Documentación Sprint 1

PetLost

Localización de mascotas perdidas

Apellidos, Nombres	Correo electrónico	Rol	
Useche Perdomo, Joshua Daniel	joshua_dup@hotmail.com	Desarrollador Front-end	

Historias de Usuario

Sprint 1

Historia de usuario	
ID: 1	Nombre: Documentación del proyecto
Prioridad: Alta	Sprint: 1
Rol: Desarrollador	

Descripción: Se debe crear la documentación necesaria del proyecto para tener una guía base a seguir para el desarrollo de este proyecto.

Criterio de aceptación:

- Product Backlog
- Crear repositorio en GitHub
- Gestión de configuración
- Historias de usuario

Sprint 2

Historia de usuario	
ID: H001	Nombre: Registro de usuario
Prioridad: Alta	Sprint: 2
Pol: Vo como usuario/cl	onto

Rol: Yo como usuario/cliente

Funcionalidad: Deseo registrarme para poder publicar y ver mascotas perdidas

- Debe ingresar los siguientes datos: Nombre, Apellido, Teléfono y Correo.
- Si los datos están completos, se mostrará mensaje de "Registro Exitoso" y se redireccionará al login
- Si los datos son incompletos se mostrará un validador en los campos que faltan por diligenciar y un mensaje "Registro Fallido"

Historia de usuario	
ID: H002	Nombre: Ingreso de usuario
Prioridad: Alta	Sprint: 2

Rol: Yo como usuario/cliente

Funcionalidad: Deseo ingresar a la aplicación para poder hacer uso del sistema

Criterio de aceptación:

- Debe ingresar el correo
- Debe ingresar la contraseña y poder visualizarla
- Si el usuario existe se redirige a la pantalla principal de la aplicación
- Si el usuario no existe se le muestra el mensaje de "Usuario no existe"
- Si se da click en el botón ingresar sin llenar un campo se mostrará el mensaje "Todos los campos son obligatorios"

Sprint 3

Historia de usuario	
ID: H003	Nombre: Ver Perfil de usuario
Prioridad: Alta	Sprint: 3

Rol: Yo como usuario/cliente

Funcionalidad: Quiero ver los detalles del perfil recién creado.

- Se debe mostrar: Nombre, Email y Teléfono
- Se debe poder agregar información como: Ciudad/Municipio de residencia
- Solo se verá reflejada la información no se puede modificar.

Historia de usuario	
ID: H004	Nombre: Ver anuncios (Home)
Prioridad: Alta	Sprint: 3

Rol: Yo como usuario/cliente

Funcionalidad: Quiero ver los anuncios de mascotas perdidas donde pueda acceder para tener más información.

Criterio de aceptación:

- Se debe mostrar: Tarjetas de anuncios con imagen y nombre de la mascota
- Una breve descripción sobre la mascota
- Poder ordenar perdidas recientes Plus
- Poder ordenar perdidas más antiguas Plus
- Poder ordenar por ciudades Plus
- Poder mostrar fecha de perdida en la tarjeta Plus

Sprint 4

Historia de usuario	
ID: H005	Nombre: Publicar mascota perdida (Crear anuncio)
Prioridad: Alta	Sprint: 4
Pol. Vo como usuario/slig	unto

Rol: Yo como usuario/cliente

Funcionalidad: Deseo publicar una mascota perdida para que pueda ser vista por otros usuarios

- Se debe llenar los siguientes campos: Nombre de la mascota, descripción detallada como Color, Raza y manchas especificas en zonas del cuerpo.
- Fecha de perdida
- Lugar donde se perdió
- Campo para cargar imágenes máx. 3 imágenes por mascota
- Si se da click en publicar sin que se halla llenado todos los campos, se debe avisar que ningún campo debe quedar vacío.
- Botón de publicar o crear anuncio
- Botón para regresar al home o cerrar el nuevo anuncio

Historia de usuario	
ID: H006	Nombre: Ver Mascota Perdida
Prioridad: Alta	Sprint: 4

Rol: Yo como usuario/cliente

Funcionalidad: Quiero ver los detalles de una mascota seleccionada para tener más información para localizarla.

