



NOMBRE ESTUDIANTE: Santiago Torres

Eliath Velasco

Santiago Murillo

Alexander Morales

Cristian Hernández

FECHA: 05-12-2024

TEMA: Proyecto: Producto Completo Versión 2

APRENDIZAJE OBTENIDO

En este proyecto, uno de los aprendizajes más significativos ha sido la comprensión de los desafíos que enfrentan las personas con Alzheimer y el impacto que la tecnología puede tener en su calidad de vida. Al trabajar en esta problemática, hemos profundizado en la empatía y en la capacidad de ver la tecnología como una herramienta para mejorar el bienestar de los demás, además de fortalecer nuestro capital humano y técnico.

En cuanto a las habilidades adquiridas, el proyecto nos ha permitido consolidar conocimientos en tecnologías web modernas, como React y Node.js. Si bien habíamos tenido un acercamiento a estas herramientas en el entorno académico, esta experiencia nos ha dado la oportunidad de aplicarlas en un contexto real y completo, desde el desarrollo hasta la implementación de soluciones prácticas. Esto no solo ha ampliado nuestra capacidad técnica, sino que también nos ha enseñado a abordar problemas complejos con una visión más integral y orientada al usuario.





DESARROLLO

CONTENIDO	
HISTORIAS DE USUARIO	3
MODELO ARQUITECTÓNICO DE N-CAPAS	10
1. Capa de presentación	10
2. Capa de lógica de negocios	10
3. Capa de persistencia de datos	10
DIAGRAMA DE LA BASE DE DATOS	11
DISEÑO DEL PRODUCTO	12
HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS DE DESARROLLO	14
Frontend	14
Backend	14
Herramientas	16
Calidad del Producto ISO 25010	17
CASOS DE PRUEBA V1	18
CASOS DE PRUEBA V2	27
PRODUCTO OPERATIVO	43
Video:	46
Código Fuente:	46
Pafaranciac	16





HISTORIAS DE USUARIO

Nro: HU-001	Título: Inicio de sesión del Psicoterapeuta	Prioridad: Alta	
		Estimación: 8h	

Historia de usuario:

Como psicoterapeuta **quiero** poder autenticarme con mis credenciales, **para** acceder a la administración de mis pacientes.

Criterios de aceptación:

1. Verificación y acceso exitoso con credenciales válidas al iniciar sesión.:

Dado que un psicoterapeuta acceda a la página de inicio de sesión, **cuando** ingresa sus credenciales y hace clic en "Ingresar", **entonces** el sistema verificará que las credenciales sean correctas.

2. Inicio de sesión como Psicoterapeuta:

Dado que el psicoterapeuta haya ingresado sus credenciales validas, **cuando** interactúe con el botón "Ingresar", **entonces** el sistema deberá permitir el ingreso al sistema y redirigir al terapeuta a la interfaz de "Lista de Pacientes".

3. Validación de credenciales incorrectas al intentar iniciar sesión.:

Dado que un psicoterapeuta intente iniciar sesión con credenciales incorrectas, **cuando** haga clic en "Ingresar", **entonces** el sistema mostrará un mensaje de error indicando cual es la credencial inválida.

Tareas de implementación:

- Diseñar la interfaz de inicio de sesión con campos para nombre de usuario y contraseña.
 (1h)
- 2. **Implementar** la lógica de autenticación, validando las credenciales ingresadas contra la base de datos. (1h)





- 3. **Configurar** la redirección de acuerdo con el rol de psicoterapeuta tras una autenticación exitosa. (1h)
- 4. **Crear** mensajes de error que se muestren cuando el psicoterapeuta ingrese credenciales incorrectas. (0.5h)
- 5. **Probar** la funcionalidad de inicio de sesión, asegurando que el acceso se conceda o deniegue al psicoterapeuta y la validez de las credenciales. (0.5h)
- 6. **Crear** el diseño de la sección donde se mostrará la lista de pacientes. (1h)
- 7. **Implementar** la lógica para que, al acceder a la sección de pacientes, el sistema cargue los datos de todos los pacientes desde la base de datos y los muestre en la interfaz. (2h)
- 8. **Probar** que la lista de pacientes se muestra correctamente. (1h)





Nro: HU-002		Título: Control de pacientes	Prioridad: Alta	
			Estimación: 8h	

Historia de usuario:

Como psicoterapeuta quiero controlar mis a mis pacientes, para tener registros de su progreso.

Criterios de aceptación:

1. Acceso al listado de pacientes:

Dado que un psicoterapeuta se haya autenticado, **cuando** ingrese a la plataforma, **entonces** el sistema deberá mostrar un listado con todos sus pacientes y su información principal.

2. Acceso a listado de partidas:

Dado que un psicoterapeuta se encuentre en la lista de pacientes, **cuando** haga clic en "Ver partidas" **entonces** el sistema deberá redireccionarlo al historial de partidas jugadas por ese paciente en específico.

3. Eliminación de un paciente:

Dado que un psicoterapeuta se encuentre en la lista de pacientes, **cuando** haga clic en "Eliminar" **entonces** el sistema borrar al paciente de la base de datos.

Tareas de implementación:

- 1. **Diseñar** todas las interfaces del paciente. (1h)
- 2. **Implementar** la lógica para mostrar el listado de pacientes del terapeuta. (2h)
- 3. Implementar la lógica para eliminar y editar paciente. (2h)
- 4. **Implementar** la lógica para mostrar el historial de partidas de un paciente. (2h)
- 5. Realizar pruebas de los métodos para mostrar, editar y eliminar (1h)





Nro: HU-003		Título: Inscripción de nuevos pacientes	Prioridad: Alta	
			Estimación: 4h	

Historia de usuario:

Como psicoterapeuta **quiero** permitir el ingreso de nuevos pacientes, **para** que puedan hacer uso terapéutico de la plataforma.

Criterios de aceptación:

1. Acceso al formulario de registro de nuevos pacientes:

Dado que un psicoterapeuta se encuentre en la lista de pacientes, **cuando** haga clic en "registrar un nuevo paciente", **entonces** el sistema deberá redireccionarlo al formulario de nuevo paciente.

