

=====

ENUNCIADOS DE PARCIALES – Historias de Usuario - (2019–2023)

=====

1 – Historias de Usuario

Dada la siguiente especificación de requerimientos:

- a - Realizar la lista completa de Id y Título de todas las historias.
- b - Realizar la tarjeta completa de las historias de la reserva de una cancha y el pago de la cuota mensual.

Un club de tenis quiere hacer una aplicación de administración de socios y reservas de sus canchas. El club tiene socios, de cada uno se almacena nombres, apellido, dirección, teléfono y fecha de última cuota paga.

Existe un encargado de tenis que administra las reservas de las canchas. Cada cancha es reservada por un socio de manera personal o telefónica en una fecha dada desde una hora de inicio hasta una hora de fin.

Un socio solo puede reservar hasta 6 horas semanales, siempre que tenga la cuota al día.

Cada reserva de cancha comienza seleccionando una cancha y horario libre de una grilla que el sistema debe mostrar. Además, una reserva puede tener asociado el alquiler de artículos deportivos (pelotas y raquetas). El sistema debe pedir al usuario la cantidad de cada artículo que el socio solicite. Cada uno tiene un costo que queda registrado como deuda del socio para luego ser abonada en la próxima cuota. Las reservas pueden ser canceladas.

Al llegar al club, un socio debe anunciarse para que el encargado habilite la cancha, registrando en el sistema el inicio de la actividad y el préstamo de los artículos (si los hubiere). Al terminar una actividad, el socio se dirige al encargado indicando el fin de la reserva y devolviendo los artículos (si los hubiere).

El secretario general del club es el encargado de cobrar las cuotas mensuales de cada socio y administrar las altas, bajas y modificaciones de socios. Además, puede hacer las mismas tareas que el encargado de tenis. Al momento de cobrar, el sistema debe listar todas las cuotas pendientes del socio ingresado, junto con las deudas que tenga por artículos alquilados. El secretario puede seleccionar los ítems a pagar, registrando el pago de los mismos. Las cuotas siempre deben pagarse ordenadas. Es decir, no posible pagar un mes sin que el anterior esté pago. Los pagos se realizan en efectivo en el club.

=====

=====

2 – Historias de Usuario

Se desea modelar mediante historias de usuario el manejo de créditos otorgados por un banco sus clientes.

Los clientes que desean pedir un crédito, deben iniciar un trámite a través de un sitio web del banco ingresando DNI, nombre, apellido, mail, tipo de crédito (personal, vivienda, etc.) y monto solicitado. El sistema acepta el inicio de trámite si el DNI ingresado corresponde a un cliente del banco y si el crédito solicitado no supera los \$400.000. En caso de que no sea cliente del banco el sistema deberá enviar un correo electrónico al email ingresado con un instructivo para hacerse cliente del banco. Si el monto supera los \$400.000 el sistema rechaza el inicio de trámite y muestra el mensaje "El monto solicitado excede el límite permitido". Si los datos son correctos, el sistema almacena el trámite para que sea analizado por el área económica e imprime un número de comprobante para el cliente.

Por otro lado, los clientes pueden consultar el estado de un trámite, para esto es necesario que se ingrese un número de comprobante. Si el número de comprobante es válido, el sistema retorna un informe con el estado del mismo, de lo contrario mostrará un mensaje "trámite inexistente". Si el cliente ingresa tres veces un código inexistente el sistema bloquea la IP (dirección de red de la máquina que efectúa la consulta) del cliente por 24 horas mostrando un mensaje "Usted ha excedido el número de consultas inválidas".

Por último, el gerente del banco puede pedir un listado de créditos aprobados entre fechas. Si las fechas ingresadas son válidas, el sistema mostrará un listado con los créditos aprobados, de lo contrario mostrará un mensaje "las fechas ingresadas no son válidas". El sistema utiliza un sistema de autenticación general del banco, por lo que no es necesario modelar el iniciar y cerrar sesión. Si no hay créditos aprobados para las fechas ingresadas el sistema mostrará el siguiente mensaje: "No hay créditos aprobados en las fechas ingresadas".

- a. Liste id y título de todas las historias de usuario que identifique.
- b. Realice las tarjetas completas de las historias de usuario identificadas.

