

INFORME TÉCNICO PERTENECIENTE A LA MATERIA:
SEMINARIO DE PRÁCTICA DE ANALISTA EN SOFTWARE

Cursada en:
**UNIVERSIDAD
EMPRESARIAL
SIGLO 21**

UNIVERSIDAD
SIGLO
La educación evoluciona



Aplicación móvil para fundación aplicado a:

**GESTIÓN DE ACTIVIDADES
DENTRO DE LA FUNDACIÓN:
UN LITRO DE LECHE
POR MES CÓRDOBA**

Carrera:

Ingeniería en Software

Alumno:

Hernández, Nicolás Alejandro

Legajo:

SOF01493

Profesora:

Ferreyra, Ana Carolina

Fecha de entrega:

13 de noviembre de 2022



Índice

1.	TÍTULO DEL PROYECTO	2
2.	DEL PROYECTO	2
2.1.	OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO	2
2.2.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	2
3.	DEL SISTEMA / SOFTWARE	2
3.1.	OBJETIVO DEL SISTEMA	2
3.2.	LÍMITES	2
3.3.	ALCANCES	3
4.	NO CONTEMPLA	3
5.	POSIBLES FUNCIONALIDADES	3
6.	ACTORES DEL SISTEMA	4
7.	RELEVAMIENTO	4
8.	DIAGNÓSTICO	5
9.	PROPUESTA	5
10.	LISTADO DE REQUERIMIENTOS	6
10.1.	Requerimientos Funcionales	6
10.2.	Requerimientos No Funcionales	6
11.	MODELO DE CASOS DE USO	7
11.1.	Documentación de casos de uso agrupados por paquete	7
11.2.	Diagrama de casos de uso general	8
11.3.	Diagrama de casos de uso agrupados por paquetes (pertenecientes al MVP)	9
11.4.	Casos de uso específicos del MVP	10
12.	DIAGRAMA DE CLASES	12
13.	DIAGRAMAS DE COLABORACIÓN	13
14.	DIAGRAMAS DE SECUENCIA	14
15.	IMPLEMENTACIÓN	17
15.1.	Interfaz de Login (se utilizan usuarios cargados en la base de datos sin necesidad de loguearse, esto para centrarse en las funcionalidades del MVP).	17
15.2.	Interfaz de encargado	18
15.3.	Interfaz de stock (accedida desde la interfaz de encargado)	18
15.4.	Interfaz de usuario	19
16.	PRUEBAS	20
16.1.	Plan de pruebas	20
16.2.	Procedimiento de prueba	20
16.3.	Evaluación de prueba	21
17.	ANEXOS	22
17.1.	Link de cronograma del MVP	22
17.2.	Link de video presentación del MVP	22

1. TÍTULO DEL PROYECTO

Aplicación móvil de gestión de actividades, bienes y servicios para la fundación “Un Litro De Leche Por Mes Córdoba”

2. DEL PROYECTO

2.1. OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO

Análisis, diseño detallado e implementación de un sistema de información en forma de aplicación móvil, orientado a la gestión de las actividades, bienes y servicios pertenecientes a una ONG.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Lograr un entendimiento de los mecanismos que manejan nuestro público, en este caso familias en situación de vulnerabilidad.
- Alcanzar un entendimiento de las actividades que realiza la fundación por parte de la comunidad.
- Validar el diseño detallado.

3. DEL SISTEMA / SOFTWARE

3.1. OBJETIVO DEL SISTEMA

Centralizar la información de la ONG en una aplicación móvil, con el objetivo de, por un lado (para el usuario general), captar la atención del tipo de persona correcta para trabajar junto a la misma. Ya sea para atraer voluntarios o donantes que estén alineados con la aproximación de la ONG al problema que atienden.

Por otro lado, se persigue el objetivo de centralizar las actividades que se realizan en la fundación para un mejor entendimiento de los integrantes de la misma. Así como la posibilidad de gestionar todas las entradas y salidas que se generen en la fundación por medio de funcionalidades diferentes para cada tipo de usuario.

3.2. LÍMITES

Desde la utilización de la aplicación móvil como punto de encuentro para la fundación, sus integrantes y usuarios interesados en la colaboración con la misma, hasta la gestión de actividades, bienes y servicios pertenecientes a la fundación por medio de diferentes funcionalidades implementadas en la aplicación.

3.3. ALCANCES

- 1) Configuración de alertas y notificaciones.
- 2) Gestión de perfiles de usuarios.
- 3) Gestión de eventos por medio de un calendario interno de la aplicación.
- 4) Gestión de mensajes por medio de un chat interno de la aplicación.
- 5) Gestión de stock de la fundación.
- 6) Gestión de donaciones.

4. NO CONTEMPLA

Por el momento no se va a implementar la posibilidad de los usuarios para realizar donaciones en forma mensual por medio de una suscripción en la aplicación convirtiéndose socio de la fundación. Solo se brindará la información correspondiente para la donación de dinero o los puntos de encuentro en los cuales se reciben donaciones para las familias en situación de vulnerabilidad que se asisten.

5. POSIBLES FUNCIONALIDADES

- Módulo para mostrar horario de apertura, disponibilidad, puntos de encuentro.
- Calendario publico con las actividades que se llevan a cabo en la organización para agregar más transparencia, logrando mostrar a los socios el significado de su aporte e incentivar a mantener sus donativos.
- Preguntas frecuentes.
- Chat integrado en la aplicación.
- Gestión de stock.
- Gestión de donaciones.
- Gestión de familias y voluntarios de la fundación.
- Mapa de ubicación interactivo con la sede principal y puntos de encuentro para donativos.

6. ACTORES DEL SISTEMA

Se realizará un detalle de los actores que se verán involucrados en el uso de la aplicación móvil:

- Encargado: se corresponde con toda persona que administre/gestione todas las entradas y salidas de la fundación. Pudiendo así modificar la infraestructura del sistema a su antojo, con funciones tales como:
 - programar eventos en el calendario integrado.
 - Gestion de voluntarios y familias, pudiendo agregar o eliminar a los mismos en la fundación, así como también tener la posibilidad de modificar información de éstos.
 - Organizar el stock de la fundación pudiendo hacer agregaciones, eliminaciones o modificaciones al mismo.
 - Administrar las solicitudes de donaciones por partes de usuarios externos a la fundación. Pudiendo comunicarse con los mismos por un chat interno de la aplicación para solicitar más información sobre los requerimientos del usuario.
- Voluntario: estos se corresponden con las personas que se anotan como voluntarios en la fundación o que la misma toma desde universidades para que realicen practicas solidarias. Los mismos podrán gestionar la asistencia de los familiares a la fundación, pero no podrán modificar la información de los mismos.
- Familiar: se trata de las personas que son asistidas de distintas formas por la fundación. Las mismas pueden ser integrantes de familias que reciben ayuda alimentaria o bien padres o tutores de los niños que asisten a la sede. Permitiendo a cada familiar ver información correspondiente a su familia dentro de la fundación y el historial de eventos que ha tenido con la misma.
- Usuario: es cualquier persona que haga uso de la aplicación y no se identifique con ninguno de los demás actores pertenecientes a la fundación. Estos podrán realizar donaciones desde la aplicación, solicitarlas o visualizar información correspondiente a la fundación.
- Tiempo (¿?): el mismo desencadenará los casos de uso relacionados con las notificaciones. Estas últimas pueden corresponderse, por ejemplo, con eventos programados con el calendario integrado en la aplicación.