2. Validación de datos:

Dado que un psicoterapeuta acceda al formulario de nuevo paciente, **cuando** el psicoterapeuta ingresa los datos del paciente,

entonces el sistema valida que todos los campos requeridos estén completos.

3. Prevención de errores:

Dado que un psicoterapeuta no complete los campos requeridos por el formulario, **cuando** de clic en el botón "Registrar Paciente" **entonces** el sistema deberá informar secuencialmente cual dato es el faltante.

4. Listado actualizado:

Dado que un psicoterapeuta complete todos los datos solicitados por el formulario, **cuando** de clic en el botón "Registrar Paciente" **entonces** el sistema deberá guardar el nuevo paciente y actualizar la lista de pacientes.

Tareas de implementación:

6. **Diseñar** la interfaz del formulario de registro de nuevo paciente. (1h)





- 7. **Implementar** la lógica para capturar los datos ingresados en el formulario y validar que se completen todos los campos requeridos. (1.5h)
- 8. **Conectar** el formulario de registro con la base de datos para guardar la información del nuevo paciente. (0.5h)
- 9. **Realizar** pruebas de insertar un nuevo paciente(1h)





Nro: HU-004	Título: Juego de Clasificación de Números	Prioridad: Alta	
		Estimación: 11h	

Historia de usuario:

Como psicoterapeuta **quiero** que mis pacientes interactúen con un juego de clasificación de números, **para** retrasar el avance de su enfermedad (Alzheimer).

Criterios de aceptación:

1. Registro para el Paciente:

Dado que un paciente ingresa su cédula, **cuando** hace clic en el botón "Verificar", **entonces** el sistema empezará con el proceso de iniciar su partida.

2. Ingreso de directrices para el Paciente:

Dado que el paciente se haya verificado en el sistema, **cuando** vaya a iniciar su partida **entonces** el sistema solicitará los números que usará en su juego.

3. Clasificación de Números en Cajas:

Dado que el paciente ha ingresado un numero válido para el juego, **cuando** se encuentre en la página jugar, **entonces** el sistema mostrará las instrucciones a seguir en la actividad.

4. Clasificación de Números en Cajas:

Dado que el paciente ha iniciado el juego, **cuando** el paciente empieza a arrastrar los números hacia las cajas correspondientes, **entonces** el sistema permite colocar el número en la caja elegida por el paciente.

5. Pausa del juego:

Dado que el paciente ha iniciado el juego, **cuando** el interactúe con el botón "Pausar", **entonces** el sistema parará el tiempo que está siendo empleado en la actividad.





6. Salir del juego:

Dado que el paciente ha iniciado el juego, **cuando** el interactúe con el botón "Salir", **entonces** el sistema lo redirigirá al home y no guardará la partida.

7. Finalización del Juego y Mensaje de Resultado:

Dado que el paciente ha clasificado todos los números, **cuando** hace clic en el botón "Finalizar", **entonces** el sistema evalúa las clasificaciones y muestra los aciertos con un mensaje indicando el resultado: "¡Lo lograste!" si todos los números están correctamente clasificados, o "¡Sigue Practicando!" si alguno está en la caja incorrecta.

Tareas de implementación:

- Diseñar el diseño de las pantallas, incluyendo el botón "Jugar", la pantalla de instrucciones, el área de clasificación de números, y el mensaje final de resultado. (4h)
- 2. **Crear** la lógica de creación de un juego. (2h)
- 3. Codificar la Lógica de Arrastre y Soltar para la Clasificación. (1h)
- 4. **Implementar** Botón de Finalizar y Mensaje de Resultado. (1.5h)
- 5. **Crear** la lógica para verificar si los números fueron clasificados correctamente según los rangos establecidos. (1.5h)
- 6. **Realizar** pruebas para confirmar que cada pantalla, arrastre y clasificación, así como la funcionalidad del botón "Finalizar" y los mensajes finales, funcionan según lo esperado.





MODELO ARQUITECTÓNICO DE N-CAPAS

1. Capa de presentación

Tecnologías: React, React Router, CSS

Descripción:

El cliente ejecuta una aplicación React que se comunica con el servidor mediante peticiones HTTP a través de Axios.

2. Capa de lógica de negocios

Tecnologías: Node.js, Express, JWT, Axios

Descripción:

El backend maneja las peticiones de los usuarios.

- Se encarga de autenticar a los terapeutas y gestionar las sesiones de usuario.
- La autenticación y autorización se gestionan con un sistema de JWT (JSON Web Tokens) para mantener la sesión del terapeuta.
- Proporciona rutas con funciones CRUD para los datos de los pacientes y sus partidas.

3. Capa de persistencia de datos

Tecnologías: PostgreSQL

Descripción:

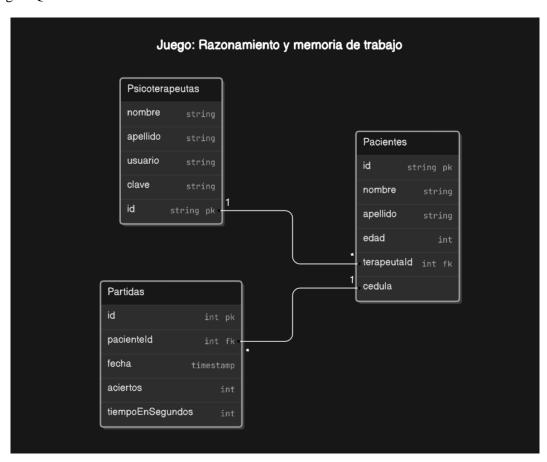
Almacena todos los datos persistentes del sistema. La comunicación entre el backend y la base de datos se realiza a través de consultas SQL.





DIAGRAMA DE LA BASE DE DATOS

Se define el siguiente diagrama que representa la capa de persistencia de datos, realizada en PostgreSQL:







DISEÑO DEL PRODUCTO

Mockup Planteado:



















HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS DE DESARROLLO

Frontend

- JavaScript (JS): Se emplea JavaScript para añadir interactividad y manipular elementos dinámicamente en la página.
- CSS: Se utiliza CSS para diseñar y estilizar la aplicación, asegurando que la interfaz sea atractiva.
- React: Se recurre a React para construir interfaces de usuario modulares y eficientes. Su sistema basado en componentes facilita la gestión del estado y optimiza el rendimiento de la aplicación.
- React Router: Se utiliza para gestionar la navegación en aplicaciones React de una sola página (SPA), permitiendo cambiar de vistas sin recargar la página completa.