=====

3 - Historias de usuario

- a. Liste id y título de todas las historias de usuario que identifique. (2 pts)
- b. Realice las tarjetas completas de dos de las historias de usuario identificadas (exceptuando login y logout). (3 pts)

Se desea desarrollar un sistema para el manejo de prácticas pre profesionales que deben realizar los alumnos de la Facultad de Ingeniería antes de recibirse. La Facultad hace convenios con diferentes entidades públicas para que los alumnos puedan hacer las prácticas.

Es necesario poder mantener información de los diferentes convenios. De cada convenio se sabe: nombre de la entidad, responsable, duración del convenio y horas a cumplir en la entidad. Según la resolución 1234/15 del HCD las horas a cumplir por entidad no pueden superar las 40 hs. totales y no puede existir más de un convenio vigente con la misma entidad.

Luego el alumno, previa autenticación en el sistema, debería poder elegir las entidades para inscribirse. Al momento de inscribirse, el alumno deberá ingresar su legajo, y la/s entidad/es donde desea hacer la práctica. Las entidades seleccionadas no podrán superar las 120 hs. en total, es decir, la suma de las horas a cumplir de las entidades seleccionadas no podrá superar las 120 hs totales.

=====

=====

4 - Historias de usuario

- a) Liste id, título y reglas de negocio de todas las historias de usuario que identifique.
- b) Realice los criterios de aceptación de las historias de usuario identificadas (exceptuando iniciar sesión y cerrar sesión).

Se desea sistematizar una aplicación de venta de bebidas. Para que una persona pueda utilizar la aplicación y comprar una bebida, es necesario que se registre previamente. Para el registro la persona deberá ingresar DNI (es único), nombre, apellido, ciudad y mail (es único y será utilizado como nombre de usuario). Una vez registrada la persona, el sistema le envía la contraseña al mail ingresado.

Para poder solicitar una bebida es necesario estar autenticado en el sistema. Luego el sistema muestra una lista de bebidas y el cliente selecciona cual/es desea comprar. Si la compra supera los \$2500 no se cobra el envío, de lo contrario, a la compra se le suma un envío de \$250 si el cliente es de La Plata o \$450 si es otra ciudad. Como el dueño del sistema ha solicitado que desea que las compras se paguen a través de rapipago, una vez efectuada la compra, el sistema envía un código de barras al mail del cliente para que pueda efectuar el pago de la misma.

=====

5 - Historias de usuario

- a. Liste id y título de todas las historias de usuario que identifique.
- b. Realice las tarjetas completas de 3 (tres) historias de usuario identificadas.

Se desea modelar un sub-sistema de procesamiento de imágenes astronómicas para un observatorio. El objetivo del sub-sistema será cargar una imagen, que un usuario experto la analice y recorte ciertas áreas de interés.

Para poder usar el sistema, el operario debe autenticarse. Para esto, el sub-sistema se conecta al sistema general del observatorio (no administrado por nosotros) para validar las credenciales (nombre de usuario y contraseña). De ser correctas, el sistema de autenticación retorna un token indicando la autenticación correcta. Al terminar de usar el sistema, el usuario debe cerrar la sesión.

Una vez autenticado, el operario debe poder hacer dos operaciones principales: cargar una imagen nueva y recortar áreas de interés. Para cargar una nueva imagen, el sistema debe mostrar una serie de archivos posibles donde el usuario debe seleccionar el deseado. El sistema no debe mostrar como opciones imágenes que tengan menos de 2Megapíxeles de resolución. Una vez seleccionada la imagen, el sistema debe mostrar la opción de visualizarla en escala de grises o a color. El usuario puede seleccionar la opción que quiera.

Para recortar áreas de interés, debe haber previamente cargada una imagen. No se podrán recortar más de 4 áreas. El sistema dejará al usuario que marque consecutivamente cada área de interés. Si algún área se superpone con otra el sistema debe notificarlo como un error. Una vez seleccionadas las áreas, el sistema almacena en disco los resultados.

Por último, debe existir un usuario supervisor, que además de las funcionalidades del operario, también podrá pedir un listado de las últimas imágenes procesadas. El supervisor debe poder seleccionar entre qué fechas mostrar el listado. Luego el sistema mostrará una debajo de la otra todas las imágenes procesadas. Por cuestiones de visualización, el sistema no debe permitir mostrar más de 20 imágenes a la vez.