- Se debe mostrar: Imagen, nombre, descripción, si es gato o perro, fecha de perdida, lugar de perdida.
- Datos de contacto del dueño como: Nombre, Teléfono y Correo.
- Se debe poder conectar a las redes sociales del dueño como Wp, Fb o Instagram
- Botón de contactar. Plus

Gestión de Configuración

Este recurso está diseñado para ayudar a encontrar una mascota perdida, así

como proporcionar herramientas de información y/o contacto entre dueños y personas queencuentran mascotas, formularios para informar una pérdida con

información detallada delevento de pérdida. Además, aquellos que encuentran a

una mascota perdida deben encontrar formas confiables de devolver el animal a

casa de manera segura.

Objetivo

Facilitar la búsqueda, localización y recuperación de mascotas pérdidas por

medio del usode un aplicativo web.

Público Objetivo:

Familias y dueños de mascotas.

Impacto Esperado:

Aumento en las cifras de recuperación de mascotas extraviadas.

Link Repositorio GitHub: https://github.com/Dev-Joshua/Proyecto-Ciclo4

Integrantes del equipo Roles y tecnologías

JOSHUA USECHE

Rol: DESARROLLADOR FULL-STACK

Tecnologías: HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap, Figma, React, NodeJs, MongoDB

7

JavaScript

Javascript es un lenguaje de programación interpretado. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico. Se usará para la parte Frontend.



HTML

(HyperText Markup Language) hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Mediante HTML le damos estructura a nuestro proyecto del lado del Frontend.



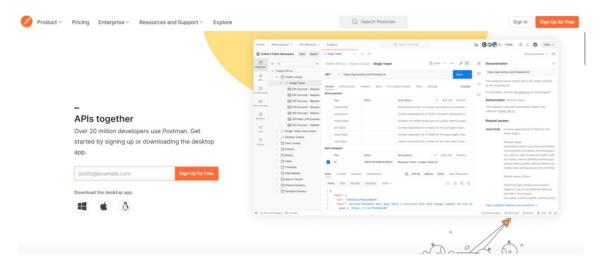
CSS

(Cascadin Style Sheets) hace referencia a hojas de estilo en cascada, es un lenguaje de estilos utilizado para definir y describir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML.



Postman

Postman es una herramienta que se utiliza, sobre todo, para el testing de API REST, aunque también admite otras funcionalidades que se salen de lo que engloba el testing de este tipo de sistemas. La utilizaremos para probar todas las peticiones a nuestro servidor, muy utilizada paraBackEnd.



Express

Express es un entorno de trabajo para aplicaciones web para la programación con node.js, es de código abierto y con licencia MIT. Se utiliza para desarrollar aplicaciones web y APIs.

				Black L Support the Eq	ives Matter. ual Justice Initia	ative.		
Express			Home Gettin	g started Guide	API reference	Advanced topics	Resources	
Exp	ress 4.18.1							
Fas	t, unop o frame	inionate work fo	ed, mi r Nod	nimal e.js	ist			
\$ npm inst	all expresssave							
100000000000000000000000000000000000000	5.0 beta documentation Pl documentation is a work	t is now available. It in progress. For information o	n what's in the release	, see the Express rel	ease history.			
Web Ap	pplications	APIs	P	erformand	e	Framewor	rks	

Editor de código: Visual Studio Code

Extensiones:

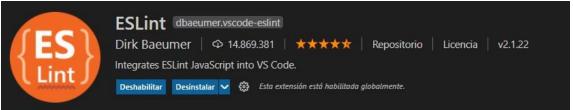




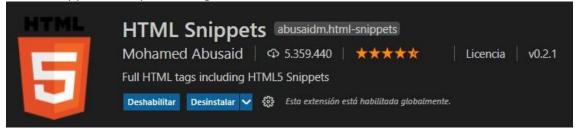
ES7 React/Redux/GraphQL/React-Native snippets: snippers para reack



