

Nombre del Proyecto: Product Owner (el Condor S.A.S)

El proyecto consiste en elaborar una aplicacion que sea capaz de realizar consultas de la información de los clientes de la empresa cóndor SAS entre estas informaciones podemos encontrar los siguientes:

- Saber cuántos clientes se les está prestando el servicio.
- Saber las deudas que están presentando los clientes
- Saber cuáles clientes tienen preferencia en los cobros a realizarse

Esta aplicación se realiza con la necesidad que presentó el gerente de Condor S.A.S, al momento de controlar la cartera de los clientes debido a que muchas veces dentro de la organización no podían saber cuánto tiempo llevaba un cliente con una factura vencida, lo cual genera pérdidas e ineficiencia dentro de la organización, por consiguiente solicitó nuestros servicios para la elaboración de esta aplicación, por consiguiente nos reunimos con el gerente y él nos explicó sus inquietudes y necesidades, luego de las reuniones que se realizaron llegamos a un acuerdo sobre los entregables y la metodología que estamos manejando dentro de nuestro proyecto de SCRUM AGILE.

Rol	Nombre de la persona	E-mail	Cedula
Líder del equipo	Andrés Felipe Guzman Díaz	guzmandy1997@gmail.com	1.234.089.676
Gestor BD	Henry Alonso Tobon Munera	helect1@yahoo.es	70.138.557
Desarrollador Frontend	Diana Carolina Cristancho Franco	carocrisf@gmail.com	53.067.695
Desarrollador Backend	Brandon Ariza Montoya	brandonariza94@gmail.com	1.098.761.405
Tester	Cesar David Rodriguez Rodriguez	david96rodriguez@outlook.com	1.015.459.858

Reposito GitHub:

<https://github.com/ciclodroid/CICLO3.git>



Prueba 1: Prueba Unitaria sobre el Front-End de Condor SAS

Definición de tester: es quien realiza las pruebas sobre la funcionalidad e interacción con aplicaciones web.

Lenguajes usados: HTML, CSS Y JAVASCRIPT

Herramientas:

Visual Studio Code	Editor
Live Server Extension:	Extensión Servidor Web, el cual se conecta por medio del puerto 5500.
Microsoft Edge:	Navegador Web

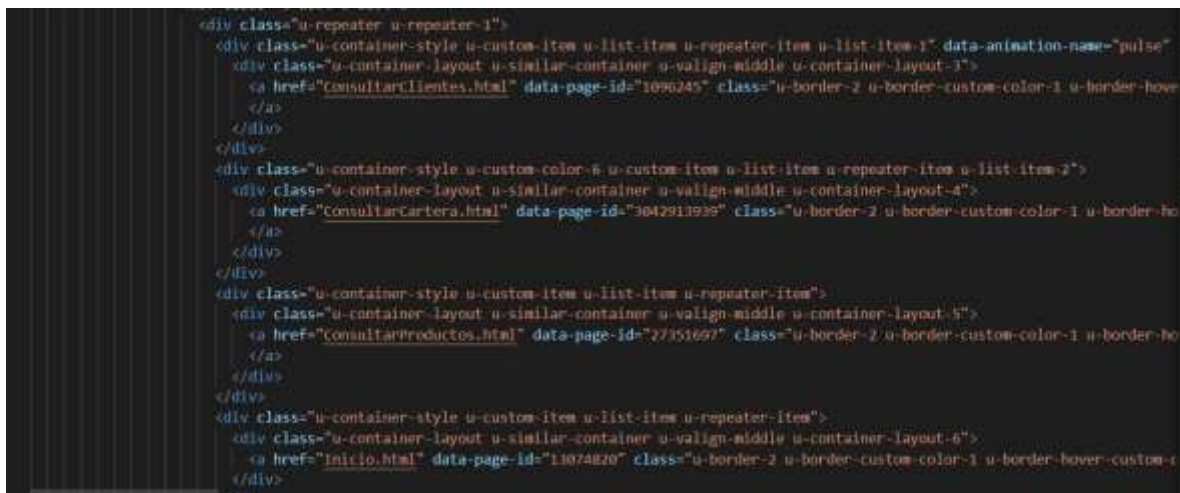
Prueba Unitaria: es el método de testeo usado para comprobar el funcionamiento de una fracción de la totalidad del código.

