

Desarrollo ágil: Historias de usuario y criterios de aceptación

Enunciado de la historia					Criterios de aceptación						
Identificador (ID) de la historia	Rol	Característica / Funcionalidad	Razón / Resultado	Número (#) de escenario	Criterio de aceptación (Título)	Contexto	Evento	Resultado / Comportamiento esperado	Prioridad	Dependencia	
H1	Como usuario	Quiero poder registrarme e iniciar sesión en el caso de ya tener una cuenta registrada.	Para poder crearme mi perfil, configurarlo y poder efectuar compras en el sitio.	1	- Debe tener un input para ingresar un mail.	El usuario desea registrarse para crear un perfil, personalizarlo y realizar compras en el sitio.	Si elige registrarse, el usuario proporciona la información necesaria para crear su perfil.	Se abre una ventana con campos para ingresar el correo electrónico, nombre completo y contraseña. (Front)	Media	-----	
					- Debe tener un input para ingresar nombre completo.						
					- Debe tener un input para ingresar una contraseña.						
H2	Como usuario	Quiero que el sitio web tenga un diseño responsivo.	Para poder navegar y realizar compras fácilmente desde cualquier dispositivo.	1	-Debe tener breakpoint para mobile	El usuario al navegar por las diferentes secciones del sitio desea que cuente con un diseño responsive, para poder acceder desde diferentes dispositivos.	Cuando ingrese con diferentes dispositivos.	Interfaz que se adapte de manera fluida a cualquier dispositivo, permitiendo a los usuarios navegar y realizar compras de manera eficiente, independientemente del tamaño de pantalla o tipo de dispositivo utilizado.	Alta	----	
					-Debe tener breakpoint para tablet						
					-Debe tener breakpoint para desktop						
					-Debe tener menu hamburguesa						
H3	Como usuario	información detallada en cards sobre cada cómic, incluido su estado, fecha de publicación y características	Para poder tomar decisiones informadas antes de comprarlos.	1	-Debe tener una imagen del comic.	El usuario al navegar por los diferentes productos que se ofrecen en el sitio, desea acceder a más detalles sobre un producto en específico, para poder realizar una compra más informada.	Cuando el usuario ingrese a ver el detalle de cada uno de los productos ofrecidos en la tienda.	Cada cómic deberá presentarse en una tarjeta (card) que proporcionará información detallada, incluyendo su estado, fecha de publicación y características especiales. Esto permitirá a los usuarios tomar decisiones de compra informadas al tener acceso a información relevante sobre cada cómic.	Alta	-----	
					- Debe tener una descripción.						
					-Debe tener el título del comic.						
					-Debe tener informacion sobre el envío.						
					- Debe tener un precio claro.						
H4	Como usuario	Quiero poder recibir notificaciones por mail sobre nuevos lanzamientos, promociones y ofertas especiales.	Para poder mantenerme actualizado y aprovechar cualquier descuento u oferta.	1	-Debe tener una sección en donde el usuario ingrese un mail.	El usuario esta registrado en su tienda en línea y ha iniciado sesión en su cuenta.	El Usuario accede a la pagina de configuración de notificaciones.	Los usuarios deberán tener la capacidad de suscribirse a notificaciones por correo electrónico sobre nuevos lanzamientos, promociones y ofertas especiales.	Baja	-----	
H5	Como usuario	Quiero tener un footer en todas las páginas de la tienda	Para poder contar con la información básica y de acceso rapido.	1	-Debe tener información de la tienda como direccion, telefono, mail y horarios	El usuario desea tener un footer presente en todas las páginas de la tienda de cómics, proporcionando acceso rápido y conveniente a información básica y enlaces esenciales.	En cada página del sitio, el usuario encuentra un footer que contiene información esencial, como enlaces de contacto, preguntas frecuentes y otros recursos relevantes.	En cada página de la tienda se deberá incluir un footer que contenga información básica y acceso rápido. Esto permitirá a los usuarios acceder fácilmente a detalles importantes y recursos adicionales sin importar en qué parte de la tienda se encuentren.	Alta	-----	
					-Debe tener links que direccionen a las redes sociales						
