



Misión tic -Universidad Autónoma de Bucaramanga

Ciclo 3- Desarrollo de software

G-4

Sprint 2

Development Team

Laura Alejandra Medina

Jaime Andres Torres Bohorquez

Francisco Alberto Tristancho Jaime

Moises Eduardo Vergara Avila

Scrum Master

Jhesika Rodriguez Vega

Dirigido a

Dra. Martha Yolanda Díaz S.

Tabla de contenido

SPRINT-2	3
PRODUCT INCREMENT	3
TA-5	4
TA-6	8
TA-7	9
TA-8	10
TA-9	11
TA-10	12
TA-11	13
TA-12	14
DAILY MEETING	15

SPRINT-2

PRODUCT INCREMENT

	<i>No. Historias de Usuario</i>	<i>Nombre de la Historia de Usuario</i>	<i>Como <tipo de usuario></i>	<i>Quiero <realizar alguna tarea></i>	<i>Para <completar mis tareas a tiempo></i>	<i>Criterios de Aceptación</i>
Sprint 2	TA-05	Mockups del proyecto	Francisco	Plasmar los modelos de visualización de la aplicación	Para realizar funcionalidad.	- Se realiza un bosquejo de todas las pantallas (Interfaz de ingreso al sistema, menú de inicio del cliente y del vendedor, mi cuenta para el cliente y el vendedor, mis compras del usuario y mis pedidos para el vendedor).
	TA-06	Interfaz de ingreso	Moises	Ingresar al sistema	Para realizar las respectivas tareas del usuario y vendedor.	- Las credenciales de Usuario y vendedor, si no están debidamente registrados podrán hacerlo en la parte inferior.
	TA-07	Menú de inicio cliente	Laura	Acceder al menú que le permite al cliente seleccionar los productos a comprar	Para navegar entre los productos disponibles.	- Se deben mostrar los enlaces asociados a cada producto junto a la imagen que le corresponde a cada fruta o verdura.
	TA-08	Mi cuenta cliente	Jhesika	Registrar los datos del cliente.	Para tener los datos del cliente a la hora de enviar el pedido.	-Se debe registrar los datos del cliente, con esto facilitará al vendedor visualizar los datos del cliente para un respectivo envío. Se pide al usuario: Nombre, apellido, dirección, indicaciones.
	TA-09	Mis compras cliente	Moises	Verificar los productos a comprar y su cantidad.	Para realizar pedidos y confirmar la compra realizada.	- Se debe mostrar los datos principales del cliente, y solicitar los datos como teléfono, dirección de envío, indicación (apto, casa, torre, barrio, etc). Se debe confirmar la cantidad de producto a comprar sea verdura, fruta o ambas, para con esto realizar el pedido.
	TA-10	Menu de inicio vendedor	Franciso	Acceder al menú del vendedor que le permite validar información y editarla.	Para agregar productos y modificar los existentes.	- Se pide al vendedor insertar imagen del producto nuevo, su nombre y precio, como primera opción, en la segunda modificara si así lo desea los productos existentes.
	TA-11	Mi cuenta vendedor	Jhesika	Registrar los datos del vendedor.	Para conocer los datos del responsable de la tienda y los datos de la tienda.	- Se solicitan los nombres, apellidos y teléfono del vendedor, además de la dirección de la tienda y sede.

	TA-12	Pedidos vendedor	Andres	Lo que se pretende con esta página es realizar el estudio de los productos y confirmación de los mismos para ser despachados por el vendedor.	para confirmar los productos y enviar la información de venta.	- Se diseña una página con los requisitos establecidos que debe mostrar los productos, cantidad y envío de información de venta hacia el vendedor.
--	-------	-------------------------	--------	---	--	--

TA-5

Mockups del proyecto

1.Inicio (Cliente o vendedor)

A Web Page

https://fruverapp.com

FruverApp

Correo electrónico:

Contraseña:

Ingresar

¿Deseas crear una cuenta?