Nota: al hablar de cada uno de los actores, con excepción del actor usuario y el tiempo en sí, todos se refieren a integrantes de la fundación (encargado de la fundación, voluntario de la fundación, familiar de la fundación). A lo largo del trabajo se simplificará este término dándose por entendido que siempre que se mencione a éstos actores hablaremos de personas pertenecientes a la fundación.

7. RELEVAMIENTO

Se contactó a la encargada principal de la organización por vía telefónica. Se le dió a conocer el deseo de la creación de un proyecto que pueda ser de utilidad para la fundación, ofreciendo como primera instancia una aplicación móvil en la cual se puedan centralizar todas las actividades correspondientes a

la fundación para una mejor administración de la misma. Informándose algunas de las funcionalidades que podría tener la aplicación.

Actualmente la propuesta fue aceptada por parte de la encargada. Ésta mostró su agradecimiento y disponibilidad para lo que se necesitase para el correcto desarrollo del proyecto. Se mantiene el contacto y posteriormente se realizará una encuesta a las familias asistidas por la fundación para conocer las funcionalidades que desearían que la aplicación móvil contenga; dándose ejemplos de funcionalidades ya pensadas para éstas y una sección en la cual puedan dar una, o varias, propuestas personales para la aplicación.

8. DIAGNÓSTICO

Asistiendo de forma presencial a la fundación como voluntario, se visualizaron necesidades que pueden cubrirse con el desarrollo de una aplicación móvil, tales como:

- 1) Desorientación por parte de los nuevos voluntarios sobre las actividades que pueden realizar para asistir a las familias en la fundación.
- 2) Dificultades con la gestión del stock por no poseer un sistema en el cual se centralicen las donaciones recibidas y los elementos adquiridos para su posterior donación a las familias asistidas.
- 3) Dificultades con la gestión de cantidades a la hora de preparar las comidas. Efecto de no conocer la cantidad de familias anotadas para las mismas.
- 4) Problemáticas a la hora de informar sobre diferentes eventos a las familias, teniendo que recordar individualmente sobre las fechas de los mismos.

9. PROPUESTA

Se elige una aplicación móvil como un sistema de información para cubrir las problemáticas previamente observadas, ya que la mayoría de las familias no posee una computadora. En este sentido, los dispositivos móviles son una gran opción para la organización de las actividades en la fundación ya que los mismos poseen una fácil accesibilidad a la información, siendo algo que se encuentra al alcance de la mayoría.

Las funcionalidades propuestas para su desarrollo en la aplicación, resultando en la solvencia de las problemáticas planteadas en el diagnóstico previo y correspondiéndose con las mismas, son las siguientes:

- 1) Apartado exclusivo para los voluntarios de la fundación en el cual se centralizarán todas las actividades que los mismos pueden realizar a libre elección en la misma. Así como los días, horarios y sedes en las cuales se realizan las jornadas.
- 2) Apartado de gestión de donaciones, tanto las recibidas como las entregadas. Pudiendo poseer un correcto seguimiento de las mismas con un formato visual que sea fácil de entender.
- 3) Apartado de gestión de stock para centralizar los artículos que servirán a la hora de asistir a las familias (tales como alimentos, juguetes para los infantes, etc).
- 4) Calendario integrado en la aplicación que gestione todos los eventos que se realicen en la fundación para que los interesados siempre tengan a mano las fechas de los mismos y puedan crear un recordatorio.

10. LISTADO DE REQUERIMIENTOS

A continuación, se detallarán los requerimientos funcionales y no funcionales que servirán como punto de partida para el desarrollo de los casos de uso y mejorar el entendimiento de los límites que tendrá la aplicación.

10.1. Requerimientos Funcionales

El sistema debe:

# RF	Descripción
RF1	Permitir al encargado gestionar a las familias y voluntarios de la aplicación.
RF2	Permitir al encargado gestionar eventos en el calendario integrado.
RF3	Permitir al encargado gestionar las donaciones entrantes y salientes.
RF4	Permitir al encargado administrar el stock que posee la fundación.
RF5	Permitir al encargado modificar la información de la fundación en la aplicación.
RF6	Permitir al encargado y al voluntario gestionar la asistencia de las familias.
RF7	Permitir al familiar ver la información correspondiente a su familia.
RF8	Permitir al familiar anotar a su familia en la ayuda alimentaria.
RF9	Permitir al usuario realizar donaciones o solicitarlas.
RF10	Permitir a todos los actores comunicarse con el encargado por medio de un chat interno de la aplicación.
RF11	Permitir a todos los actores visualizar las preguntas frecuentes.
RF12	Notificar a todos los actores cuando el encargado cree un evento en el calendario.
RF13	Notificar al actor correspondiente cuando se reciban mensajes en el chat privado de la aplicación.

10.2. Requerimientos No Funcionales

El sistema debe:

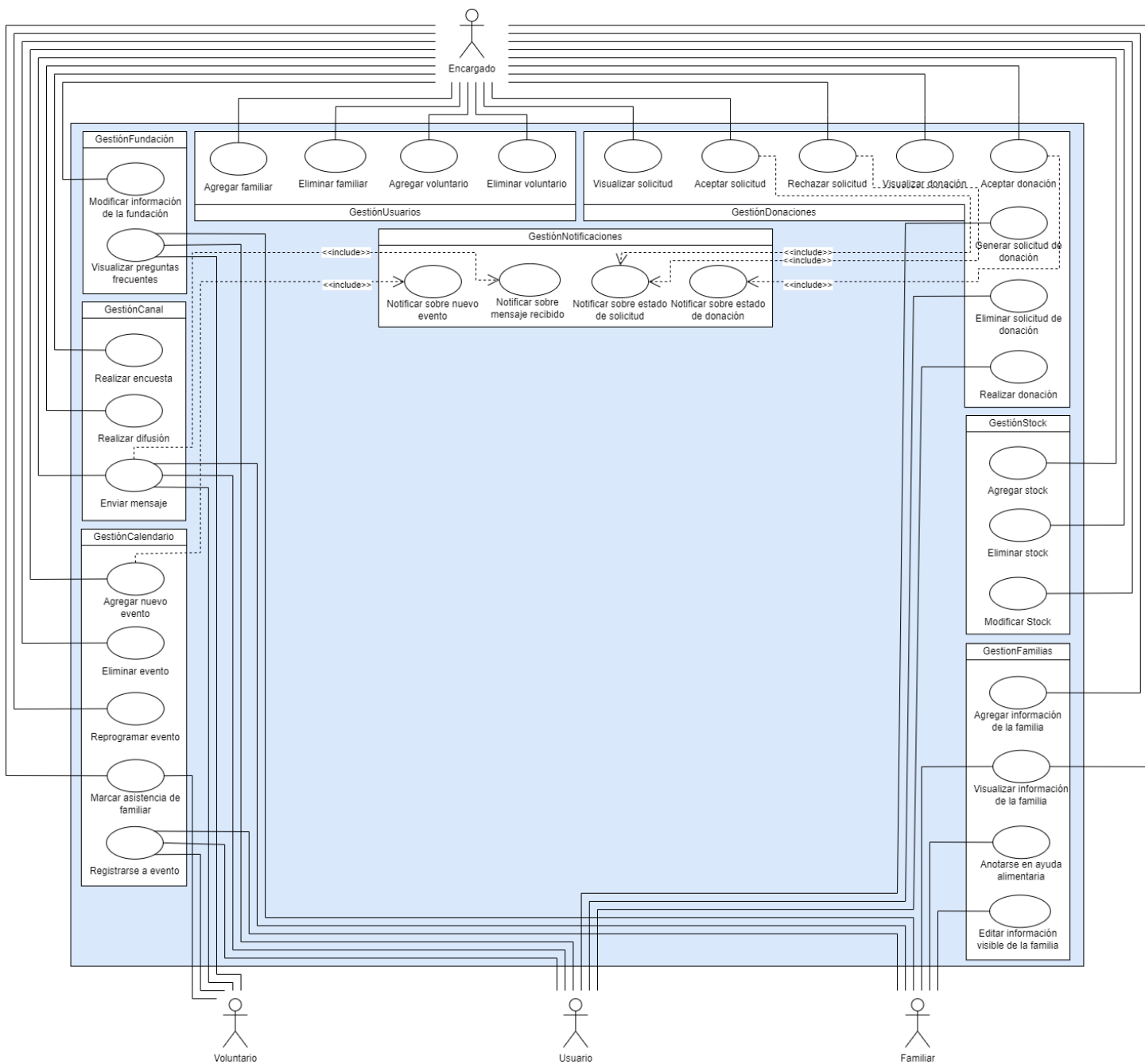
# RNF	Descripción
RNF1	Poseer una usabilidad destacable con interfaces fáciles de interpretar para todos los tipos de usuario de la aplicación.
RNF2	Poseer coherencia con la información mostrada a los distintos tipos de usuario.
RNF3	Brindar fácil accesibilidad a los módulos disponibles para los distintos tipos de usuario, permitiendo a los mismos acceder a las funcionalidades con un par de clicks.
RNF4	Guardar estricta confidencialidad con la información de las familias asistidas por la fundación. Permitiendo la posibilidad de ver la misma solo para miembros de cada familia en específico.

11. MODELO DE CASOS DE USO

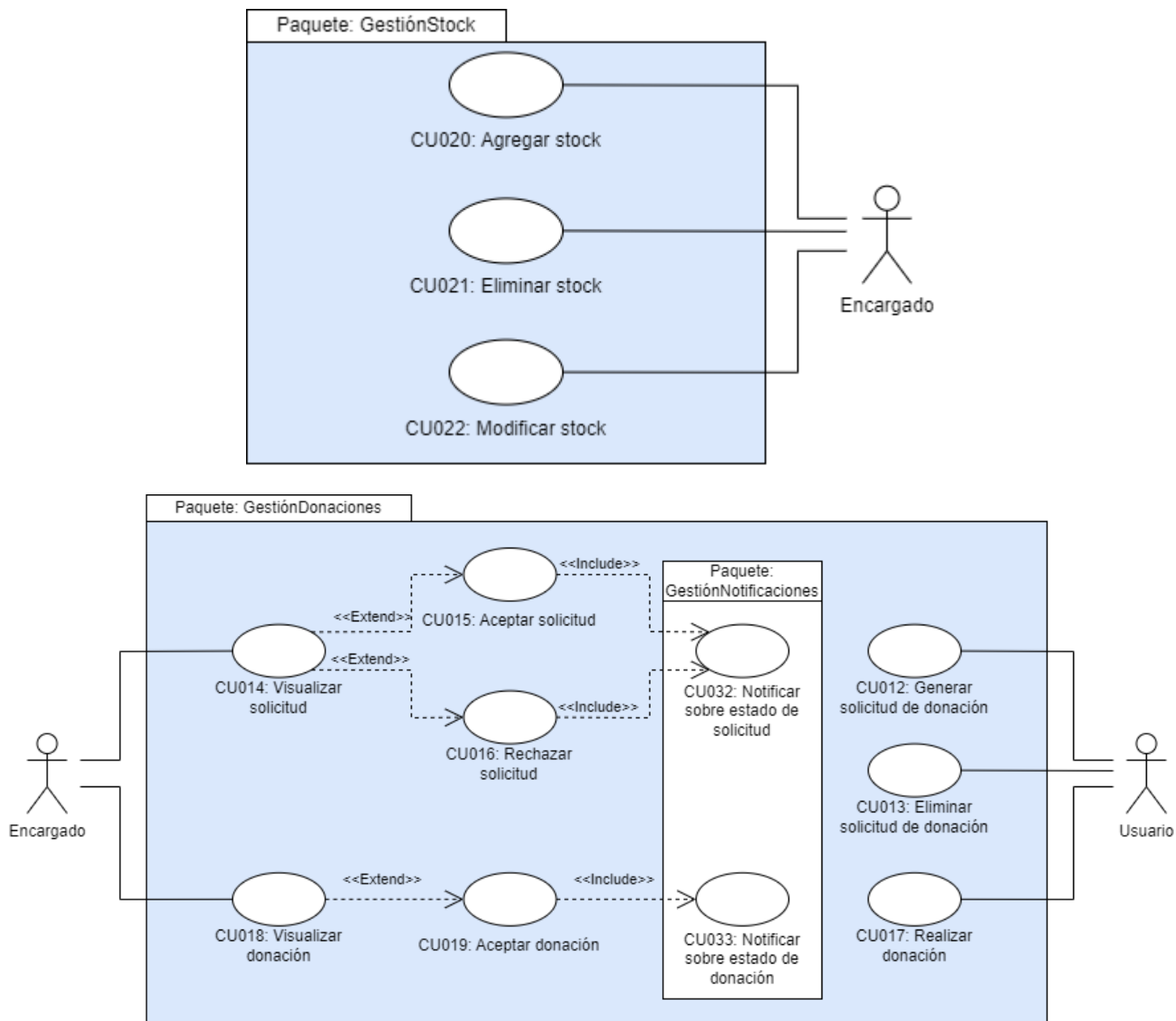
11.1. Documentación de casos de uso agrupados por paquete

