

Sprint Backlog

HouseRent



Grupo 2.11

20/11/2023

Sprint Backlog iteración 1

ID	Descripción	Estimación	Prioridad
1.1.1.1	Crear entidad y relaciones "Accommodation" : precio, dirección, relación con fotografías, descripción, cantidad de ocupantes, listado de servicios, nombre y una relación con usuario que será el propietario. Esta actividad se desarrolla tanto en el UML como en el código del proyecto	2,42	Alta
1.1.1.2	Crear entidad y relaciones "User" : debe contener el nombre completo, DNI, correo electrónico, contraseña, dirección, fecha de nacimiento, capacidad de subir anuncios y género. Este podrá ser cliente o propietario. Esta actividad se desarrolla tanto en el UML como en el código del proyecto	2,75	Alta
1.1.1.3	Crear entidad y relaciones "Book" : hace referencia a cada reserva realizada. Deberá contener la fecha de inicio y fin, el coste, identificar, tipo de método de pago, cantidad de ocupantes, comprobación de si está cancelada o no y una relación el alojamiento (Accommodation) y con el cliente. Esta actividad se desarrolla tanto en el UML como en el código del proyecto	2,83	Alta
1.1.1.4	Crear entidad y relaciones "Claim" : debe de ir asociada a cada reserva (Book). Esta actividad se desarrolla tanto en el UML como en el código del proyecto	2,17	Alta
1.1.1.5	Crear entidad y relaciones "Service" : que haga referencia a todos los servicios que ofrezca cada alojamiento.	1,83	Alta

Sprint Backlog iteración 1

	Esta actividad se desarrolla tanto en el UML como en el código del proyecto		
1.1.1.6	Crear entidad y relaciones "Favorites" : debe relacionar cada usuario con sus alojamientos favoritos. Esta actividad se desarrolla tanto en el UML como en el código del proyecto	2,17	Alta
1.1.1.7	Crear entidad y relaciones "Image" : tener asociados un título, descripción, orden, imagen y el alt. Esta actividad se desarrolla tanto en el UML como en el código del proyecto	2,5	Alta
1.1.1.8	Creación del enumerado "Category" que contiene las distintas categorías a las que puede pertenecer un alojamiento. Esta actividad se desarrolla tanto en el UML como en el código del proyecto	1,57	Alta
1.1.1.9	Crear entidad y relaciones "Comment" : debe de ir asociada a cada reserva (Book). Esta actividad se desarrolla tanto en el UML como en el código del proyecto	2	Alta
1.1.1.10	Poblar la base de datos con algunos ejemplos.	4	Media
1.1.2.1	Crear cuentas de administración.	1,5	Media
1.1.2.2	Dotar al administrador de la posibilidad de editar y modificar clientes.	2,33	Media
1.1.2.3	Dotar al administrador de la posibilidad de editar y modificar todas las entidades del paquete 1.1.	2,17	Media
1.1.2.4	Añadir al administrador la posibilidad de autorizar o no a otros usuarios a crear alojamientos, debe reflejarse por tanto en la entidad del usuario.	2,67	Media

Sprint Backlog iteración 1

1.1.3.1	Desarrollar un sistema de inicio de sesión, la contraseña debe cifrarse con el algoritmo PBKDF2 usando el hash SHA256.	4,17	Crítica
1.1.3.2	Desarrollar un sistema de registro, la contraseña debe cifrarse con el algoritmo PBKDF2 usando el hash SHA256.	4,33	Crítica
1.1.3.3	Elaborar una interfaz gráfica para los métodos de inicio de sesión y registro.	3,67	Alta
1.1.3.4	Elaborar un método de acceso como invitado, este también debe de aceptar la política de privacidad.	5,17	Alta
1.1.4.1	Crear una cuenta de correo electrónico con el nivel de seguridad apropiado para que pueda ser enlazado al sistema mediante alguna librería de python.	4,83	Media
1.1.4.2	Implementar mediante Django un método para poder enviar correos electrónicos, en los cuales debe de aparecer el logo de la empresa, el asunto y la información pertinente.	3,83	Media
1.1.4.3	Complementar el registro de usuarios con un mensaje informativo mediante el correo proporcionado en el mismo.	2,5	Baja