Objetivo del testeo unitario: comprobar la funcionalidad e interacción del Front End del aplicativo.

Denominación: FRONTEND (visualización mediante VISUAL STUDIO CODE):

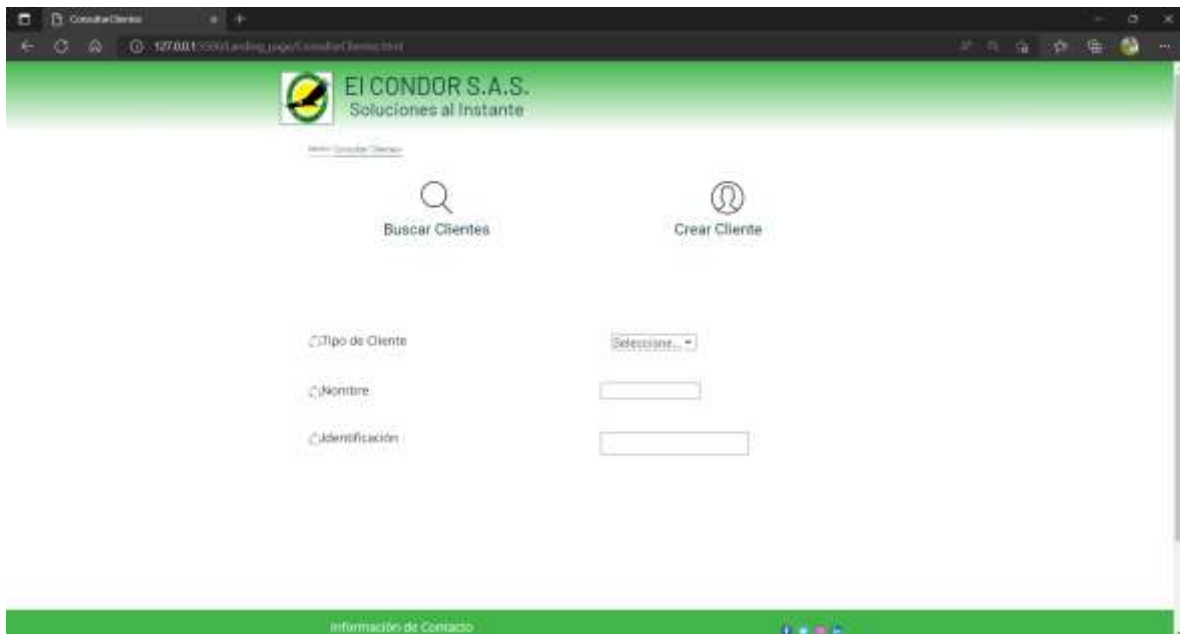


Inicio.html



Prueba unitaria: el código permite que se pueda acceder a las demás carpetas denominadas "ConsultarClientes.html", "ConsultarCartera.html" y "ConsultarProductos.html".

ConsultarClientes.html



Seleccione...
 Seleccione...
 Jurídico
 Natural

Prueba Unitaria:

```

118 </g></svg><img></span>Tipo de Cliente
119 </p>
120 </div>
121 </div>
122 <div class="u-container-style u-layout-cell u-size-30 u-layout-cell-2">
123 <div class="u-container-layout u-container-layout-2">
124 <ul class="u-custom-font u-text u-text-default u-text-2">
125 <select name="Seleccione..." id="persona">
126 <option value="Inicial">Seleccione...</option>
127 <option value="Juridica">Jurídico</option>
128 <option value="Natural">Natural</option>
129 </select>

```

La prueba unitaria sobre el código que permite seleccionar el tipo de cliente: Jurídico y/o Natural.

[illegible]