Nombre:

Teléfono:

Ciudad:

Dirección:

Eres:

Cliente

Tienda

Registrarse

2. Home cliente



3. Mi cuenta cliente



4. Mis compras cliente

A Web Page

https://fruverapp.com

FruverApp [Mi cuenta](#) [Mis compras](#) [Cerrar sesión](#)

Mis compras

Datos del envío

Nombres

Apellidos

Teléfono

Dirección de envío

Indicación (casa, apto, torre, barrio, etc)

Información del pedido

Producto	Precio	Cantidad	Total
Fruta 1	\$1	<input type="text" value="1"/>	\$1
Fruta 2	\$1	<input type="text" value="1"/>	\$1
Verdura 3	\$1	<input type="text" value="1"/>	\$1
Subtotal:			\$3
Envío:			\$1
Total:			\$4

[Realizar pedido](#)

[Deseas que te ayudemos, escríbenos: 312 5000000](#) [2021 FruverApp Todos los derechos reservados.](#)

5.Home vendedor

A Web Page

https://fruverapp.com

FruverApp [Mi cuenta](#) [Mis pedidos](#) [Cerrar sesión](#)









Actualmente tienes publicados los siguientes productos:

¿Deseas agregar un nuevo producto?

Nombre del nuevo producto:

Inserte el valor

[Agregar](#)

 Fruta 1 \$1 Modificar	 Fruta 2 \$1 Modificar	 Fruta 3 \$1 Modificar	 Fruta 4 \$1 Modificar
 Verdura 1 \$1 Modificar	 Verdura 2 \$1 Modificar	 Verdura 3 \$1 Modificar	 Verdura 4 \$1 Modificar

[2021 FruverApp Todos los derechos reservados.](#)

6. Mi cuenta vendedor

A Web Page

https://fruverapp.com

FruverApp [Mi cuenta](#) [Mis pedidos](#) [Cerrar sesión](#)

Mi cuenta

Por favor inserta todos los datos del responsable de la tienda:

Nombres: Apellidos:

Teléfono soporte:

Dirección de la tienda:

Sede (Norte, sur, centro, etc.)

Recuerda modificar estos datos siempre con la autorización del responsable.

2021 FruverApp Todos los derechos reservados.

7. Mi pedido vendedor

A Web Page

https://fruverapp.com

FruverApp [Mi cuenta](#) [Mis pedidos](#) [Cerrar sesión](#)

Mis pedidos

Por favor antes de confirmar e iniciar el despacho verifica la disponibilidad del producto:

Pedido No. 1:

Producto	Precio	Cantidad	Total	
Fruta 1	\$1	<input type="text" value="1"/>	\$1	<input type="button" value="Confirmar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>
Fruta 2	\$1	<input type="text" value="1"/>	\$1	<input type="button" value="Confirmar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>
Verdura 3	\$1	<input type="text" value="1"/>	\$1	<input type="button" value="Confirmar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>

Dirección de envío:

Valor total a cobrar: \$4

2021 FruverApp Todos los derechos reservados.

TA-6

Login- HTML

Se utilizó Visual Studio Code para realizar el código HTML, junto a este documento se adjunta el archivo en HTML.

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html lang="es">
```

TODO EL CÓDIGO DE Login.HTML

```
</html>
```

Login. HML, se visualiza de la siguiente manera:

Correo o telefono

contraseña

Entrar

Registrarse

¿Deseas crear una cuenta?

Fecha de nacimiento

 ☐ ☐

Hombre

Mujer

Registro

Imagen 6. Login.HTML

TA-7

Menú Inicio

Se utilizó Visual Studio Code para realizar el código HTML, junto a este documento se adjunta el archivo en HTML.

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html lang="es">
```

TODO EL CÓDIGO DE homeCliente.HTML

```
</html>
```

homeCliente.HML, se visualiza de la siguiente manera:

FruverApp

[Mi cuenta](#) [Mis compras](#) [Cerrar sesión](#)

 Fruta 1 \$1 Agregar	 Fruta 2 \$1 Agregar	 Fruta 3 \$1 Agregar	 Fruta 4 \$1 Agregar	 Fruta 4 \$1 Agregar
 Verdura 1 \$1 Agregar	 Verdura 2 \$1 Agregar	 Verdura 3 \$1 Agregar	 Verdura 4 \$1 Agregar	 Verdura 5 \$1 Agregar

[Siguiente](#)

Deseas que te ayudemos, escríbenos: 3125000000 2021 FruverApp. Todos los derechos reservados

Imagen 7. Menú Cliente.html

TA-8

Mi cuenta cliente

Cuenta cliente -HTML

Se utilizó Visual Studio Code para realizar el código HTML, junto a este documento se adjunta el archivo en HTML.

