Desarrollo de aplicaciones con Smart TV

Historias de Usuario

Versión 1.0

Historial de Revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 01/09/2014 | 1.0 | Creación del documento | Milagros Cruz |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Tabla de Contenido

1. Introducción 4

1.1 Objetivos 4

1.2 Alcance 4

1.3 Definiciones, Acrónimos, and Abreviaturas 4

1.4 Resumen 4

2. Historia de Usuario: Servicio – Registrar usuario 4

2.1 Contenido 4

Historias de Usuario

# Introducción

## Objetivos

Informar al desarrollador sobre la funcionalidad a desarrollar con el fin de evitar errores e incumplimiento de lo requerido por el cliente

## Alcance

Este documento muestra una historia de usuario del Sprint 1 del proyecto Desarrollo de aplicaciones con Smart TV

## Definiciones, Acrónimos, and Abreviaturas

JSON: JavaScript object notation

WCF: Windows Communication Foundation

## Resumen

Se mostrará en detalle qué debe contener la historia de usuario

# Historia de Usuario: Servicio – Registrar usuario

## Contenido

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Historia de Usuario** | | | |
| **Número:** US01 | **Usuario:** Jugador | | |
| **Nombre de historia:** Servicio **–** Registro de usuario | | | |
| **Prioridad en negocio:**  Media | | **Riesgo en desarrollo:**  Baja | |
| **Puntos estimados:**  4.5 | |  | |
| **Programador responsable:** Daniel Moreano | | | |
| **Descripción:**  Como usuario deseo poder registrarme para poder jugar | | | |
| **Observaciones:**  Los datos deben ser enviados desde una web en html y javascript  La contraseña debe tener entre 8 y 16 caracteres  El año de nacimiento no debe ser mayor a 2010  El nombre de usuario es único  La contraseña debe estar encriptada en la base de datos | | | |
| **Mockup:**      *Web simple para probar el servicio* | | | |
| **Criterios de Aceptación:** | | | |
| **Cuando** | | | **Espero** |
| 1. El jugador llena los datos solicitados en el formulario html y al finalizar presiona el botón enviar | | | 2. Los datos mediante el servicio son almacenados en la base de datos |
| **Test de Aceptación:**   * Si el usuario ya existe, se le muestra una alerta “Ese nombre de usuario ya existe” * Si el usuario ingresó una edad inválida se le mostrará una alerta: “Tienes que tener de 4 años a más para poder jugar” * El nombre de usuario no deberá tener más de 16 caracteres * El correo ingresado deberá tener el formato correcto * La contraseña debe quedar encriptada en la base de datos | | | |