

# **Plan de la iteración 1 (Entrega 1)**

Sistema de administración e información  
de ocio.

12-12-2016 (V 1.0)

# 1. Objetivos de la iteración.

El objetivo que se ha planteado para esta primera iteración es tener un sitio web donde empresarios puedan realizar la gestión asociada sus locales y/o eventos. Así mismo se diseña una aplicación para que cualquier persona se pueda registrar y visualizar los eventos y locales, realizando diferentes acciones sobre ellos.

En esta primera iteración se va a generar un producto interno que va a poder usado para realizar pruebas de carga y de usabilidad del sitio web y la aplicación. Se generarán prototipos para ambos sitios (web, aplicación) así como la navegación entre ellos, que servirán para que el cliente pueda ver su uso y que servirán como base para la implementación del proyecto.

## 2. Lista inicial de HU a desarrollar.

Ident.	Título de la historia de usuario	Estimación
HU.1	Cualquier tipo de usuario puede identificarse en la aplicación.	3
HU.2	Cualquier persona puede registrarse en el sistema desde la aplicación para poder usarlo.	3
HU.3	Un empresario puede identificarse en la web.	3
HU.4	Un empresario identificado en la web puede crear un evento.	3
HU.5	Un empresario identificado en la web puede modificar un evento creado anteriormente.	2
HU.6	Un empresario identificado en la web puede eliminar un evento creado anteriormente.	0.5
HU.7	Un empresario identificado en la web puede registrar un local desde la web.	4
HU.8	El administrador identificado en la web puede eliminar una cuenta del sistema.	3
HU.9	El administrador identificado en la web puede meter publicidad en el sistema.	2

HU.10	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede buscar eventos en su ciudad.	3
HU.11	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede buscar eventos por proximidad.	2
HU.12	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede buscar evento por gustos.	2
HU.13	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede finalizar la sesión.	2
HU.14	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede buscar locales por gustos.	0.5
HU.15	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede escribir una opinión sobre un local.	2

### 3. Descomposición en Tareas de Desarrollo.

<b>Identificador:</b> HU.1	Cualquier tipo de usuario puede identificarse en la aplicación.	3
<b>Descripción</b>	Introducción de los datos de acceso, correo y contraseña para poder usar la la aplicación.	

<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea</b>	<b>Estimación (dias ideales)</b>	<b>Desarrollador Asignado</b>
Tarea 1-1	Realización de bocetos en formato digital de identificación de usuario en la aplicación	0.5	AJL
Tarea 1-2	Realización de bocetos en papel de identificación de usuario en la aplicación	0.25	AJL
Tarea 1-3	Implementación de interfaz de identificación de usuario en la aplicación	1	AJL
Tarea 1-4	Comprobación de la contraseña correcta de identificación de usuario en la	0.25	AJL

	aplicación		
Tarea 1-5	Diseñar una batería de pruebas	1	AJL
Tarea 1-6	Realizar pruebas	0.5	AJL
Tarea 1-7	Corrección de errores	0.5	AJL
<b>Criterios de aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>No existe usuario y contraseña: nos equivocamos introduciendo el nombre de usuario(correo) y nos informa de un error, el nombre de usuario o contraseña no existen.</li> <li>Contraseña errónea: la contraseña no se corresponde con el nombre de usuario introducido.</li> </ul>			
<b>Observaciones:</b> Muestra un mensaje indicando el error y habrá que volver a introducir los datos.			

<b>Identificador:</b> HU.2	Cualquier persona puede registrarse en el sistema desde la aplicación para poder usarlo.	3
<b>Descripción</b>	Registrarse en la aplicación para así poder convertirse en usuario de la aplicación.	

