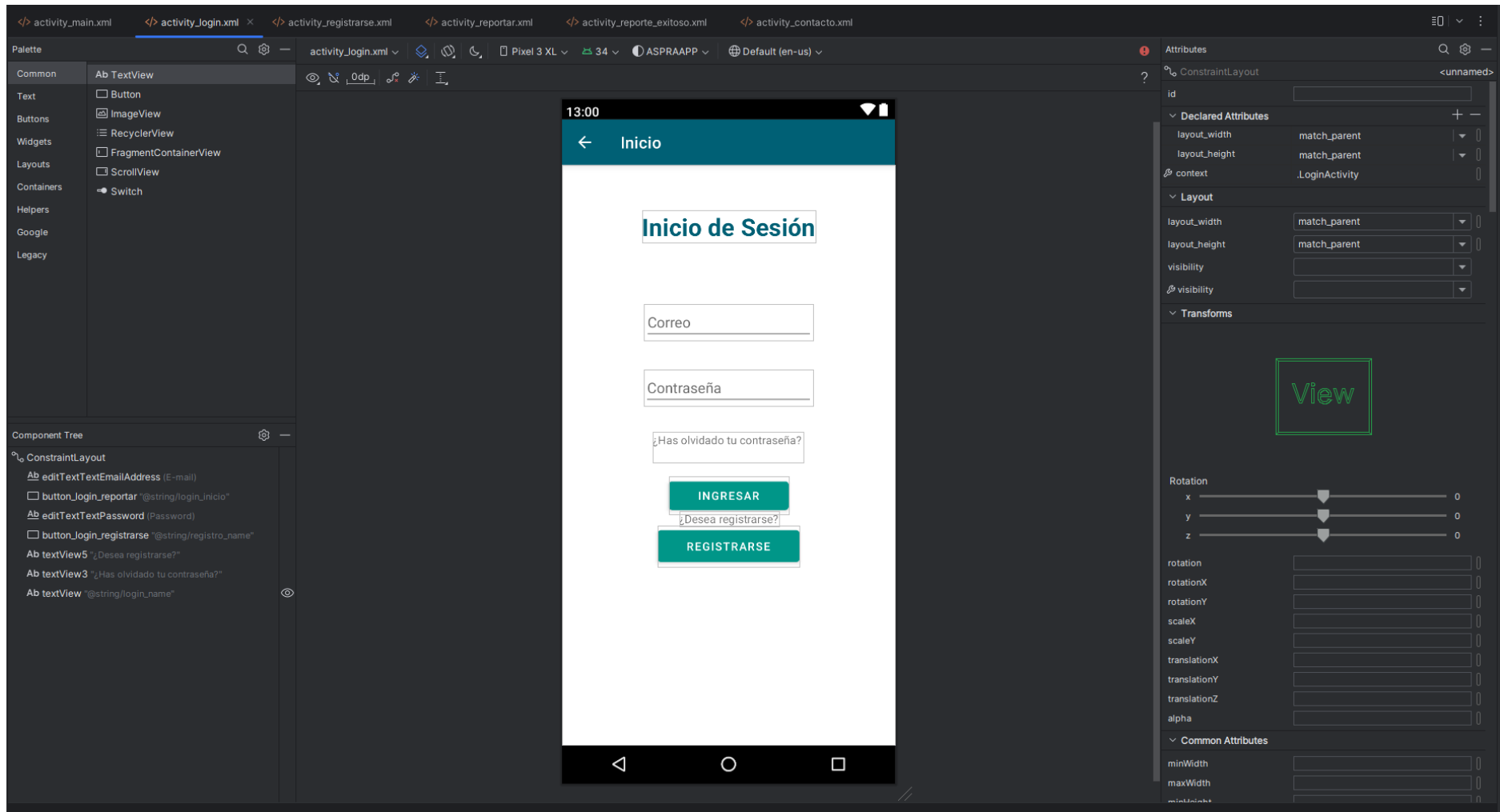


3.4.3 Diseño (Layout)

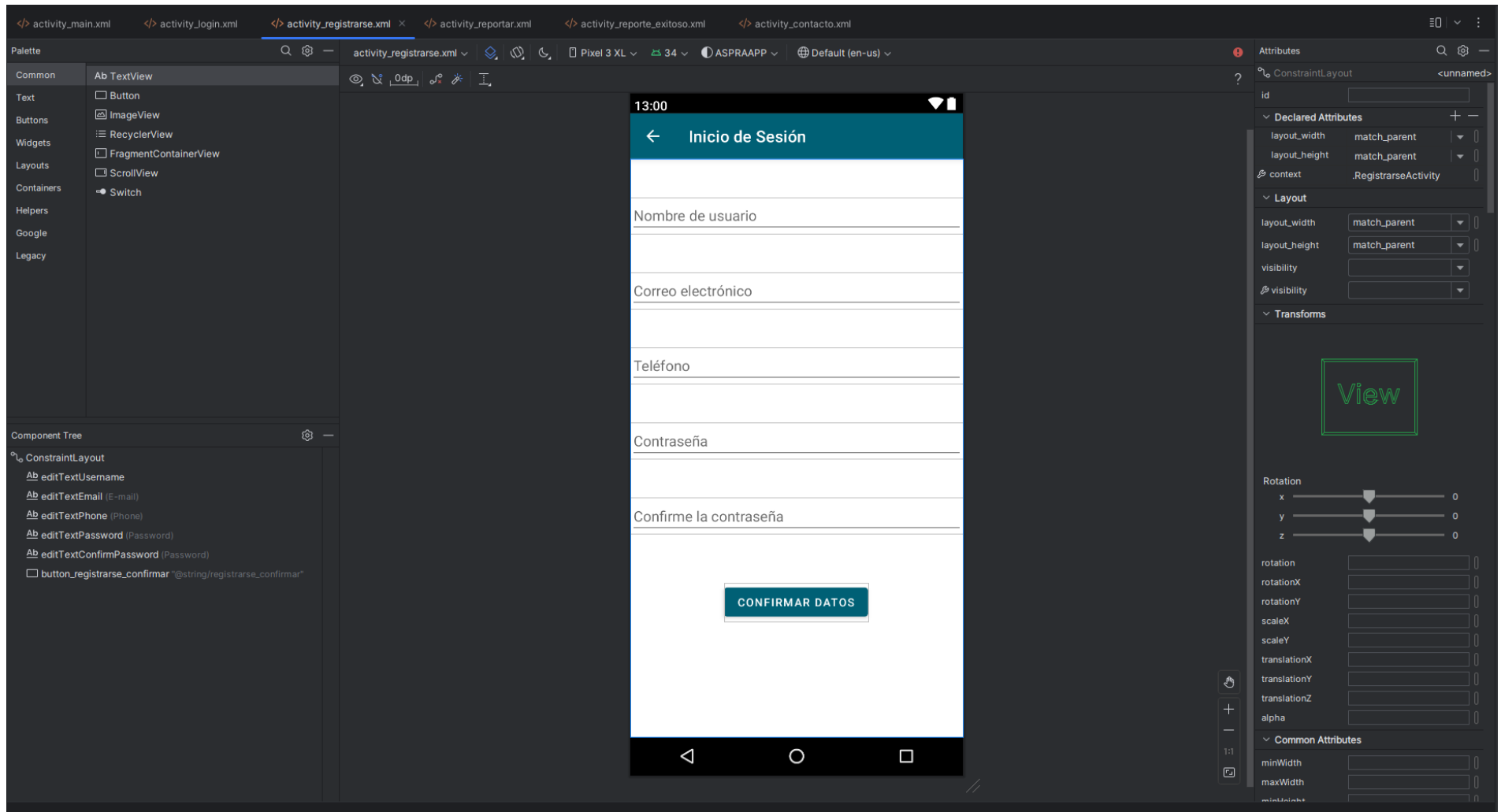
3.4.3.1 Pantalla Principal



