



PRÁCTICO N° 3 - User Stories Y Estimaciones

Cátedra de Ingeniería de Software

Grupo #6

Curso: 4K3

Fecha de entrega: 21/08/2020

Integrantes:

- Aresu, Bruno. Legajo: 73446
- Boné, Nicolás. Legajo: 72624
- Guanuco, Alejandro Marcelo Fabián. Legajo: 42806
- Cesana, Fernando. Legajo: 57790
- Caparroz, Ezequiel Mauricio. Legajo: 54346
- Jornet, Pablo. Legajo: 62901

Docentes:

- Covaro, Laura Inés
- Crespo, María Mickaela
- Massano, María Cecilia

Detalles del Práctico N°3

Unidad:	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna:	Identificar y escribir las US identificadas en el Dominio presentado para el práctico
Objetivo:	Aplicar los conceptos teóricos desarrollados en clase sobre User Stories
Propósito:	Familiarizarse con los conceptos de requerimientos ágiles y en particular con US, Épicas y Temas
Entradas:	Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase. Bibliografía referenciada sobre el tema. Enunciado, consigna y tarjeta de US
Salida:	US identificadas y tarjetas de US completas, incluyendo puntos de historia. El tema se evalúa en el parcial.
Instrucciones:	<p>Los docentes representarán a expertos del dominio que expresarán sus necesidades vinculadas al desarrollar un software para el servicio de Delivery de “lo que sea”.</p> <p>Los estudiantes realizarán preguntas con el objetivo de acordar juntos el alcance del proyecto, determinar las User Stories correspondientes y definir las pruebas de aceptación de usuario para cada una.</p> <p>Cada grupo presentará el resultado obtenido al final de la clase al resto del curso.</p>

MVP

Roles

- Clientes
- Cadetes
- Comerciantes
- Administradores

Descripción

Aplicación multiplataforma que permita la gestión, pago y delivery de pedidos de productos de comercios adheridos a la plataforma.

No se incluye:

- Comercios no adheridos.
- Pagos en efectivo.
- Categorización de comercios basada en rubros.

Criterio:

Se considera el core del producto para que pueda usarse con negocios registrados y forma de pago con tarjeta, para todos los usuarios que estén registrados.

Historias de usuarios incluidas en el MVP:

- Como cliente quiero registrarme utilizando Facebook, Google o mi información personal para acceder a la aplicación.
- Como cliente quiero visualizar un listado de comercios adheridos para realizar pedidos que comiencen a prepararse rápidamente.
- Como cliente puedo acceder a un carrito con los productos de mi pedido para gestionarlos antes de confirmar la transacción.
- Como cliente quiero realizar el pago de los artículos seleccionados en el carrito utilizando medios virtuales para simplificar el proceso de pago.
- Como comercio quiero recibir notificaciones de pedidos realizados por el usuario para comenzar los pedidos de forma más eficiente.
- Como cadete puedo visualizar la información del pedido del cliente para realizar los envíos correctamente.

User Stories

Como cliente quiero registrarme utilizando Facebook, Google o mi información personal para acceder a la aplicación.

Criterios de Aceptación:

- Tiene que ser un Email válido (existente).
- La contraseña tiene que tener ocho caracteres.
- La cuenta de facebook debe ser válida.
- La cuenta de google debe ser válida.

Pruebas de usuario:

- ☐ Probar crear cuenta usando email no valido (no pasa)
- ☐ Probar crear cuenta usando email valido (pasa).
- ☐ Probar crear cuenta con email válido pero contraseña <8 caracteres. (no pasa)
- ☐ Probar crear cuenta con email válido con contraseña >8 caracteres. (pasa)
- ☐ Probar cuenta de facebook inválida (no pasa).
- ☐ Probar cuenta de google cuyos datos son inválidos (no pasa).

Como cliente quiero visualizar un listado de comercios adheridos para realizar pedidos que comiencen a prepararse rápidamente.

3

Criterios de Aceptación:

- El comercio seleccionado se encuentra en el listado.
- Para ver el listado hay que estar registrado en la app.

Pruebas de usuario:

- ☐ Probar ver un comercio del listado estando registrado (pasa).
- ☐ Probar ver el listado sin estar registrado (no pasa).

Justificación de estimación:

- Complejidad: user story mediana, s
- Esfuerzo: Se requiere esfuerzo medio respecto al trabajo de validaciones y generación de datos de cabecera y detalle de integrantes.
- Incertidumbre: Baja. Sólo respecto a la forma de visualización.

Como cliente puedo realizar un pedido a un local no adherido para acceder a más comercios.

