



Fundamentos de Pruebas y Calidad de Software

Karla Alejandra Pedroza Bonilla

Proyecto Final

App Pill Reminder

Luis Eduardo Robles
Sara Gómez
Brenda María Lam

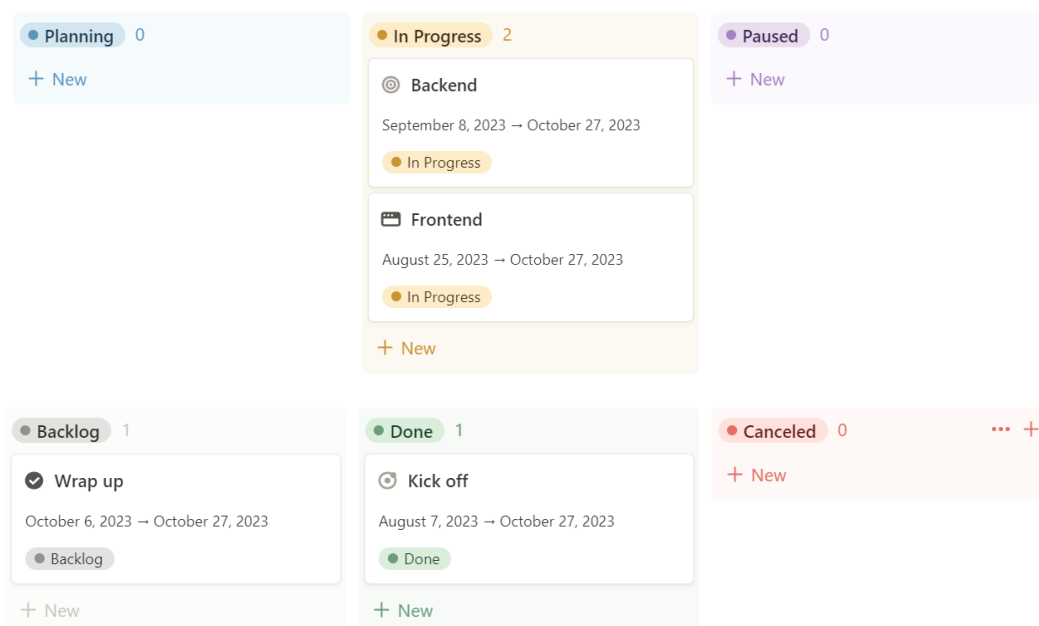
20 de noviembre de 2023

Parte 1.- Tablero de Scrum

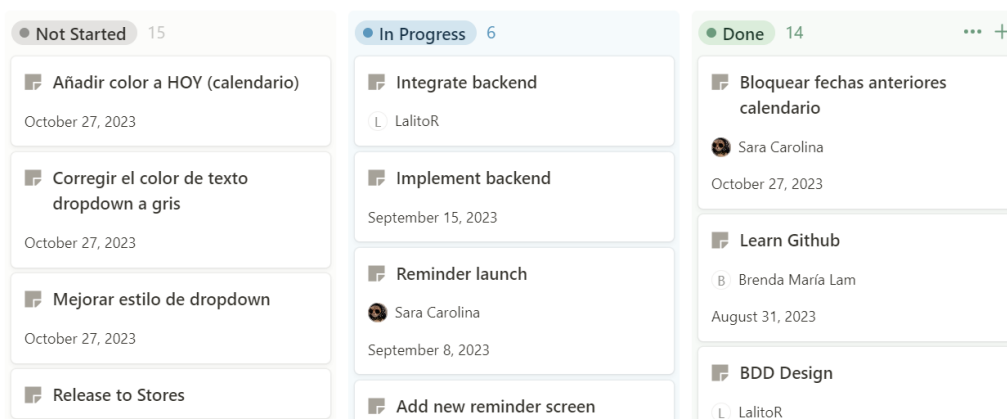
<https://www.notion.so/Pill-reminder-c3e3e7ce636c4e1097386f0e3dde741d>

Se utiliza la plataforma de Notion, plataforma de gestión de proyectos que permite visualizar el estado de los proyectos. Se tienen 6 apartados:

- Planning : ingreso de nuevas actividades del proyecto en planificación o esperando a ser realizadas
- In progress : actividades que se están en proceso de desarrollo
- Paused : actividades que fueron detenidas por un tiempo determinado
- Backlog: actividades planificadas o propuestas que aún no se han realizado
- Done : actividades completadas
- Canceled : actividades que se interrumpieron de forma permanente y ya no serán parte del proyecto



Además se pueden desglosar las actividades de una forma más específica permitiendo ver también su encargado.



Parte 2.- Documentación

1. Introducción

1.1. Propósito

Optimizar el recordatorio de tratamientos médicos por medio de notificaciones y alertas personalizadas y una gestión sencilla.

1.2. Alcance

El alcance de la aplicación abarca el desarrollo de la interfaz (main y notificaciones) y la gestión de los medicamentos por medio de calendario.

2. Descripción General

Aplicación móvil para Android y iOS con una formato intuitivo y minimalista que permite al usuario programar recordatorios para tomar sus medicamentos.

3. Requerimientos

3.1. Funcionalidad

3.1.1. Sistema de Login

Los clientes pueden ingresar a su cuenta por medio de un usuario y contraseña, previamente creados por medio de la aplicación.

3.1.2. Creación de recordatorios

Pantalla que permite crear un recordatorio donde el usuario elige el medicamento de su tratamiento y la recurrencia en la que debe ser consumido.

3.1.3. Recordatorios

En el tiempo establecido, sonará una alarma y aparecerá una notificación donde se le dará a conocer al usuario que debe de tomar su medicamento. en caso de no poder tomarlo en ese momento puede posponerse.

3.2. Usabilidad

3.2.1. Interfaz amigable al usuario

El sistema es simple de navegar. Cubre la urgente necesidad de realizar su función aunque el usuario se sienta enfermo y puede ser utilizada por gente joven y de más avanzada edad.

3.2.2. Dirección

El sistema permite instrucciones claras y concisas sobre el uso de la aplicación.

3.2.3. Retroalimentación

El sistema permite el recibo de retroalimentación sobre posibles errores.

3.3. Fiabilidad

3.3.1. Manejo de errores

Al sistema le resulta sencillo recuperarse de errores o fallos inesperados.

3.3.2. Seguridad y privacidad

El sistema tiene un adecuado control de seguridad para los datos del usuario y previene el acceso no autorizado.

3.4. *Rendimiento*

3.4.1. *Tiempo de respuesta*

El sistema tiene un tiempo de respuesta máximo de 3 segundos por usuario.

3.5. *Soportabilidad*

3.5.1. *Estructura*

El sistema se aloja completamente funcional en el lado del usuario, pero mandará a llamar al *backend server* de manera online, permitiendo la migración de información entre dispositivos.

3.5.2. *Logging*

El sistema proporciona registros de errores y herramientas de diagnóstico que apoyan a la resolución de problemas.

3.6. *Restricciones de diseño*

3.6.1. *Lenguaje*

El software se realiza utilizando JavaScript con React Native y node.js para el frontend y backend.

3.6.2. *Base de datos*

Se utiliza una base de datos de SQL por sus propiedades de tabla.

3.6.3. *Hosting*

El backend se aloja en una máquina Azure para garantizar escalabilidad y una modalidad de pago por uso.