



INGENIERÍA DEL SOFTWARE Y PRÁCTICA PROFESIONAL

Fecha: 08/03/2019

Grupo: 11

Equipo de trabajo:

María Ruiz Gutiérrez

José Joaquín Rodríguez Pérez

Miguel Ternero Algarín

José Ángel Domínguez Espinaco

Laura Vera Recacha

Guillermo Casal Caro

Sergio Trigueros Rodríguez

Manuel Lora Navarro

José Carlos García Rodríguez

Alejandro Romero López

Francisco Javier Ordoñez Medina



Índice

| | |
|--|-----------|
| ÍNDICE | 2 |
| RESUMEN..... | 3 |
| 1. ENLACE A NUESTRA PLATAFORMA | 4 |
| 2. REQUISITOS MVP..... | 5 |
| REQUISITOS DE INFORMACIÓN..... | 5 |
| REQUISITOS FUNCIONALES | 7 |
| 3. CREDENCIALES Y CUENTAS DE PAY-PAL..... | 9 |
| 4. VERSIONES DESPLEGADAS..... | 12 |



Resumen

En este documento se citarán ciertas cuestiones que consideramos importantes a la hora de que el profesorado evalúe nuestro trabajo.



1. Enlace a nuestra plataforma

A partir de este enlace podrán obtener la primera versión de nuestro proyecto, en el cual se encuentran desarrollados los cores <http://ink-inject-v1.herokuapp.com/>. La cual entregamos el día 29/03/2019, en el deliverable 2.

A partir de este enlace podrán obtener la segunda versión de nuestro proyecto, en el cual se encuentra desarrollado el MVP <http://ink-inject-v2.herokuapp.com/>.

Adjuntamos también en enlace a nuestra Landing Page, la cual también entregamos en la entrega D01: <https://ink-inject-lp.herokuapp.com>.

2. Requisitos MVP

El objetivo de este proyecto es el de diseñar un sistema de información web que puedan usar nuestros clientes y tatuadores. A continuación, encontrarán una descripción de los requisitos del proyecto.

Requisitos de información

1. Los actores del sistema pueden ser: tatuadores, clientes y administradores. Para cada actor, el sistema debe almacenar su nombre, apellidos, correo electrónico, teléfono, una dirección y ciudad.
2. Todo actor que se registre al sistema deberá estar de acuerdo con nuestros términos y condiciones de uso.
3. Los tatuadores pueden subir diseños de sus tatuajes. Por cada tatuaje el sistema almacenará un ticket que será un identificador único por cada tatuaje, un nombre, una descripción, una imagen, la fecha de subida, un precio y le podrá asignar una o varias tags. El cliente puede hacer compras de estos tatuajes.
4. Una Tag contiene únicamente el nombre del estilo de tatuaje. Los estilos por defecto almacenados en el sistema serán: **Blackwork, Geométrico, Dotwork, Trash Polka, Hiperrealismo, Surrealismo, Watercolor, Old School, Neo tradicional, New School, Japonés, Polinesio, Bosquejo e Ilustración**. Las Tag podrán ser añadidas o eliminadas de nuestro sistema por los administradores. Una tag podrá ser eliminada siempre y cuando esa tag no haya sido utilizada previamente en un tatuaje y no sea una por defecto.
5. Por cada compra que se realice, el sistema, debe almacenar un ticker, la fecha de compra, un estado, un comentario opcional, una puntuación, un precio, el precio total calculado con el IVA, un porcentaje de comisión y un código de descuento. Cuando un cliente efectúe una compra el estado será "BUYED", cuando pague por medio de PAYPAL el estado será "PAID", cuando el tatuador realice el tatuaje cambiará el estado a "PENDING" para que nuestro sistema realice la transacción monetaria al tatuador, cuando el administrador lo considere oportuno. El cliente podrá reclamar en nuestro sistema en el caso de que el tatuador no haya realizado su servicio correctamente y el estado sea pending o reclaimed. Cuando el cliente realiza una reclamación, el estado pasa a ser "RECLAIMED" y nuestros administradores se pondrían en contacto con el cliente y tatuador para saber qué es lo que ha ocurrido, cuando pinches en las reclamaciones. Si en cambio todo ha sido correcto, una vez se efectúe el pago al tatuador el estado pasará a "FINISHED". Si el tatuador no cobra el dinero por haber hecho mal su trabajo y se le devuelve el dinero al cliente el estado será "CANCELLED".