ESLint: corregir errores de sintaxis en java script



HTML Snippets: completa código HTML



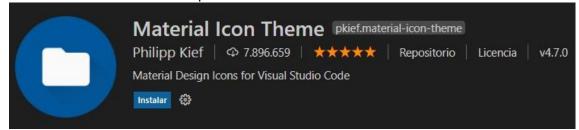
Intellisense for CSS class names in HTML: autocompletar o auto rellenar las clases CSS



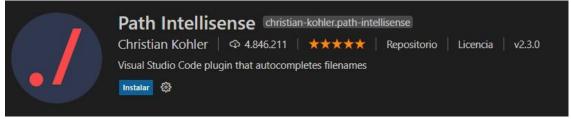
JavaScript (ES6) code snippets: autorellenar



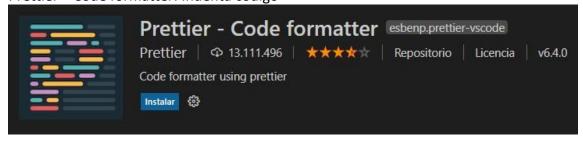
Material Icon Theme: Iconos para todos los archivos



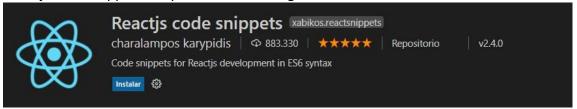
Path intellisense: completa un path a la hora de integrarlo



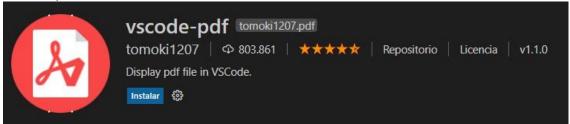
Prettier - Code formatter: Indenta código



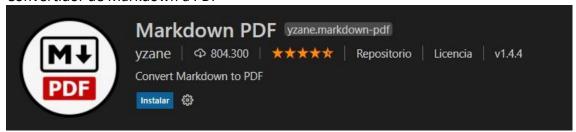
Reactis code snippets: Disparadores de código React JS



Vscode-pdf: Lector de PDF



Convertidor de Markdown a PDF



Creador de Markdown



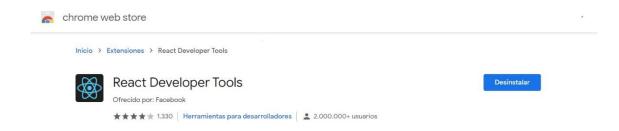
Node JS

Es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la capa del servidor (pero no limitándose a ello) basado en el lenguaje de programación JavaScript, asíncrono, con E/S de datos en una arquitectura orientada a eventos y basado en el motor V8 de Google. Fue creado con el enfoque de ser útil en la creación de programas de red altamente escalables, como, por ejemplo, servidores web.4

Descargar siempre la versión en LTS



Extensión de Google Chrome: React Developer Tools



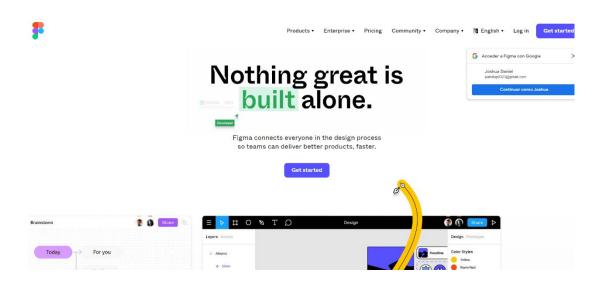
React Js

React es una biblioteca Javascript de código abierto diseñada para crear interfaces de usuario con el objetivo de facilitar el desarrollo de aplicaciones en una sola página. Te ayuda a crear interfaces interactivas de forma sencilla, diseña vistas simples para cada estado de la aplicación, también se encargará de actualizar y renderizar de manera eficiente los componentes correctos cuando los datos cambien.



