



Instituto Tecnológico de Las Américas

Nombre:

Ronell Sebastian Medina Pineda

Matricula:

2023-1035

Materia:

Programacion III

Profesor:

Kelyn Tejada

Tema:

Librería El Saber

#ENITLAESTAMOSCAMBIANDO



Indice

3.....	Introducción
4.....	Estrategia de trabajo
1- Objetivo del Proyecto	
1.2- Alcance del Proyecto	
1.3- Tecnologías aplicadas	
1.4 Alcance del Proyecto	
1.5- Cronograma del proyecto	
1.6- Definición del primer Release	
9.....	Metodología Scrum
2.1- Definición de Tareas	
2.2 Equipo de trabajo	
2.3- Herramientas utilizadas	
2.4 Epicas	
2.5 Historias de Usuario	
2.6 Tabla de Reuniones Scrum	
18.....	Plan de Pruebas
3.1- Lista de requerimientos funcionales y no funcionales	
3.2- Criterios de Aceptación y Rechazo	
3.3- Herramientas de prueba	
3.4- Cronograma de pruebas	
3.5- plantilla de casos de pruebas	
3.6- Equipos de pruebas y Responsabilidades	
3.7- Plan de Automatizacion	
3.8- Ejecución y demostración.	
29.....	Conclusión
30.....	Bibliografía.



Introducción

En este pdf se desarrollaran los requerimientos pedidos para el proyecto final de Programacion 3 conteniendo, sus historias de usuarios, épicas y adjuntos de las pruebas de usuario así como los miembros del equipo, horarios de reuniones y planificaciones del Scrum para Librería El Saber, pagina web de nuestro cliente.



Estrategia de Trabajo

1- Objetivo del Proyecto

Desarrolla una pagina web para gestionar el contenido de una librería como autores, libros y un sistema de contacto para clientes, para mejorar la administración de la dicha.

1.2- Alcance del Proyecto

- Visualización de un listado de los libros disponibles.
- Listado de autores y su información.
- Formulario de contacto funcional.
- Estilo basado en Bootstrap.



1.3- Tecnologías aplicadas

- **Frontend:** HTML, CSS, Bootstrap.
- **Backend:** Php con conexión a MySQL.
- **Base de datos:** Mysql en infinityfree.
- **Entorno de desarrollo local:** Laragon.

1.4 Alcance del Proyecto

- Visualización de un listado de los libros disponibles.
- Listado de autores y su información.
- Formulario de contacto funcional.
- Estilo basado en Bootstrap.



1.3- Tecnologías aplicadas

- **Frontend:** HTML, CSS, Bootstrap.
- **Backend:** Php con conexión a MySQL.
- **Base de datos:** Mysql en infinityfree.
- **Entorno de desarrollo local:** Laragon.

1.4 Alcance del Proyecto

- Visualización de un listado de los libros disponibles.
- Listado de autores y su información.
- Formulario de contacto funcional.
- Estilo basado en Bootstrap.



1.5- Cronograma del proyecto

Fase	Actividad	Fechas	Responsable
Planificacion	Revision de los requerimientos y el cronograma	16-oct a 22-oct	Todo el equipo
Diseño	Diseño y navegacion	23-oct a 30-oct	Desarrollador Frontend
Frontend	Estilo	31-oct a 9-oct	Desarrollador Frontend
Backend	Conexión a Base de datos, y contacto	10-nov a 17-nov	Desarrollador Backend
Pruebas	Validacion de interfaz, integración y datos	18-nov a 26- nov	QA
Documentación	Creación del video y el informe	27- nov a 1-dic	Scrum Master
Entrega	Subida del proyecto y envio de documentación.	2-dic a 3-dic	Scrum Master



1.6- Definición del primer Release

- Visualizar los libros.
- Visualizar detalles de un libro.
- Ver listado de autores.
- Formulario de contacto.
- Diseño responsivo



Metodología Scrum

2.1- Definición de Tareas

- **Creación del frontend:** Navegación, hero-section, tarjetas de libros.
- **Configuración del backend:** Conexión a base de datos.
- **Implementación de listados dinámicos para los libros y los autores.**
- **Pruebas de funcionalidad básica.**

2.2 Equipo de trabajo

- **Desarrollador Frontend:** Ronell Medina.
- **Desarrollador Backend:** Ronell Medina.
- **QA Tester:** Ronell Medina.
- **Scrum Master:** Ronell Medina.
- **Product Owner:** Ronell medina.



2.3- Herramientas utilizadas

- Jira para gestión de tareas.
- GitHub como repositorio de código.

2.4 Epicas

- **Gestión de libros.**

Ver listado de libros: Como usuario quiero tener un listado de libros para ver los títulos, nombres y precios.

Buscar libros: Como usuario quiero buscar un libro por su título y encontrarlo.

Detalles de libros: Como usuario quiero ver los detalles de un libro cuando haga click en un título.