Paquete	# CU	Nombre del caso de uso
GestiónUsuarios	CU001	Agregar familiar
	CU002	Agregar voluntario
	CU003	Eliminar familiar
	CU004	Eliminar voluntario
GestiónFundación	CU005	Modificar información de la fundación
	CU006	Visualizar preguntas frecuentes
GestiónCalendario	CU007	Agregar nuevo evento
	CU008	Eliminar evento
	CU009	Reprogramar evento
	CU010	Registrarse a evento
	CU011	Marcar asistencia de familiar
GestiónDonaciones	CU012	Generar solicitud de donación
	CU013	Eliminar solicitud de donación
	CU014	Visualizar solicitud
	CU015	Aceptar solicitud
	CU016	Rechazar solicitud
	CU017	Realizar donación
	CU018	Visualizar donación
	CU019	Aceptar donación
GestiónStock	CU020	Agregar stock
	CU021	Eliminar stock
	CU022	Modificar stock
GestiónFamilias	CU023	Agregar información de la familia
	CU024	Visualizar información de la familia
	CU025	Editar información visible de la familia
	CU026	Anotarse en ayuda alimentaria
GestiónCanal	CU027	Enviar mensaje
	CU028	Realizar difusión
	CU029	Realizar encuesta
GestiónNotificaciones	CU030	Notificar sobre nuevo evento
	CU031	Notificar sobre mensaje recibido
	CU032	Notificar sobre estado de solicitud
	CU033	Notificar sobre estado de donación

11.2. Diagrama de casos de uso general



11.3. Diagrama de casos de uso agrupados por paquetes (pertenecientes al MVP)



11.4. Casos de uso específicos del MVP

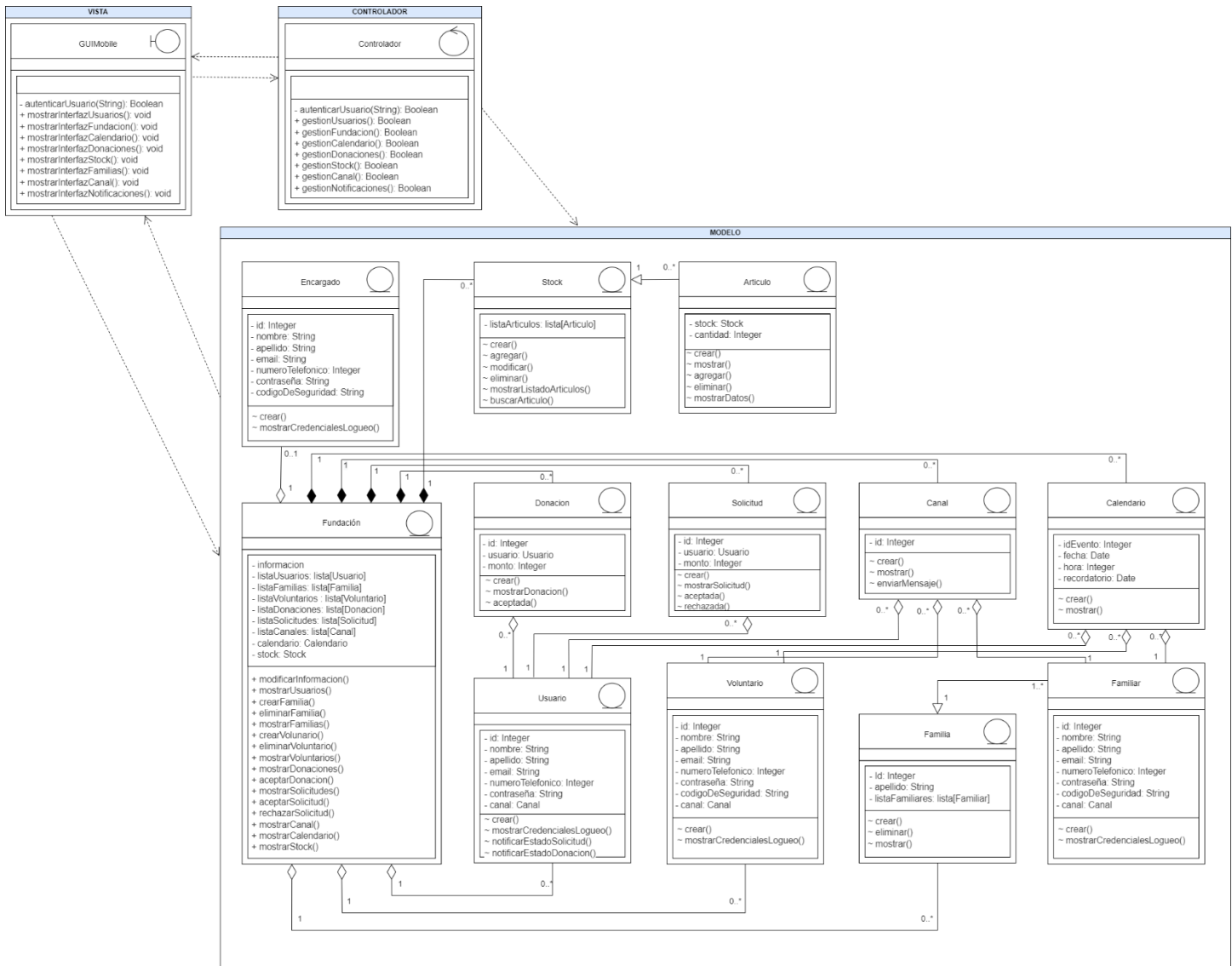
Descripción de Caso de uso del Sistema de Información	
Paquete: GestiónDonaciones	Requerimiento funcional: RF3
Nombre del Caso de Uso: Visualizar solicitud	ID: CU014
Prioridad <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja	
Categoría: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Soporte	Significativo para la Arquitectura: <input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No
Complejidad <input type="checkbox"/> Simple <input checked="" type="checkbox"/> Mediano <input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Extremadamente complejo	
Actor principal: Encargado	Actor Secundario: no aplica
Objetivo: permitir al encargado visualizar las solicitudes de donaciones de la fundación	
Precondiciones: el usuario debe haber creado previamente una solicitud de donación por medio del CU012 (Generar solicitud de donación)	
Post-condiciones	Éxito: el encargado logró visualizar exitosamente la solicitud de donación Fracaso: no es posible visualizar la solicitud
Curso Normal	
1. Este caso de uso se inicia cuando el encargado quiere visualizar las solicitudes de donación.	
2. El sistema muestra al encargado un listado con las solicitudes de donación pendientes.	
3. El encargado puede seleccionar una solicitud de donación en específico del listado.	
4. El sistema muestra información detallada sobre la solicitud de donación seleccionada al encargado.	
5. Fin del Caso de Uso.	
Flujo Alternativo	
4.a Antes de finalizar el caso de uso, el encargado puede elegir continuar con la gestión de la solicitud por medio de el caso de uso CU015 (Aceptar solicitud), o bien, el CU016 (Rechazar solicitud).	