Figma

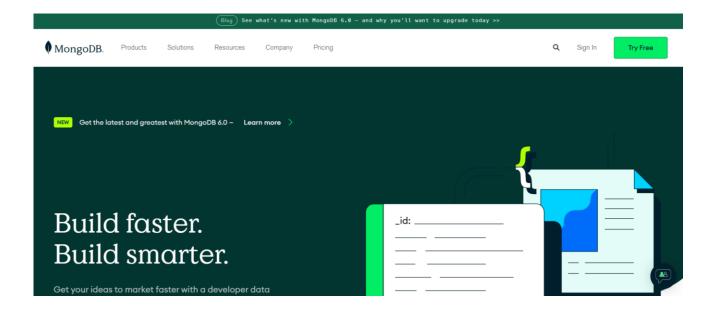
Es un editor de gráficos vectorial y una herramienta de generación de prototipos, wireframes, interfaces... Principalmente basada en la web.



MongoDB

Es un sistema de base de datos NoSQL, orientado a documentos y de código abierto. En lugar de guardar los datos en tablas, tal y como se hace en las bases de datos relacionales, MongoDB guarda estructuras de datos BSON (una especificación similar a JSON) con un esquema dinámico, haciendo que la integración de los datos en ciertas aplicaciones sea más fácil y rápida.

MongoDB es una base de datos adecuada para su uso en producción y con múltiples funcionalidades. Esta base de datos se utiliza mucho en la industria, contando con implantaciones en empresas como MTV Network, Craiglist, Foursquare.



Mongo Atlas

Servicio MongoDB alojado en la nube AWS, Azure y Google Cloud para implementar, operar y escalar una base de datos MongoDB

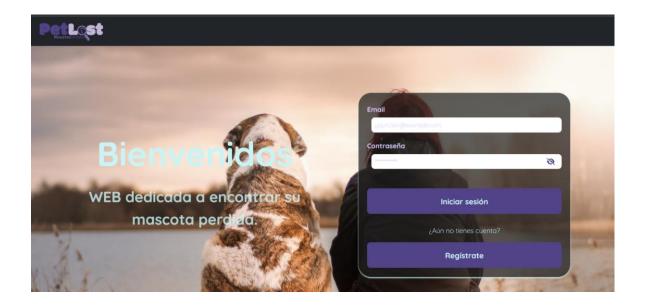


INFORME RETROSPECTIVA SEMANAL

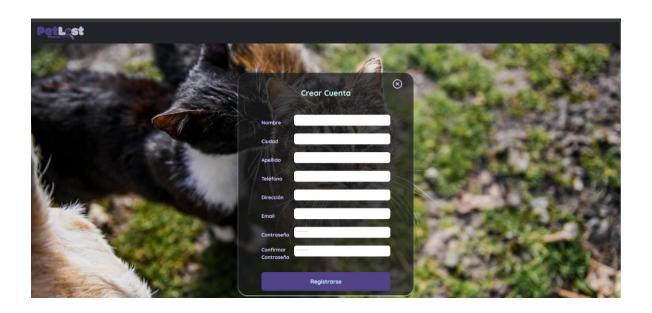
- 1. Entregables
- 2. Plan de acciones de mejora
- 3. Mejorar practicas
- 4. Acuerdos de equipo actualizados
- 5. Impedimentos a escalar.
- 1. Empecé a estructurar el backend, creando los modelos para la base de datos en Mongo. Así como también se hicieron las debidas pruebas en postman de las solicitudes planteadas. (registrar, loguear, eliminar, crear y actualizar)
- 2. Mejorar en los tiempos de entrega
- 3. Se me han ocurrido ideas para la estructuración del proyecto, diseño y tecnologías que usaremos.
- 4. Sin acuerdos pactados. Grupo de un solo integrante
- 5. Ya que se me dificulta un poco realizar todo el proyecto solo, me toca entregar lo que tengo hecho y seguir avanzando poco a poco con el backend y la conexión.

