



Misión tic -Universidad Autónoma de Bucaramanga

Ciclo 3- Desarrollo de software

G-4

Sprint 3

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-3	3
PRODUCT INCREMENT	4
TA-13	4
TA-14	5
TA-15	5
TA-16	6
TA-17	7
TA-18	7
TA-18	8
DAILY MEETING	9

SPRINT-3

	<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 3	TA-13	Interfaz de ingreso	Cliente y/o Vendedor	Ingresa al sistema	Para realizar las respectivas tareas, tanto el vendedor como el cliente	- Se deben implementar clases del framework Bootstrap, para aplicar los estilos y que se acomoden al prototipo desarrollado, al mismo tiempo si se desea se realizarán los propios estilos en css. del archivo (login.html)
	TA-14	Menú de inicio cliente	Cliente	Visualizar el menú e interactuar en este	Para seleccionar las frutas y verduras deseadas	- Se deben implementar clases del framework Bootstrap, para aplicar los estilos y que se acomoden al prototipo desarrollado, al mismo tiempo si se desea se realizarán los propios estilos en css del archivo (homeCliente.html) -Se debe adjuntar las imágenes de frutas necesarias dentro del aplicativo.
	TA-15	Cuenta cliente	Cliente	Ingresa para visualizar los datos del cliente	El usuario o cliente podrá modificar sus datos personales.	- Se deben implementar clases del framework Bootstrap, para aplicar los estilos y que se acomoden al prototipo desarrollado, al mismo tiempo si se desea se realizarán los propios estilos en css, en el archivo (cuentaCliente.html)
	TA-16	Compras cliente	Cliente	Ingresa los datos de envío y verificar compra	El cliente modificará si así lo desea la cantidad de producto, teléfono y dirección de envío	- Se deben implementar clases del framework Bootstrap, para aplicar los estilos y que se acomoden al prototipo desarrollado, al mismo tiempo si se desea se realizarán los propios estilos en css, en el archivo (comprasCliente.html)
	TA-17	Menú inicio vendedor	Vendedor	Visualizar el menú e interactuar en este	El vendedor podrá modificar valores y agregar nuevos productos	- Se deben implementar clases del framework Bootstrap, para aplicar los estilos y que se acomoden al prototipo desarrollado, al mismo tiempo si se desea se realizarán los propios estilos en css del archivo (homeVendedor.html) -Se debe adjuntar las imágenes de frutas necesarias dentro del aplicativo -Se debe agregar la opción de agregar nuevas imágenes de referencia
	TA-18	Cuenta vendedor	Vendedor	Ingresa y los datos del vendedor	El vendedor podrá modificar sus datos personales	- Se deben implementar clases del framework Bootstrap, para aplicar los estilos y que se acomoden al prototipo desarrollado, al mismo tiempo si se desea se realizarán los propios estilos en css, en el archivo (cuentaVendedor.html)

	TA-19	Pedidos vendedor	Vendedor	Para confirmar los productos, cantidades y dirección de envío	El vendedor modificara los productos agotados, o agregara nuevos productos	- Se deben implementar clases del framework Bootstrap, para aplicar los estilos y que se acomoden al prototipo desarrollado, al mismo tiempo si se desea se realizarán los propios estilos en css del archivo (<i>pedidosVendedor.html</i>)
--	-------	-------------------------	----------	---	--	---

PRODUCT INCREMENT

TA-13

Interfaz de ingreso

Se utilizó Visual Studio Code para realizar el código HTML y CSS, se utilizaron clases propias de Bootstrap para complementar los diseños de CSS.

```
<!DOCTYPE html>
```

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

TODO EL CÓDIGO DE *login.html*. Se realizó en CSS.

```
</html>
```

Salida:

Imagen 1. login con Css

TA-14

Menú inicio cliente

Se utilizó Visual Studio Code para realizar el código HTML y CSS, se utilizaron códigos de la página Bootstrap y se complementa con un archivo de tipo CSS.

```
<!DOCTYPE html>
```

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

TODO EL CÓDIGO DE *homeCliente.html*. Se aplica algún Framework(Bootstrap)

```
</html>
```

Salida:

