



| | | |
|---|--------------------------|----------------------|
|  SIVEL | FOR-VA-DEV 07 | Página 1 de 5 |
| | Ventana del login | |


SIVEL
LOGIN
Sprint 1

| | | |
|---|-------------------|---------------|
|  | FOR-VA-DEV 07 | Página 2 de 5 |
| | Ventana del login | |

| VERSIÓN | AUTOR | FECHA | JUSTIFICACIÓN DE LA MODIFICACIÓN |
|---------|--|------------|--|
| 1.0 | Product Owner Nicolle | 27/09/2022 | Se tuvo una conversación con el cliente donde él nos explicó los cargos en la librería para así mismo asignarle a cada uno su espacio correspondiente dentro del aplicativo. |
| 1.1. | Diseñador gráfico Nicolle | 27/09/2022 | Se hizo un boceto del diseño de un login básico con los parámetros especificados. |
| 1.2. | Analista de datos Laura | 27/09/2022 | Se generaron los usuarios con la respectiva contraseña, para cada uno de los empleados de la librería. |
| 1.3. | Desarrolladores Alejandro Fabian | 27/09/2022 | Se hizo el desarrollo de las funciones correctas para el login relacionando los usuarios y contraseñas ya presentadas anteriormente. |
| 1.4. | Encargado de pruebas Laura | 27/09/2022 | Se hizo acompañamiento a los desarrolladores manejando el control de errores. |
| 1.5. | Scrum Master Juan | 27/09/2022 | Revisar y aprobar el entregable final del login calificando su funcionalidad. |

| ELABORÓ | REVISÓ | APROBÓ |
|-------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| Nombre: Nicolle Sanchez | Nombre: Juan Casallas | Nombre: Juan Casallas |
| Cargo: Diseñadora gráfica | Cargo: Scrum Master | Cargo: Scrum Master |
| Fecha: 28/09/2022 | Fecha: 28/09/2022 | Fecha: 28/09/2022 |


| ELABORÓ | REVISÓ | APROBÓ |
|------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| Nombre: Laura Castillo | Nombre: Juan Casallas | Nombre: Juan Casallas |
| Cargo: Analista de datos | Cargo: Scrum Master | Cargo: Scrum Master |
| Fecha: 28/09/2022 | Fecha: 28/09/2022 | Fecha: 28/09/2022 |

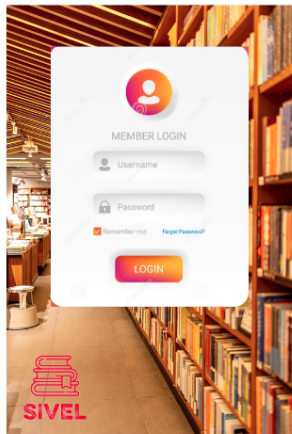
| | | |
|---|-------------------|---------------|
|  | FOR-VA-DEV 07 | Página 3 de 5 |
| | Ventana del login | |


| ELABORÓ | REVISÓ | APROBÓ |
|---|---------------------------------|---------------------------------|
| Nombre: Alejandro Cubillos Fabian Mora | Nombre: Juan Casallas | Nombre: Juan Casallas |
| Cargo: Desarrolladores | Cargo: Scrum Master | Cargo: Scrum Master |
| Fecha: 28/09/2022 | Fecha: 28/09/2022 | Fecha: 28/09/2022 |

| ELABORÓ | REVISÓ | APROBÓ |
|---------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| Nombre: Laura Castillo | Nombre: Juan Casallas | Nombre: Juan Casallas |
| Cargo: Encargada de pruebas | Cargo: Scrum Master | Cargo: Scrum Master |
| Fecha: 28/09/2022 | Fecha: 28/09/2022 | Fecha: 28/09/2022 |

| LISTA DE DISTRIBUCIÓN | | | |
|-----------------------|----------------------|-----|-------|
| No. | Cargo | No. | Cargo |
| 1 | Equipo de desarrollo | 1 | Sivel |

| | | |
|---|-------------------|---------------|
|  | FOR-VA-DEV 07 | Página 4 de 5 |
| | Ventana del login | |