MOCKUPS

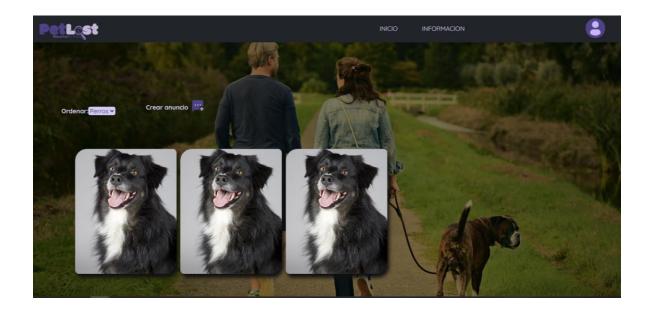
Login



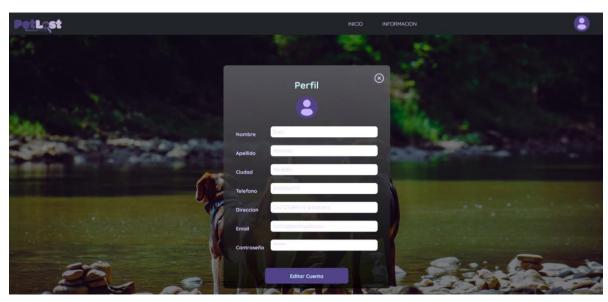
Registro



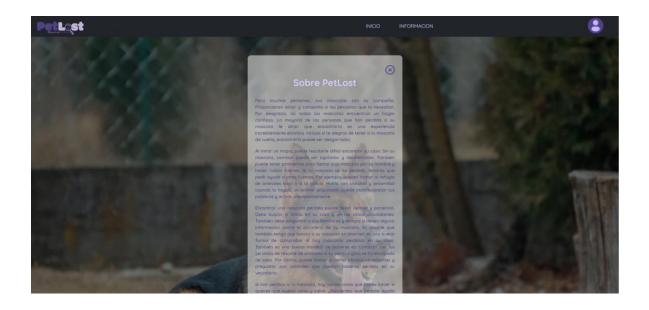
Home(ver mascotas publicadas)