<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea</b>	<b>Estimación (días ideales)</b>	<b>Desarrollador Asignado</b>
Tarea 2-1	Realización de bocetos en formato digital de registro de usuario en la aplicación	0.5	AJL
Tarea 2-2	Implementación de bocetos en formato digital de registro de usuario en la aplicación	0.5	AJL
Tarea 2-3	Implementación de la interfaz del registro de usuario en la aplicación	2	AJL
Tarea 2-4	Guardado del usuario desde la aplicación en la base de datos	1	AJL
Tarea 2-5	Comprobación de que el usuario existe al registrarse desde la aplicación	0.5	AJL

Tarea 2-6	Diseñar una batería de pruebas	1	AJL
Tarea 2-7	Realizar pruebas	0.5	AJL
Tarea 2-8	Corrección de errores	0.5	AJL
<b>Criterios de aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre de usuario ya existente: el usuario introducido ya está registrado en el sistema.</li> <li>Nombre de usuario no cumple requisitos mínimos: el nombre introducido no cumple los requisitos mínimos (número de caracteres mínimos, uso de dígitos,etc.).</li> <li>Contraseña no cumple requisitos mínimos: la contraseña no cumple los requisitos mínimos (longitud mínima, uso de mayúsculas y minúsculas, etc.).</li> <li>Faltan campos por rellenar: faltan campos en el formulario de registro por rellenar, como podrían ser, nombre de usuario, contraseña, apellidos, etc.</li> </ul>			
<b>Observaciones:</b> Muestra un mensaje de error indicando qué campos están mal rellenados.			

<b>Identificador:</b> HU.3	Un empresario puede identificarse en la web.	3
<b>Descripción</b>	Solo dos tipos de usuarios pueden identificarse en la web, el administrador y los empresarios para gestionar eventos, añadir locales,etc.	

<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea</b>	<b>Estimación (días ideales)</b>	<b>Desarrollador Asignado</b>
Tarea 3-1	Realización de bocetos en formato digital de identificación de usuario en la web	0.5	AJL
Tarea 3-2	Realización de bocetos en papel de identificación de usuario en la web	0.5	AJL
Tarea 3-3	Implementación de interfaz de identificación de usuario en la web	1.5	AJL
Tarea 3-4	Comprobación de la contraseña correcta de identificación de usuario en la aplicación	0.5	AJL

Tarea 3-5	Diseñar una batería de pruebas	1	AJL
Tarea 3-6	Realizar pruebas	0.5	AJL
Tarea 3-7	Corrección de errores	0.5	AJL
<b>Criterios de aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>No existe usuario y contraseña: nos equivocamos introduciendo el nombre de usuario(correo) y nos informa de un error, el nombre de usuario o contraseña no existen.</li> <li>Contraseña errónea: la contraseña no se corresponde con el nombre de usuario introducido.</li> </ul>			
<b>Observaciones:</b>			

<b>Identificador:</b> HU.4	Un empresario identificado en la web puede crear un evento.	3
<b>Descripción</b>	Introducción de la dirección, nombre del evento, fecha o fechas de inicio y fin, descripción y gustos relacionados y subida opcional de archivo de imagen.	

<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea</b>	<b>Estimación (días ideales)</b>	<b>Desarrollador Asignado</b>
Tarea 4-1	Diseñar e implementar la clase Evento		YM
Tarea 4-2	Diseñar e implementar la IU para el apartado de creación de usuario.		YM
Tarea 4-3	Diseñar e implementar el formulario para la creación de eventos.		YM
Tarea 4-4	Diseñar e implementar la BD referente a eventos.		YM
Tarea 4-5	Implementar prototipo para la creación de un evento.		YM
Tarea 4-6	Diseñar batería de pruebas.		YM

