

Documento de alcance

Primera Entrega

Matcheando

Autores: Andrés Otero, German Concilio, Federico brasburg y Eliana Diaz

Índice

- Introducción
- Descripción de la funcionalidad de la aplicación
- Plan de trabajo
 - Cliente
 - Server app
 - Shared Server
- Repositorios Actuales

Introducción

Se requiere una aplicación móvil que facilite encuentro entre personas que comparten los mismos intereses.

En el presente documento nos proponemos limitar el alcance del proyecto, especificando los requerimientos y funcionalidades que se deben esperar de la entrega en cada uno de los 3 checkpoints

Descripción de la funcionalidad de la aplicación

Esta herramienta debe permitir loguearse con un usuario y contraseña válidos, encontrar otro usuario con uno o más intereses en común.

La búsqueda de otro usuario sea similar se hace proponiendo a los usuarios posibles candidatos en función de los intereses registrados de cada perfil de usuario.

Para generar este perfil de usuario, al momento de registrarse se piden completar los datos básicos como el sexo, la ubicación, la fecha de nacimiento, junto con una serie acotada de sencillas preguntas, a las cuales el usuario responde por sí o por no. Todos estos datos nos van a permitir hacer una búsqueda más inteligente de los candidatos propuestos.

Cada persona debe confirmar el interés de cada candidato. Si dos personas se confirman mutuamente decimos que hubo un match, y se abre la posibilidad de conversar entre estos dos usuarios a través de un chat.

El chat debe permitir ver los mensajes anteriores y poder conversar con todos los usuarios para los cuales se tuvo un match.

Plan de trabajo

La aplicación en cuestión debe tener un shared server, un application server y un cliente.

1. Cliente

El cliente desarrollado en Android va a estar a cargo principalmente de Germán Concilio, con ayuda de Federico Brasburg. Se espera que cumpla con:

- Entrega 1er checkpoint:
 - Investigación y recopilación de datos sobre principios de Material Design y posible implementación de componentes y tecnologías básicas de la aplicación como el parser del tipo de datos JSON o comunicación http con el webservice
 - Primer prototipo simple de la aplicación con el fin de validar los detalles de la interfaz de usuario antes de su implementación.

Se debe contar con una serie de pantallas básicas:

- Pantalla de Login
 - Permitir ingreso de usuario y contraseña
- Pantalla de Registro
 - Ingreso de sexo, fecha de nacimiento, mail
 - Subida de la foto de perfil
 - Determinación de la ubicación del usuario
 - 10 preguntas sobre intereses básicos que se deben responder por sí o por no
- Pantalla o ventana de recuperación de contraseña
 - Ingreso de alias o email válido para recuperar contraseña
- Pantalla de Selección de candidatos (Juego)
 - Explicación sencilla de cómo jugar la primera vez que se entra a esta pantalla
 - Posibilidad de confirmar o rechazar al candidato
 - Botón para ver Perfil del Candidato
 - Menú con opciones de ir a Configuración de perfil y Chats
 - Pantalla de error si falla conexión con el servidor
 - Pantalla de alcance de límite de candidatos por día

- Configuración Perfil
- Visualización de los datos básicos
- Permitir la modificación de foto de perfil
- Permitir edición de datos básicos de perfil
- Botón para agregar más intereses
- Botón para cerrar sesión
- Agregar intereses
 - Presentar preguntas relacionadas a intereses
 - Posibilidad al usuario de responder Sí o No
- Ver perfil candidato
 - Visualización de los datos públicos del candidato (excluye el email)
 - Visualización de los intereses en común
- Pantalla de Match encontrado
 - Visualización de la foto de perfil de los dos interesados
 - Botón para seguir seleccionando
 - Botón para iniciar chat entre los interesados.
- Mis Matches: Pantalla con listado de personas con las cuales tengo un match
 - Posibilidad de iniciar o continuar chat con ellas
- Mis Chats
 - Posibilidad de continuar el chat abierto
 - Ver mensajes anteriores

2. Server app

El desarrollo de esta aplicación está a cargo de Andrés Otero y de Eliana Díaz

Entrega 1er checkpoint:

- Investigación sobre comunicación http con el front-end y el back-end
- Investigación sobre json.
- Investigación sobre Log y CMake.
- Investigación sobre autenticación.
- Investigación sobre Docker
- Investigación sobre travis

Funcionalidades a desarrollar para la primer entrega:

- Detalle e implementación de la restful API para comunicarse con el front-end.
- Autenticación.
- Implementación del cliente para comunicarse con el shared server.
- Log
- Build
- Tests.
- Documentación de lo ya desarrollado.

3. Shared Server

El desarrollo de esta sección está a cargo de Federico Brasburg.

Entrega 1er checkpoint:

- Investigación sobre comunicación http.
- Investigación sobre json.
- Investigación sobre node.js y express
- Investigación sobre postgresql.
- Investigación Heroku.
- Creación de la base de datos en postgresql.

Funcionalidades:

- Implementación de la interfaz del enunciado.
- Comunicación con la base de datos final por parte del servidor.
- Tests del servidor implementados en python:
 - Tests de Integración
 - Tests unitarios
- Documentación básica de lo ya desarrollado
- Acceso al servidor disponible en internet.

Repositorios Actuales

AppServer: <https://github.com/AndresOtero/TallerII-Tinder>

Android App: <https://github.com/germanchaca/Matchapp>

Mocks: <https://ninjaMock.com/s/XL22S>