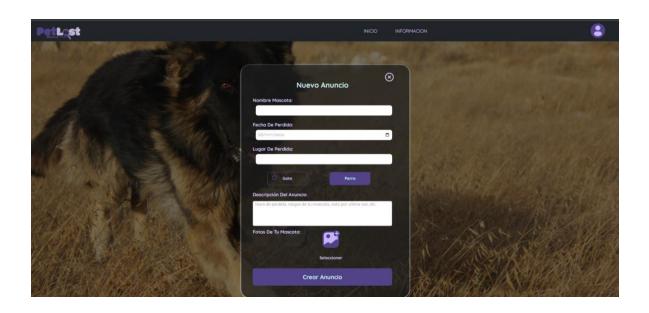
Perfil



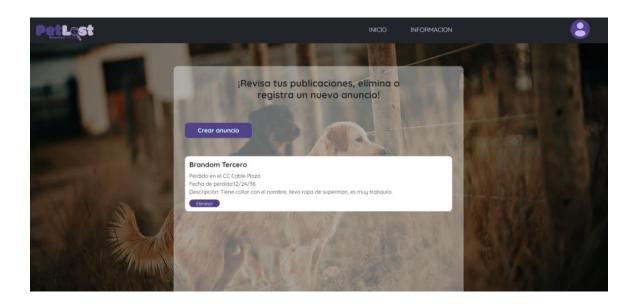
Información



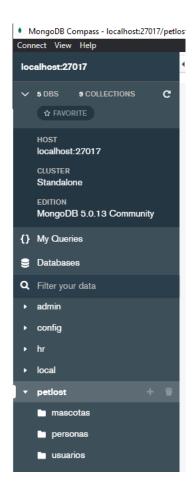
Añadir Anuncio

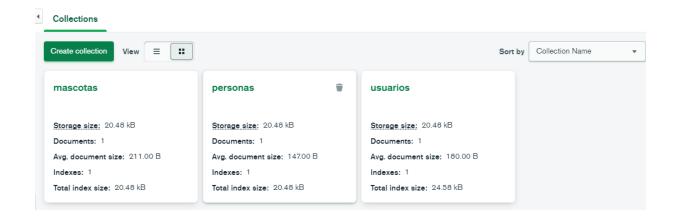


Anuncios Usuario



Base de datos en MongoDB Compass

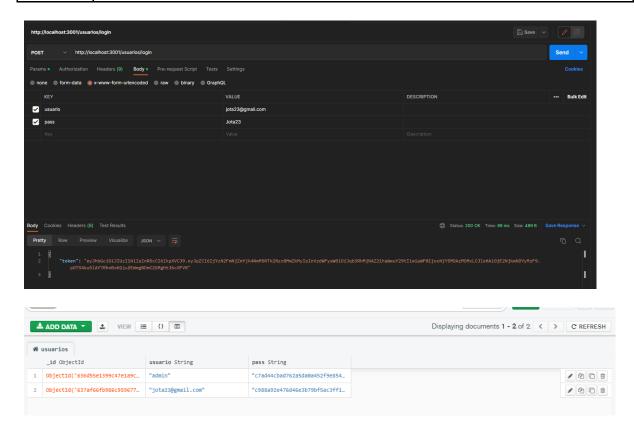




TESTER(Postman)

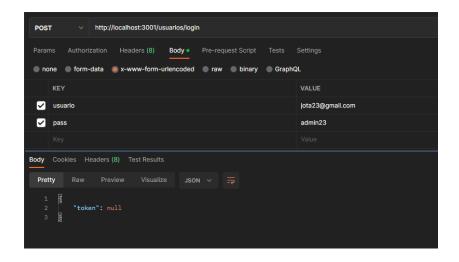
Pruebas de funcionalidades (Loguear, registrar, Eliminar, Crear mascota.)

Prueba Funcional N° 1		
Nombre	Login Exitoso	
Descripción	Se verifica la funcionalidad del método login del backend cuando el usuario y la contraseña son correctos	
Parámetros	*Usuario: jota23@gmail.com	
de Entrada	*Contraseña: Jota23	
Resultado	Se debe recibir un token como validación del usuario y contraseña para iniciar sesion	
Esperado		
Resultado		
Obtenido:		

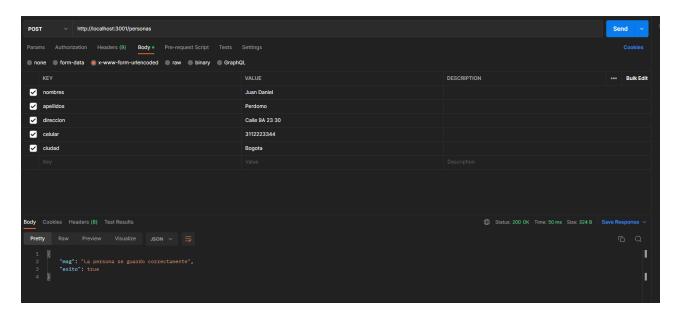


NOTA: Para poder realizar las peticiones debo estar logeado. En el postman una recibido el token del login con mi usuario registrado puedo hacer las demas consultas a traves del token bajo una autoruización en Headers.