Descripción de Caso de uso del Sistema de Información	
Paquete: GestiónDonaciones	Requerimiento funcional: RF3
Nombre del Caso de Uso: Aceptar solicitud	ID: CU015
Prioridad <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja	
Categoría: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Soporte	Significativo para la Arquitectura: <input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No
Complejidad <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Mediano <input checked="" type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Extremadamente complejo	
Actor principal: Encargado	Actor Secundario: usuario
Objetivo: permitir al encargado aceptar las solicitudes de donación de la fundación	
Precondiciones: el usuario debe haber creado previamente una solicitud de donación por medio del CU012 (Generar solicitud de donación)	
Post-condiciones	Éxito: el encargado logró aceptar exitosamente la solicitud de donación Fracaso: no es posible aceptar la solicitud
Curso Normal	
1. Este caso de uso se inicia por medio del CU014 (Visualizar solicitud).	
2. Luego de que el sistema muestra al encargado la solicitud por medio del CU014 el mismo eligió aceptar la misma.	
3. El sistema etiqueta la solicitud como aceptada en la base de datos de la fundación.	
4. El sistema agrega el monto solicitado a la cuenta del usuario.	
5. Posteriormente el sistema le brinda una interfaz al encargado para redactar un mensaje al usuario.	
6. Luego se notifica al usuario por medio del CU032 (Notificar sobre estado de solicitud) con el mensaje del encargado.	
7. Fin del Caso de Uso.	
Flujo Alternativo	
3.a En caso de que la solicitud sea en forma de bien y no un monto monetario, se omite el paso 4 y, dentro del mensaje, el encargado pactará una fecha para que el usuario retire la donación de la fundación. O bien, se entregará en la fecha solicitada en el domicilio pactado por el usuario.	

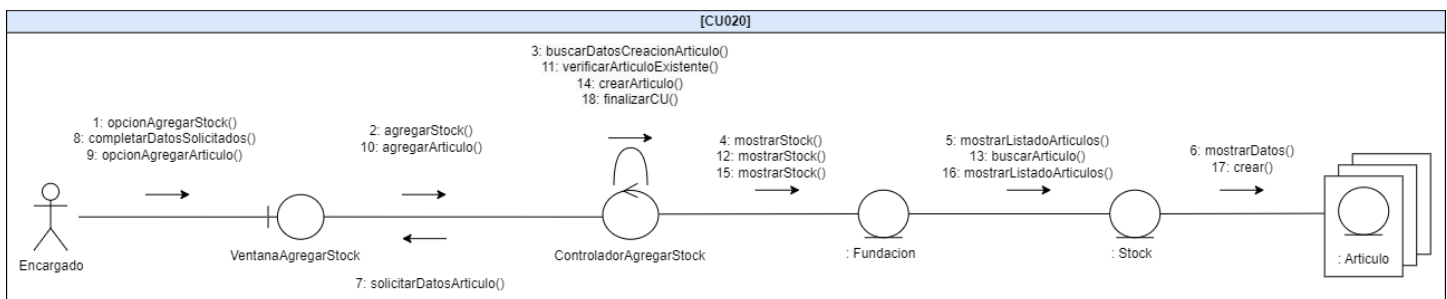
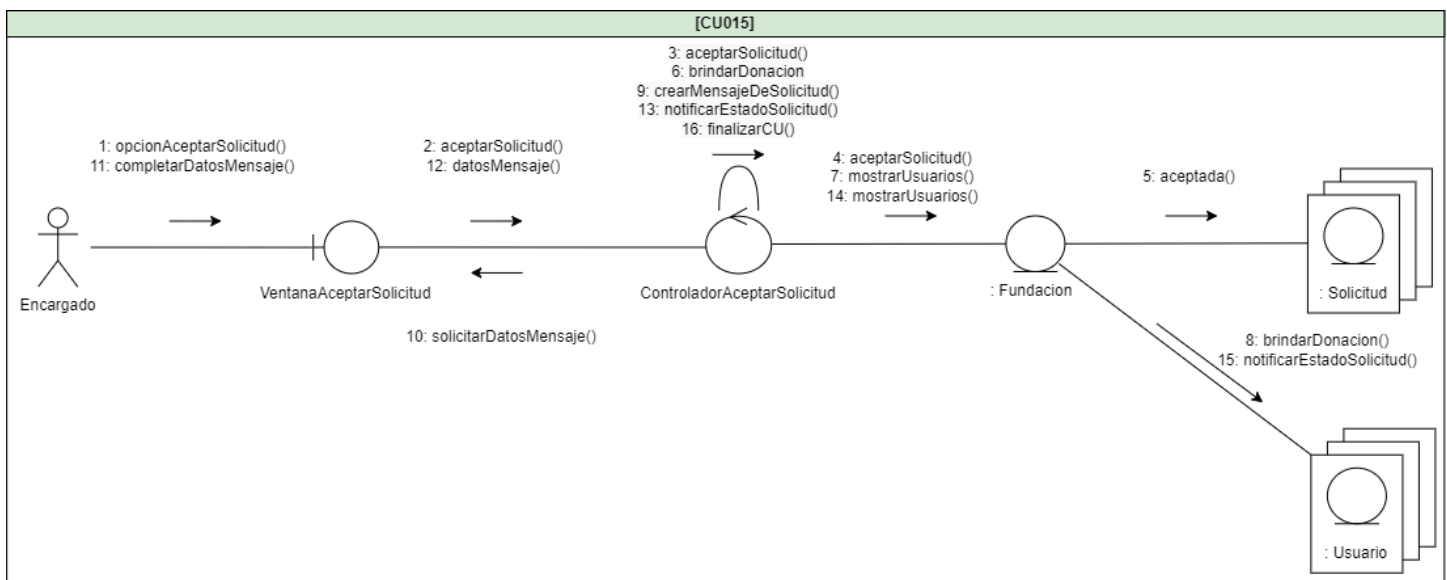
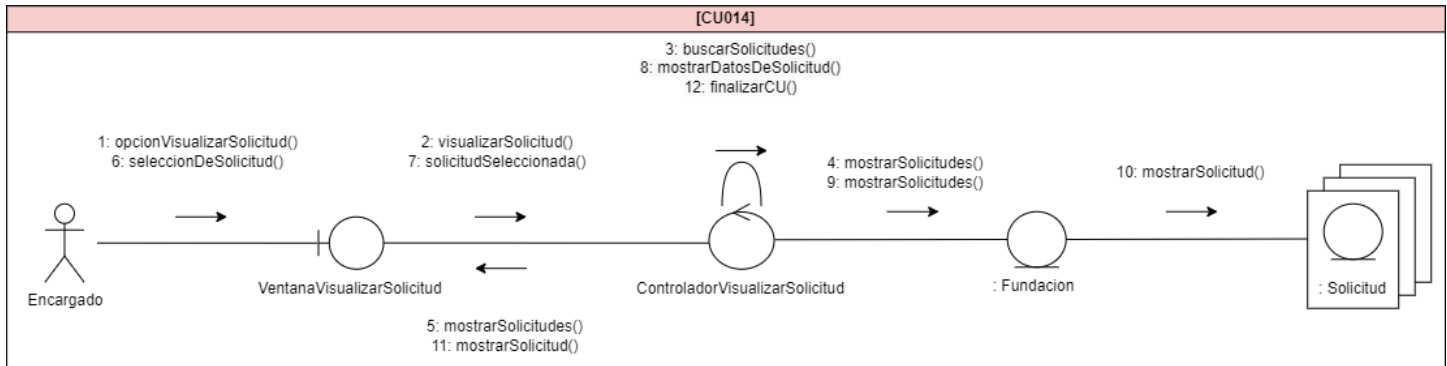
Descripción de Caso de uso del Sistema de Información

