

Documentación Proyecto Mensajería Electrónica

NRC: 2094

Equipo No. 4

Integrantes:

Cristhian Esteban Solarte Rosero

Diana Melisa Soto Contreras

Iliana Carmona Carmona

Yessyca Paola Martinez Quintero

Yorleidys Esther Estrada Padilla

Descripción de roles del equipo (*Sprint 3*)

Rol	Integrante	Descripción	Tareas
Product Owner	Cristhian Solarte	Representante de los accionistas y clientes que usan el software. Se focaliza en la parte del negocio y es responsable del ROI del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Actualiza detalles del producto • Mantiene el backlog actualizado • Gestiona las prioridades • A cargo de autorizar los cambios a realizar en el proyecto
Scrum Master	Tutor	Mantiene y facilita la comunicación en el equipo de desarrollo, guía al equipo para cumplir los requerimientos del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Asiste al equipo en los problemas • Traslada la visión del proyecto al equipo
Scrum Team	Diana Soto	Encargado de la parte de diseño y Front-End del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Encargado del diseño de interfaz y experiencia de usuario • Diseña una vista intuitiva y amable con el usuario • Optimiza los motores de búsqueda
Desarrollador Back-End	Yessyca Paola Martinez	Persona a cargo de la arquitectura interna y lógica del software (Back-End)	<ul style="list-style-type: none"> • Se encarga de diseñar todas las soluciones para el funcionamiento del software

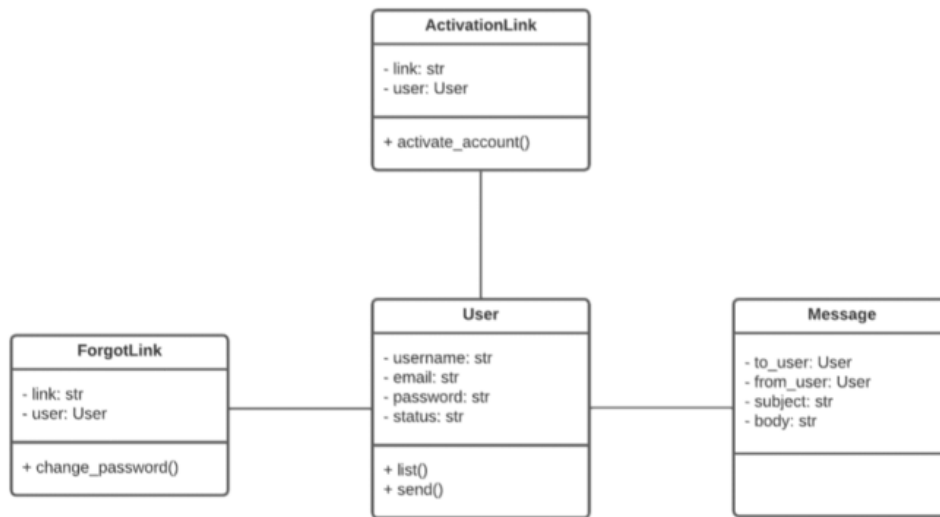
Desarrollador Back-End	Yorleidys Estrada	Se encarga de que el producto final cumpla con los requisitos acordados y se asegura que esté listo y sin fallos	<ul style="list-style-type: none"> • Se encarga que la aplicación final se encuentre optimizada y sin fallos o errores} • Crea un plan de pruebas y testing • Verifica que el software cumpla la política de privacidad de datos vigentes. • Garantiza que la seguridad del programa sea alta y cuente con una protección adecuada
Desarrollador Full-Stack	Iliana Carmona	<ul style="list-style-type: none"> • Encargado de la parte del diseño de las vistas y Front-End 	<ul style="list-style-type: none"> • Encargado del diseño y experiencia del usuario • Diseña una vista intuitiva y amable • Optimiza motores de búsqueda

