

KANBAN – GUÍA DE USUARIO

MENÚ PRINCIPAL

La aplicación comienza con un menú principal

```
Bienvenido a KanBan, la mejor aplicación del mundo

Elija una opción
[1] Crear Tarea
[2] Modificar Tarea
[3] Crear Sprint
[4] Asignar Tarea en Sprint
[5] Mover Tarea
[6] Crear Requisito
[7] Crear Miembro
[8] Ver Product Backlog
[9] Ver Sprint
[10] Ver Tarea
[11] Ver Requisitos
[12] Ver Miembros
-----
[0] Cerrar aplicación
Tu opción:
```

Ilustración 1 Menú principal

Existen 12 opciones, de la 1 a la 7 están la creación y modificación del estado del programa. De las 8 a la 12 están la visualización de los datos. La opción 0 sale del programa.

CREACIÓN

CREAR TAREA

La opción de crear Tarea nos lleva a un submenú de creación de la tarea.

```
Tu opción: 1
Introduzca el título que quiere dar a la nueva tarea: Nueva Tarea
Introduzca la descripción de la tarea: Descripción de la Tarea
Introduzca el coste de la tarea: 4
Introduzca el beneficio de la tarea: 6
ID      NOMBRE      PRIORIDAD      TIPO      DATOS ADICIONALES
1       asdf         2              Historia de Usuario  Actor: 2
2       344         2              Defecto          commit: asdf
Introduzca el identificador del Requisito que quiera relacionar con esta Tarea: 1
IDENTIFICADOR  NOMBRE  PUESTO
1              Joselu  Programador
Introduzca el identificador del Miembro al que quiera asignar esta Tarea: 1
```

Introducimos los datos. Es necesario que exista de antes un requisito o la creación fallará. Por otro lado se pide un miembro, se puede anular introduciendo un identificador numérico que no esté en la lista.

CREAR REQUISITO

```
Tu opción: 6
Desea que su Requisito sea una Historia de Usuario [0] o Defecto[1]: 1
Introduzca el nombre que le quiere dar al nuevo Requisito: Defecto 1
Introduzca la descripción que le quiere dar al nuevo Requisito: Descripción del defecto
Introduzca la prioridad que le quiere dar el nuevo Requisito: 5
Introduzca el commit con el que está relacionado el Defecto: Commit 456
```

Se nos pedirá el tipo de requisito (Historia de Usuario o Defecto), un nombre, una descripción, la prioridad y el commit (en el caso de defecto) o actor (en el caso de Historia de Usuario).

CREAR MIEMBRO

```
Tu opción: 7
Introduzca el nombre del nuevo Miembro: José Miguel
Introduzca el puesto del nuevo Miembro: Diseñador
```

La creación de un nuevo miembro solo requiere del nombre y del puesto del mismo

CREAR SPRINT

```
Desea introducir otra fecha de inicio que no sea el día de hoy?[s/n]: n
¿Qué fecha quiere que empiece el sprint? [dd-mm-aaaa]: 05-02-2019
Introduzca el nombre del Sprint: Febrero 2019
$SPRINTBACKLOG Febrero 2019
PorHacer
IDENTIFICADOR  TÍTULO
Haciendo
IDENTIFICADOR  TÍTULO
Validacion
IDENTIFICADOR  TÍTULO
Completada
IDENTIFICADOR  TÍTULO
```

Se nos mostrará si queremos introducir una fecha o usar la actual, en caso de introducir una fecha debe estar en el formato dd-mm-aaaa (eg: 05-02-2019 = 5 de febrero de 2019). Luego se nos pedirá un nombre.

Tras introducir los datos nos mostrará la estructura del sprint. Tenemos los cuatro estados y las tareas se podrán mover libremente en ellos.

GESTIÓN DE LAS TAREAS

ACTUALIZACIÓN DE LAS TAREAS

Las tareas pueden ser modificadas, el único requisito es que siempre tengan asociado un requisito.

```
Tu opción: 2
IDENTIFICADOR  TÍTULO
1             Nuevo
2             Pdaf
3             Nueva Tarea
Introduzca el identificador de la Tarea que desea modificar: 3
La tarea que quiere modificar es la siguiente:
TAREA3{
  Identificador: 3
  Título: Nueva Tarea
  Descripción: Descripción de la Tarea
  Coste: 4
  Beneficio: 6
  REQUISITO1{
    Identificador: 1
    Nombre: asdf
    Descripción: asddf
    Prioridad: 2
  }
  MIEMBRO 1{
    Identificador: 1
    Nombre: Joselu
    Puesto: Programador
  }
}
Introduzca el valor relacionado con el cambio que desea hacer: Título[0], Descripción[1], Coste[2], Beneficio[3], Requisito[4] y Miembro[5]
5
Estos son los Miembros que se pueden asignar a una tarea:
IDENTIFICADOR  NOMBRE  PUESTO
1             Joselu  Programador
2             José Miguel  Diseñador
Introduzca el identificador del Miembro al que quiera asignar esta Tarea: 2
```

Una vez elegido que modificar puedes seguir modificando tareas.

MOVER TAREA A UN SPRINT

```
Tu opción: 4
PRODUCTBACKLOG
IDENTIFICADOR  TÍTULO
3             Nueva Tarea
Introduzca el número del identificador de la tarea que quiere mover al Sprint: 3
IDENTIFICADOR  NOMBRE
1             sprint
2             Febrero 2019
Introduzca el identificador del Sprint al que quieres mover esta tarea: 2
```

Primero se muestran las tareas del product backlog (aquellas creadas). Y luego de elegir la que quieres mover se muestran los sprints cuya fecha de cierre no ha llegado. Una vez movido **NO SE PUEDE REVERTIR**.

MOVER TAREA DE ESTADO EN UN SPRINT

La otra tarea que se puede hacer es mover la tarea entre los estados del sprint.

```
Tu opción: 5
IDENTIFICADOR  NOMBRE
1             sprint
2             Febrero 2019
Introduzca el identificador del Sprint del cuál desea mover un tarea: 2
SPRINTBACKLOG Febrero 2019
PorHacer
IDENTIFICADOR  TÍTULO
3             Nueva Tarea
Haciendo
IDENTIFICADOR  TÍTULO
Validacion
IDENTIFICADOR  TÍTULO
Completada
IDENTIFICADOR  TÍTULO
Introduzca el identificador de la lista en la que está la tarea que quiere mover: PorHacer[0], Haciendo[1], Validación[2], Completada[3]0
Introduzca el identificador de la tarea que quiere mover: 3
Introduzca el identificador de la lista a donde quiere mover la tarea seleccionada: PorHacer[0], Haciendo[1], Validación[2], Completada[3]2
```

Primero se muestra un menú para elegir sobre que sprint hacer el movimiento. Luego se muestra este. Se pide elegir sobre que estado sacar la tarea, luego que tarea y finalmente el estado al que moverse. Una vez entrado no se puede volver atrás, con introducir tres 0 seguidos se obtendrá un error de no se ha modificado y se volverá al menú principal.

VISUALIZAR DATOS

Las opciones de visualizar Tarea y Sprint previamente piden que Tarea y Sprint visualizar. El resto de visualizar muestran el ProductBacklog completo, la lista de requisitos o la lista de miembros.