Paquete: GestiónStock		Requerimiento funcional: RF4
Nombre del Caso de Uso: Agregar stock		ID: CU020
Prioridad	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja	
Categoría:	<input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Soporte	Significativo para la Arquitectura: <input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No
Complejidad	<input type="checkbox"/> Simple <input checked="" type="checkbox"/> Mediano <input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Extremadamente complejo	
Actor principal: Encargado		Actor Secundario: no aplica
Objetivo: permitir al encargado agregar artículos al stock de la fundación		
Precondiciones: no aplica		
Post-condiciones		Éxito: el encargado puede agregar artículos al stock de la fundación
		Fracaso: no es posible el agregado de stock
Curso Normal		
1. Este caso de uso se inicia cuando el encargado desea agregar artículos al stock o inventario de la fundación.		
2. El sistema le solicita al encargado los datos correspondientes al artículo a agregar por medio de una planilla.		
3. El sistema verifica que no haya un artículo en el stock con el mismo nombre que brindó el encargado.		
4. El sistema agrega el nuevo artículo al stock.		
5. Fin del caso de uso.		
Flujo Alternativo		
3.a El sistema encuentra un artículo con el nombre ingresado y se lo notifica al encargado. Pudiendo renombrar el nuevo artículo o modificar el existente por medio del caso de uso CU022 (Modificar stock).		