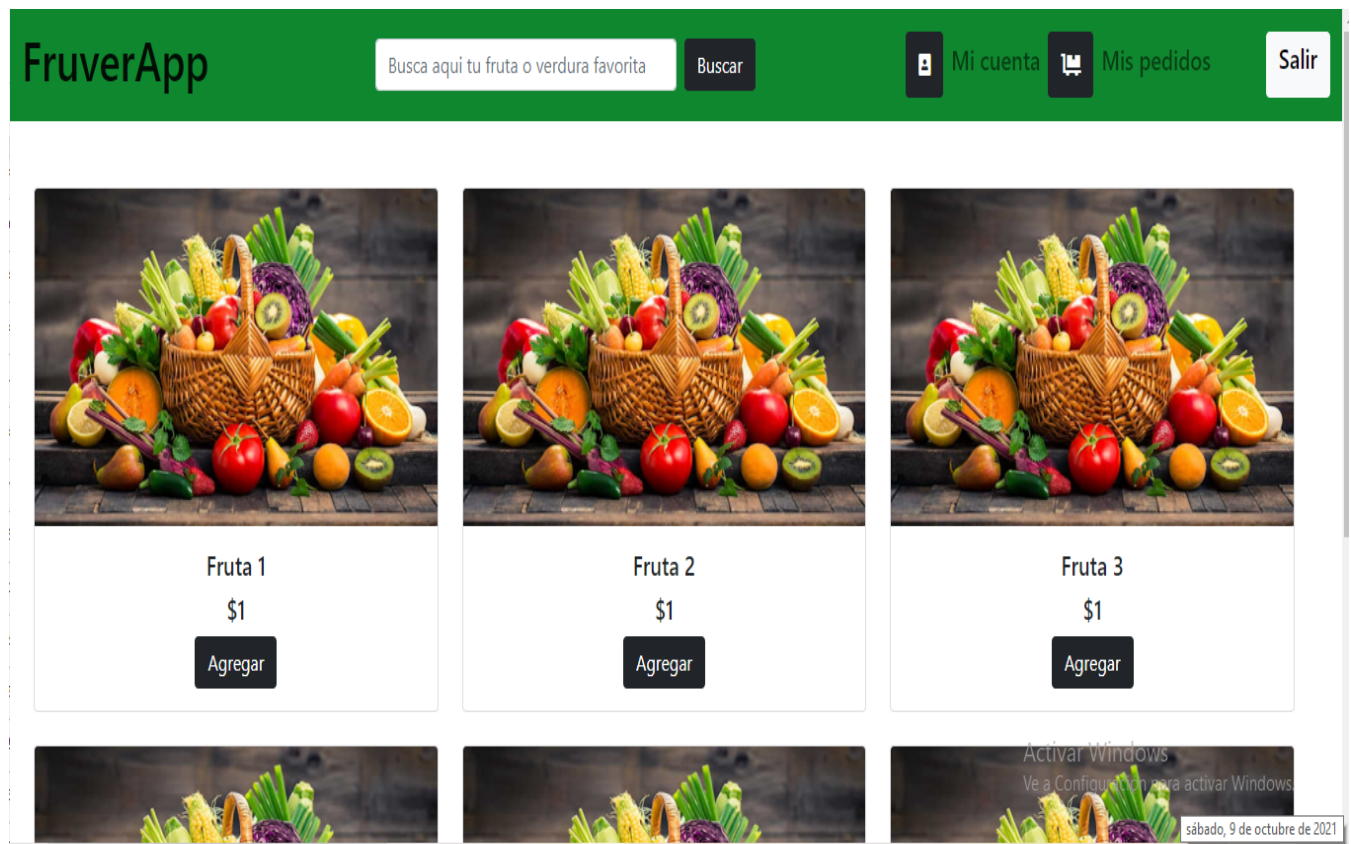


Imagen 2. Página con el menú de inicio del cliente

TA-15

Cuenta cliente

Se utilizó Visual Studio Code para realizar el código HTML y CSS, se utilizaron códigos de la página Bootstrap y se complementa con un archivo de tipo CSS.

```
<!DOCTYPE html>
```

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

TODO EL CÓDIGO DE *cuentaCliente.html*. Se aplica algún Framework(Bootstrap)

```
</html>
```

Salida:

FruverApp Busca aqui tu fruta o verdura favorita **Buscar** **Mi cuenta** **Mis pedidos** **Salir**

Mi Cuenta

Por favor ingresa todos tus datos

Nombres Apellidos

Telefono Direccion

Indicaciones (Casa,Apartamento,,torre,barrio,etc)