Backend

Node.js: Se emplea Node.js para ejecutar JavaScript en el servidor.





- Express: Se utiliza para crear y gestionar el servidor en aplicaciones Node.js, facilitando el manejo de rutas, peticiones, y respuestas.
- JWT: Se utiliza para la autenticación, permitiendo crear tokens seguros para identificar y autorizar usuarios en cada solicitud.
- Axios: Se utiliza para realizar peticiones HTTP desde el frontend, facilitando la comunicación con el servidor para enviar y recibir datos.
- PostgreSQL: Se utiliza como base de datos para almacenar y gestionar datos de manera estructurada.





Herramientas

• Control de versiones:

 Git y GitHub: Se utiliza Git para el control de versiones, facilitando la gestión de cambios en el código. GitHub se usa para almacenar, compartir y colaborar en el código con el equipo de desarrollo.

• IDE:

 Visual Studio Code (VSC): Se opta por Visual Studio Code como el IDE principal debido a su ligereza y potentes características como autocompletado, depuración integrada y gestión de control de versiones, lo que optimiza el flujo de trabajo.

• Diseño de interfaz:

 Adobe Illustrator: Se recurre a Adobe Illustrator para diseñar gráficos, interfaces y elementos visuales como iconos y logotipos.

Entorno de administración para PostgreSQL

 pgAdmin: Se utiliza para administrar y gestionar bases de datos PostgreSQL a través de una interfaz gráfica.





CALIDAD DEL PRODUCTO ISO 25010

Caracteristica	SubCaracteristicas	Aplica	Prioridad
	Completitud funcional	SI	Alta
Adecuación Funcional	Corrección funcional	SI	Alta
	Pertinencia funcional	SI	Muy Alta
	Comportamiento temporal	SI	Alta
Eficiencia en el desempeño	Utilización de recursos	SI	Media
	Capacidad	SI	Alta
Competibilidad	Coexistencia	SI	Media
Compatibilidad	Interoperabilidad	NO	-
	Reconocibilidad de la adecuación	SI	Muy Alta
	Aprendizabilidad	SI	Alta
	Operabilidad	SI	Muy Alta
	Protección frente a errores de usuario	SI	Muy Alta
Capacidad de Interacción	Involucramiento del Usuario	SI	Muy Alta
	Asistencia al usuario	NO	-
	Auto-descriptividad	SI	Muy Alta
	Inclusividad	NO	-
	Ausencia de Fallos	SI	Alta
Et al State I	Disponibilidad	SI	Alta
Fiabilidad	Tolerancia a fallos	SI	Media
	Capacidad de Recuperación	SI	Alta
	Confidencialidad	NO	-
	Integridad	NO	-
O a monistrat	No repudio	NO	-
Seguridad	Responsabilidad	NO	-
	Autenticidad	SI	Alta
	Resistencia	NO	-
	Modularidad	SI	Alta
	Reusabilidad	SI	Media
Mantenibilidad	Analizabilidad	SI	Media
	Capacidad de ser modificado	SI	Media
	Capacidad para ser probado	SI	Alta
	Adaptabilidad	SI	Media
— , ,,	Instabilidad	NO	-
Flexibilidad	Reemplazabilidad	NO	-
	Escalabilidad	NO	-
	Restricción Operativa	NO	-
	Identificación de Riesgos	NO	-
Protección	Protección ante fallos	SI	Alta
	Advertencia de Peligro	NO	-
	Integración Segura	NO	-





CASOS DE PRUEBA V1

ID: P-001	Título:	Validación	de inicio	de sesión	Terapeuta

Descripción:

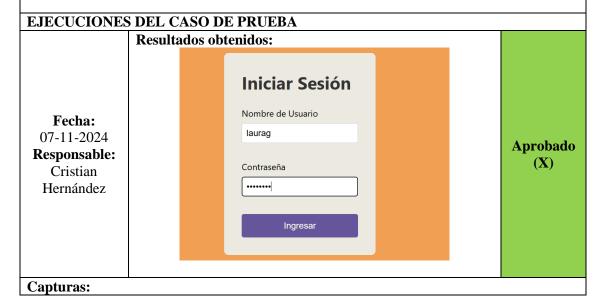
Se espera probar el correcto funcionamiento de la aplicación al ingresar las credenciales del terapeuta en el aplicativo y que este permita el acceso al sistema que contiene la información de los pacientes relacionados al terapeuta.

Procedimiento de prueba:

- 1. Ejecutar la aplicación para ingresar a la pantalla principal del juego.
- 2. Dar clic en el ícono morado de la puerta, la cual se encuentra en la parte superior derecha.
- 3. Ingresar las credenciales del terapeuta en este caso nombre de usuario y contraseña.
- 4. Damos clic en el botón Ingresar.

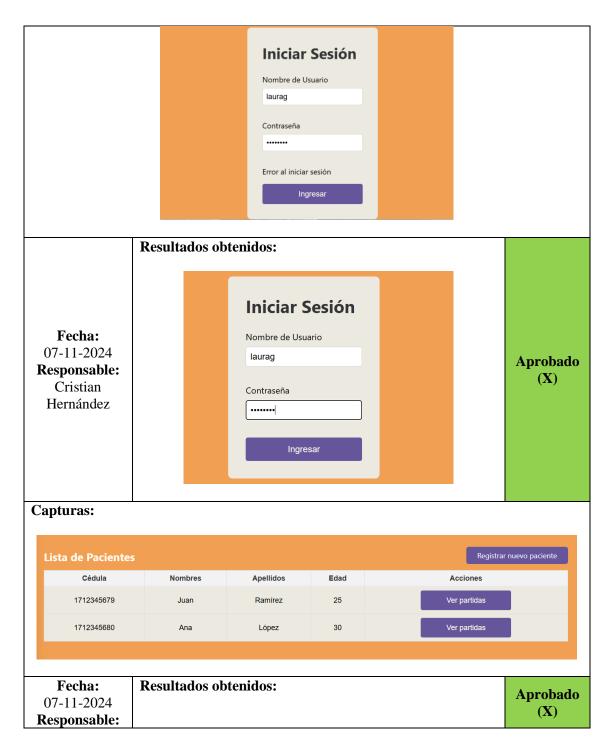
Resultados esperados:

La aplicación presenta la ventana de la lista de pacientes correspondientes al terapeuta que inicio sesión, en el caso de que los datos ingresados sean correctos, caso contrario muestra un mensaje "Error al iniciar sesión", notificando así que los datos ingresados son incorrectos y debe intentar nuevamente, así mismo si los datos se encuentran vacíos un mensaje indicando que debe completar la información "Completa este campo".