ConsultarCartera.html



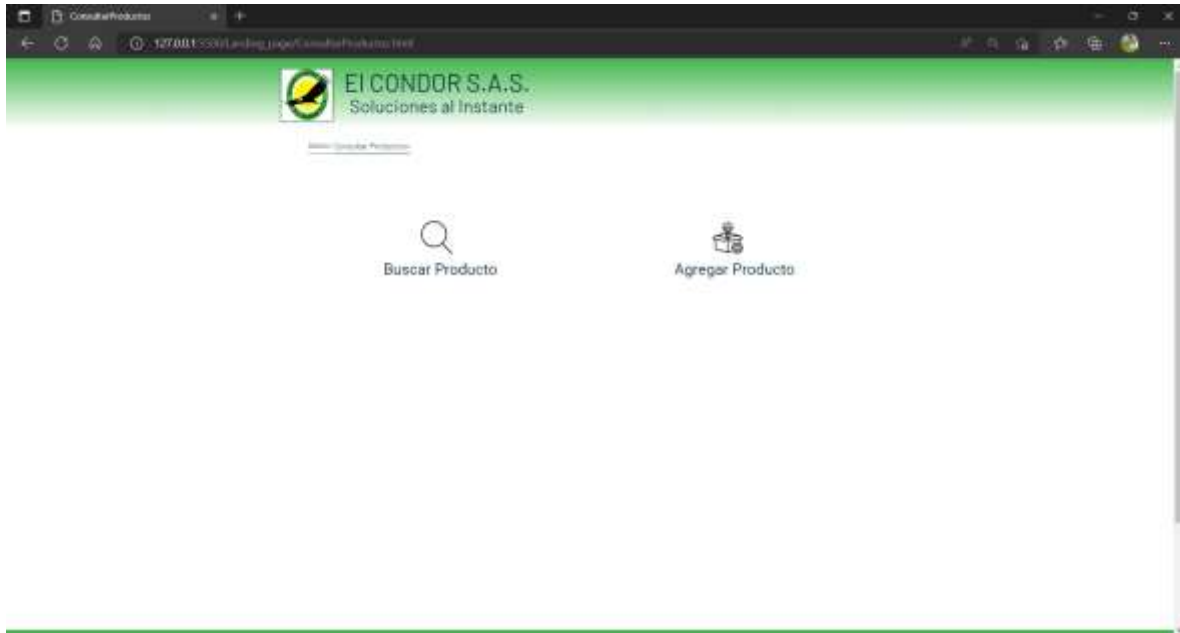
```

<script type="application/json">{
  "@context": "http://schema.org",
  "@type": "Organization",
  "name": "",
  "logo": "Images/LogoCondor.jpeg",
  "sameAs": []
}
</script>
<meta name="theme-color" content="#428ac9">
<meta property="og:title" content="ConsultarCartera">
<meta property="og:type" content="website">
</head>
<body class="u-body u-11 node" data-lang="es"><header class="u-clearfix u-gradient u-header u-header" id="sec-fbc6"><div class="u-clear
  <a href="https://nicepage.com" class="u-border-2 u-border-grey-75 u-image u-logo u-image-1" data-image-width="633" data-image-hei
    
  </a>
  <h1 class="u-custom-font u-text u-text-custom-color-2 u-text-default u-text-1">El CONDOR S.A.S.</h1>
  <h2 class="u-custom-font u-text u-text-custom-color-2 u-text-default u-text-2">Soluciones al Instante</h2>
</div></header>
<main class="u-clearfix u-custom-1" id="sec-main">

```

Prueba unitaria: Código que permite mostrar la imagen en cada carpeta del FrontEnd

ConsultarProductos.html



Descripción: última sección disponible a la que se puede acceder desde la dirección Inicio.html.

Información de Contacto:



Prueba Unitaria: en el siguiente código se puede observar que se puede acceder al contacto directo con la empresa, mediante la aplicación WhatsApp Web.

```

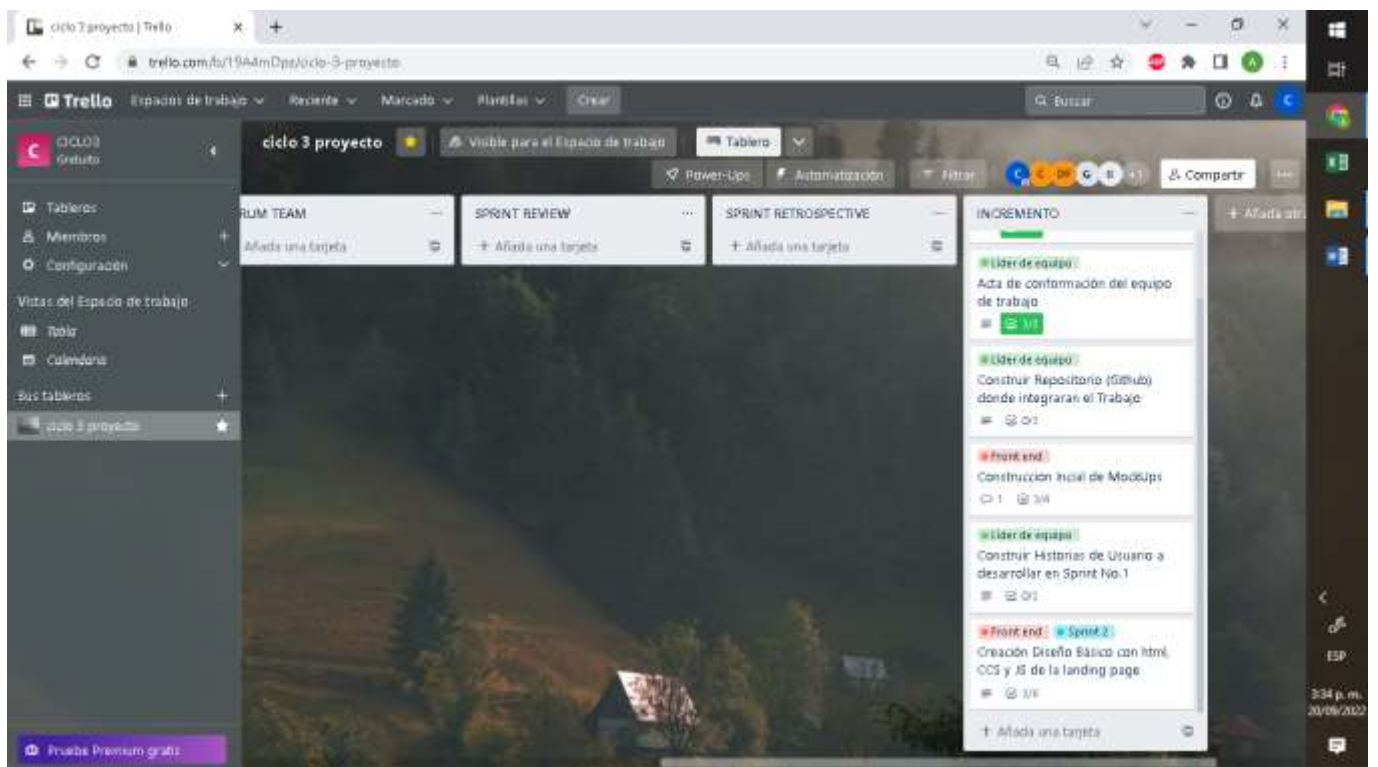
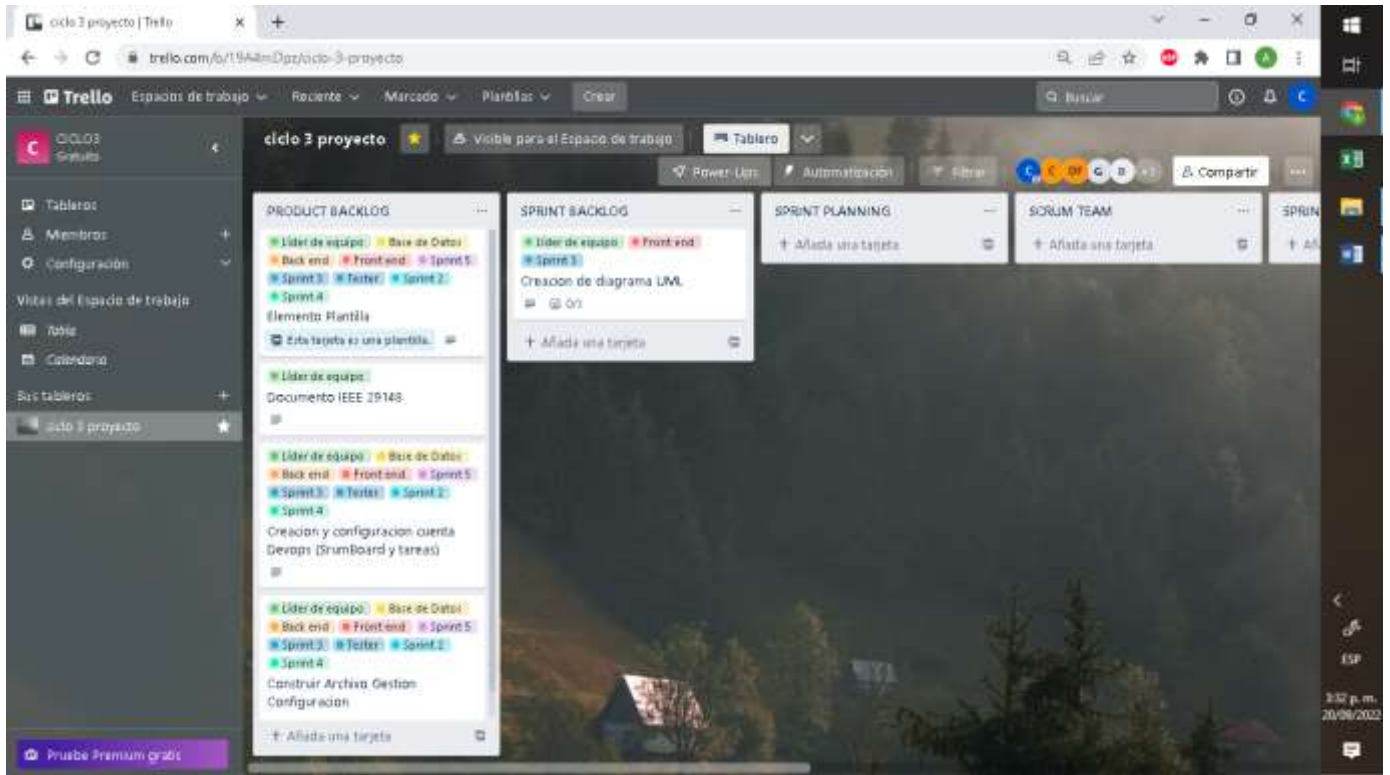
    </a>
  </div>
  <a href="https://web.whatsapp.com/" class="u-active-none u-bottom-left-radius-0 u-bottom-right-radius-0 u-btn u-btn-rectangle u-b
  </a>
  <a href="mailto:info@site.com" class="u-active-none u-border-none u-bottom-left-radius-0 u-bottom-right-radius-0 u-btn u-btn-rect
  </a>
</div></footer>
<section class="u-backlink u-clearfix u-grey-80">
  <a class="u-link" href="https://nicepage.com/website-templates" target="_blank">
    <span>Website Templates</span>
  </a>
  <p class="u-text">
    <span>created with</span>
  </p>
  <a class="u-link" href="" target="_blank">
    <span>Website Builder Software</span>
  </a>
</section>

</body></html>