DEFINICION DE ARTEFACTOS E HISTORIAS DE USUARIO

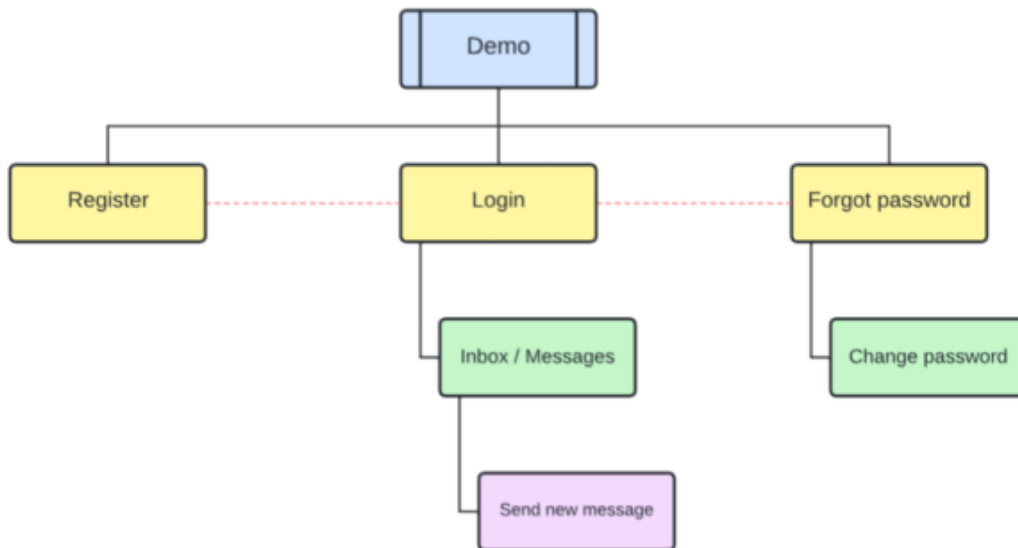
Sprint 3

User story	Descripción	Estimación (Horas)	Responsable
Diseño de los controladores de formularios y lógica de la aplicación	Diseño e implementación de los controladores que manejan la información ingresada por los usuarios	40 horas	Todo el equipo
Diseño de controladores para conexión y manejo de datos en la base de datos.	Diseño de controladores que conectan y guardan la información a la base de datos desde la interfaz	15 horas	Yorleidys Estrada y Yessyca Paola Martinez
Integración de controladores de manejo de base de datos y testeo	Integración de controladores de manejo de base de datos y testeo de base de datos a la rama principal del proyecto	15 horas	Iliana Carmona
Implementación de métodos de verificación, encriptación y creación de cuentas	Implementación de seguridad y verificaciones, manejo y transmisión segura de datos desde la base a la vista	10 horas	Todo el equipo
Testeo de la aplicación final	Ejecución de pruebas para validar el correcto funcionamiento de la relación de base de datos y aplicación con todos sus métodos y características	10 horas	Todo el equipo

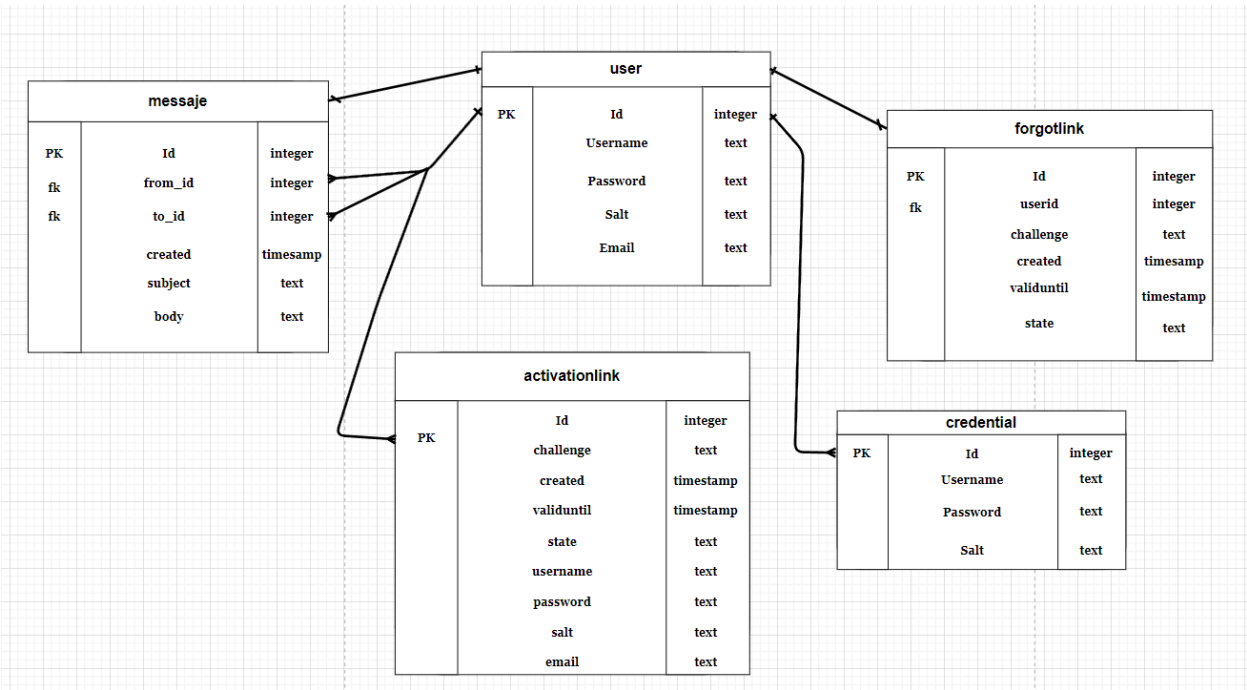
DIAGRAMA DE CLASES



MAPA DE NAVEGABILIDAD



BASE DE DATOS



METODOS CONTROLADORES DEL BACK-END

Nombre	Ruta	Métodos HTTP permitidos	Lógica algorítmica
Método actívale()	/activate		Al entrar a esta ruta se verifica que el correo ingresado por el usuario sea válido y procede a cambiar el estado de un UNCONFIRMED a CONFIRMED lo que permite al usuario ingresar a la página con su usuario y contraseña a la aplicación de mensajes

Método Register()	/register		Se ingresa a la pagina de register en la cual el usuario digita su información de nombre de usuario, email y contraseña y procede a hacer unas validaciones de seguridad con estos 3 datos, si todo es validado correctamente el usuario será registrado en la tabla user de la base de datos
método Confirm()	/confirm		En esta ruta el programa verifica que la contraseña del usuario cumpla con unos requerimientos de seguridad, si es así entonces la base de datos agregara un nuevo usuario al sistema para emplear los servicios de la pagina
Método change ()	/change		El usuario es redireccionado a esta página a través de un link enviado a su correo con el que registró su cuenta y en él podrá cambiar su contraseña, deberá escribir 2 veces para verificación de igualdad, luego esta contraseña es verificada si cumple con unos requerimientos de seguridad y es actualizada en la base de datos en la tabla user

Link del repositorio

<https://github.com/Chrisolarte/ProyectoMensajeriaElectronica.git>