

C16-35-M-JAVA NO COUNTRY			Desarrollo ágil: Historias de usuario y criterios de aceptación								
Enunciado de la historia					Criterios de aceptación						
Identificador (ID) de la historia	Rol	Característica / Funcionalidad	Razón / Resultado	Número (N) de escenario	Criterio de aceptación (Título)	Contexto	Evento	Resultado / Comportamiento esperado	Prioridad	Dependencia	
H1	Como usuario	Quiero poder registrarme e iniciar sesión en el caso de ya tener una cuenta registrada.	Para poder crearme mi perfil, configurarlo y poder reservar clases particulares o bien dar clases como docente registrada.	1	Debe tener un input para ingresar un mail	El usuario desea registrarse para crear un perfil, personalizarlo y reservar una clase o bien dar una como docente	Si elige registrarse, el usuario proporciona la información necesaria para crear su perfil.	Se abre una ventana con campos para ingresar el correo electrónico, nombre completo y contraseña. (Front)	Alta	-----	
H2	Como usuario	Quiero información detallada en una página sobre cada docente, incluido la materias que dicta, calificación, precio de la clase y descripción sobre la clase.	Para decidir si quiero tomar clases con ese docente en particular.	1	-Debe tener una imagen del docente -Debe tener una descripción -Debe tener la clasificación -Debe tener el nombre del docente -Debe tener un precio claro	El usuario al navegar por los diferentes docentes que se ofrecen en el sitio, desea acceder a mas detalles sobre un docente en particular para poder tener una información mas detallada sobre ese docente.	Cuando el usuario ingrese a ver el detalle de cada uno de los docentes ofrecidos en la aplicacion	Cada docente debera presentarse en una pagina que proporcione informacion detallada, incluyendo los materiales que dicta, la clasificación, el precio de la clase y su franja horaria para dictar las clases. Esta permitira a los usuarios tomar decisiones de compra informadas al tener acceso a informacion relevante sobre cada docente.	Alta	---	
H3	Como usuario	Quiero contar la funcionalidad de filtrado de docentes a través de las materias o el horario de las clases.	Para poder encontrar y realizar una reserva con el docente que me interesa.	1	-Debe tener un filtrado por materia -Debe tener un filtrado por horario(Mañana-Tarde-Noche)	El usuario al explorar la aplicaciondesea acceder a una funcion de filtrado de docentes, para agilizar su compra o búsqueda.	Cuando el usuario interactua con el filtro.	Los usuarios deben tener la capacidad de utilizar una funcionalidad de filtrado para encontrar y comprar facilmente los docentes que les interesan. Esto les proporcionara una experiencia de navegacion mas eficiente y les permitira encontrar los docentes de manera rapida y precisa segun sus preferencias y necesidades	Alta	-----	
H4	Como usuario	Quiero poder leer reseñas y calificaciones de otros usuarios.	Para saber cuales son los docentes mas populares, en caso de no saber cual elegir	1	-La reseña debe contar con el nombre del usuario que la escribe y la descripción y calificación de su opinión.	El usuario, al explorar la aplicaciondesea tener la posibilidad de leer reseñas y ver las calificaciones proporcionadas por otros usuarios.	En la interfaz de la aplicacion, el usuario encuentra secciones dedicadas a reseñas y calificaciones de los docentes. Puede leer opiniones de otros usuarios y ver las puntuaciones asignadas a cada docente.	Los usuarios deben tener la posibilidad de leer reseñas y calificaciones de otros usuarios. Esto les permitira identificar los docentes mas populares y tomar decisiones informadas en caso de tener dudas sobre que elegir.	Media	H2	
H5	Como usuario	Quiero tener un footer en todas las páginas	Para poder contar con la informacion básica y de acceso rapido.	1	-Debe tener links que dirjeccionen a las redes sociales -Debe tener preguntas frecuentes -Debe tener el copyright	El usuario desea tener un footer presente en todas las paginas, proporcionando acceso rapido y conveniente a informacion basica y enlaces esenciales.	En cada pagina del sitio, el usuario encuentra un footer que contiene informacion esencial, como enlaces de contacto, preguntas frecuentes y otros recursos relevantes.	En cada pagina de la tienda se debera incluir un footer que contenga informacion basica y acceso rapido. Esto permitira a los usuarios acceder facilmente a detalles importantes y recursos adicionales sin importar en que parte de la pagina se encuentren.	Baja	-----	
H6	Como usuario	Quiero poder interactuar con la web sin estar logueado	Para poder hacer uso de la web sin estar logueado	1	- Debe poder tener interaccion la pagina sin que el usuario este logueado	El usuario sin estar logueado podra hacer uso de algunas funcionalidades de la aplicacion web	Cuando el usuario entre sin loguearse, podra hacer uso la pagina	El usuario interactua con la pagina sin estar logueado	Media		
H7	Como usuario	Quiero poder tener boton de arrepentimiento	Para cancelar una compra hasta el momento del despacho	1	Debe tener boton arrepentimiento de compra	El usuario, al realizar una reserva en linea, desea contar con un boton de arrepentimiento que le permita cancelar la compra antes de que los productos sean despachados.	El usuario, al realizar una reserva en linea, encuentra y utiliza un boton de arrepentimiento en la interfaz. Al presionarlo, se le pide una confirmacion. Si la compra se cancela y se notifica al usuario sobre la cancelacion exitosa.	Se espera que el sistema cuente con un boton de arrepentimiento funcional que permita a los usuarios cancelar una compra hasta el momento en que el producto sea despachado o enviado.	Baja	-----	