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html lang="es">
```

TODO EL CÓDIGO DE CuentaCliente.HTML

```
</html>
```

CuentaCliente.HML, se visualiza de la siguiente manera:

FruverApp

[Cuenta](#) [Mis compras](#)

Cerrar sesion

Mi Cuenta

Por favor Inserta todos tus datos:

Nombres

Apellidos

Direccion de envio

Indicacion(Casa, apto, torre, barrio, etc)

Enviar datos



Deseas que te ayudemos, escribenos:3125000000 2021 FruverApp Todos los derechos reservadoso

Imagen 8. Mi cuenta Cliente.html

TA-9

Mis compras cliente

Se utilizó Visual Studio Code para realizar el código HTML, junto a este documento se adjunta el archivo en HTML.

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html lang="es">
```

TODO EL CÓDIGO DE MisComprasClientes.HTML

```
</html>
```

MisComprasClientes.HML, se visualiza de la siguiente manera:

FruverApp

[Mi Cuenta](#) [Mis Compras](#) [Cerrar Sesion](#)

Mis compras

Datos de Envio:

Nombre:

Apellidos:

Telefono:

Direccion de Envio:

Indicaciones:

Informacion del Pedido

Producto	Precio	Cantidad	Total
Fruta 1	\$1.000	<input type="text" value="1"/> ▼	1.000
Fruta 2	\$2.100	<input type="text" value="1"/> ▼	\$2.100
Verdura	\$2.000	<input type="text" value="1"/> ▼	2.000

Deseas que te ayudemos, escribenos: 3125000000 2021 FruverApp. Todos los derechos reservados

Imagen 9 . Mis compras Cliente.html

TA-10

Menú inicio vendedor

Se utilizó Visual Studio Code para realizar el código HTML, junto a este documento se adjunta el archivo en HTML.

```
<!DOCTYPE html>
```










```
<html lang="es">
```

TODO EL CÓDIGO DE ModificarProducto.HTML

```
</html>
```

ModificarProducto.HTML, se visualiza de la siguiente manera:

FruverApp [Mi cuenta](#) [Mis compras](#)

 Nombre de nuevo producto <input type="text"/> Inserte el valor <input type="text"/> <input type="button" value="Agregar"/>	 Fruta 1 \$1 <input type="button" value="Modificar"/>	 Fruta 2 \$1 <input type="button" value="Modificar"/>	 Fruta 3 \$1 <input type="button" value="Modificar"/>	 Fruta 4 \$1 <input type="button" value="Modificar"/>
	 Verdura 1 \$1 <input type="button" value="Modificar"/>	 Verdura 2 \$1 <input type="button" value="Modificar"/>	 Verdura 3 \$1 <input type="button" value="Modificar"/>	 Verdura 4 \$1 <input type="button" value="Modificar"/>

Deseas que te ayudemos, escribenos: 3125000000 2021 FruverApp. Todos los derechos reservados

Imagen 10 . Modificar producto.html

TA-11

Cuenta vendedor -HTML

Se utilizó Visual Studio Code para realizar el código HTML, junto a este documento se adjunta el archivo en HTML.

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html lang="es">
```

TODO EL CÓDIGO DE CuentaVendedor.HTML

```
</html>
```

CuentaVendedor.HML, se visualiza de la siguiente manera:

FruverApp [Cuenta Mis Pedidos](#)

Mi Cuenta

Por favor Inserta todos los datos del responsable de la tienda:

Nombres

Apellidos

Telefono de soporte

Direccion de la tienda

Sede(Norte, Sur, Centro, etc)

Recuerda Modificar estos datos siempre con la autorizacion del responsable

2021 FruverApp Todos los derechos reservadso

Imagen 11. Mi CuentaVendedor.HTML

TA-12

Mis pedidos vendedor

Se utilizó Visual Studio Code para realizar el código HTML, junto a este documento se adjunta el archivo en HTML.

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html lang="es">
```

