

Sprints Plataforma Web Java Clean

Jaider David Hernandez Baquero

Carlos Enrique Moreno Perez

Dilan Hasani Perez Orjuela

Jonathan Riveros Mendez

Universidad de Cundinamarca

Ingeniería de Sistemas y Computación

Octubre

2022

## 1 SPRINT

### 1. Planeación y Asignación de roles según la metodología scrum

- Ver la planeación
- Hacer la asignación

Scrum Master: Jonathan Riveros Mendez

a. Presentacion, planeacion y asignar roles

Product Owner: Jaider Hernandez Baquero

a. Introduction a la empresa

Development Team: Dilan Hassani Perez, Carlos Perez y Jonatan Riveros.

a. Tipo de código

b. Herramientas

c. Metodología

### 2. Investigación de Roles

- investigación del rol Administrativos

- Rol Administrativo

1. Características

2. Funcionalidades

3. Herramienta

4. Alcance del rol

- Investigación de ron cliente

- Rol Cliente

1. Características

2. Funcionalidades

3. Herramienta

4. Alcance del rol

### 3. Investigación de categorías del mercado

- Tipos de categorías
- Ideas para las categorías
- Definir las categorías
- Definir los productos de cada categoría

### 4. Investigación métodos de pago en línea

- Investigación de métodos de pago
- Examinar métodos de pago en Colombia
- 1. Daviplata
- 2. Nequi
- 3. Tarjeta débito, crédito
- Investigar como incorporarlo el código al programa en (HTML)
- Investigación de certificados en seguridad web, para transacciones seguras

### 5. Examinar la estructura comercial del mercado

- Examinar los diferentes apartados web
- 1. Mercado libre
- 2. Jumbo
- 3. Éxito
- 4. P&G
- De cada apartado web, ¿Que le gustaría ver en la Página de la Empresa?

## SPRINT 6

Llegados a este punto de haber realizado el análisis de nuestra empresa, conociendo el objetivo principal que es desarrollar una página web, con sus respectivos roles. Se definen en el presente sprint las siguientes tareas en nuestro backlog:

- Interfaz principal que contenga las siguientes características:  
ilustraciones de la empresa, botones a sus referentes funcionalidades los cuales permitirán el desplazamiento eficiente por los diferentes módulos.
- Opiniones generales de la comunidad, fotos, nombres y breve opinión.
- Los servicios que presta la empresa pueden ser ilustrados, y explicados brevemente.
- Botones que permitan visitar la variedad de redes sociales que dispone la empresa.
- Debe encontrarse el portafolio que se interpreta como la división de categorías.
- Se requiere un botón que permita al usuario registrarse / loguearse, remita al módulo de login.

## SPRINT 7

Dada la circunstancia de una empresa que requiere el manejo de variedad de datos de personas que se pretende permanezcan y concurren en la plataforma web, ya que esta será llamativa y de calidad para los usuarios finales. Para el sprint propuesto se trabajará sobre el módulo login y register, ambos en la misma estructura el cual requiere:

- Campos de nombre, apellido, correo, contraseña, contraseña para confirmar, datos que permiten identificar al usuario, ningún dato de contraseña será manipulado por la empresa ni por la entidad desarrolladora del sistema de información.
- El botón de registrar debe contener la función de validar los diferentes campos, lo que comúnmente denominamos control de errores, campos vacíos, tipo de datos erróneo en el campo digitado, similitud de las contraseñas, después de esto el software dará el registro éxito al apartado.
- El ingreso del usuario contendrá los campos de correo y contraseña.
- El botón de ingresar debe validar de la misma forma que en el registro, además, confirmar que se encuentre en la base de datos.
- Requiere el sistema de base de datos normalizada, tablas de usuario administrativo, cliente y productos.

## SPRINT 8

- El módulo de categorías debe mostrar los productos que se encuentran en la base de datos, en la tabla de productos.
- Tenemos 8 categorías a trabajar, por lo tanto, debe haber 8 botones con su respectivo título e imagen.
- Cada botón debe abrir un tipo de categoría.
- Debe ser un solo modulo, solo debe cambiar los productos que este arrojará.
- El usuario según el botón referente a la categoría que este elija, el sistema debe proceder a consultar la base de datos, los productos que corresponden a la categoría.
- Debe haber un botón que permita regresar al usuario a la página principal.

## SPRINT 9

- El módulo de categorías debe tener en la parte superior un botón de carrito.
- El botón de carrito debe llevar a otra interfaz.
- El módulo de carrito se encontrará los detalles de venta.
- Los detalles de venta debe incluir nombre del producto, cantidad, precio unitario, precio total según la cantidad, debe ir en un listado, hasta en la parte final incluir el total.
- Botón para pagar.
- El botón de pago debe cargar los métodos de pagos.
- Incluir los métodos de pago que se implementaran.
- Finalizado el pago, debe abrir una ventana que confirme que se ha realizado el pago.
- Mensaje que notifique los datos de donde se realiza envío mediante el correo.

## SPRINT 10

- Realizar un botón que esté presente en todo momento.
- Identificar el botón con icono de ayuda su identificación.
- Definir si será un chat con un asesor o dirija a el whatsapp de la empresa.
- Realizar un botón iterativo para que el usuario conozca el estado de este servicio de asesoría.
- Crear tabla correspondiente a ventas realizadas en la base de datos.

- La base de datos debe registrar las ventas realizadas.

#### SPRINT 11

- Diseñar el inicio de la página.
- Retomar las consultas referentes al mercado hechas previamente para el planteamiento del módulo principal.
- Traer objetos(imágenes, fuentes) que llamen la atención y sean versátiles para el proyecto.
- Definir tamaño de imágenes, texto, botones y demás.

#### SPRINT 12

- Diseñar el módulo de registro / inicio
- Traer objetos(imágenes, fuentes) que llamen la atención y sean versátiles para el proyecto.
- Definir tamaño de imágenes, texto, botones y demás.
- Diseñar el control de errores para el registro e inicio de sesión.
- Definir de que manera el usuario recuperara su contraseña, por si este la pierde.

#### SPRINT 13

- Diseñar página donde se encontraran los productos según su categoría.
- Definir tamaño de imágenes, texto, botones y demás.
- Diseñar el botón de detalles del producto.
- Ubicación de botón que regrese al usuario a la parte inicial.

#### SPRINT 14

- Diseñar el botón carrito.
- Traer objetos(imágenes, fuentes) que llamen la atención y sean versátiles para el proyecto.
- Definir tamaño de imágenes, texto, botones y demás.
- Diseñar el apartado de detalles de ventas.
- Ajustar el orden de los diferentes textos para nombre, cantidad precio y total.
- Indicar el posicionamiento de los diferentes medios de pago.
- Diseñar el botón de pago. (color, texto)