					-Debe tener preguntas frecuentes						
					-Debe tener el copyright						
H6	Como usuario	Quiero poder ver una sección con los datos de contacto.	Para poder enviar dudas o consultas.	1	-Debe tener un formulario (campo para escribir consulta, mail del usuario, boton de submit)	El usuario al navegar por la pagina inicial, desea tener acceso a una sección donde pueda enviar sus dudas o consultas sobre los productos ofrecidos.	Cuando el usuario ingrese un mensaje en la sección de contacto.	Se debe proporcionar a los usuarios una sección dedicada con los datos de contacto, que les permita enviar preguntas o consultas.	Alta	-----	
					-El formulario debe estar acompañado de la imagen de un mapa						
H7	Como usuario	Quiero contar con la funcionalidad de filtrado de cómics	Para poder encontrar y comprar fácilmente los cómics que me interesan.	1	-Debe tener un filtro por variedad	El usuario al explorar la tienda desea acceder a una función de filtrado de cómics, para agilizar su compra o búsqueda.	Cuando el usuario interactue con el filtro.	Los usuarios deben tener la capacidad de utilizar una funcionalidad de filtrado para encontrar y comprar fácilmente los cómics que les interesan. Esto les proporcionará una experiencia de navegación más eficiente y les permitirá encontrar productos de manera rápida y precisa según sus preferencias y necesidades.	Media	H3	
H8	Como usuario	Quiero poder leer reseñas y calificaciones de otros usuarios.	Para poder saber cuales son los mas populares, en caso de no saber cual elegir	1	-La reseña debe tener imagen de usuario, nombre, calificacion y descripción.	El usuario, al explorar la tienda de cómics, desea tener la posibilidad de leer reseñas y ver las calificaciones proporcionadas por otros usuarios. Esto le ayudará a determinar cuáles son los cómics más populares.	En la interfaz de la tienda, el usuario encuentra secciones dedicadas a reseñas y calificaciones de los cómics. Puede leer opiniones de otros usuarios y ver las puntuaciones asignadas a cada cómic.	Los usuarios deben tener la posibilidad de leer reseñas y calificaciones de otros usuarios. Esto les permitirá identificar los cómics más populares y tomar decisiones informadas en caso de tener dudas sobre qué elegir.	Baja	-----	
					-Debe tener una sección con reseñas de otros usuarios.						
H9	Como usuario	Quiero poder registrarme	Para poder comprar comics	1	Estoy registrado	En caso que el cliente se haya registrado anteriormente	Cuando el cliente acceda al formulario de registro	A continuación se le mostrará un texto que dirá que ya existe una cuenta con sus datos	Media	-----	
				2	No estoy registrado	En caso que el cliente no esté registrado	Cuando el cliente acceda al formulario de registro	A continuación se validarán sus datos y si pasa las validaciones de los campos del formulario se lo redireccionará a la home, si no pasa las validaciones, se mostrarán debajo de cada campo la lista de errores para que continúe relleno el formulario.			
				3	Estoy logueado	En caso que el cliente se haya registrado anteriormente y haya iniciado sesión en mi sitio	Mientras el cliente registrado se encuentra en el sitio y ha iniciado sesión, identifica la opción para registrarse para poder realizar compras.	El cliente no debería acceder al formulario por los middlewares de protección de ruta			

H10	Como usuario	Quiero poder loguearme	Para poder acceder a mi informacion del sitio	1	Estoy registrado	En caso que el cliente se haya logueado	Cuando el cliente acceda al formulario de login, y se loguea exitosamente.	A continuación se validarán sus datos y si pasa las validaciones de los campos del formulario se lo redireccionará a la home, si no pasa las validaciones, se mostrarán debajo de cada campo la lista de errores para que continúe rellenando el formulario.	Media	H1
				2	No estoy logueado	En caso que el cliente no se haya logueado	Cuando el usuario accede al formulario de login, pero no se encuentra previamente registrado.			
				3	Estoy logueado	En caso que el cliente ya se encuentre logueado	Cuando el usuario accede a la tienda pero ya se encuentra logueado, por lo que tiene acceso directo a su información.			