Cristian Hernández	Nombre asd Contrase	e de Usuario seña ! Completa este campo Ingresar
Capturas:		
Inici	ar Sesión	Iniciar Sesión
Nombre	de Usuario	Nombre de Usuario
asd		
Contrase	eña	Contra ! Completa este campo
	Ingresar	Ingresar

ID: P-002	Título: Validación del registro de nuevos pacientes por parte del terapeuta	
	terapeuta	
Descripción:		





Se espera probar el correcto funcionamiento del registro de un nuevo paciente por parte del terapeuta.

Procedimiento de prueba:

- 1.Una vez iniciado sesión con los datos de cada terapeuta se nos dirige a la ventana de listado de pacientes.
- 2. Dar clic en el botón morado el cual dice "Registrar nuevo paciente", la cual se encuentra en la parte superior derecha.
- 3. Ingresar los datos correspondientes al paciente en cada campo.
- 4. Por último, damos clic en el botón Registrar Paciente, que se encuentra en la parte inferior.

Resultados esperados:

La aplicación presenta la ventana principal del terapeuta donde se encuentra su lista de pacientes, en este caso al registrar un nuevo paciente, se espera un mensaje confirmando que el paciente se ha registrado correctamente, de igual manera se controla el llenado de todos los campos con un mensaje emergente el cual indica que debemos llenar todos los campos.

EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA **Resultados obtenidos:** Registrar Nuevo Paciente Nombres: Fecha: Apellidos: 07-11-2024 Edad: Aprobado **Responsable:** Cédula del Paciente: **(X)** Cristian Paciente registrado correctamente. Hernández Registrar Paciente **Capturas:**





	Registrar Nuevo Paciente Nombres: Cristian Andrés Apellidos: Hernandez Silva Edad: 84 Cédula del Paciente: 1712738754 Registrar Paciente	
Fecha: 07-11-2024 Responsable: Cristian Hernández	Registrar Nuevo Paciente Nombres: Cristian Andrés Apellidos: Hernández Silva Edad: 87 Cédula del Paciente: Completa este campo Registrar Paciente	Aprobado (X)
Capturas:	Registrar Nuevo Paciente Nombres: Cristian Andrés Apellidos: Hernández Silva Edad: 87 Cédula del Paciente: Registrar Paciente	





ID: P-003	Título: Validar el ingreso para los pacientes al juego de clasificación de
1201 000	
	números

Descripción:

Se espera comprobar el ingreso a la aplicación como pacientes para poder hacer uso del juego de clasificación de números.

Procedimiento de prueba:

- 1. Ejecutar la aplicación para ingresar a la pantalla principal del juego.
- 2. Dar clic en el botón Jugar
- 3. Colocar la cédula del paciente a realizar la interacción con el juego, para comprobar su registro en la base de datos.
- 6. Damos clic en el botón color morado "Verificar".
- 7. Inicia el juego automáticamente, una vez el programa confirma las credenciales del paciente.
- 8. A continuación se debe arrastrar con un clic cada número a cada uno de los recuadros correspondientes, según su categoría de valores.
- 9. Una vez hayamos finalizado de colocar todos los números en sus recuadros correspondientes, se habilitará el botón morado "Finalizar" en el que daremos clic este se encuentra en la parte inferior de la ventana.
- 10. Damos clic nuevamente una vez visto el resultado y de esta manera guardamos la información de la prueba en el historial del paciente.

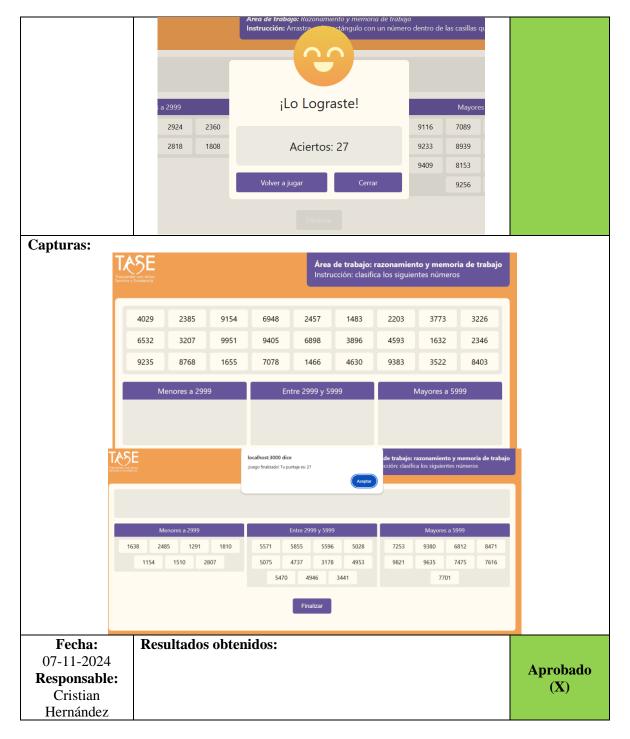
Resultados esperados:

Se espera un mensaje con un valor numérico hacia el paciente evaluado, donde se refleja el número de aciertos, y una de las palabras "¡Lo lograste!" o "¡Sigue Practicando!"", según corresponda.

EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha:	Resultados obtenidos:	
07-11-2024		Annohodo
Responsable:		Aprobado
Cristian		(X)
Hernández		

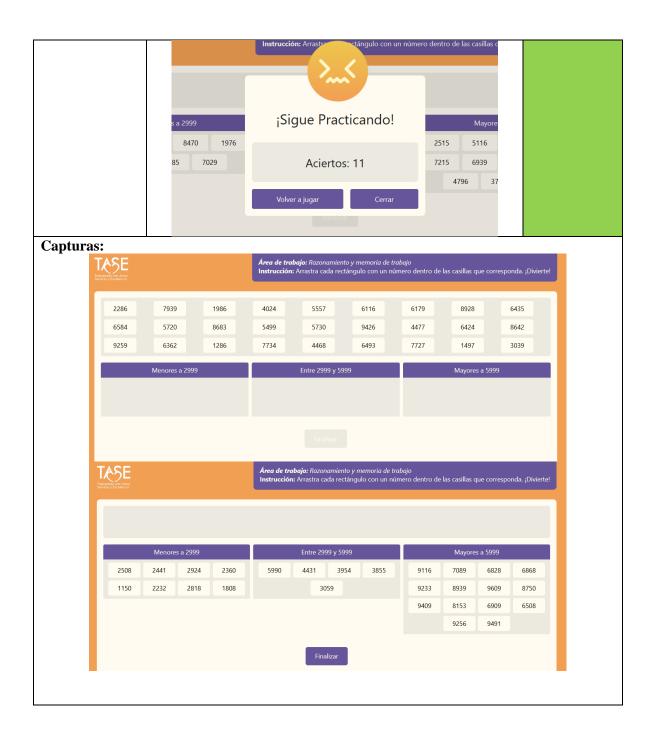
















ID: P-004	Título: Validar el acceso al registro correspondiente a los detalles de los
	pacientes que realizaron el juego con el terapeuta.

Descripción:

Se desea comprobar que la información de los pacientes con sus respectivos tiempos, puntaje, fecha y duración de juego, sean presentados en la ventana de listado de pacientes y en sus respectivos detalles que corresponden a los botones de "Ver partidas".

Procedimiento de prueba:

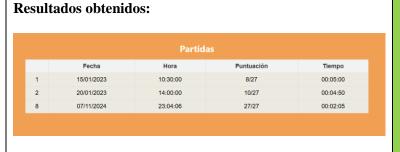
- 1. Una vez iniciado sesión con los datos de cada terapeuta se nos dirige a la ventana de listado de pacientes.
- 2. Buscamos el paciente al que se desea realizar el seguimiento y damos clic en el botón de "Ver partidas".
- 3. Se nos desplegara una nueva ventana con los registros de juegos anteriores realizados por el paciente.

Resultados esperados:

Se espera poder visualizar todas las partidas anteriores realizadas por el paciente, con sus respectivos detalles como fecha, hora, puntuación y tiempo de duración en resolver el juego.

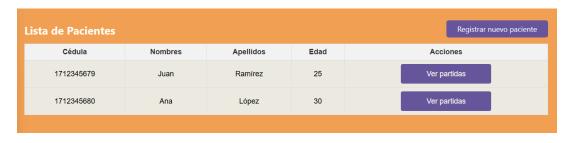
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA

Fecha: 07-11-2024 Responsable: Cristian Hernández



Aprobado (X)

Capturas:







CASOS DE PRUEBA V2

ID: P-001 **Título:** Validación de inicio de sesión Terapeuta

Descripción:

Se espera probar el correcto funcionamiento de la aplicación al ingresar las credenciales del terapeuta en el aplicativo y que este permita el acceso al sistema que contiene la información de los pacientes relacionados al terapeuta.

Procedimiento de prueba:

- 1. Ejecutar la aplicación para ingresar a la pantalla principal del juego.
- 2. Dar clic en el ícono morado de la puerta, la cual se encuentra en la parte superior derecha.
- 3. Ingresar las credenciales del terapeuta en este caso nombre de usuario y contraseña.
- 4. Damos clic en el botón Ingresar.

Resultados esperados:

La aplicación presenta la ventana de la lista de pacientes correspondientes al terapeuta que inicio sesión, en el caso de que los datos ingresados sean correctos, caso contrario muestra un mensaje "Error al iniciar sesión", notificando así que los datos ingresados son incorrectos y debe intentar nuevamente, así mismo si los datos se encuentran vacíos un mensaje indicando que debe completar la información "Completa este campo".

EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA

LULE COLOR ED DEL CRISO DE I RCEDII			
Fecha:	Resultados obtenidos:		
08-12-2024	Al dar clic en el botón de la puerta la aplicación	Aprobado (X)	
Responsable:	presenta la ventana de inicio de sesión que validará la	Aprobado (A)	
Cristian Hernández	correcta autenticación.		

Capturas:



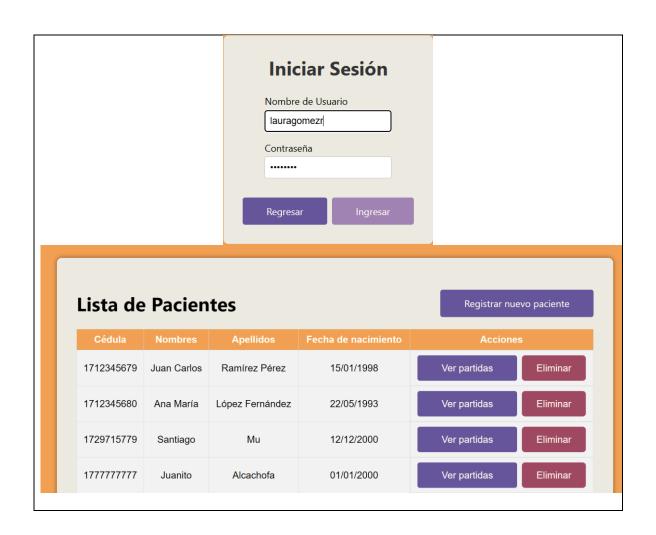




	Iniciar Sesión Nombre de Usuario Contraseña Regresar Ingresar		
Fecha:	Resultados obtenidos:		
08-12-2024	El sistema verifica correctamente que las credenciales	Aprobado (X)	
Responsable:	del terapeuta sean correctas, tanto el nombre de usuario	119100000 (11)	
Cristian Hernández Capturas:	como su contraseña.		
	Iniciar Sesión Nombre de Usuario laurag Contraseña Este usuario no existe Regresar Ingresar Ingresar Ingresar		
Fecha: 08-12-2024 Responsable: Cristian Hernández	Resultados obtenidos: Cuando el terapeuta da clic en el botón ingresar, permite el acceso al sistema y redirige al terapeuta a la interfaz de Lista de Pacientes correctamente. Aprobado		
Capturas:	meriaz de Lista de l'acientes correctamente.		