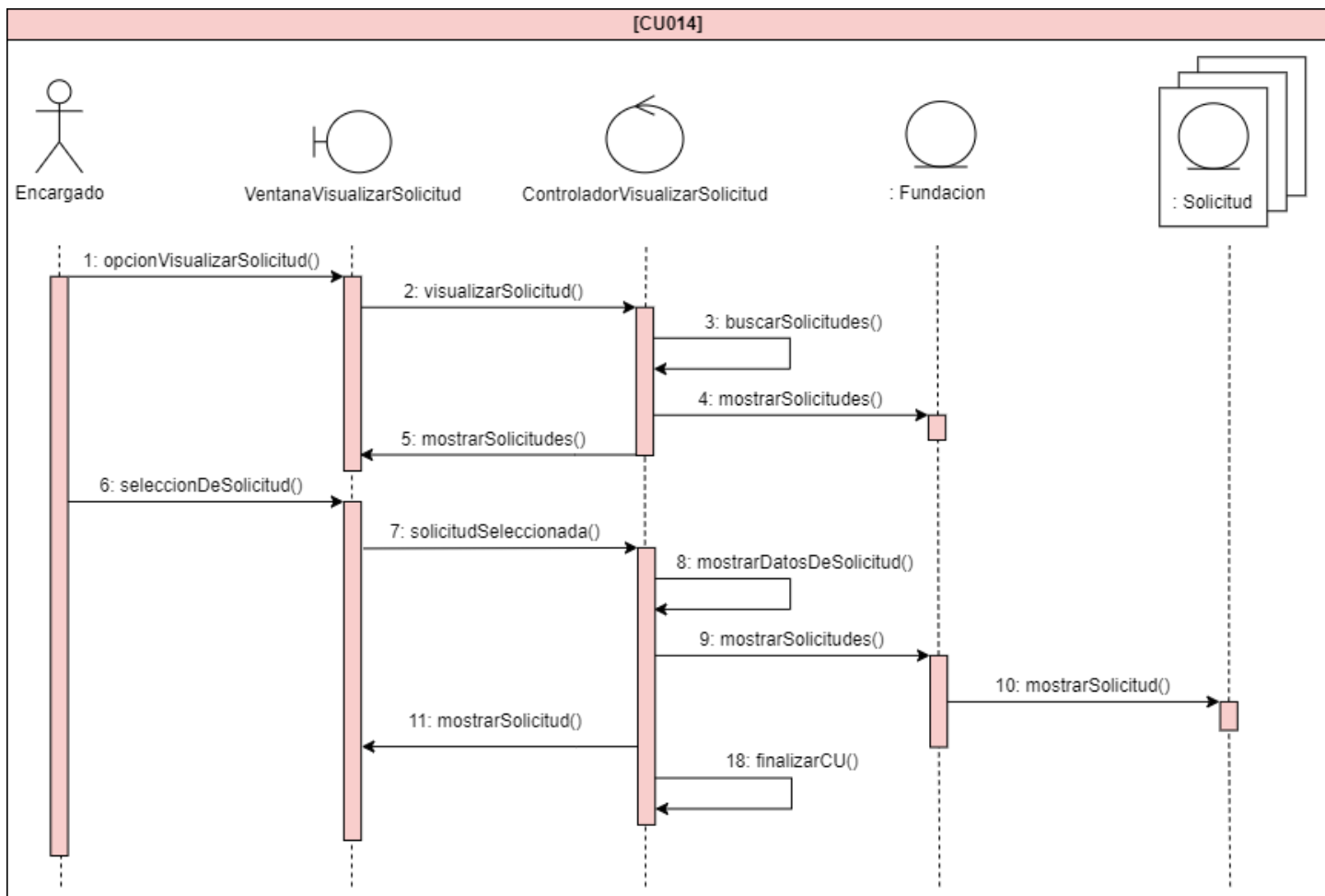
12. DIAGRAMA DE CLASES

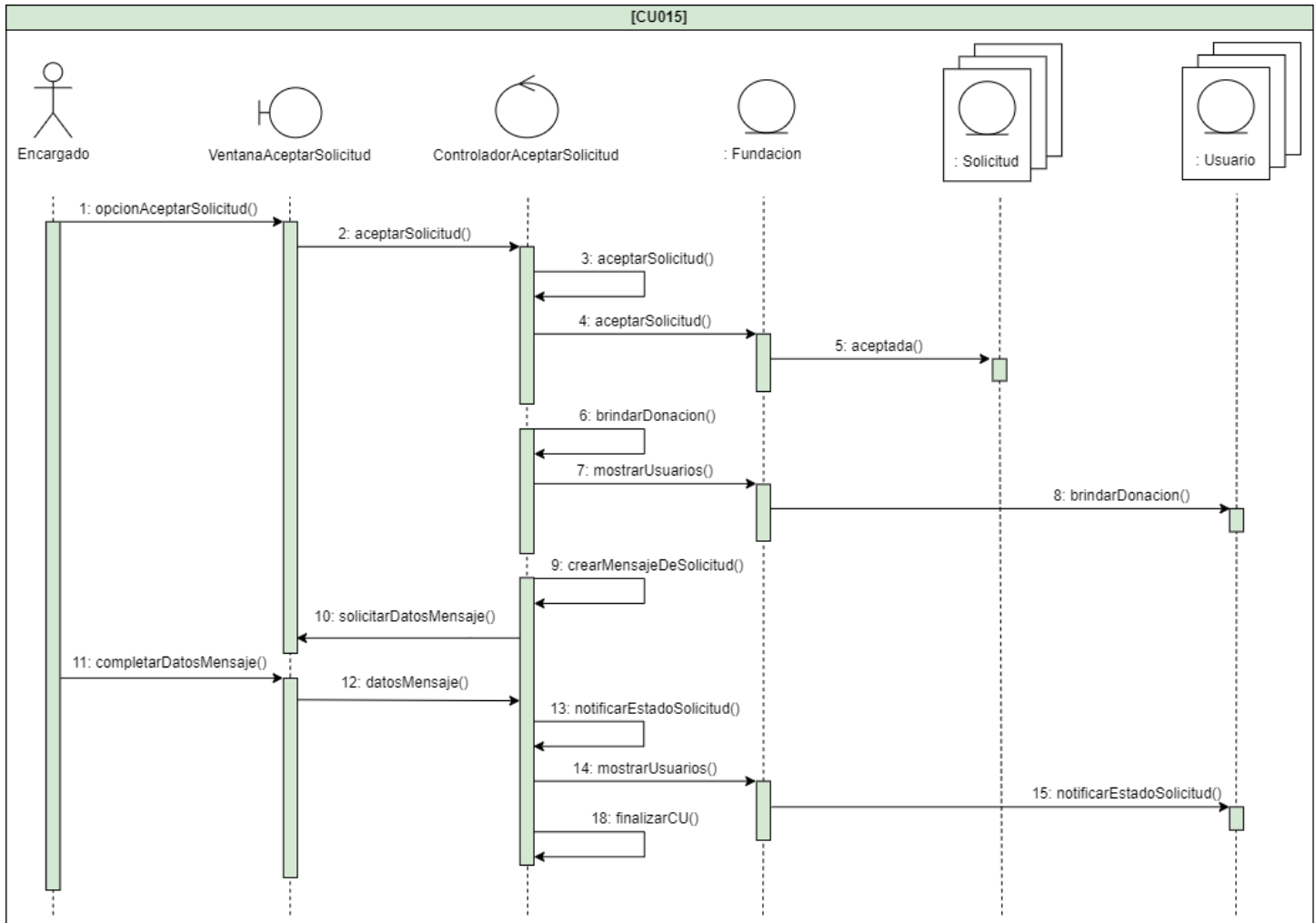


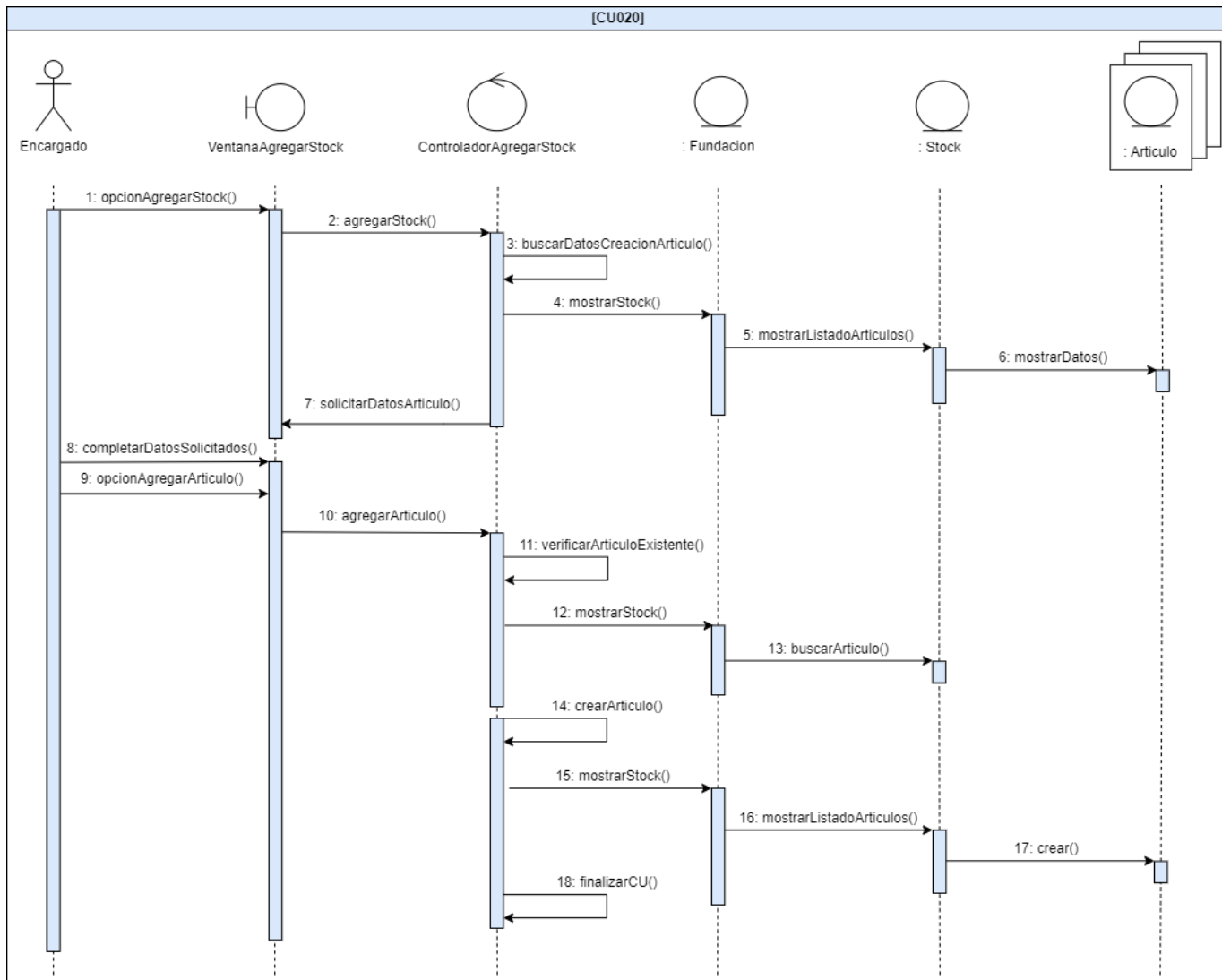
13. DIAGRAMAS DE COLABORACIÓN



14. DIAGRAMAS DE SECUENCIA







15. IMPLEMENTACIÓN

Para la primera presentación funcional al público objetivo de la aplicación, se realiza un MVP funcional con una interfaz visual precaria para que los mismos puedan realizar recomendaciones sobre el funcionamiento de la misma.