H11	Como usuario	Quiero poder ver los más elegidos por los usuarios	Para poder tener una idea de la calidad y popularidad de los cómics antes de realizar una compra.	1	Debe tener container para agrupar esta seccion si esta en la pagina de inicio, o un boton para redirigir a otra pagina	El usuario, al explorar la tienda en línea de cómics, desea acceder a una sección donde pueda ver los cómics más elegidos por otros usuarios. Esto le permitirá evaluar la calidad y popularidad de los cómics antes de realizar una compra.	En la interfaz de la tienda, el usuario encuentra una sección claramente identificada que presenta los cómics más populares, basados en las elecciones de otros usuarios. Puede navegar por esta lista y obtener una idea de qué cómics son altamente apreciados.	Los usuarios deberán tener acceso a una sección que muestre los cómics más elegidos por otros usuarios. Esto les proporcionará una indicación de la calidad y popularidad de los cómics, lo que les ayudará a tomar decisiones informadas antes de realizar una compra.	Baja	-----
H12	Como usuario	Quiero poder tener boton de arrepentimiento	Para cancelar una compra hasta el momento del despacho	1	Debe tener boton arrepentimiento de compra	El usuario, al realizar una compra en la tienda de cómics en línea, desea contar con un botón de arrepentimiento que le permita cancelar la compra antes de que los productos sean despachados.	El usuario, al realizar una compra en la tienda de cómics en línea, encuentra y utiliza un botón de arrepentimiento en la interfaz. Al presionarlo, se le pide una confirmación. Si confirma, la compra se cancela y se notifica al usuario sobre la cancelación exitosa.	Se espera que el sistema cuente con un botón de arrepentimiento funcional que permita a los usuarios cancelar una compra hasta el momento en que el producto sea despachado o enviado.	Baja	-----
H13	Como usuario	Quiero poder ver opciones de pago (carrito)	Para elegir tipo de pago	1	Debe contener iconos de tarjetas, y seleccion de forma de pago	El usuario, al realizar una compra en la tienda de cómics en línea, desea ver opciones de pago disponibles en su carrito para seleccionar el método de pago que prefiere.	En la página del carrito de compras, el usuario elige entre varias opciones de pago claramente presentadas, seleccionando el método de pago que prefiere para completar la compra de manera eficiente y personalizada.	Se espera que el sistema ofrezca a los usuarios una experiencia fluida y clara al visualizar y seleccionar opciones de pago en el carrito de compras.	Baja	-----
H14	Como usuario	Quiero poder tener un listado de las compras a realizarse	Saber el monto total y el detalle de la operacion	1	Tabla con lista y detalles de compra	El usuario registrado en la tienda de cómics desea ver un listado de sus compras futuras con detalles específicos y el monto total de cada operación.	El usuario encuentra un listado detallado de compras programadas en su cuenta, con información sobre productos, cantidades, precios y el total de cada operación. Puede revisar, editar o cancelar compras según sus preferencias, lo que facilita la planificación y gestión de futuras adquisiciones.	Se espera que el sistema proporcione al usuario una sección donde pueda visualizar un listado claro y detallado de las compras que tiene programadas.	Baja	-----
H15	Como desarrollador	Quiero crear un diagrama de clases para representar la abstracción del sistema	De manera que pueda visualizar las relaciones entre las entidades y sus atributos	1	Se debe crear un diagrama de clases que represente la abstracción del sistema. El diagrama de clases debe incluir todas las entidades relevantes del sistema. Cada entidad en el diagrama debe estar correctamente etiquetada con su nombre. Las relaciones entre las entidades deben estar claramente definidas y etiquetadas (por ejemplo, asociaciones, agregaciones, composiciones, etc.). Cada entidad debe tener sus atributos especificados y etiquetados correctamente. El diagrama de clases debe seguir las convenciones de notación UML (Unified Modeling Language). El diagrama de clases debe ser legible y comprensible, facilitando la visualización de la estructura del sistema.	-----	-----	Se espera que el desarrollador genere un diagrama de clases que represente la abstracción del sistema. Este diagrama deberá visualizar claramente las relaciones entre las diferentes entidades y sus respectivos atributos. Se esta forma se facilitará la comprensión y la planificación de la estructura del sistema.	Alta	-----
H16	Como desarrollador	Necesito crear las clases en Python de acuerdo con el diagrama de clases	De manera que la implementación refleje la abstracción del sistema.	1	Se deben crear clases en Python que correspondan a las entidades definidas en el diagrama de clases. Cada clase debe tener un nombre que refleje la entidad que representa y debe estar en línea con la abstracción del sistema. Los atributos de cada clase deben estar implementados de acuerdo con la estructura definida en el diagrama de clases. Se deben implementar métodos relevantes para cada clase, asegurando que reflejen las operaciones que la entidad puede llevar a cabo. La implementación de las clases debe seguir las mejores prácticas de codificación en Python, incluyendo el uso de convenciones de nomenclatura y estilo PEP8. Se deben agregar comentarios descriptivos en el código para explicar la funcionalidad de las clases y métodos. Las clases deben estar organizadas en un archivo o módulo Python que refleje la estructura lógica del sistema. Se debe validar que la implementación en Python refleje fielmente la abstracción del sistema y las relaciones entre las entidades.	-----	-----	Cada clase debe ser creada con atención a los detalles, asegurando que los atributos y métodos estén correctamente definidos y que las relaciones entre clases sean implementadas fielmente. La implementación resultante debe ser coherente y seguir las mejores prácticas de codificación en Python.	Alta	-----