```


Por otro lado, con el código <mailto:info@site.com> el usuario podrá acceder a contactarse directamente con la empresa mediante el correo electrónico solucioneselcondor@gmail.com

Historia de Usuario (Trello):

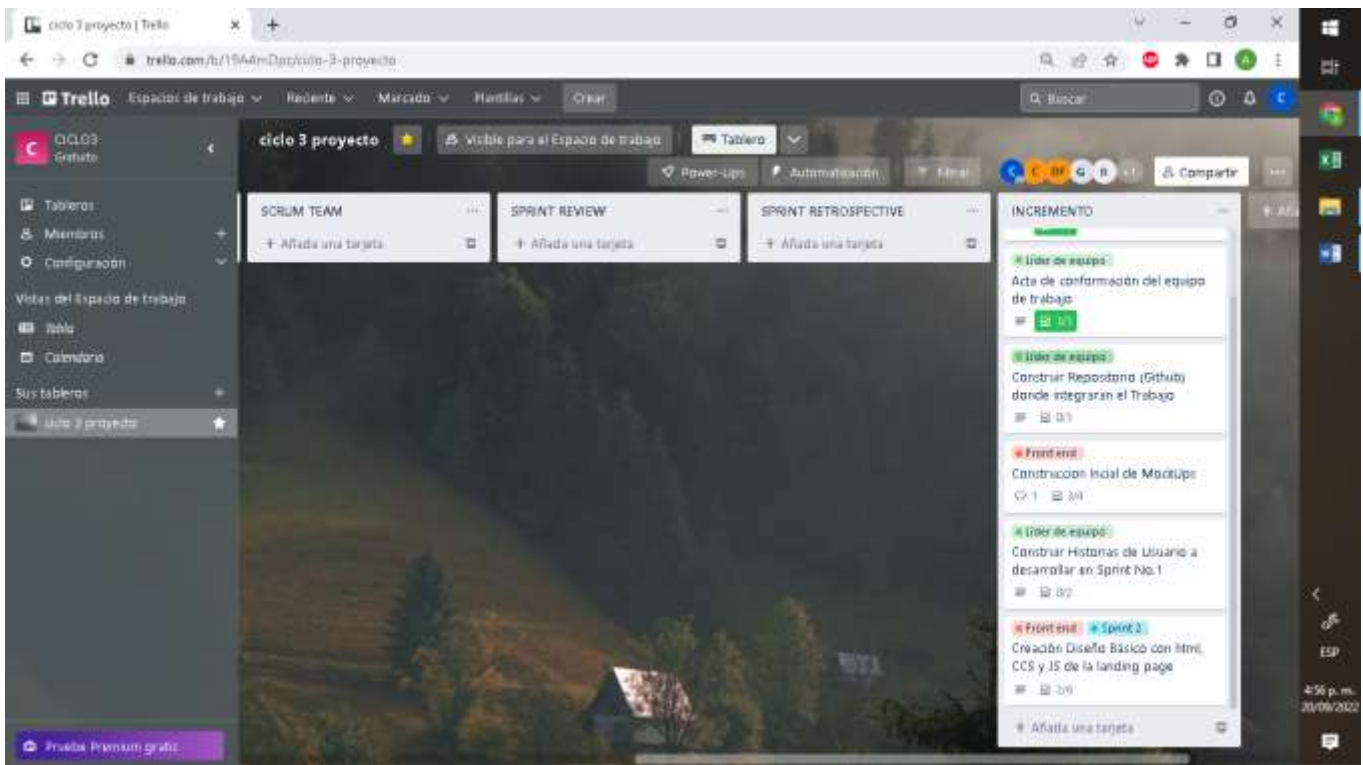
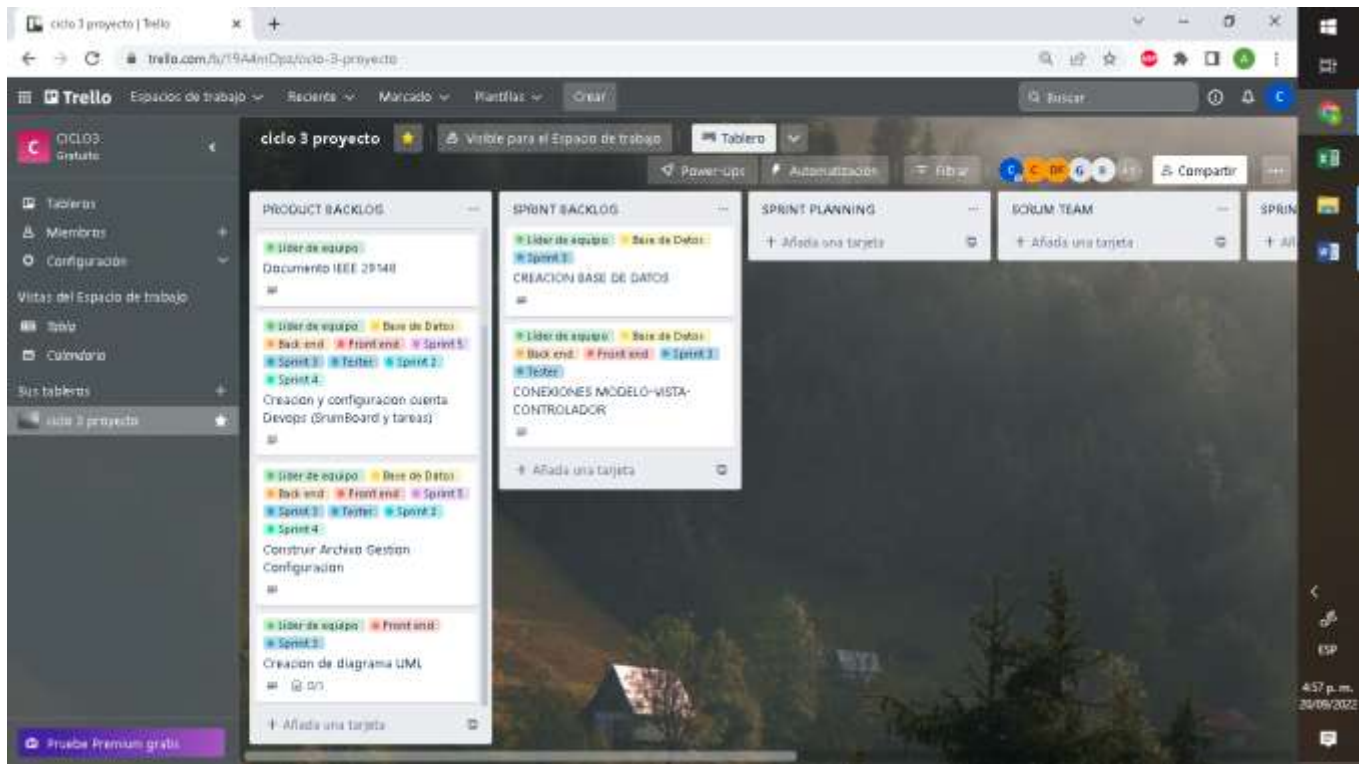


