

Relación de problemas 3 (3, 4, 5 y 6)

Santiago Muñoz Castro

3. Comenta las diferencias principales entre escenarios, casos de uso e historias de usuario.

La principal diferencia entre escenarios y casos de uso ya fue comentada en otra relación, pero básicamente se encuentra en que el caso de uso hace referencia a una tarea específica de cierta importancia, mientras que las escenas de usuario definen varias formas en las que la tarea puede desarrollarse.

La diferencia entre historias de usuario y escenarios, es que en la primera es una descripción breve de una funcionalidad tal y como la percibe el usuario utilizados para planificar, mientras que en los escenarios se modela una interacción entre un actor y el sistema que no es utilizado para planificar.

Las historias de usuario suelen ser mas fáciles de leer y comprender, son fáciles de mantener, se escriben en pocos minutos y esta basada en la comunicación verbal, por otro lado los escenarios de usuario tienen un objetivo parecido pero esta basada en una comunicación escrita, suelen ser más difíciles de comprender y tardan más en escribirse ya que son más largas.

4. ¿Por qué se especifican las pruebas de aceptación antes de desarrollar las Historias de usuario por parte del Equipo de desarrollo?

Las pruebas de aceptación añaden muchos detalles y características a la historia de usuario, lo que le da más funcionalidad, claridad y facilita su desarrollo. Por otro lado, se utilizan para demostrar que la historia se ha desarrollado de forma correcta, es decir para declarar, si esta en estado terminada/o .

5. Describe las historias de usuario de una aplicación web que permita la compra de entradas de cine, así como la consulta de las películas que se ofrecen en un lugar concreto. Prioriza las historias de usuario, y para las 5 primeras escribe las pruebas de aceptación y las divides en sus tareas.

La prioridad va del 1 al 3, siendo la 1 la más prioritaria y la 3 la que menos tiene.

HU	Prioridad
Como usuario quiero consultar la cartelera de películas del cine	1
Como usuario quiero consultar los horarios disponibles de una película	1
Como usuario quiero reservar asientos en una sala para poder ver una película.	1
Como usuario quiero pagar comprar entradas para ver una película	1
Como usuario quiero cancelar una compra.	2
Como administrador quiero consultar el número de entradas vendidas para una película.	3
Como administrador quiero añadir una nueva película a la cartelera	2

Como administrador quiero añadir un nuevo tramo horario para ver una película en una sala	3
Como usuario quiero poder valorar una película de la cartelera	3

1- Como usuario quiero consultar la cartelera de películas del cine.

Pruebas de aceptación:

- Consultamos la cartelera y se muestran todas las películas disponibles en el cine.

Tareas:

- Implementación de interfaz que muestre todas las películas.
- Implementación de B.D de películas.

2- Como usuario quiero consultar los horarios disponibles de una película

Pruebas de aceptación:

- Seleccionamos la película que queremos consultar y aparecen los horarios disponibles de la misma.
- Seleccionamos la película que queremos consultar y nos avisan con una alerta de que ya no quedan horarios disponibles para la película.

Tareas:

- Implementación de interfaz de consulta de horarios.
- Implementar alerta visible para notificar sobre que no quedan horarios.
- Implementar B.D de salas.
- Implementar sistema de horarios y calendarios.

3- Como usuario quiero reservar asientos en una sala para poder ver una película.

Pruebas de aceptación:

- Reservamos las butacas elegidas y se nos notifica con un correo sobre la fecha límite de pago.
- Reservamos las butacas elegidas para una película en el mismo día, y se nos avisa de que no es posible reservar para ver una película en el mismo día de emisión.
- Reservamos butacas que ya estan reservadas y el sistema informa de un error.

Tareas:

- Implementar interfaz de selección de butacas.
- Implementar BD de butacas.
- Implementar algoritmo de reserva de butacas, con inclusión de errores.

4- Como usuario quiero pagar comprar entradas para ver una película

Pruebas de aceptación:

- Rellenamos todos los campos de pago y se realiza la compra con éxito, notificando y entregando un justificante de pago.
- Dejamos sin rellenar algún campo de pago y el sistema nos informa del error.

- Rellenamos todos los campos e introducimos un número de tarjeta no existente, el sistema nos informa del fallo.
- Rellenamos todos los campos e introducimos un CVC incorrecto, el sistema nos informa del fallo.

Tareas:

- Implementar formulario de pago.
- Implementar funcionalidad de pago, con notificación de errores.
- Implementar generador de entradas.
- Implementar generador de justificante de pago.

5- Como usuario quiero cancelar una compra.

Pruebas de aceptación:

- Cancelamos la compra, se nos devuelve el dinero y la operación se realiza con éxito.
- Cancelamos la compra el mismo día de la emisión de la película y el sistema nos informa con error.

Tareas:

- Implementar interfaz de cancelación.
- Implementar algoritmo de cancelación de compras.
- Implementar sistema de devolución de dinero.

6. ¿Por qué los usuarios escriben las historias de usuario?

No todas las historias de usuario son escritas por usuarios, también pueden estar escritas por el producto owner o miembros del equipo de desarrollo. Pero el motivo por el que pueden ser escritas por clientes y usuarios es porque una HU es obtenida de una funcionalidad que se piensa que debe tener el sistema. Si utilizamos a usuarios para ello podremos tener una vista distinta y obtener muchas más funcionalidades de utilidad.