ID: P-002 **Título:** Validación del control de pacientes por parte del terapeuta

Descripción:

Se espera probar el correcto funcionamiento del control de los registros de cada paciente por parte del terapeuta correspondiente.

Procedimiento de prueba:

- 1. Una vez iniciado sesión con los datos de cada terapeuta se nos dirige a la ventana de listado de pacientes.
- 2. Dar clic en el botón morado el cual dice "Ver partidas".
- 3. Se puede verificar las partidas relacionadas al paciente con sus respectivos registros.
- 4. Dart clic en el botón volver.
- 5. Dar clic en el botón "Eliminar" para eliminar un paciente de la lista de pacientes del terapeuta.

Resultados esperados:

La aplicación presenta la ventana principal del terapeuta donde se encuentra su lista de pacientes, en este caso el terapeuta necesita llevar un control de los registros pacientes para verificar su progreso, se espera obtener la información correctamente y poder eliminar el registro de pacientes.

EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA

Fecha:	Resultados obtenidos:	
08-12-2024	Se presenta correctamente el listado de todos los	Annahada (V)
Responsable:	pacientes relacionados al terapeuta.	Aprobado (X)
Cristian Hernández		

Capturas:















ID: P-003	Título: Validar el correcto funcionamiento del sistema en la inscripción de
	nuevos pacientes.

Descripción:

Se desea comprobar que el aplicativo, permita al terapeuta registrar correctamente nuevos pacientes para que los mismos puedan hacer uso terapéutico de la plataforma.





Procedimiento de prueba:

- 1. Una vez iniciado sesión con los datos de cada terapeuta se nos dirige a la ventana de listado de pacientes.
- 2. Damos clic en el botón morado ubicado en la parte superior derecha el cual dice "Registrar nuevo paciente".
- 3. Se nos desplegara una nueva ventana donde se nos presentan campos en los cuales se debe ingresar la información del paciente a registrar por primera vez.
- 4. Damos clic en el botón morado el cual dice "Registrar Paciente".
- 5. Esperamos el mensaje de confirmación, el cual indica que el paciente ha sido registrado correctamente.
- 6. Verificamos con el botón "Regresar" que el paciente se ha registrado correctamente en la lista de Pacientes.

Resultados esperados:

Se espera poder crear correctamente un nuevo paciente y verificar que se encuentre en la lista de pacientes del terapeuta que realizo la acción.

EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA				
Fecha:	Resultados obtenidos:			
08-12-2024	Se accedió correctamente al formulario de registro de			
Responsable:	nuevos pacientes.	Aprobado (X)		
Cristian				
Hernández				

Capturas:





Fecha:	Resultados obtenidos:	
08-12-2024	El sistema al momento de registrar un nuevo paciente	Aprobado (X)
Responsable:	verifica que todos los campos requeridos para el registro	





	istian nández		completos correctament atos necesitan ser compl				
Captu	ras:						
Re	egistrar I	Nuevo	Paciente	Registrar Nuevo Paciente			
No	mbres:			Nombres:	Cristian	Andrés	
Ар	ellidos:		He ! Completa este campo	Apellidos:			
Fed	cha de Nacimi	iento:	05/06/1955	Fecha de Nacimiento:	! Co	mpleta este campo	
Cé	dula del Pacie	nte:	1721138988	Cédula del Paciente:	1	721138988	
	Regresar		Registrar Paciente	Regresar	Registrar	Paciente	
Registrar Nuevo Paciente Registrar Nuevo Paciente					te		
No	ombres:		Cristian Andrés	Nombres:	Cristian	Cristian Andrés	
Ap	pellidos:		Hernández Silva	Apellidos:	Hernáno	lez Silva	
Fe	cha de Nacim	iento:	dd/mm/aaaa 🗖	Fecha de Nacimiento:	0	5/06/1955 🗂	
Cé	édula del Pacie	ente:	Completa este campo	Cédula del Paciente:			
						Completa este campo	
Regresar Registrar Paciente		Regresar	Registrar	Paciente			
	echa:		tados obtenidos:		. 1		
08-12-2024 El sistema muestra el paciente pacientes del terapeuta correct			•	tas de	Aprobado (X)		
Cristian			tunionto.		Tipi obado (A)		
Her	nández						
Captu	ras:						







ID: P-004	Título: Validar el ingreso para los pacientes al juego de clasificación de
	números.

Descripción:

Se espera comprobar el ingreso a la aplicación como pacientes para poder hacer uso del juego de clasificación de números.

Procedimiento de prueba:

- 1. Ejecutar la aplicación para ingresar a la pantalla principal del juego.
- 2. Dar clic en el botón Jugar
- 3. Colocar la cédula del paciente a realizar la interacción con el juego, para comprobar su registro en la base de datos.
- 6. Damos clic en el botón color morado "Verificar".
- 7. Inicia el juego automáticamente, una vez el programa confirma las credenciales del paciente.
- 8. A continuación se especifica la cantidad de números que deseamos que el paciente clasifique.





- 9. Se presenta las instrucciones del juego.
- 10. El paciente o terapeuta debe dar clic en el botón morado "Iniciar Juego" para empezar con la acción del juego.
- 11. En el caso de que el paciente o terapeuta deseen pausar el juego dar clic en el botón morado que se encuentra en la parte inferior izquierda.
- 12. Una vez se desea continuar el juego dar clic en el botón "Reanudar".
- 13. A continuación se debe arrastrar con un clic cada número a cada uno de los recuadros correspondientes, según su categoría de valores.
- 14. Una vez hayamos finalizado de colocar todos los números en sus recuadros correspondientes, se habilitará el botón morado "Finalizar" en el que daremos clic este se encuentra en la parte inferior de la ventana.
- 15. Damos clic nuevamente una vez visto el resultado y de esta manera guardamos la información de la prueba en el historial del paciente.

