# Webstore Wonderland Manual Técnico

Luis Monsalve, José Escalona, Maikel Villegas, Yetzenia Mendoza, José Camacho

Entrega de Informe

Facultad de Ingeniería, Universidad “Valle del Momboy”

Front End II

ING. Freddy Ramirez

# Indice

# Introducción

# Explicación Metodológica

La metodología ágil ha transformado la forma en que los proyectos de desarrollo de software son gestionados, permitiendo una mayor flexibilidad, colaboración y entrega incremental de valor. En este manual técnico, presentaremos la metodología Scrum, ampliamente reconocida y utilizada en la industria, para proporcionar una visión general de su enfoque estructurado y colaborativo.

Scrum se basa en principios de transparencia, inspección y adaptación, y se enfoca en la entrega continua de valor a través de iteraciones llamadas "Sprints". Estas iteraciones tienen una duración fija y permiten al equipo de desarrollo adaptarse rápidamente a los cambios y desafíos del proyecto. Scrum se centra en una colaboración efectiva y una comunicación abierta entre los miembros del equipo.

## Descripción general de Scrum:

En nuestro proyecto, se creó un tablero para gestionar y asignar los roles dentro del sistema, lo que facilitó la organización y el seguimiento de las tareas. A continuación, se detallan los roles y las responsabilidades específicas de cada miembro del equipo:

* José Camacho: Principalmente se enfocó en el rol de Front-End, trabajando en la mejora de los estilos y la resolución de problemas en el sistema.
* José Escalona y Yetzenia Mendoza: Ambos se encargaron del Backend y las conexiones con el Front-End, trabajando en estrecha colaboración para garantizar una integración fluida entre ambos componentes.
* Luis Monsalve: Colaboró con José Camacho en el Front-End, desempeñando un papel clave en la implementación de funcionalidades y mejoras en la interfaz del sistema.
* Maikel Villegas: Además de desempeñar el rol de Scrum Master, Maikel también trabajó en el desarrollo tanto del Backend como del Front-End, incluyendo correcciones de estilos y funcionalidades.

En cuanto a la comunicación y colaboración, se utilizó un grupo de Telegram como herramienta principal para facilitar la comunicación entre los miembros del equipo. En este grupo, se discutieron diversos aspectos del proyecto, como los objetivos finales, la ejecución del proyecto, la conformación del equipo Scrum y los plazos establecidos para su desarrollo.

El proceso de Scrum se dividió en varias fases. Inicialmente, se estableció la visión del proyecto, definiendo los objetivos deseados por el cliente y nombrando al Product Owner(Profesor), quien asumió la responsabilidad de representar al cliente ante el equipo Scrum. A continuación, se formó nuestro equipo Scrum, asegurando que contara con las capacidades necesarias para abordar las tareas requeridas. Además, creamos el Backlog priorizado del producto, una lista de requisitos y funcionalidades ordenados según su importancia, elaborada por el Product Owner(Profesor).

Durante la ejecución del Sprint, nuestro equipo Scrum trabajó en estrecha colaboración, llevando a cabo reuniones diarias para compartir el progreso, identificar posibles obstáculos y ajustar el plan si era necesario. Nos esforzamos por lograr los objetivos establecidos en el Backlog del producto, asignando las tareas y trabajando en su implementación de manera iterativa e incremental.

La revisión del Sprint se encuentra en espera hasta que el profesor proporcione su retroalimentación después de la entrega. Esta revisión será una oportunidad para recibir comentarios sobre el trabajo realizado y determinar las áreas de mejora y ajustes necesarios en el producto.

Posteriormente, se llevará a cabo la retrospectiva del Sprint, que nos permitirá evaluar internamente nuestro desempeño e identificar oportunidades de mejora. Esta retrospectiva se realizará después de la entrega de la actividad, y se analizarán las prácticas, los procesos y las dinámicas de nuestro equipo, con el objetivo de aprender de la experiencia y realizar ajustes para futuros Sprints.

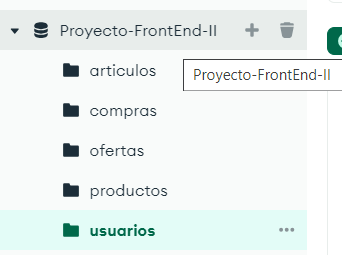
# Creación de la Base de Datos

La base de datos "Proyecto-FrontEndII" almacena información relacionada con formularios, elementos y componentes de la página web

## Tablas:

* La tabla "articulos": en la base de datos almacena información sobre los artículos. Tiene tres columnas: "titulo" (cadena de texto obligatoria), "texto" (cadena de texto obligatoria) e "imagen" (datos binarios de imagen y tipo de contenido).
* La tabla "compras": en la base de datos almacena información sobre las compras realizadas. Tiene columnas como "idUser" (ID del usuario), "nombre" (nombre de la compra), "factura" (número de factura), "productos" (arreglo de productos adquiridos), "monto\_total" (monto total de la compra) y "fecha\_compra" (fecha de la compra).
* La tabla "ofertas": en la base de datos almacena información sobre las ofertas disponibles. Tiene columnas como "icono" (datos binarios del icono y tipo de contenido), "oferta" (nombre o título de la oferta) y "descripcion" (descripción de la oferta).
* La tabla "productos": en la base de datos almacena información sobre los productos disponibles. Tiene columnas como "serial" (número de serie del producto), "nombre" (nombre del producto), "descripción" (descripción del producto), "cantidad" (cantidad disponible del producto), "precio" (precio del producto), "categoría" (categoría del producto) e "imagen" (datos binarios de la imagen y tipo de contenido).

***Base de Datos***

******

***Diagrama propuesto para la creación de la BD:***Este diagrama es una versión preliminar que nos sirvió para la elaboración de la base de datos de nuestro sistema