Filtro de libros: Como usuario quiero filtrar los libros por tipo.



2.4 Epicas

- **Gestión de autores.**

Listado de Autores: Como usuario quiero ver un listado de autores para conocer a los creadores de los libros.

Buscar autor: Como usuario, quiero buscar un autor por su nombre para encontrarlo.

- **Interacción con el usuario.**

Formulario de contacto: Como usuario, quiero poder contactar a la librería para resolver dudas por medio de un formulario.

Añadir libros: Como usuario quiero poder añadir libros a una lista de favoritos.



2.4 Epicas

- **Experiencia de Usuario**

Compatibilidad de plataformas: Como usuario, quiero que la pagina sea compatible con diferentes dispositivos.

Validación de datos: Como Administrador, quiero validar los datos ingresados por los usuarios para evitar errores.



2.5 Historias de Usuario

Criterios de aceptacion

Ver listado de libros:

- El sistema debe mostrar los libros disponibles.
- Los datos deben ser consultados correctamente.

Puntos: 3

Buscar libros por titulo:

- El campo debe filtrar los libros basándose en el titulo.
- Los resultados deben coincidir con la búsqueda.

Puntos: 5

Ver detalles del libro:

Al hacer click en un libro se debe mostrar información del libros.

Puntos: 5



Criterios de aceptacion

Filtrar libros por tipo:

- Debe haber un filtro de tipo de libro.
- El sistema debe mostrar los libros correspondientes al tipo.

Puntos: 3

Ver autores:

- La pagina debe mostrar un listado de los autores disponibles.
- Los datos deben ser consultados correctamente de la base de datos.

Puntos: 3

Buscar autores por nombre:

- El search bar tiene que filtrar los autores en tiempo real basándose en el nombre o apellido.
- Los resultados deben ser los mismos de la búsqueda.

Puntos: 5



Criterios de aceptacion

Formulario de Contacto

- El formulario debe incluir los campos, nombre, correo y mensaje.
- Despues de enviar el mensaje el usuario debe ver un mensaje de confirmación.

Puntos: 8

Añadir libro favorito

- Los usuarios deben poder marcar libros como favoritos
- Los libros deben ser almacenados en la base de datos.
- Ver la lista de favoritos.

Puntos: 13

Diseño responsivo

- El sitio debe ajustarse a diferentes dispositivos y dimensiones.
- La interfaz debe ser funcional en teléfonos.

Puntos: 8



Criterios de aceptacion

Validacion de datos

- La pagina debe validar que todos los campos obligatorios estén completos.
- El correo electrónico debe tener el formato adecuado.
- Se deben de mostrar mensajes de error cuando los datos no sean validos.

Puntos: 8



2.6 Tabla de Reuniones Scrum

Reunión Scrum	Objetivo	Frecuencia	Fecha	Duracion
Sprint Planning	Planificar tareas y historias de usuario.	Al iniciar cada Sprint	10 de Octubre	2 horas
Daily Scrum	Reunión para discutir el progreso.	Todos los dias	9:00 AM	1 hora
Sprint Review	Revisar lo que se completo en el sprint.	Al final del sprint	23 de Octubre	1 hora
Sprint Retrospective	Reflexión sobre el sprint para ver puntos a mejorar	Al final del sprint	23 de Octubre	1 hora



Plan de Pruebas

3.1- Lista de requerimientos funcionales y no funcionales

Requisitos funcionales

Cargar correcta de la pagina:

- La pagina debe cargar correctamente al acceder al link.

Visibilidad y funcionalidad de los links:

- Los links deben ser visibles y funcionar.

Navegar entre paginas:

- Cada link debe redirigir a sus paginas correspondientes.

Hacer un Screenshot:

Se debe hacer un screenshot como prueba.



Requisitos no funcionales

Desempeño:

- La pagina debe cargar correctamente en 3 segundos.

Compatibilidad:

- El sitio debe ser compatible con los buscadores mas comunes.

Seguridad

- La pagina debe manejar una solicitud https sin errores.



3.2- Criterios de Aceptación y Rechazo

Criterios de aceptación

Cargar el sitio:

- El buscador debe cargar el link sin errores

Prueba de visibilidad:

- Los enlaces deben ser visibles para los usuarios.
- Los enlaces deben ser funcionales.

Screenshot:

- El screenshot debe guardarse correctamente para mostrar el funcionamiento de la pagina.



Criterios de rechazo

Error al cargar el sitio:

- Si no carga el sitio la prueba esta fallida.

Los links no son visibles o no funcionan:

- Si los enlaces no funcionan la prueba esta fallada.

Error al lanzar el Screenshot:

- Si el Screenshot no se guarda la prueba esta fallada.



3.3- Herramientas de prueba

Selenium WebDriver:

- **Justificación:** Selenium se ha utilizado en tareas anteriores y he visto su gran utilidad para hacer pruebas automatizadas en paginas web al simular distintas acciones.