=====

=====

6 - Historias de usuario

- a. Liste id y título de todas las historias de usuario que identifique.
- b. Realice las tarjetas completas de todas las historias de usuario identificadas.

Suponga que la consultora para la cual trabaja ha sido contactada para realizar un sistema para el manejo de turnos en canchas de tenis.

Luego de varias reuniones con el cliente se ha concluido que es necesario la realización de un sistema web donde las personas interesadas puedan obtener turnos en diferentes canchas de tenis de un complejo. Para esto las personas deben registrarse en la plataforma indicando nombre, apellido, mail (será utilizado como nombre de usuario), edad y domicilio. El cliente nos ha indicado que solo quiere que se registren personas mayores de edad (18 años o más). Una vez que la persona se registra con éxito el sistema genera una contraseña que será enviada al correo que ha sido ingresado.

Una vez registrada la persona puede solicitar turnos en una cancha del complejo, para esto debe iniciar sesión previamente. El cliente desea que si un usuario falla tres veces al iniciar sesión su cuenta sea bloqueada. Para solicitar un turno, el usuario ingresa cancha, fecha y hora. Si la cancha está libre el turno se le asigna al usuario informando "Su turno ha sido registrado con éxito", si la cancha está ocupada se le informará "Cancha ocupada, por favor seleccione otro día y horario", dándole la posibilidad de volver a seleccionar un turno nuevo. El sistema no debe permitir dar turno con menos de 2 días a la fecha en que se solicita.

=====

7 - Historias de usuario

- a. Liste id y título de todas las historias de usuario que identifique.
- b. Realice las tarjetas completas de 3 (tres) historias de usuario identificadas, exceptuando la autenticación (log in/log out) y la navegación por el sitio.

Una nueva empresa de venta de libros en línea está diseñando su sitio web. Cualquier visitante puede acceder a su catálogo de libros y navegar los distintos libros que se encuentren en él y solo los usuarios registrados pueden realizar compras.

Para poder comprar los libros se necesita un usuario registrado. El proceso de registro se realiza en dos pasos. En el primer paso el sistema requiere Nombre, Apellido, DONLY cuenta de correo electrónico (que no exista en el sistema) y una clave de 6 caracteres para darlo de alta de forma parcial. En este proceso el sistema debe generar un código de 16 dígitos y enviarlo por correo para que luego el visitante confirme la cuenta. Como segundo paso el visitante debe entrar a la página de confirmación e ingresar su dirección de correo y el código de 16 dígitos. Si estos datos son correctos el sistema lo registra definitivamente como usuario.

Una vez registrado, para autenticarse, el sistema requiere el correo del usuario y la clave de 6 caracteres. Para realizar la compra de un libro el sistema pide ingresar el ISBN del mismo y muestra al usuario la portada con una descripción del libro y la opción "Comprar". Cuando el usuario selecciona "Comprar" se le pide los datos de la tarjeta: Apellido, Nombre, Nro de tarjeta. Es importante tener en cuenta que por disposición del Banco Central solo el titular de la tarjeta puede realizar la compra, por lo que el nombre y apellido registrado debe coincidir con el de la tarjeta. Realizada esta verificación se procede a enviar los datos al servidor de la tarjeta para realizar el cobro. Si todo es correcto se genera un enlace de descarga al correo del usuario.

=====

=====

8 - Historias de Usuario

Realice las tarjetas completas de las historias de usuario identificadas en el siguiente dominio (Salvo iniciar y cerrar sesión).

Se desea modelar un sistema para el manejo de alquiler de carpas para fiestas. Cualquier persona puede pedir un presupuesto. Para esto deberá seleccionar el tipo de carpa a presupuestar, cantidad de personas, y fecha del evento (debe ser dentro del año actual). Si hay disponibilidad se genera un código, se imprime el presupuesto y se reserva la carpa por 48 hs (validez del presupuesto). Pasadas las 48 hs si la reserva no se hizo efectiva otro sistema se encarga de liberarla.