6. Un cliente podrá puntuar las compras que realice. La compra tendrá que estar en estado de “PENDING”, “RECLAIMED”, “CANCELLED” o “FINISHED” para verificar que el cliente ha realizado el pago. Esta puntuación se utilizará para calcular la puntuación media del tatuador, dicha puntuación se calculará en función de la suma de las puntuaciones de los tatuajes que ha realizado y que están valorados (las compras que tienen puntuación asignada) frente a la cantidad de compras que le han realizado (el número de compras que tienen puntuación asignada). Para evitar que un tatuador salga perjudicado si no lo valoran en alguna compra, en el cálculo solo se tendrán en cuenta las compras que tengan puntuaciones.
7. Cuando un cliente o tatuador quiere realizar una reclamación, se cambia el estado de la compra a “RECLAIMED”, el administrador podrá ver en una lista todas las compras en “RECLAIMED” para contactar con el tatuador y el cliente para saber qué es lo que ha ocurrido y tomar una decisión. Esa decisión se refleja cambiando el estado de la compra, si la pone en “FINISHED” es que ha creído conveniente que el tatuador debe cobrar y se le pagará. Si la pone en “CANCELLED” se le devolverá el dinero al cliente.
8. Un cliente podrá acceder a un buscador de tatuajes. El buscador filtrará por Ciudad, por un rango de fechas, precio, nombre del tatuaje, descripción de tatuaje y tags.
9. El sistema almacenará por cada mensaje el momento de envío, un asunto y un cuerpo. Existirán tres maneras de enviar un mensaje en nuestro sistema:
 1. Por medio de una opción “contactar” al comprar el tatuaje, dicho mensaje llevará una referencia del ticket del tatuaje para poder acceder a éste en cualquier momento. La referencia se pondrá en el asunto del mensaje con el siguiente patrón: “REF:<ticker>”. Este patrón no podrá ser eliminado ni modificado del asunto por el actor que esté enviando el mensaje. Este patrón debería ser un hipervínculo que te lleve al display del tatuaje, pero si no se puede poner ese hipervínculo en el asunto, ponemos ese patrón en el asunto como texto plano y en el cuerpo del mensaje indicamos la url del display.
 2. Por medio de una opción “contactar” al mostrar al tatuador en nuestra página, dicho mensaje no llevará asociado ningún ticker de tatuaje.
 3. Por medio de una respuesta hacia un mensaje ya enviado previamente, esta opción aparecerá al ver los mensajes recibidos en cualquier carpeta de mensajes de nuestro sistema, pero en estas vistas de mensajería no se podrá enviar ningún mensaje.

10. El sistema almacenará por cada carpeta el nombre de la misma y si es modificable o no, las carpetas por defecto no son modificables. Las carpetas que tendrá por defecto el sistema serán:
 1. “**Reclamaciones**”: se almacenarán los mensajes recibidos por parte del administrador en las reclamaciones.
 2. “**Bandeja de entrada**”: se almacenarán los mensajes recibidos que no son Reclamaciones.
 3. “**Enviados**”: se almacenarán todos los mensajes enviados.
 4. “**Papelera**”: se almacenarán los mensajes que se hayan borrado de alguna de las carpetas excepto de esta.
11. Por cada dos tatuajes el Cliente obtendrá un código de descuento que podrá usar. Este descuento se descontará siempre de nuestra comisión, siendo la nuestra un 10%, el descuento será de un 50% de nuestra comisión. De esta forma el tatuador no perderá ningún beneficio por el descuento, lo asume la aplicación.

Requisitos funcionales

1. Un usuario que no está autenticado debe ser capaz de:
 1. Visualizar los tatuajes subidos al Sistema y utilizar los buscadores con filtrado, pero no podrá comprar ningún tatuaje.
 2. Registrarse en el Sistema como cliente o tatuador.
2. Un usuario autenticado como Actor debe ser capaz de:
 1. Crear,editar y eliminar carpetas excepto las que están por defecto.
 2. Ver los mensajes que tiene en dichas carpetas, pero para crear un mensaje nuevo solo lo puede hacer de la manera que se indica en los requisitos, no tendrá una opción que diga “Redactar mensaje” y seleccione un actor de los miles que hay en nuestro sistema. Desde esta vista de carpetas, podrá responder los mensajes le aparecen (esa es la única manera de crear un mensaje nuevo desde esta vista).
 3. Se mostrará un ranking de los 4 tatuadores con mayor puntuación en nuestro sistema además de 4 tatuajes suyos ordenados por los tatuajes más nuevos,

que tenga subidos para darle promoción a dichos tatuadores. En el caso de que tenga menos de 4 tatuajes se les mostrará únicamente los que tenga.