Tarea 4-7	Realizar batería de pruebas.		YM
<b>Criterios de aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nos equivocamos al introducir una fecha y se introduce una fecha anterior a la actual. El sistema informa de lo ocurrido y se debe volver a introducir el dato.</li> <li>La fecha final introducida es anterior a la fecha de inicio introducida. El sistema informa de lo ocurrido y se debe volver a introducir el dato.</li> <li>El sistema no encuentra la dirección en la base de datos de Google y solicita al usuario que indique la ubicación señalando manualmente en Google Maps.</li> <li>Se ha dado paso a la creación del evento dejando en blanco algún dato. El sistema informa de los campos por rellenar. No se crea el evento y el usuario debe rellenar los campos señalados.</li> <li>La imagen subida no utiliza el formato soportado por la web o tiene un tamaño demasiado grande. El sistema informa del hecho y la imagen no se sube. El usuario puede intentar subir otro archivo de imagen.</li> </ul>			
<b>Observaciones:</b> Muestra un mensaje indicando el error y habrá que volver a introducir los datos.			

<b>Identificador:</b> HU.5	Un empresario identificado en la web puede modificar un evento suyo creado anteriormente.	2
<b>Descripción</b>	Modificación de la dirección, nombre del evento, fecha o fechas de inicio y fin, descripción, gustos relacionados o imagen del evento.	

<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea</b>	<b>Estimación (días ideales)</b>	<b>Desarrollador Asignado</b>
Tarea 5-1	Actualizar diseño de IU con botón de modificar evento.		YM
Tarea 5-2	Implementar la función de actualización de la BD.		YM
Tarea 5-3	Realizar batería de pruebas.		YM
Tarea 5-4	Diseñar batería de pruebas.		YM

**Criterios de aceptación:**

- Nos equivocamos al introducir una fecha y se introduce una fecha anterior a la actual. El sistema informa de lo ocurrido y se debe volver a introducir el dato.
- La fecha final introducida es anterior a la fecha de inicio introducida. El sistema informa de lo ocurrido y se debe volver a introducir el dato.
- El sistema no encuentra la dirección en la base de datos de Google y solicita al usuario que indique la ubicación señalando manualmente en Google Maps.

<ul style="list-style-type: none"> <li>Se ha dado paso a la actualización del evento dejando en blanco algún campo obligatorio. El sistema informa de los campos por rellenar. No se actualiza el evento y el usuario debe rellenar los campos señalados.</li> <li>La imagen subida no utiliza el formato soportado por la web o tiene un tamaño demasiado grande. El sistema informa del hecho y la imagen no se sube. El usuario puede intentar subir otro archivo de imagen.</li> </ul>
<b>Observaciones:</b> Muestra un mensaje indicando el error y habrá que volver a introducir los datos.

<b>Identificador:</b> HU.6	Un empresario identificado en la web puede eliminar un evento creado anteriormente.	2	
<b>Descripción</b>	Al buscar la lista de eventos <b>propios</b> creados, aparece la opción de eliminar el evento. El sistema pide la confirmación de la tarea y si se acepta, el evento queda eliminado de la base de datos junto a todo su contenido relacionado (me gustas, comentarios, opiniones, etc).		
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea</b>	<b>Estimación (días ideales)</b>	<b>Desarrollador Asignado</b>
Tarea 6-1	Actualizar diseño de IU con botón de eliminar evento.		YM
Tarea 6-2	Implementar la eliminación de evento en función update().		YM
Tarea 6-3	Realizar batería de pruebas.		YM
Tarea 6-4	Diseñar batería de pruebas.		YM
<b>Criterios de aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>En el mensaje de confirmación se elige la opción cancelar. El mensaje desaparece, la acción queda sin efecto y el evento no se elimina.</li></ul>			
<b>Observaciones:</b>			

<b>Identificador:</b> HU.7	Un empresario identificado en la web puede registrar un local desde la web.	4
<b>Descripción</b>	Un usuario que se ha identificado y tiene el rol de empresario, puede registrar un nuevo local que tenga a su nombre.	



Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 7-1	Creación del modelo Local que albergará la información a almacenar y consultar de la BD.	1/2	PL
Tarea 7-2	Definir la tabla con la información de los locales.	1/2	PL
Tarea 7-3	Diseño de la interfaz para el registro de un local.	1	PL
Tarea 7-4	Implementación del diseño de la interfaz para el registro de un local.	1	PL
Tarea 7-5	Implementar la interacción asociada a la pantalla de entrada de la información de un local.	1/2	PL
Tarea 7-6	Diseñar una batería de pruebas	1	PL
Tarea 7-7	Realizar pruebas sobre el prototipo	1/2	PL
Tarea 7-8	Corregir posibles errores encontrados	1	PL
<b>Criterios de aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El nombre del local debe ser único y es obligatorio.</li> <li>• Los campos relacionados con la ubicación son obligatorios.</li> <li>• La matrícula del local en el registro mercantil es obligatoria.</li> </ul>			
<b>Observaciones:</b>			

<b>Identificador:</b> HU.8	El administrador identificado en la web puede eliminar una cuenta del sistema.	3
<b>Descripción</b>	Un usuario identificado con rol de administrador puede eliminar cuentas de usuario que no sean de rol administrador.	

Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 8-1	Diseño de la interfaz para eliminar una cuenta.	1/2	JCCF
Tarea 8-2	Implementación del diseño de la interfaz para eliminar una cuenta.	1	JCCF
Tarea 8-3	Implementación de la interacción asociada a la pantalla de la información de un usuario.	1	JCCF
Tarea 8-4	Implementación del mecanismo de borrado del usuario de la tabla de usuarios.	1	JCCF
<b>Criterios de aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>No se puede eliminar un usuario con rol de administrador.</li> <li>Solo puede eliminar usuarios un usuario con rol de administrador.</li> </ul>			
<b>Observaciones:</b>			

<b>Identificador:</b> HU.9	El administrador identificado en la web puede meter publicidad en el sistema	2
<b>Descripción</b>	Un usuario identificado con rol de administrador puede introducir publicidad en el sistema.	

Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 9-1	Diseño de la interfaz para introducir publicidad.	1/2	JCCF
Tarea 9-2	Implementación del diseño de la interfaz para introducir publicidad.	1	JCCF

**Criterios de aceptación:**

- Solo puede introducir publicidad un usuario con rol de administrador.
- La publicidad a introducir no debe existir con anterioridad.

**Observaciones:**

<b>Identificador:</b> HU.10	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede buscar eventos en su ciudad.	3	
<b>Descripción</b>	Un usuario identificado de la aplicación podrá ver un listado de eventos una descripción detallada y la localización de dichos		
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea</b>	<b>Estimación (días ideales)</b>	<b>Desarrollador Asignado</b>
Tarea 10-1	Implementar interfaz de usuario para buscar eventos en su ciudad	1/2	MJM
Tarea 10-2	Búsqueda de eventos en la BD según tu ciudad (perfil) o otra diferente elegida, pudiendo especificar el nombre del evento que desea buscar o en caso contrario mostrar todos los de dicha ciudad	1/2	MJM
Tarea 10-3	Realizar interfaz de usuario para mostrar un listado de eventos que coincidan con la búsqueda de que realizó	1	MJM
Tarea 10-4	Diseñar una batería de pruebas	1/2	MJM
Tarea 10-5	Realizar pruebas sobre el prototipo	1/2	MJM
Tarea 10-6	Corregir posibles errores encontrados	1/2	MJM
<b>Criterios de aceptación:</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>En caso de dejar el campo de búsqueda de evento vacío, que aparezcan los eventos de tu ciudad de perfil.</li></ul>			

- Si el evento buscado no existe, el sistema informará de error en la búsqueda.
- Si el evento existe, mostrará información detallada de este.