| | |
|---|--|
| ID Historia de Usuario: | HU – 1.1 |
| Título: | Login |
| Prioridad: | Alta |
| Sprint: | 01 |
| Descripción: | Yo como administrador de la librería cliente quiero en el aplicativo una ventana de logueo para llevar un control de los usuarios que entren al aplicativo y de qué forma. |
| Criterios de Aceptación: | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. La ventana debe tener un espacio indicativo para que el usuario escriba su username, su contraseña y el botón para ingresar, serán campos contenidos en un cuadro blanco para mejor visualización. 2. La ventana deberá tener un icono representativo. 3. Los campos deberán ir organizados de manera central en la ventana. 4. Tener un apartado de ayuda en caso de pérdida u olvido de la contraseña. 5. En caso de no encontrar un usuario que lance un tipo de mensaje para que se dé a conocer que no es un usuario registrado. 6. El fondo será alusivo a la librería. 7. Deberá ir en la esquina inferior izquierda el logo de SIVEL. | |
| Detalle de la Historia de Usuario | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Visualización de la ventana de Login. <div data-bbox="430 1086 722 1518" data-label="Image">  </div> <ol style="list-style-type: none"> a. Al abrir el aplicativo como primera instancia veremos la ventana del login para el ingreso personalizado de cada rol: <ul style="list-style-type: none"> → Título: MEMBER LOGIN → Tiene una imagen representativa al usuario en coordenadas (500,250). → Campo del username: Admite caracteres numéricos y letras, tiene un espacio límite de 10 caracteres, tiene un indicativo en tono gris claro que dice "Username", es un cuadro de texto rectangular en coordenadas (500,350). → Campo de la contraseña: Admite caracteres numéricos y letras, tiene un espacio límite de 10 caracteres, tiene un indicativo en tono gris claro que dice "Password", es un cuadro de texto rectangular en coordenadas (500,400). → Estos campos deberán ir centrados en un cuadro blanco para mejor visualización en coordenadas (500,200). → Mensaje resaltado: Ayuda si olvidaste tu contraseña en coordenadas (600,500). | |

| | | |
|---|-------------------|---------------|
|  | FOR-VA-DEV 07 | Página 5 de 5 |
| | Ventana del login | |

| | |
|---|--|
| ID Historia de Usuario: | HU – 1.1 |
| Título: | Login |
| Prioridad: | Alta |
| Sprint: | 01 |
| Descripción: | Yo como administrador de la librería cliente quiero en el aplicativo una ventana de logueo para llevar un control de los usuarios que entren al aplicativo y de qué forma. |
| Criterios de Aceptación: | |
| <ol style="list-style-type: none"> La ventana debe tener un espacio indicativo para que el usuario escriba su username, su contraseña y el botón para ingresar, serán campos contenidos en un cuadro blanco para mejor visualización. La ventana deberá tener un icono representativo. Los campos deberán ir organizados de manera central en la ventana. Tener un apartado de ayuda en caso de pérdida u olvido de la contraseña. En caso de no encontrar un usuario que lance un tipo de mensaje para que se dé a conocer que no es un usuario registrado. El fondo será alusivo a la librería. Deberá ir en la esquina inferior izquierda el logo de SIVEL. | |
| <ul style="list-style-type: none"> → Botón de confirmación: LOGIN. Es un botón en forma rectangular, en un tono naranja #F39C12, la etiqueta de LOGIN está en un tono blanco #FDFEFE. → Se aplicará un fondo ilustrativo de tipo librería. → Se añadirá en la esquina inferior izquierda el logo de SIVEL en coordenadas (100,900). <ol style="list-style-type: none"> Usuario no registrado. En caso de no encontrar el usuario en la base de datos del login, se limpiarán las casillas de ingreso y no permitirá el mismo. Usuario registrado. En caso de encontrar al usuario le permitirá el ingreso al aplicativo, dependiendo de la clasificación del usuario se le redirigirá a otra ventana donde podrá ser la interfaz de administrador o la interfaz de ventas. | |
| Documentos Relacionados: | |
| Referencias: <ul style="list-style-type: none"> Imagen de modo screenshot del aplicativo real. | |