Enviar Datos

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

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Lupa

Imagen 3. Página con la cuenta del cliente

TA-16

Compras cliente

Se utilizó Visual Studio Code para realizar el código HTML y CSS, se utilizaron códigos de la página Bootstrap y se complementa con un archivo de tipo CSS.

```
<!DOCTYPE html>
```

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

TODO EL CÓDIGO DE *comprasCliente.html*. Se aplica algún Framework.

```
</html>
```

Salida:

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

Mis compras

Datos de Envío:

Nombre:

Apellidos:

Telefono:

Dirección de Envío:

Indicaciones:

Información 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, escríbenos: 3125000000 2021 FruverApp. Todos los derechos reservados

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Imagen 4. Página de compras del cliente

TA-17

Menú inicio vendedor

Se utilizó Visual Studio Code para realizar el código HTML y CSS, se utilizaron códigos de la página Bootstrap y se complementa con un archivo de tipo CSS.

```
<!DOCTYPE html>
```

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

TODO EL CÓDIGO DE *homeVendedor.html*. Se aplica algún FrameWork.

```
</html>
```

Salida:

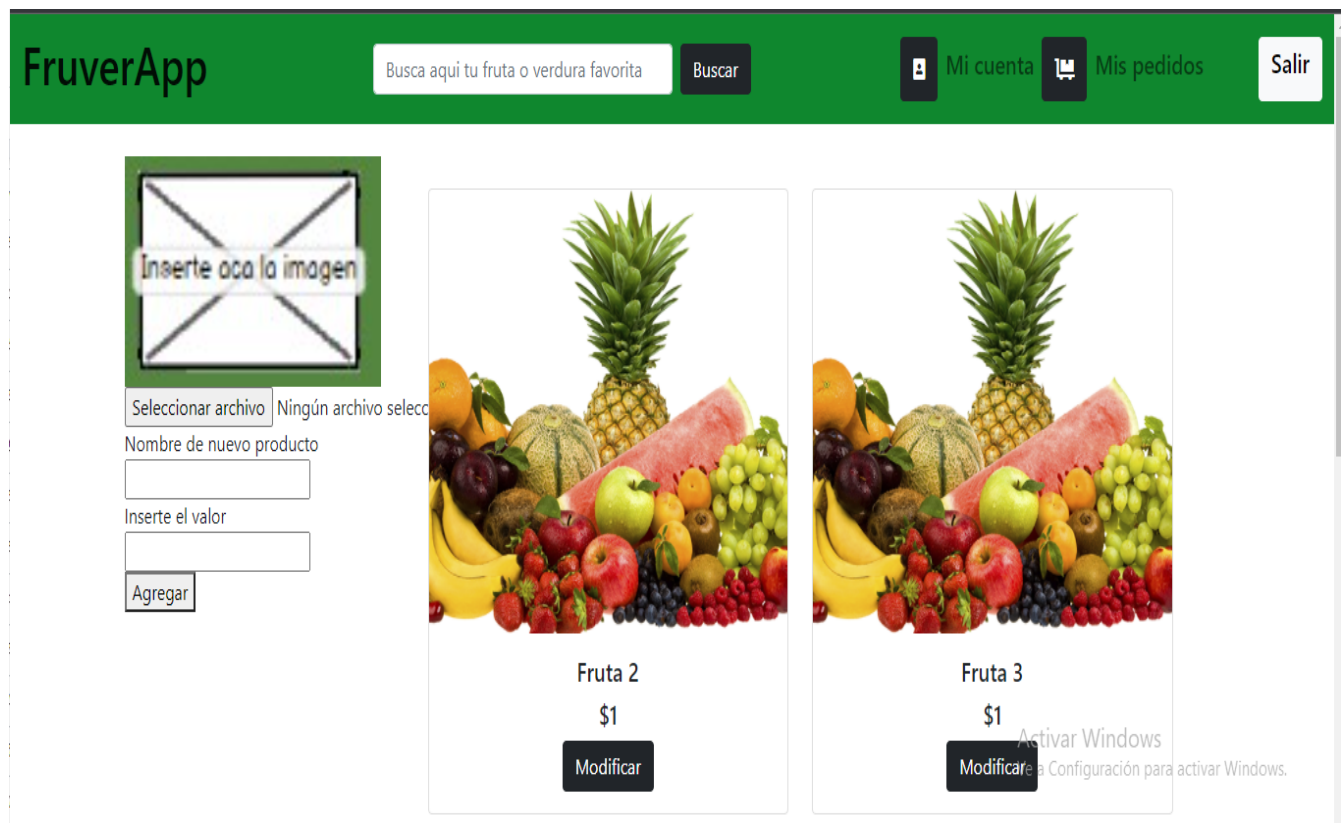


Imagen 5. Página con el menú de inicio del vendedor

TA-18

Cuenta vendedor

Se utilizó Visual Studio Code para realizar el código HTML y CSS, se utilizaron códigos de la página Bootstrap y se complementa con un archivo de tipo CSS.

```
<!DOCTYPE html>
```