Para el desarrollo del MVP se centró en las funcionalidades clave de la aplicación, las cuales se enfocan en el paquete de gestión de stock y la gestión de donaciones a la fundación. Para más detalle sobre esta decisión puede visualizar el anexo: [17.2 Link de video presentación del MVP](#).

15.1. Interfaz de Login (se utilizan usuarios cargados en la base de datos sin necesidad de loguearse, esto para centrarse en las funcionalidades del MVP).



15.2. Interfaz de encargado

Encargado

Bienvenido a la interfaz de Encargado

Stock

Actualizar tabla Agregar artículo Crear tabla Borrar tabla

Solicitudes

Actualizar tabla Aceptar solicitud Rechazar solicitud Crear tabla Borrar tabla

Donaciones

Actualizar tabla Aceptar donacion Crear tabla Borrar tabla

15.3. Interfaz de stock (accedida desde la interfaz de encargado)

StockGUI

Artículo Ingrese el nombre del artículo

Cantidad Ingrese la cantidad del articulo

Caducidad Ingrese la fecha de caducidad del articulo

Limpiar Agregar

15.4. Interfaz de usuario

Usuario

Bienvenido a la interfaz de usuario

Realizar donaciones

Monto

Ingrese el monto a donar

Comentario

Ingrese un comentario (45 letras máximo)

Limpiar

Enviar

Donaciones pendientes

Actualizar Tabla

Realizar Solicitudes

Monto

Ingrese el monto a solicitar

Comentario

Ingrese un comentario (45 letras máximo)

Limpiar

Enviar

Solicitudes pendientes

Actualizar Tabla

Eliminar solicitud

16. PRUEBAS

16.1. Plan de pruebas

Para el desarrollo del plan de pruebas se enfocó en probar la funcionalidad del caso de uso:

- CU014: Visualizar solicitud

Y sus derivados:

- CU015: Aceptar solicitud
- CU016: Rechazar solicitud

Asi como el resultante de estos:

- CU032: Notificar sobre estado de solicitud

Las pruebas que se plantean son las siguientes:

Negativas: se realiza una sobrecarga al sistema ingresando 500 usuarios a la aplicación simultáneamente, así como también datos erróneos o aplicando usos indebidos a la misma. Estas pruebas se realizan con el fin de evitar errores inesperados cuando se haya habilitado la aplicación al público.

Prueba de tensión o estrés: el proceso a aplicar consta de los siguientes pasos:

- Tiempo de carga al ingresar a la aplicación.
- Tiempo de respuesta en la búsqueda de las solicitudes disponibles.
- Tiempo de carga al aceptar o rechazar la solicitud.
- Tiempo de carga al notificar al usuario sobre el estado de su solicitud.

Se requiere correr pruebas de las actividades identificadas anteriormente y, en cada iteración incrementar el número de estén generando solicitudes simultáneamente. Se concluye con una evaluación de los resultados obtenidos y se genera un reporte.

Prueba de aceptación: en esta prueba se verificará la aceptación del público. Una vez ya disponible la aplicación se notificará a los usuarios conocidos para que hagan uso del mismo y comenten su experiencia. En base a ello se tendrán en cuenta ciertos aspectos para realizar modificaciones posteriores.

Prueba de instalación: esta prueba no será necesaria, ya que, con la cantidad de usuarios que realicen participen en la prueba de aceptación será suficiente y no habrá necesidad de realizar pruebas de instalación masivas en laboratorios.

16.2. Procedimiento de prueba

Se eligió el “CU014: Visualizar solicitud” y sus derivados para el desarrollo de los casos de prueba.

ID: PR001

Caso de prueba: CP001

Título: correcta visualización de solicitudes.

Versión: 1.0

Objetivos: correcta persistencia de la base de datos

Descripción: es esencial que el encargado tenga un correcto seguimiento de las solicitudes a la fundación.

Precondición: el usuario debe haber generado una solicitud.

Plan de uso: se corrobora que el encargado pueda visualizar las solicitudes recibidas sin problemas.

ID: PR001

Caso de prueba: CP002

Título: correcta aceptación de solicitudes

Versión: 1.0

Objetivos: aceptar solicitudes

Descripción: el encargado debe poder realizar la gestión de las solicitudes sin inconvenientes.

Precondición: que existan solicitudes generadas por los usuarios.

Plan de uso: se le brindará al encargado la posibilidad de aceptar solicitudes de prueba de forma masiva para verificar que las mismas se notificaron correctamente a los usuarios.

ID: PR001

Caso de prueba: CP003

Título: correcta gestión de notificaciones.

Versión: 1.0

Objetivos: rectitud del sistema de notificaciones.

Descripción: se tendrá un estricto control de que la información llegue al usuario en su cuenta y mail lo más rápido posible y de manera correcta. Evitando así, esperas innecesarias por parte del usuario.

Precondición: que el encargado haya aceptado o rechazado la solicitud.

Plan de uso: Se corrobora que todas las notificaciones hayan sido enviadas y recibidas por el usuario.

16.3. Evaluación de prueba

Procedimiento de prueba	Caso de prueba	Estado de ejecución	Resultado	Defectos	Comentarios
Sobrecargar al encargado de solicitudes	Correcta visualización de solicitudes	Aprobado	Correcto	Ninguno	-
Sobrecargar al encargado de solicitudes	Correcta visualización de solicitudes	Desaprobado	Fallo	Se duplicó la generación de algunas solicitudes	Ocurrió por un error interno al sistema en el cual algunas solicitudes se duplicaron al cancelar las mismas
Aceptar solicitudes de forma masiva	correcta aceptación de solicitudes	Aprobado	Correcto	Ninguno	-
Aceptar solicitudes de forma masiva	correcta aceptación de solicitudes	Desaprobado	Fallo	Se aceptaron solicitudes ya gestionadas	Ocurrió al intentar aceptar solicitudes de forma masiva sin revisarlas individualmente.
Enviar notificación al usuario	Correcta gestión de notificaciones	Aprobado	Correcto	Ninguno	-
Enviar notificación al usuario	Correcta gestión de notificaciones	Desaprobado	Fallo	Se enviaron notificaciones a usuarios incorrectos	Ocurrió debido a un fallo con la persistencia de datos. Se enviaron notificaciones a correos antiguos de algunos usuarios



17. ANEXOS

17.1. Link de cronograma del MVP

<https://drive.google.com/file/d/1OztJF926SYzaW38z8lYZ2Ud3vUT89g4/view?usp=sharing>

17.2. Link de video presentación del MVP

<https://photos.app.goo.gl/VoEv8UAubj5wA1jX8>