3. Un usuario autenticado como tatuador debe ser capaz de:
 1. Todo lo que un usuario no autenticado es capaz de hacer menos el registro.
 2. Subir sus diseños al sistema.
 3. Contactar con los clientes que realicen la compra de sus diseños.
 4. Reclamar al sistema las ventas con las que haya tenido algún problema y se pondrá el estado de la compra a “RECLAIMED”.
 5. Cambiar el estado de la compra a “PENDING” para que se efectúe el pago una vez realizado el tatuaje.
 6. Cancelar la compra del tatuaje en cualquier momento, cambiado el estado de la compra a “CANCELLED”. Cuando una compra es cancelada se devolverá el dinero al cliente si éste ha pagado.
 7. **Responder los mensajes que los clientes le envíen, pero no podrá generar un mensaje desde cero, solo contactará con los clientes que contacten con él, a través de ver un tatuaje.**
 8. Poder borrar su perfil en cualquier momento y poder descargar todos sus datos.
4. Un usuario autenticado como cliente debe ser capaz de:
 1. Todo lo que un usuario no autenticado es capaz de hacer menos el registro.
 2. Comprar un diseño de tatuaje.
 3. Contactar con un tatuador en los diseños que haya comprado o sin comprar ningún diseño.
 4. Pagar por medio de PayPal.
 5. Reclamar al sistema las ventas con las que haya tenido algún problema y se pondrá el estado de la compra a “RECLAIMED”
 6. Valorar una compra, a través de un sistema de puntuación del 1 al 5.
 7. Poder borrar su perfil en cualquier momento y poder descargar todos sus datos.
5. Un usuario autenticado como administrador debe ser capaz de:
 1. Contactar con los tatuadores y clientes que hayan puesto sus compras en estado “RECLAIMED”
 2. Cambiar el estado de una compra para que el tatuador cobre o no cobre.
 3. Registrar a otros administradores.
 4. Añadir o eliminar las tags de nuestro sistema.
 5. Mandar un mensaje broadcast a todos los miembros de Ink-Inject.

3. Credenciales y Cuentas de Pay-Pal

¡Nota!: Si usted no se registra con una de nuestras cuentas de pruebas de Pay-Pal como un tatuador o creando por usted mismo una cuenta PayPal sandbox, para registraros como tatuadores, nunca recibirán el pago, es por ello ,que les proporcionamos estas cuentas.

Les proporcionamos los usuarios y contraseñas de nuestros usuarios pilotos y clientes con el fin de que puedan probar nuestra aplicación.
Al lado de cada cuenta se les proporcionará una cuenta de Pay-Pal con la que podrán comprar tatuajes.

Estos dos usuarios son ficticios, los usan el equipo de desarrollo para probar la aplicación:

1. Customer -> 2019_CuSTOmer123
2. Tattooist -> 2019-TaTTOOist_123
3. Admin -> Fucaruy2019_Admin

CLIENTES PILOTOS

| USUARIO | CONTRASEÑA | CUENTA DE PAY-PAL |
|-----------|-----------------------------|--|
| Rocio | RocIIO_2019_Fucaruy | rocio@ispp.com |
| Mansanca | 2019_ManNSanCa_GuaTeMala123 | mansanca@ispp.com |
| Anroro | 2019_AnRoRo_GuaTeMala123 | anroro@ispp.com |
| Rociogon | 2019_RoCiOgOn_GuaTeMala123 | rociogon@ispp.com |
| Francisco | 2019_FrAncIsCO_GuaTeMala123 | francisco@ispp.com |
| Antonio | 2019_AnToNiO_GuaTeMala123 | antonio@ispp.com |
| Sheila | 2019_SheiLA_GuaTeMala123 | sheila@ispp.com |



| | | |
|-----------|-----------------------------|--|
| | | |
| Ruben | 2019_RuBEN_GuaTeMala123 | ruben@ispp.com |
| Alejandro | 2019_AleJAndRo_GuaTeMala123 | alejandro@ispp.com |