H8	Como usuario	Quiero poder ver opciones de pago (carrito)	Para elegir tipo de pago	1	Debe contener iconos de tarjetas, y seleccion de forma de pago	El usuario, al realizar una reserva en linea, desea ver opciones de pago disponibles en su carrito para seleccionar el metodo de pago que prefiere.	En la pagina del carrito de compras, el usuario elige entre varias opciones de pago claramente presentadas, seleccionando el metodo de pago que prefiere para completar la compra de manera eficiente y personalizada.	Se espera que el sistema ofrezca a los usuarios una experiencia fluida y clara al visualizar y seleccionar opciones de pago en el carrito de compras.	Baja	-----	
H9	Como desarrollador	Quiero crear un diagrama de clases para representar la abstracción del sistema	De manera que pueda visualizar las relaciones entre las entidades y sus atributos	1	El diagrama de clases debe incluir todas las entidades relevantes del sistema. Cada entidad en el diagrama debe estar correctamente etiquetada con su nombre. Las relaciones entre las entidades deben estar claramente definidas y etiquetadas (por ejemplo, asociaciones, agregaciones, composiciones, etc.). Cada entidad debe tener sus atributos especificados y etiquetados correctamente. El diagrama de clases debe seguir las convenciones de notación UML (Unified Modeling Language). El diagrama de clases debe ser legible y comprensible, facilitando la visualización de la estructura del sistema.	---	---	Se espera que el desarrollador genere un diagrama de clases que represente la abstracción del sistema. Este diagrama deberá visualizar claramente las relaciones entre las diferentes entidades y sus respectivos atributos. Se esta forma se facilitará la comprensión y la planificación de la estructura del sistema.	Alta	-----	
H10	Como desarrollador	Quiero poder ver opciones de pago (carrito)	Necesito crear las clases en Java de acuerdo con el diagrama de clases	1	Se deben crear clases en Java que correspondan a las entidades definidas en el diagrama de clases. Cada clase debe tener un nombre que refleje la entidad que representa y debe estar en línea con la abstracción del sistema. Los atributos de cada clase deben estar implementados de acuerdo con la estructura definida en el diagrama de clases. Se deben implementar métodos relevantes para cada clase, asegurando que reflejen las operaciones que la entidad puede llevar a cabo. La implementación de las clases debe seguir las mejores prácticas de codificación en Java. Se deben agregar comentarios descriptivos en el código para explicar la funcionalidad de las clases y métodos. Las clases deben estar organizadas en un archivo o módulo Java que refleje la estructura lógica del sistema. Se debe validar que la implementación en Java refleje fielmente la abstracción del sistema y las relaciones entre las entidades.	-----	-----	Cada clase debe ser creada con atención a los detalles, asegurando que los atributos y métodos estén correctamente definidos y que las relaciones entre clases sean implementadas fielmente. La implementación resultante debe ser coherente y seguir las mejores prácticas de codificación en Java.	Alta	H9	
H11	Como desarrollador	Necesito crear un diseño conceptual de la base de datos	Para reflejar la estructura de datos y relaciones del sistema.	1	Se debe crear un diseño conceptual de la base de datos que represente la estructura de datos y relaciones del sistema. El diseño conceptual debe incluir todas las entidades y relaciones relevantes del sistema. Cada entidad en el diseño conceptual debe estar correctamente identificada con su nombre. Las relaciones entre las entidades deben estar claramente definidas y etiquetadas. Se deben definir las claves primarias de cada entidad. El diseño conceptual debe ser legible y comprensible, facilitando la visualización de la estructura de la base de datos.	---	---	Se espera que el desarrollador entregue un diseño conceptual de la base de datos que refleje de manera precisa la estructura de datos y las relaciones necesarias para el sistema. Este diseño proporcionará una base sólida para la implementación posterior de la base de datos. El diseño debe ser coherente y seguir las mejores prácticas de modelado de bases de datos.	Alta	H9-H10	
H12	Como desarrollador	Necesito llevar a cabo la implementación del diseño lógico y físico de la base de datos	Para asegurar que la base de datos esté correctamente configurada y funcione de manera óptima con el sistema	1	Se deben crear las tablas especificadas en el diseño lógico de la base de datos. Las relaciones entre las tablas deben ser establecidas correctamente, asegurando la integridad referencial. Las restricciones de integridad (claves primarias, claves foráneas, restricciones de unicidad, etc.) deben ser implementadas de acuerdo al diseño lógico. Se deben crear los índices necesarios para optimizar la consulta y manipulación de datos, según lo indicado en el diseño lógico. Se debe verificar que el DBMS utilizado sea compatible con los requisitos del sistema y que soporte las funcionalidades necesarias. Si es necesario, cargar datos iniciales de prueba para facilitar el desarrollo y pruebas del sistema.	---	---	Se espera que el desarrollador entregue un conjunto de clases en Java que reflejen de manera precisa la abstracción del sistema representada en el diagrama de clases proporcionado. Se espera que la base de datos esté implementada de manera precisa y eficiente de acuerdo con el diseño proporcionado.	Alta	H9-H10-H11	