INFORME RETROSPECTIVA	
Dentro de la reunión de informe retrospectiva llevada a cabo el día lunes diecinueve (19) de septiembre del año 2022 en la cual evaluamos lo siguiente:	
QUE HA FUNCIONADO BIEN	Dentro de las actividades que hemos realizado en el transcurso del proyecto la división de trabajos de manera equilibrada y solicitando ayuda de los demás compañeros ha funcionado para poder desarrollar los Sprint de manera eficiente y acorde a lo solicitado por nuestro cliente.
CUALES HAY QUE MEJORAR	Dentro de las actividades que consideramos en la reunión que deben mejorar están; las reuniones daily Scrum que no se están presentando con la regularidad que amerita el proyecto, lo que ha generado una falta de comunicación dentro de la elaboración del proyecto y con los diferentes colaboradores.
QUE COSAS QUIERE PROBAR HACER EN EL SIGUIENTE SPRINT	En el siguiente Sprint Discutimos y Llegamos a una conclusión que para poder desarrollar la base de datos y las conexiones con el controlador mantendremos una comunicación proactiva para aprovechar de mejor manera el tiempo del que disponemos en el proyecto.
PROBLEMAS QUE PODRIAMOS ENCONTRARNOS EN EL PROXIMO SPRINT	En la reunión llegamos a la conclusión que los problemas que podemos presentar en el próximo Sprint están relacionados con las conexiones entre la vista el controlador y modelo, pero que a medida en que las clases vayan avanzando podremos superar estos problemas.

Historia de usuario a desarrollar en el sprint 3.

HISTORIAS DE USUARIO				
ID de refencia:	0.06	Nombre:	Creacion de base de datos (modelo)	
Usuario:	Product Owner (el Condor S.A.S)			
Modifica la historia:	N/A	Sprint:	18/8	
Prioridad:	Alta	PF estimados:	2	
Riesgos de desarrollo:	Alta	PF reales:	3	
Descripción: Yo como Gerente de la organización (El Condor S.A.S) quiero que el proyecto contenga una base de datos relacional, independientemente del gestor de base de datos que usen quiero que esta base de datos se pueda conectar de manera sencilla y eficiente con la vista y el controlador del proyecto				
Observaciones: como Sprint me gustaria que la base de datos sea funcional, no es obligatorio que tenga las conexiones con el controlador pero si que responda a las necesidades que les presente anteriormente.				

HISTORIAS DE USUARIO				
ID de referencia:	0.07	Nombre:	conexiones modelo-vista-controlador	
Usuario:	Product Owner (el Condor S.A.S)			
Modifica la historia:	N/A	Sprint:	18/8	
Prioridad:	Alta	PF estimados:	2	
Riesgos de desarrollo:	Alta	PF reales:	3	
Descripción: Yo como Gerente de la organización (El Condor S.A.S) quiero que el tercer SPRINT contenga las bases de las conexiones del frontend (vista) el backend (controlador) y la base de datos (modelo).				
Observaciones: no es necesario que las conexiones esten terminadas debido a que lo importante es conocer el como se comportaria la aplicación y si toca hacerle alguna modificacion tanto en el modelo o en la vista o el controlador de la misma por lo que con las conexiones basicas podemos concluir lo anterior.				



Andres Guzman

1.234.089.676

Líder subgrupo 06 grupo 22