USUARIOS PILOTOS

| USUARIO | CONTRASEÑA | CUENTA DE PAY-PAL |
|-------------|------------------------------|--|
| K999c | JosSU_2019_GuaTeMala123 | k999c@ispp.com |
| galatic | GalaTiiC_2019_GuaTeMala123 | galatic@ispp.com |
| lamanonegra | La_ManNoONegRrA_GuaTeMala123 | lamanonegra@ispp.com |
| terrero | TerRerOo_2019_GuaTeMala123 | terrero@ispp.com |

Se les proporcionará también cuentas de PayPal para futuros registros como clientes:

clienteispp1@ispp.com
clienteispp2@ispp.com
clienteispp3@ispp.com
clienteispp4@ispp.com
clienteispp5@gmail.com

Se les proporcionará también cuentas de PayPal para futuros registros como tatuadores:

tatuadorispp@ispp.com 12345678
tatuadorispp2@ispp.com 12345678
tatuadorispp3@ispp.com 12345678
tatuadorispp4@ispp.com 12345678
tatuadorispp5@ispp.com 12345678

Como se explica en los requisitos, el administrador cambia el estado de una compra para que el tatuador cobre o no cobre y la cuenta del administrador de Pay-Pal es la siguiente:

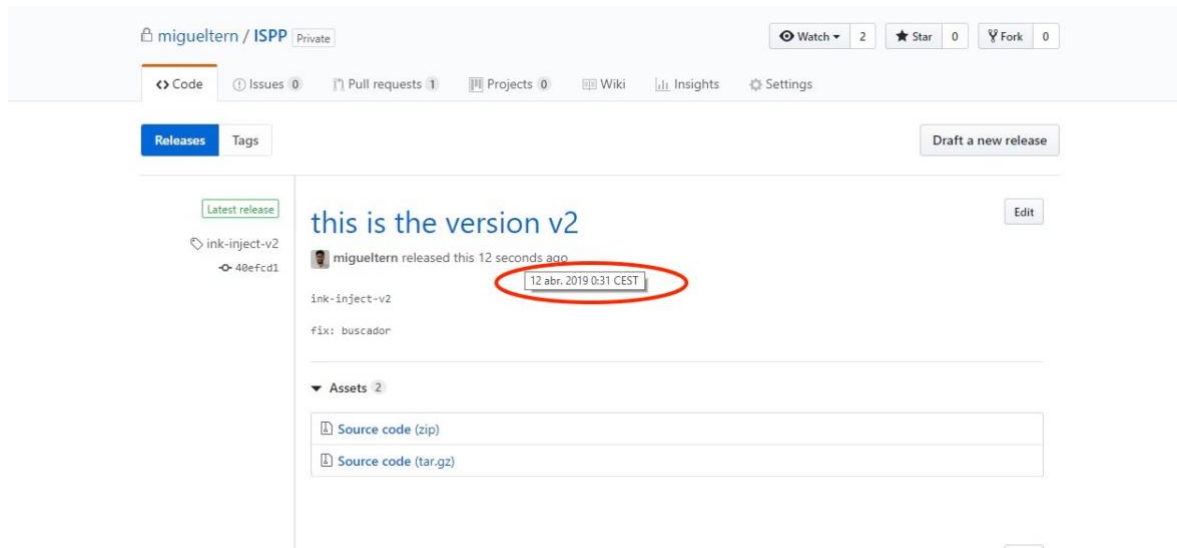
alex_romero_112-facilitator@hotmail.com con contraseña 12345678



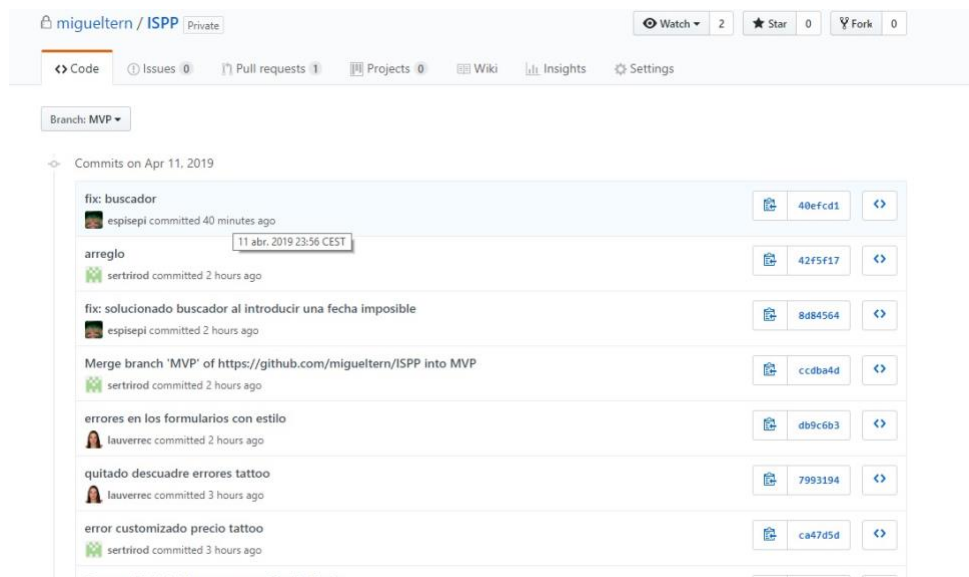
Las contraseñas de las cuentas de PayPal siempre es la misma para todos los casos, es la siguiente: 12345678