Resultados esperados:

Se espera un mensaje con un valor numérico hacia el paciente evaluado, donde se refleja el número de aciertos, y una de las palabras "¡Lo lograste!" o "¡Sigue Practicando!"", según corresponda.

EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA

Fecha: 08-12-2024 Responsable: Cristian

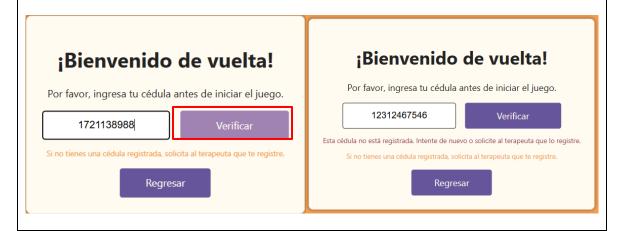
Hernández

Resultados obtenidos:

El aplicativo permite el acceso al paciente registrado en el sistema al ejercicio de evaluación de forma correcta, caso contrario emitirá un mensaje notificando que no existe el número de cédula ingresado.

Aprobado (X)

Capturas:



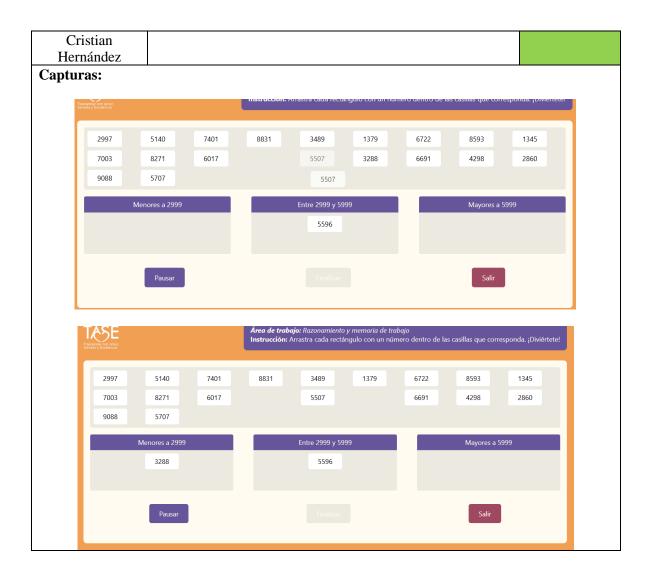




Fecha: 08-12-2024 Responsable: Cristian Hernández	Resultados obtenidos: Una vez se verifica que el núi que va a ser evaluado existe e despliega una interfaz pidiene el terapeuta desea que el eval correctamente.	Aprobado (X)				
Capturas:						
Por favor, ingresa 17211389	enido de vuelta! a tu cédula antes de iniciar el juego. 88 Verificar a registrada, solicita al terapeuta que te registre. Regresar	Por fa	Para continuar: avor, ingresa la cantidad de números pa Comenzar Regresar	ara el desafío:		
Fecha: 08-12-2024 Responsable: Cristian Hernández	08-12-2024 Responsable: Cristian Una vez especificada la cantidad de números se da clic en el botón iniciar el juego y nos redirige a la ventana d las instrucciones del juego correctamente. Aprobado (X)					
Para continuar: Por favor, ingresa la cantidad de números para el desafío: 20 Comenzar Por favor, ingresa la cantidad de números para el desafío: Regresar Instrucción: Arrastra los rectángulos con números de la parte superior y colócalos en las casillas de la parte inferior según el rango correspondiente. Nota: Puedes reorganizar los números entre las casillas tantas veces como desees. ¡Diviértete! Iniciar Juego						
Fecha: 08-12-2024 Responsable:	Resultados obtenidos: El sistema permite la clasifica en los recuadros que el pacier			Aprobado (X)		