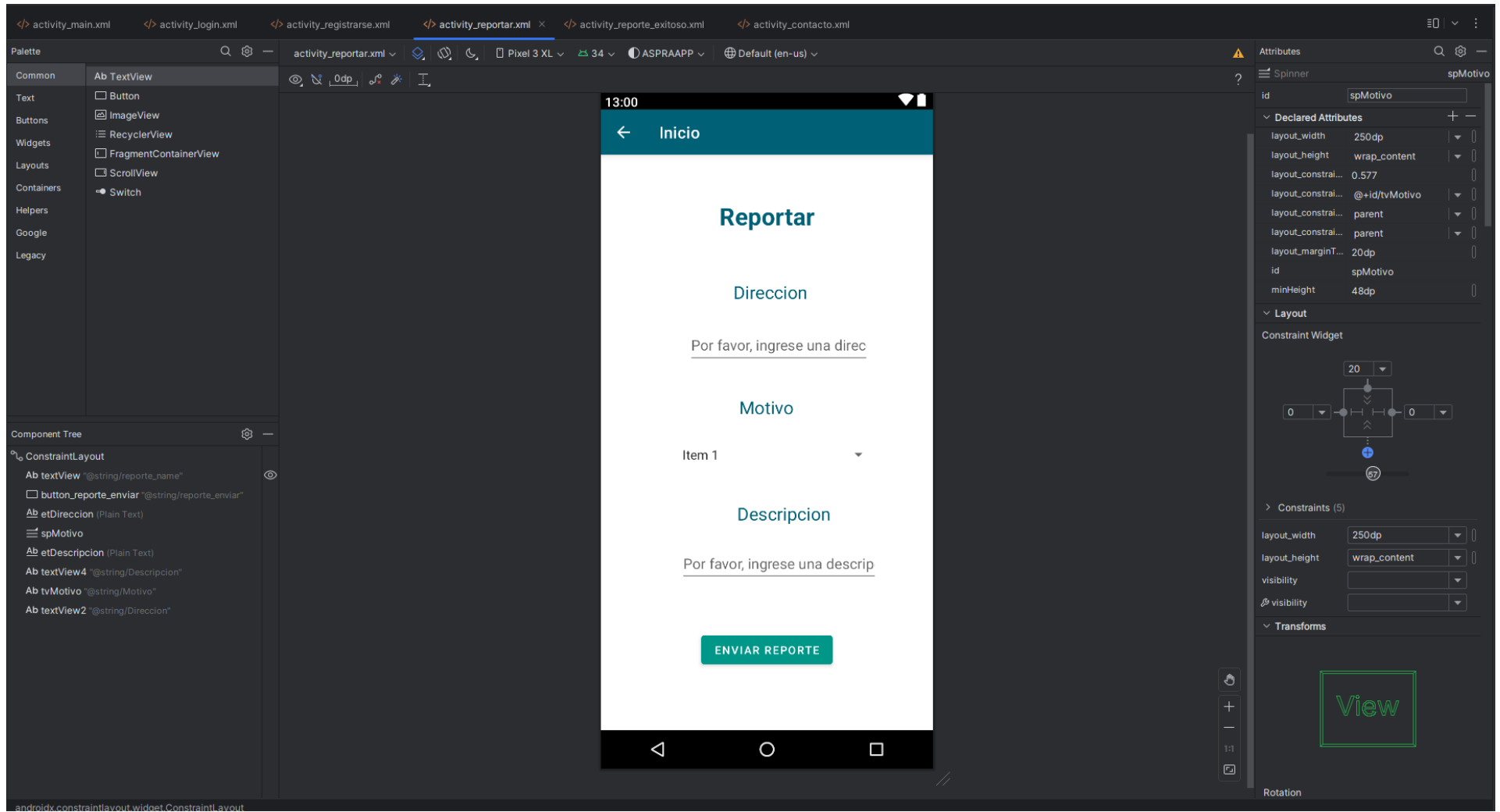
3.4.3.2 Inicio de Sesión



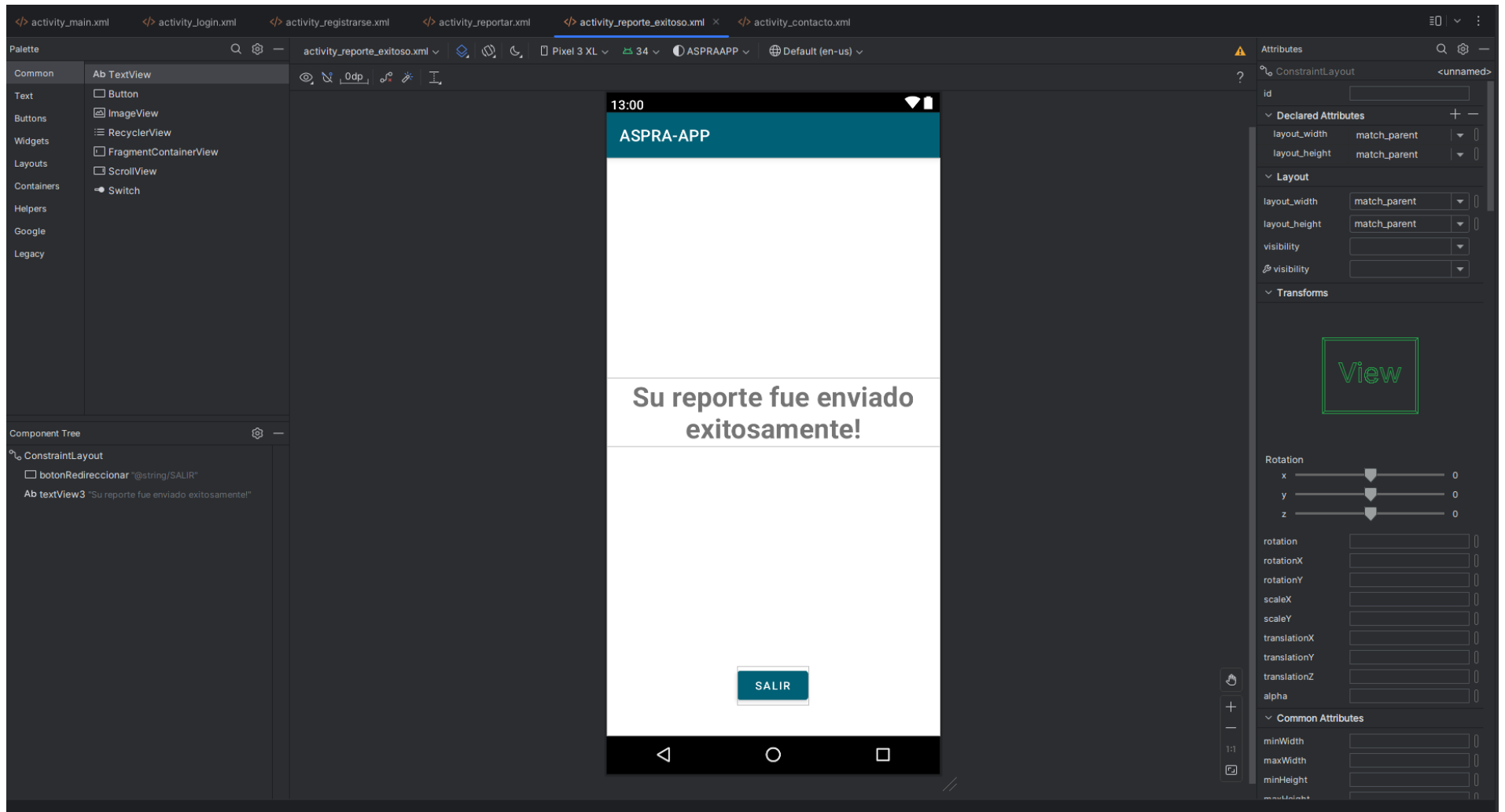
3.4.3.3 Registrarse