4. Versiones desplegadas

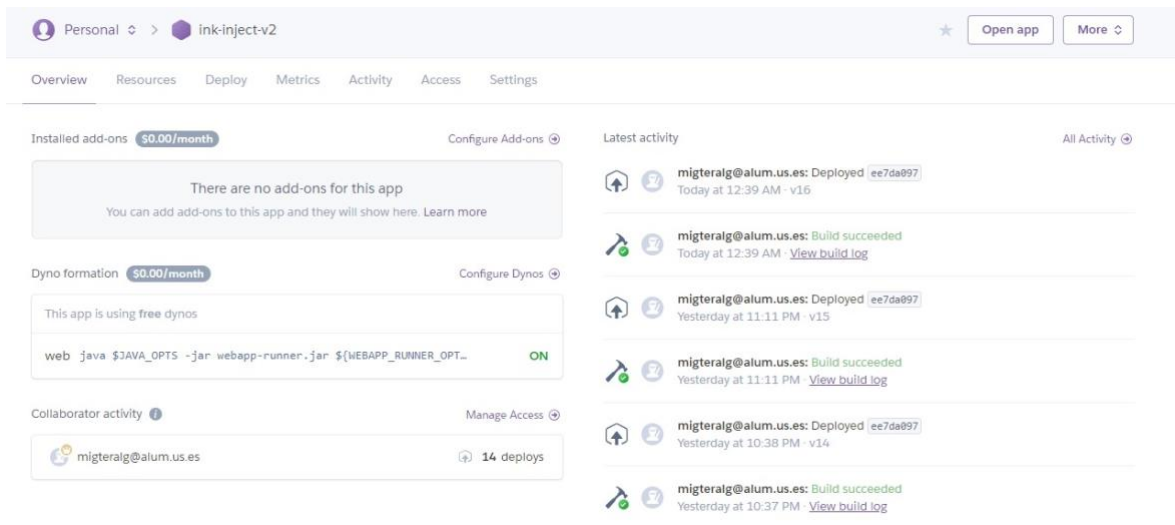
Para la certeza de la no modificación de la primera versión entregada el día Viernes 12 de Abril del 2019, entregamos este pantallazo de GitHub donde se ve la release creada y la hora de creación.



También adjuntamos un pantallazo donde se ven los dos últimos commits realizados.



Para ver la hora en la que se desplegó el proyecto en Heroku, adjuntamos también este pantallazo:



The screenshot shows the Heroku dashboard for the application 'ink-inject-v2'. The top navigation bar includes 'Personal', 'ink-inject-v2', and buttons for 'Open app' and 'More'. Below the navigation bar, there are tabs for 'Overview', 'Resources', 'Deploy', 'Metrics', 'Activity', 'Access', and 'Settings'. The main content area is divided into several sections:

- Installed add-ons:** Shows a message that there are no add-ons for this app, with a cost of \$0.00/month.
- Dyno formation:** Shows the app is using free dynos. The formation table lists a 'web' dyno type with the command 'java \$JAVA_OPTS -jar webapp-runner.jar \${WEBAPP_RUNNER_OPT...}' and a status of 'ON'.
- Collaborator activity:** Shows a list of collaborators, including 'migteralg@alum.us.es' with 14 deploys.
- Latest activity:** A list of recent events, including deployments and successful builds, with timestamps and version numbers.

La URL al repositorio es la siguiente: <https://github.com/migueltern/ISPP>, es privado ya que consideramos que la información contenida en nuestro repositorio no debe ser pública, por ello se les han adjuntado las capturas anteriores.

Para cualquier aclaración o duda les proporcionamos nuestro correo: tatoohus@gmail.com.