**Observaciones:**

<b>Identificador:</b> HU.11	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede buscar eventos por proximidad	2	
<b>Descripción</b>	Los usuarios identificados de la aplicación podrán buscar eventos próximos a su localización gps		
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea</b>	<b>Estimación (días ideales)</b>	<b>Desarrollador Asignado</b>
Tarea 11-1	Implementación de interfaz de usuario para búsqueda por localización	1/2	MJM
Tarea 11-2	Localizar en la BD eventos próximos a la localización del usuario	2	MJM
Tarea 11-3	Mostrar interfaz (radar/mapa) con los eventos cerca del usuario	2	MJM
Tarea 11-4	Diseñar una batería de pruebas	1	MJM
Tarea 11-5	Realizar pruebas sobre el prototipo	1	MJM
Tarea 11-6	Corregir posibles errores encontrados	2	MJM
<b>Criterios de aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Si no se puede localizar al usuario por gps, indicar un mensaje de error.</li><li>• Si cerca de la localización del usuario no hay eventos, no mostrar.</li><li>• Si hay eventos cerca del usuario, mostrarlos en el mapa.</li></ul>			
<b>Observaciones:</b>			

<b>Identificador:</b> HU.12	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede buscar evento por gustos	2	
<b>Descripción</b>	Un usuario identificado de la aplicación puede ver los eventos destacados por gusto		
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea</b>	<b>Estimación (días ideales)</b>	<b>Desarrollador Asignado</b>
Tarea 12-1	Definir los “gustos” que caracterizan a un evento	1/2	MJM
Tarea 12-2	Rediseñar la búsqueda de eventos en la aplicación añadiendo un nuevo filtro	1/2	MJM
Tarea 12-3	Implementar las modificaciones en la interfaz	1/2	MJM
Tarea 12-4	Localizar eventos de acuerdos a los gustos del usuario, teniendo en cuenta la cercanía	1	MJM
Tarea 12-5	Implementar interfaz que muestre listado de eventos por gusto que el usuario verá	1/2	MJM
Tarea 12-6	Diseñar una batería de pruebas	1	MJM
Tarea 12-7	Realizar pruebas sobre el prototipo	1/2	MJM
Tarea 12-8	Corregir posibles errores encontrados	1/2	MJM
<b>Criterios de aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Si no coinciden eventos con el gusto que propone, no mostrar eventos.</li><li>• Si hay eventos que similares a sus gustos, mostrar una lista de ellos.</li><li>• En caso de no tener ningún gusto, se mostrarán eventos de acuerdo a su proximidad.</li></ul>			
<b>Observaciones:</b>			

<b>Identificador:</b> HU.13	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede finalizar sesión.	2	
<b>Descripción</b>	Cualquier tipo de usuario identificado en la web puede realizar logout pero solo desde la página principal(dashboard)		
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea</b>	<b>Estimación (días ideales)</b>	<b>Desarrollador Asignado</b>
Tarea 13-1	Implementación del mecanismo de logout.	1	JCCF
Tarea 13-3	Implementación de la interacción asociada..	1	JCCF
Tarea 13-2	Diseño de la interfaz para cerrar sesión.	1/2	JCCF
Tarea 13-4	Implementación del diseño de la interfaz para cerrar sesión.	1	JCCF
<b>Criterios de aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Solo se puede cerrar sesión si previamente te has identificado.</li></ul>			
<b>Observaciones:</b>			

<b>Identificador:</b> HU.14	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede buscar locales por gustos	0.5
<b>Descripción</b>	Un usuario que se ha identificado puede filtrar los resultados de la búsqueda de locales según sus gustos.	

Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 14-1	Definir los “gustos” que caracterizan a un local.	1/2	PL
Tarea 14-2	Rediseñar la búsqueda de locales en la aplicación	1	PL

	añadiendo un nuevo filtro		
Tarea 14-3	Implementar las modificaciones en la interfaz	1/2	PL
Tarea 14-4	Implementar consulta para buscar por gustos.	1/2	PL
Tarea 14-5	Diseñar una batería de pruebas	1	PL
Tarea 14-6	Realizar pruebas	1/2	PL
Tarea 14-7	Corrección de errores	1	PL
<b>Criterios de aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La búsqueda de locales se puede hacer sin aplicar este filtro.</li> <li>• Si se aplica un filtro por gusto, se muestran los resultados de forma correcta.</li> <li>• Se pueden aplicar varios gustos.</li> <li>• Se pueden combinar varios filtros, incluyendo el filtro de gusto.</li> </ul>			
<b>Observaciones:</b>			

<b>Identificador:</b> HU.15	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede escribir una opinión sobre un local.	2
<b>Descripción</b>	Un usuario que se ha identificado puede escribir una opinión sobre un local indicando un título, comentario y una valoración numérica.	

Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 15-1	Diseñar modelo Opinion para el almacenamiento y consulta en la tabla.	1/2	PL
Tarea 15-2	Crear tabla para almacenar las opiniones asociadas a un evento/local.	1/2	PL
Tarea 15-3	Diseñar el formulario para realizar comentarios en la IU de mostrar información de un	1	PL

	local.		
Tarea 15-4	Implementar formularios para realizar comentarios	1	PL
Tarea 15-5	Crear interacción para almacenar las opiniones.	1/2	PL
Tarea 15-6	Diseñar una batería de pruebas	1	PL
Tarea 15-7	Realizar pruebas	1/2	PL
Tarea 15-8	Corrección de errores	1	PL
<b>Criterios de aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ninguno de los campos del formulario debe estar vacío.</li> <li>• Se debe enviar un correo al usuario confirmando la opinión publicada.</li> <li>• La opinión debe aparecer en la web.</li> </ul>			
<b>Observaciones:</b>			

## 4. Carga prevista en los desarrolladores.

Información final sobre la carga prevista de trabajo de cada uno de los miembros del equipo de desarrollo en base a las tareas asignadas en la iteración.

Desarrollador	Velocidad inicial (días ideales)	Dedicación (% de tiempo)	Carga de trabajo (días ideales)	Tareas aceptadas (Cantidad)
Yuri				
Antonio	15,5	100%	15,5	22
Jose	8,5	100%	7	10
Pablo	17,5	100%	17,5	23
Manuel	17	100%	17	20

## 5. Planificación temporal de la iteración.



La planificación temporal que se ha utilizado para hacer las estimaciones es la siguiente:

### Semana 1.

	Dia 1	Dia 2	Dia 3	Dia 4	Dia 5
Yuri	4-1, 4-2	4-3, 5-1	4-4, 5-2		
Antonio	1-1, 1-2, 1-3	1-3, 1-4	1-5	1-6, 1-7	2-1, 2-2
Jose	8-1	8-2	8-3	8-4	9-1
Pablo	7-1, 7-2	7-3	7-4	7-5, 7-6	7-7, 7-8
Manuel	10-1,10- 2	10-3	10-4,10- 5	10-6, 11-1	11-2

### Semana 2.

	Dia 1	Dia 2	Dia 3	Dia 4	Dia 5
Yuri		4-5, 6-1	4-6, 5-4	6-2, 6-4	
Antonio	2-3	2-3	2-4	2-5, 2-6	2-6, 2-7
Jose	9-2	13-1	13-2	13-3	13-4
Pablo	14-1,14-2	14-3, 14-4	14-5, 14-6	14-7	15-1, 15-2
Manuel	11-3	11-4	11-5	11-6	12-1

### Semana 3.

	Dia 1	Dia 2	Dia 3	Dia 4	Dia 5
Yuri		4-7, 5-3		6-3	
Antonio	2-8, 3-1	3-2, 3-3	3-3, 3-4	3-5	3-6, 3-7
Jose					
Pablo	15-3	15-4	15-5, 15-6	15-7, 15-8	
Manuel	12-2	12-3 12-4	12-5	12-6	12-7, 12- 8

## 6. Desviaciones previstas.