Prueba Funcional N° 2		
Nombre	Login Fallido	
Descripción	Se verifica la funcionalidad del método login del backend cuando el usuario o la contraseña son incorrectos	
Parámetros de Entrada	*Correo: jota23@gmail.com *Contraseña: admin23	
Resultado Esperado	Se debe recibir un token: "null", haciendo alusión a que el usuario y/o contraseña son incorrectos. Por lo tanto, no genera el token para iniciar sesión	
Resultado Obtenido:		

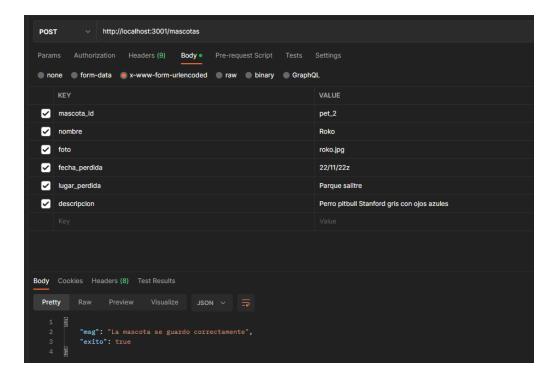


	Prueba Funcional (Test Case) N° 3
Nombre	Registrar Persona
Descripción	Se verifica la funcionalidad del método Registrar la persona en el backend
Parámetros de Entrada	* Nombres: Juan Daniel * Apellidos: Perdomo * Direccion: Calle 9 ^a 23 30 * Celular: 3112223344 * Ciudad: Bogota
Resultado Esperado	Se debe recibir un mensaje indicando que la persona se guardó correctamente
Resultado Obtenido:	Mensaje de éxito: true, además se evidencia en base de datos que existe el registro



```
_id: ObjectId('637afa491b661877cc683cc5')
nombres: "Juan Daniel"
apellidos: "Perdomo"
direccion: "Calle 9A 23 30"
celular: "3112223344"
ciudad: "Bogota"
__v: 0
```

Prueba Funcional N° 4		
Nombre	Crear Mascota Perdida	
Descripción	Se verifica la funcionalidad del método Crear Mascota del backend	
Parámetros de Entrada	* Mascota_id: "pet_2" * Nombre: "Roko" * Foto: "roko.jpg" * Fecha Perdida: "22/11/22" * Lugar Perdida: "Parque salitre" * Descripción: "Perro pitbull Stanford gris con ojos azules"	
Resultado Esperado	Se debe recibir un mensaje indicando que la mascota se guardó correctamente	
Resultado Obtenido:	Mensaje de éxito: true, además se evidencia en base de datos que existe el registro.	



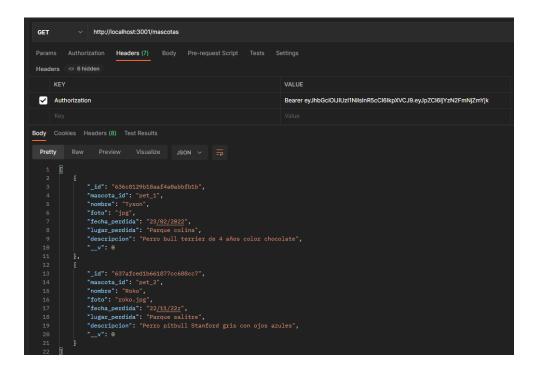
```
__id: ObjectId('637afcedlb661877cc688cc7')

mascota_id: "pet_2"

nombre: "Roko"

foto: "roko.jpg"
fecha_perdida: "22/11/22z"
lugar_perdida: "Parque salitre"
descripcion: "Perro pitbull Stanford gris con ojos azules"
__v: 0
```

Prueba Funcional N° 5		
Nombre	Obtener Mascotas Perdidas	
Descripción	Se verifica la funcionalidad del método Obtener Mascotas del backend	
Parámetros de Entrada	Ninguno	
Resultado Esperado	Se debe recibir una lista con todas las mascotas perdidas que están registradas en la base de datos y su respectiva información	
Resultado Obtenido:	Lista de mascotas perdidas	



Prueba Funcional N° 6		
Nombre	Eliminar una mascota	
Descripción	Se verifica la funcionalidad del método eliminar el anuncio de una mascota perdida	
Parámetros de Entrada	Ninguno	
Resultado Esperado	Se debe recibir un mensaje indicando que la mascota se eliminó correctamente	
Resultado Obtenido:	Mensaje de éxito: true, además se evidencia en la base de datos que no existe el registro.	