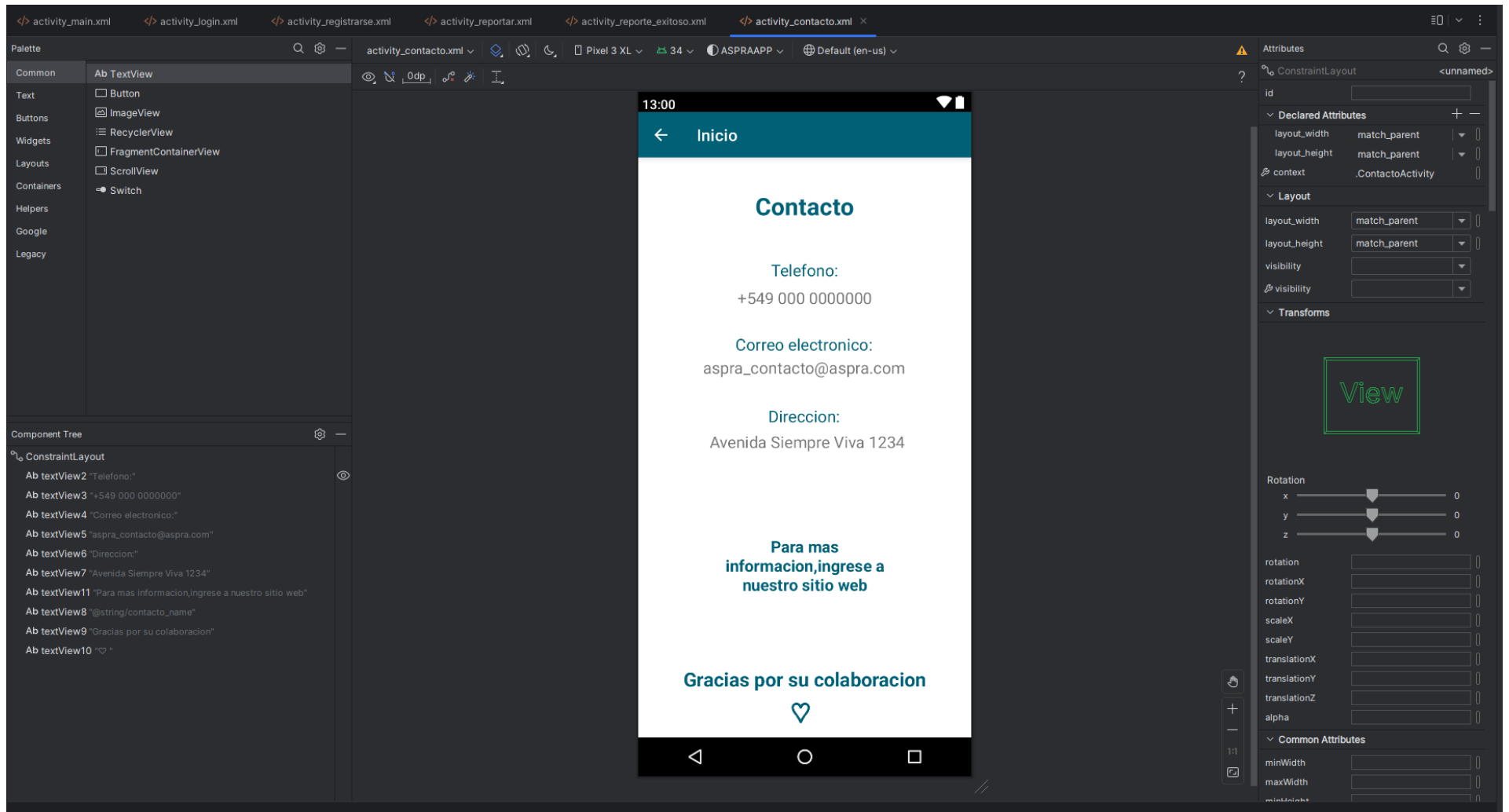
3.4.3.4 Reportar



3.4.3.5 Reporte Exitoso



3.4.3.6 Contacto



3.5 Video Demo (Sprint 1)

[Video Demo ASPRA Móvil Sprint 1](#)

3.6 Vídeo Accesibilidad (Sprint 2)

[Video de Accesibilidad de Pantallas](#)

3.7 Video Automatización con Selenium (Sprint 2)

[Video de Automatización con Selenium de Pagina Web](#)

3.8 Video Final (Sprint 2)

[Video Final ASPRA Móvil Sprint 2](#)