**Sinag  
Módulo Operador – Nombre Historia  
Sprint 15 - 20**

**Versión 1.1**

**Jorge Gomez**

**Farid Farfan**

**Andres Florez**

**Anderson Larrahondo**

| **ID Historia de Usuario:** | HU – 1 |
| --- | --- |
| **Título:** | Módulo Operador – Modulo Inicio |
| **Prioridad:** | Alta |
| **Sprint:** | 15 |
| **Descripción:** | Es el módulo principal de la página es necesario para desplegar los demás menús y tener en pantalla el inició de sí misma. |
| **Criterios de Aceptación:** | |
| 1. El menú de la página debe contener varios botones en la parte superior 2. El primer botón será el de inicio que sera png y debe ser color negro de fondo y las letras blancas 3. El segundo botón será inventario y su función sera mostrar el inventario, sera png con el fondo negro y las letras blancas 4. El tercer boton sera empleados y su funcion sera mostrar la nómina, sera png con el fondo negro y las letras blancas 5. El cuarto boton sera productos y su funcion sera mostrar los productos de la empresa, sera png con el fondo negro y las letras blancas 6. El quinto boton sera contacto y su funcion sera mostrar un formulario con los datos de la empresa he informacion de contacto sera png con el fondo negro y las letras blancas 7. Al clickear el primer botón debe llevarme a la pestaña inicio si es que no está en está, donde se podrán ver unas imágenes ilustrativas de los productos. 8. Al clickear el segundo botón debe llevarme a la pestaña inventarios, donde se podrán ver los productos. 9. Al clickear el tercer botón debe llevarme a la pestaña empleados, donde se podrá ver la nómina. 10. Al clickear el cuarto botón debe llevarme a la pestaña productos, donde se podrán ver los productos. 11. Al clickear el quinto botón debe llevarme a la pestaña contacto, donde se podrá ver la nómina. 12. Abajo del módulo menú deberán aparecer los datos de la empresa. 13. La interfaz debe tener un fondo negro 14. Las imágenes, diseños, textos, iconos, etc. se toman con base a la plantilla. 15. Todos los detalles de diseño como color, tipo y tamaño de botones, textos e iconos de las pantallas y las proporciones de estas son proporcionados por la misma página 16. En la parte superior izquierda debe visualizarse el logo de la empresa 17. El inicio debe contar con algunos de los productos como estrategia | |
| **Detalle de la Historia de Usuario** | |
| * Al oprimir cualquiera de los botones el programador creó la función de bloquear la pestaña en la que estemos para no recargar la página, es decir si está en inicio y oprime inicio no sucederá nada pues ya está en la pestaña inicio.      * En la parte superior derecha está el botón Inventario, al clickear nos debe enviar a el apartado de inventario, donde el administrador podrá ver los productos que está vendiendo en ese momento.   i Se debe bloquear el botón luego de haberlo oprimido pues al estar ahí ya no es necesario recargar el mismo sitio.  ii. Se debe mostrar el título “Inventario'' en la parte superior.  iii. Se debe mostrar todos los productos registrados.  el programador cumplio exitosamente con estos criterios     * La interface inicio cuenta con una imagen ilustrativa de la empresa, así que el programador cumple con lo estipulado      * Al clickear el segundo botón me lleva a la pestaña Inventarios      * Al clickear el tercer botón me lleva a la pestaña Empleados      * Al clickear el cuarto botón productos me lleva a la pestaña productos      * Al clickea el quinto botón contacto se abrirá un formulario con la información de la empresa y de   contacto | |