TODO EL CÓDIGO DE pedidosvendedor.HTML

```
</html>
```

pedidosvendedor.HML, se visualiza de la siguiente manera:

FruverApp

busca aqui tu fruta o verdura favorita [mi cuenta](#) [mis pedidos](#)

mis pedidos

por favor antes de confirmar e iniciar el despacho verifica la disponibilidad del producto:

pedido #1

producto	precio	cantidad	total	
fruta 1	\$1	<input type="text" value="6"/>	\$1	<input type="button" value="confirmar"/>
fruta 2	\$1	<input type="text" value="6"/>	\$1	<input type="button" value="confirmar"/>
fruta 3	\$1	<input type="text" value="6"/>	\$1	<input type="button" value="confirmar"/>


direccion de envio

 deseas que te ayudemos, escribenos:312 5000000

 2021 FruverApp todos los derechos reservados

Imagen 12. pedidos vendedor.html

DAILY MEETING

Daily meeting 1	
FECHA: <i>Miércoles 22 de Septiembre</i>	
HORA: 6pm (30 min)	
RECURSOS: meet.google.com/skp-suoq-mjo	
DESCRIPCIÓN: <p>Durante nuestra primera reunión de la semana, estuvimos debatiendo el diseño de los mockups, la idea es ser lo más versátil posible y minimizar la cantidad de páginas que sean necesarias, se sugiere que todos realicemos bosquejos de la aplicación partiendo del diagrama navegacional realizado en el Sprint1.</p> <p>Cada integrante traerá su propuesta la siguiente reunión, es importante plasmar de la mejor manera los mockups ya que gracias a estos se podrá diseñar en HTML.</p>	
PARTICIPANTES: Moises Vergara Avila Francisco Tristancho Laura Medina Andres Torres Jhesika Rodriguez	 Development Team Scrum Master

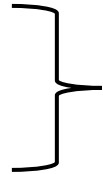
Daily meeting 2	
FECHA: <i>Jueves 23 de septiembre</i>	
HORA: 6pm (20min)	
RECURSOS: meet.google.com/ziy-bcwk-vmn	
DESCRIPCIÓN: <p>Durante la reunión cada integrante expone su propuesta de los diferentes mockups diseñados.</p> <p>Jhesika realiza sus bosquejos en Draw.io, Moises, Franciso, Andres y Laura, los diseñan a mano, llegamos a la conclusión de agregar de todos un poco.</p> <p>Francisco se ofrece a realizar los bosquejos en Balsamiq, teniendo en cuenta todas las indicaciones y comentarios realizados durante la reunión. Acordamos por ahorrar tiempo, que Moises adelantara el diseño del login en HTML, ya que su diseño (mockups Login) aprobado por el grupo.</p>	

Franciso escribirá y enviará fotos de los mockups por whatsapp, para su respectiva visualización, una vez enviado los mockups en su totalidad se asignará el diseño en HTML a los compañeros que aún faltan por asignar.

Se define con el grupo que en total serán 7 paginas.

PARTICIPANTES:

Moises Vergara Avila
Francisco Tristancho
Laura Medina
Andres Torres
Jhesika Rodriguez



Development Team

Scrum Master

Daily meeting 3

FECHA: Lunes 27 de Septiembre

HORA: 6pm (30min)

RECURSOS: <https://meet.google.com/fgj-vayh-rgs>

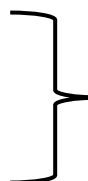
DESCRIPCIÓN:

Durante la reunión se asignaron las tareas faltantes, Moises expuso el html (inicio de sesión), Jhesika expuso (cuenta html), todos llegamos a la conclusión de que son 7 páginas, en las cuales solo se trabajara html, para la tercera entrega agregaremos css.

Finalmente acordamos, traer avances para la próxima reunión, preguntar si no se entiende y apoyarnos en la realización de cada tarea.

PARTICIPANTES:

Moises Vergara Avila
Francisco Tristancho
Laura Medina
Andres Torres



Development Team

Scrum Master

Jhesika Rodriguez