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

TODO EL CÓDIGO DE *cuentaVendedor.html*. Se aplica algún Framework.

```
</html>
```

Salida:

FruverApp Busca aquí tu fruta o verdura favorita **Buscar** **Mi cuenta** **Mis pedidos** **Salir**

Mi Cuenta

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

Nombres	Apellidos
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Telefono Soporte	Direccion
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Direccion de la tienda	Sede (Norte, sur centro)
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Guardar Datos

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

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Imagen 6. Página con la cuenta del vendedor

TA-18

Pedidos vendedor

Se utilizó Visual Studio Code para realizar el código HTML y CSS, se utilizaron códigos de la página Bootstrap y se complementa con un archivo de tipo CSS.

```
<!DOCTYPE html>
```

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

TODO EL CÓDIGO DE *pedidosVendedor.html*. Se aplica algún FrameWork.

```
</html>
```

Salida:

FruverApp

 **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="2"/>	\$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"/>
fruta 3	\$1	<input type="text" value="1"/>	\$1	<input type="button" value="confirmar"/>	<input type="button" value="cancelar"/>

Direccion de envio

valor total a cobrar

 deseas que te ayudemos, escribenos: 3125000000

 2021 FruverApp todos los derechos

Imagen 7. Página de pedidos del vendedor

DAILY MEETING

Daily meeting 1

FECHA: *Lunes 04 de octubre*

HORA: 6pm (20 min)

RECURSOS: meet.google.com/tzr-wwrg-zrf

DESCRIPCIÓN: Durante la reunión definimos las tareas a realizar durante la semana, decidimos seguir trabajando las mismas páginas de HTML realizadas en el sprint 2.

Definimos el color de las páginas, con el fin de que todo quedará de igual forma, se discute la implementación de bootstrap para la realización del encabezado y en lo que sea necesario.

El compañero Moises no se pudo conectar por falta de energía, se le informa vía whatsapp sus tareas a realizar.

PARTICIPANTES:

Moises Vergara Avila

Francisco Tristancho

Laura Medina

Andres Torres

Jhesika Rodriguez



Daily meeting 2

FECHA: *Miércoles 6 de octubre*


HORA: 6pm (20min)


RECURSOS: meet.google.com/htd-bgti-cmj

DESCRIPCIÓN:

Durante la reunión se trabajó en adecuar cada botón, enlace, en la posición que inicialmente se definió en el mockup, se modificó el contenido en visual Studio Code tanto vertical como horizontalmente, se utilizó Css, para manejar las posiciones tanto en X como en Y, de algunas páginas, teniendo en cuenta las modificaciones que realizó cada integrante.

Se trabajó en las páginas de Laura y Jhesika, se buscan los iconos para su respectivo ajuste en cada página, Laura envía su parte para su respectiva visualización, los demás integrantes manifiestan que están trabajando en sus páginas.

PARTICIPANTES: Moises Vergara Avila Francisco Tristancho Laura Medina Andres Torres Jhesika Rodriguez	 <p>Development Team</p> <p>Scrum Master</p>

Daily meeting 3	
FECHA: Sábado 9 de Septiembre	
HORA: 6pm (20min)	
RECURSOS: meet.google.com/jof-yece-yck	
DESCRIPCIÓN: Durante la reunión se expone cada página realizada por los compañeros, se discute sobre algunas modificaciones en colores, tamaños. Se solicita a los compañeros enviar sus páginas al correo del Scrum Master para adjuntar todos los archivos con imágenes estilos en Css y demás. Se envía el Sprint 3, documento HTML y pdf del trabajo.	
PARTICIPANTES: Moises Vergara Avila Francisco Alberto Tristancho Jaime Laura Medina Andres Torres Jhesika Rodriguez	 <p>Development Team</p> <p>Scrum Master</p>