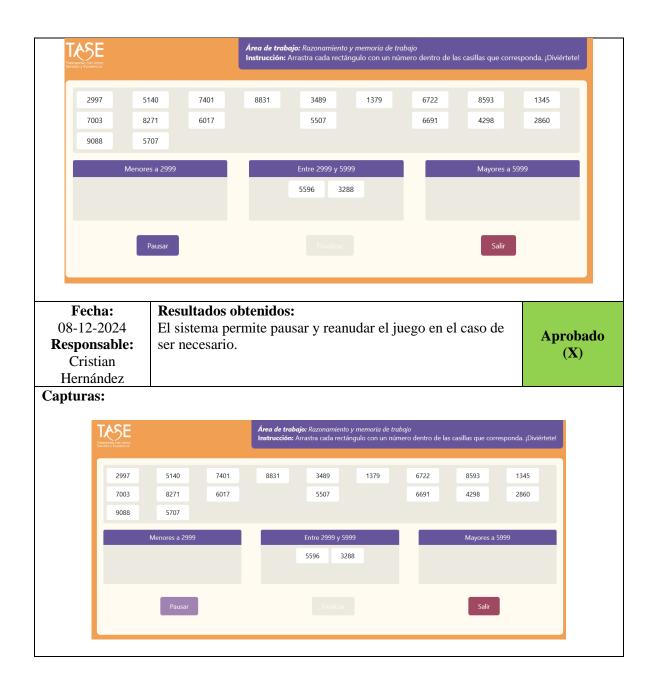






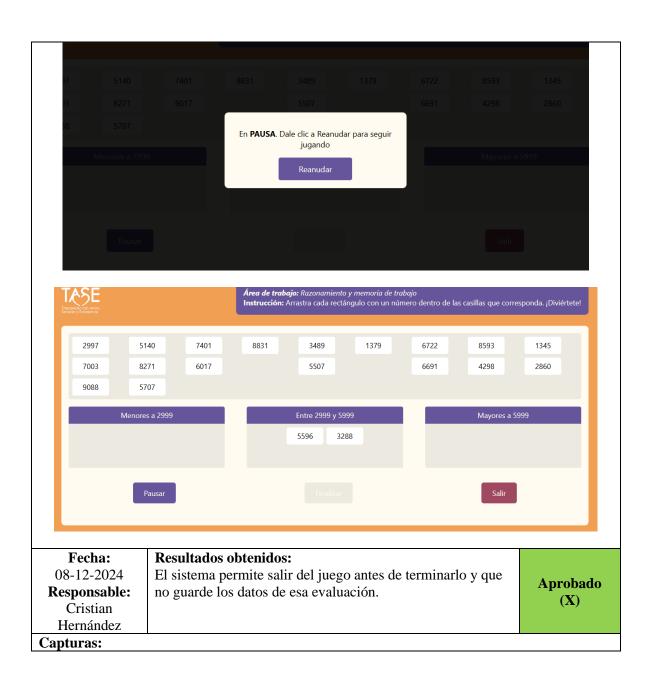






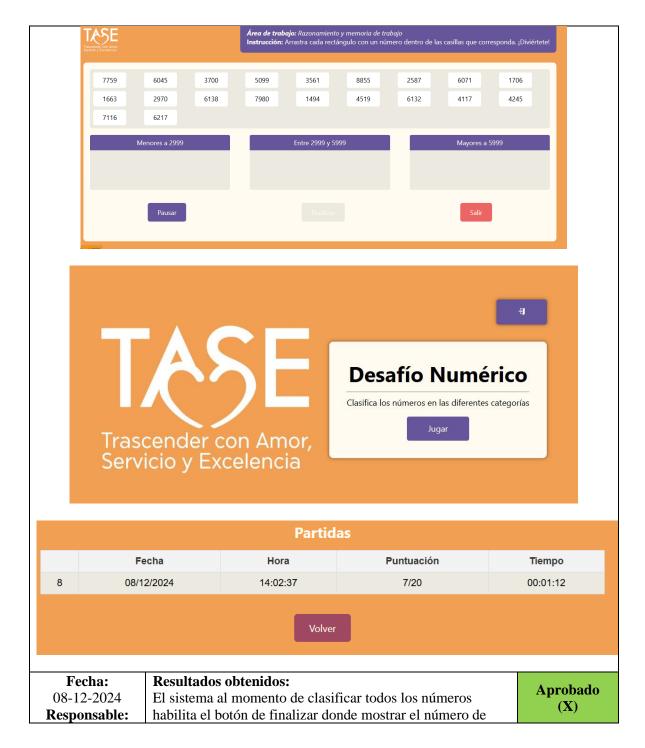






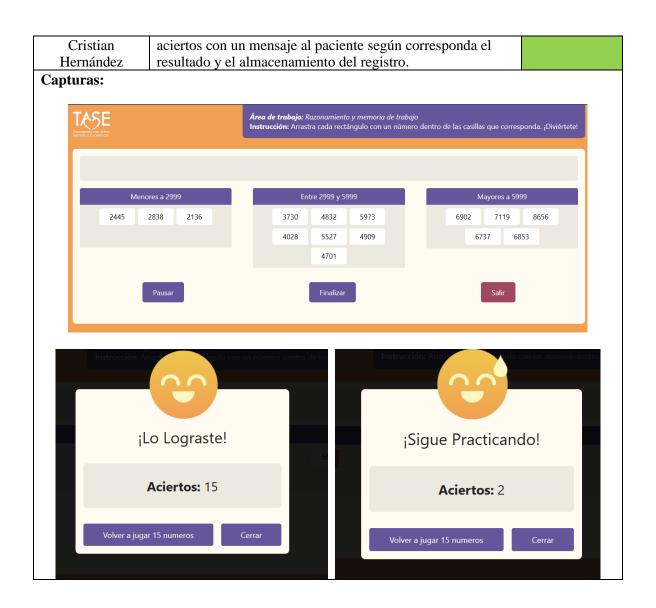






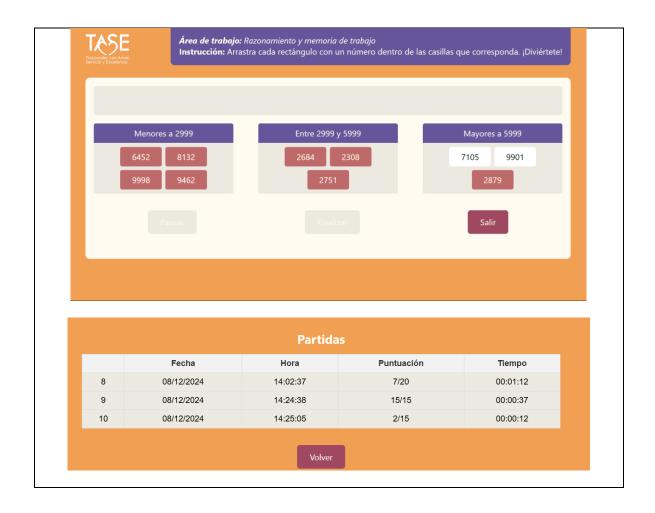












PRODUCTO OPERATIVO

El producto operativo se demuestra en la exposición del 08-11-2024 a las 9h00. A continuación, se adjuntan algunas capturas del juego funcionando:







Luego de realizar los cambios de la versión 2, se muestran las nuevas capturas del juego funcional:











VIDEO:

Enlace del Video: NovaScript - Presentación.mp4

CÓDIGO FUENTE:

Enlace del repositorio: Eliathx/nova-script-project

REFERENCIAS:

[1] "Modelo 'N' Capas - Arquitectura del Software," 1Library. [Enlace]. Disponible en:

 $\underline{https://1library.co/article/modelo-n-capas-arquitectura-del-software.y4wopn49}.$

[2] Axios Docs, "Introduction," [Enlace]. Disponible en: https://axios-http.com/fr/docs/intro.

[3] React, "Getting started," [Enlace]. Disponible en: https://legacy.reactjs.org/docs/getting-started.html.

[4] JWT.io, "JSON Web Tokens - Introduction," [Enlace]. Disponible en: https://jwt.io/introduction/.