Criterios de Aceptación:

- El usuario debe estar registrado en la aplicación.
- El campo de descripción del pedido no puede estar vacío.
- El usuario debe seleccionar en el mapa interactivo la ubicación o debe escribir de forma textual la dirección.
-

Pruebas de usuario:

- ☐ Probar realizar un pedido y no está registrado (no pasa)
- ☐ Probar realizar un pedido y está registrado (pasa)
- ☐ Probar realizar un pedido con la descripción vacía (no pasa)
- ☐ Probar realizar un pedido con la descripción completa (pasa).

Como cliente puedo filtrar los comercios utilizando criterios como tiempo de entrega y tipo de comida para encontrar fácilmente lo que busco.

Criterios de Aceptación:

- El usuario debe estar registrado en la aplicación.
- Se puede seleccionar de un solo comercio a la vez.

Pruebas de usuario:

- ☐ Probar elegir un comercio sin estar registrado (no pasa)
- ☐ Probar elegir un comercio estando registrado (pasa).
- ☐ Probar elegir dos comercios estando registrado (no pasa)

Como cliente puedo acceder a un carrito con los productos de mi pedido para gestionarlos antes de confirmar la transacción.

Criterios de Aceptación:

- Solo deben agregarse al carrito productos de un único comercio.
- No debe poder actualizarse el pedido una vez se haya confirmado

Pruebas de usuario:

- ☐ Probar agregar al carrito un producto de cualquier comercio. (pasa)
- ☐ Probar agregar al carrito dos productos de diferentes comercios. (no pasa)
- ☐ Probar agregar al carrito dos productos del mismo comercio. (pasa)
- ☐ Probar eliminar un producto del carrito. (pasa)

Como cliente puedo visualizar la carta de productos del comercio dividido en categorías para encontrar lo que busco más rápido.

Criterios de Aceptación:

- No puedo visualizar los listado sin ingresar con una cuenta de usuario
- Las categorías disponibles deben estar relacionadas al comercio.
-

Pruebas de usuario:

- ☐ Probar ver listado sin haber ingresado al sistema.(no pasa)
- ☐ Probar ver listado habiendo ingresado al sistema (pasa).
- ☐

Como cliente quiero realizar el pago de los artículos seleccionados en el carrito utilizando medios virtuales para simplificar el proceso de pago.

Criterios de Aceptación:

- El pago debe realizarse con tarjeta VISA.

Pruebas de usuario:

- ☐ Probar realizar un pedido con la descripción completa y usar tarjeta MASTER (no pasa)
- ☐ Probar realizar un pedido con la descripción completa y usar tarjeta VISA (pasa)

Como comercio quiero recibir notificaciones de pedidos realizados por el usuario para comenzar los pedidos de forma más eficiente.

Criterios de Aceptación:

- El comercio debe estar registrado en el sistema.
- El tiempo de envío de la notificación debe ser el mínimo posible.
-

Pruebas de usuario:

- ☐ Probar recibir pedidos sin estar logueado (no pasa)
- ☐ Probar recibir pedidos estando logueado (pasa)

Como cadete puedo visualizar la información del pedido del cliente para realizar los envíos correctamente.

Criterios de Aceptación:

<ul style="list-style-type: none">• El cadete debe estar logueado en el sistema.	
Pruebas de usuario: <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Probar ver un pedido sin estar logueado (no pasa)<input type="checkbox"/> Probar ver un pedido con una cuenta de cadete. (pasa)	

<p>Como cliente quiero realizar el pago de los artículos seleccionados en el carrito en efectivo para no depender de mis tarjetas.</p> <p>Criterios de Aceptación:</p> <ul style="list-style-type: none">• Se debe indicar que el pago será de contado.• Se debe indicar el monto con el que será abonado el pedido.	
Pruebas de usuario: <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Probar realizar un pedido con la descripción completa y usar pago en efectivo sin indicar el monto (no pasa)<input type="checkbox"/> Probar realizar un pedido con la descripción completa y usar pago en efectivo indicando el monto (pasa)<input type="checkbox"/> Probar realizar un pedido con la descripción completa y usar pago en efectivo indicando el monto, seleccionando la entrega en el mapa interactivo (pasa)<input type="checkbox"/> Probar realizar un pedido con la descripción completa y usar pago en efectivo indicando el monto, sin seleccionar un punto en el mapa y sin llenar el casillero de dirección. (no pasa)<input type="checkbox"/> Probar realizar un pedido con la descripción completa y usar pago en efectivo indicando el monto, sin seleccionar un punto en el mapa y llenando el casillero de dirección. (pasa)<input type="checkbox"/> Probar realizar un pedido correctamente, e ingresar un monto de pago en efectivo menor al importe requerido para pagar los productos. (no pasa)	