ChromeDriver:

- **Justificación:** Al igual que Selenium tambien ha sido implementado en tareas anteriores para controlar Google durante las pruebas. Es ideal para las pruebas en navegadores comunes.

AventStack ExtentReports:

- **Justificación:** Igual que las anteriores es una librería la cual me ha servido anteriormente en tareas.



Visual Studio Code:

- **Justificación:** Ha sido una buena alternativa a VS 2022 ya que me ha dado problemas de compatibilidad entre librerías lo cual me dificultó la programación. Gracias a Visual Studio Code pude resolver los inconvenientes que tenía con las librerías.



3.4- Cronograma de pruebas

Tarea	Fecha	Duracion	Tipo de prueba
Planificar Pruebas	1 de octubre	2 horas	planificacion
Desarrollar Pruebas	2 de octubre a 5 de octubre	3 dias	Automatizada
Ejecutar pruebas manuales	6 de octubre	1 dia	Manual
Ejecutar pruebas automatizadas	7 de octubre	1 dia	Automatizada
Revisar resultados	8 de octubre	2 horas	Análisis de resultados



3.5- plantilla de casos de pruebas

Caso de prueba	Descripcion	Pasos	Resultado Esperado	Resultado Real	Estado (aprobado o Rechazado)
Carga de la pagina	Verificar que la pagina cargue	Abrir el buscador, acceder al link, verificar si carga	El sitio cargo correctamente		
Enlace inicio	Verificar funcionalidad	Buscar el link de inicio, Hacer click y verificar funcionalidad	El link es visible y funcional		
Enlace contacto	Verificar funcionalidad	Buscar el link de contacto, Hacer click y verificar funcionalidad	El link es visible y funcional		
Captura de pantalla	Verificar captura	Entrar al link, hacer screenshot y guardarla	Se guardo la captura		



3.6- Equipos de pruebas y Responsabilidades

Miembro	Responsabilidades
Desarrollador de pruebas: Ronell Medina	Desarrollar le script de las pruebas automatizadas y ejecutarlas.
Tester Manual: Ronell Medina	Realizar pruebas manuales y usar la plantilla para documentar los resultados.
Líder de Proyecto: Ronell Medina	Revisar los resultados de las pruebas, coordinar, gestionar y planificar las pruebas.



3.7- Plan de Automatizacion

Selenium WebDriver: Para las interacciones con el navegador y las pruebas automatizadas.

ExtentReports: Para Generar informes detallados.

ChromeDriver: Para controlar el navegador.

Estrategia:

- Las pruebas se centraran en la funcionalidad de los enlaces y la carga de la pagina con una captura de pantalla como prueba.
- Las pruebas manuales se realizaran para verificar la interacción del usuario.



3.8- Ejecución y demostración.

Los videos están en el repositorio de github

Tests

Prueba Automatizada del Sitio Web de la Librería

10:59:53 p. m. / 5688.44 ms

Pass

Prueba Automatizada del Sitio Web de la Librería

3/12/2024 10:59:53 p. m. 3/12/2024 10:59:59 p. m. 5688.44 ms #test-id=1

Prueba de Contacto

STATUS	TIMESTAMP	DETAILS
Info	dic 03, 2024 22:59:58	El sitio web se cargo correctamente.
Pass	dic 03, 2024 22:59:58	El enlace 'Inicio' es visible.
Pass	dic 03, 2024 22:59:58	El enlace 'Inicio' navega correctamente.
Pass	dic 03, 2024 22:59:59	El enlace 'Contacto' navega correctamente a la pagina de contacto.

Conexión exitosa!

Librería El Saber [Volver al Inicio](#)

[Libros](#) [Autores](#) [Contacto](#)

Formulario de Contacto

Correo Electrónico

Nombre

Asunto

Comentario

[Enviar Mensaje](#)

#ENITLAESTAMOSCAMBIANDO



Conclusión

En este proyecto se pudo ver la importancia de las metodologías ágiles, en específico la metodología Scrum en la administración y manejo de un producto. Esta nos ayuda a repartir y entregar las cargas de trabajo de manera que nuestro equipo trabaje de manera eficiente.

También vemos como las pruebas automatizadas son importantes para verificar el correcto funcionamiento de nuestro código de manera eficiente. No obstante este no reemplaza las pruebas manuales ya que sin un ser humano detrás del código no podríamos tener una certeza del 100% en su funcionamiento.



Bibliografía

- SG Buzz. (s. f.). Pruebas funcionales y de regresión con Selenium. <https://sg.com.mx>
- Atlassian. (2024). Guía para principiantes sobre Jira Software: gestión de proyectos ágiles. <https://www.atlassian.com/es/software/jira/guides>
- Atlassian. (2024). Scrum: una metodología ágil para tus proyectos. <https://www.atlassian.com/es/agile/scrum>
- Neoris. (2024). Beneficios de aplicar Scrum en tus proyectos. <https://www.neoris.com/es/scrum-beneficios>