Los clientes deben loguearse para poder alquilar o hacer pagos. Esto requiere una registración. Para registrarse, el sistema solicita nombre, apellido, fecha de nacimiento, DNI (único y utilizado como nombre de usuario), dirección de correo electrónico y contraseña (debe ser de 6 caracteres o más). Una vez que se completa el registro el sistema envía un mensaje de bienvenida al correo ingresado. Sólo se permite el registro de personas mayores de 21 años. Para alquilar una carpa, el cliente deberá ingresar el código de presupuesto, la dirección y la seña a pagar (no menor al 50% y hasta el 100% del monto presupuestado). La seña se debe abonar a través de tarjeta de crédito (único medio de pago) para lo cual es necesario conectarse con un servidor externo. El cliente debe ingresar el número de tarjeta, la fecha de vencimiento y el código de seguridad de la tarjeta. Una vez abonada la seña el sistema envía un comprobante con el número de alquiler y el monto restante a pagar al correo del cliente.

En cualquier momento, el cliente podrá pagar el resto del alquiler ingresando el número de alquiler. El pago también se realizará a través de tarjeta de crédito (tener en cuenta que podría haber abonado el 100%)

=====

9 - Historias de usuario

Realice las tarjetas completas de las historias de usuario identificadas en el siguiente dominio. Se desea modelar un sistema web para un portal de noticias.

Cualquier persona puede acceder a ver las noticias publicadas en el sitio. Para mostrar el listado de noticias el sistema se conecta con un servidor proveedor para lo cual, solicita conexión y envía un token de seguridad, si el token es correcto el server retorna un conjunto de noticias en formato JSON el cual es recibido por el sistema, convertido a formato HTML y mostrado en pantalla. Aquellos usuarios registrados en el sistema, además podrán acceder a un detalle de cada noticia publicada. Solo podrán registrarse mayores de 18 años y el registro no tiene costo. Para el registro se necesita nombre, apellido, edad y mail (debe ser único y es utilizado como nombre de usuario). El sistema deberá generar una contraseña de manera aleatoria y enviarla al correo ingresado. Sólo se permite acceder al detalle de 5 noticias por día.

Para acceder al detalle de una noticia se debe estar autenticado previamente, para lo cual cada usuario tiene 3 intentos. Si falla 3 veces al intentar autenticarse el sistema deberá bloquear la cuenta.

=====

=====

10 - Historias de Usuario

Se desea automatizar parte del trabajo que se realiza en una cadena hotelera. La empresa ya cuenta con un módulo de registro y seguridad que se encarga del registro de usuarios y del inicio de sesiones por lo que no deben modelarse.

Para que un usuario pueda reservar un hospedaje debe ingresar la fecha de ingreso, la cual debe estar dentro de los 90 días a partir de la fecha actual y la fecha de egreso. Las estadías no pueden durar más de 15 días. También debe ingresar el hotel elegido y la cantidad de personas que desean hospedarse. Una vez realizada la reserva, el sistema envía un correo electrónico con un código de reserva y un enlace para continuar con el pago el cual no debe modelarse.

Para realizar el check in, todos los hoteles cuentan con terminales en las cuales el usuario debe ingresar el código de reserva. Si el código ingresado tiene una reserva para la fecha actual el sistema informa la habitación asignada y manda un mensaje a alguno de los conserjes del hotel para que guíen al usuario hasta la habitación asignada y otro mensaje a los botones para que se hagan cargo de las valijas. Si el código ingresado no es válido, se informará dicha situación. Los check in pueden realizarse después de las 10 am y hasta las 23:59 pm; fuera de ese horario, el sistema debe informar que aún no se encuentran habilitados los ingresos al hotel.

Por último, los conserjes son los que realizan el check out, para lo cual deben ingresar un número de habitación. Solo se puede realizar check out de habitaciones sin gastos, de lo contrario el sistema deberá informar al conserje que no puede hacerse el check out hasta que no se abonen los gastos realizados. El registro de pago de gastos de una habitación no deberá modelarse en esta etapa. Cuando una habitación es liberada el sistema debe enviar un mensaje a las mucamas del hotel avisando que la habitación puede limpiarse.

Para cada HU identificada, escriba el frente de la tarjeta completo y en el dorso un escenario de éxito y uno de error.

=====

11 - Historias de Usuario:

Identifique TODAS las historias de usuario y para cada una de ellas:

- Escriba la parte frontal de la tarjeta
- Escriba los escenarios de éxito
- Escriba un escenario de falla.

Se desea realizar un sistema para el manejo de turnos en canchas de fútbol 5.

Es necesario la realización de un sistema web donde las personas interesadas puedan obtener turnos en diferentes canchas de fútbol de un complejo. Para esto las personas deben registrarse en la plataforma indicando nombre, apellido, mail (será utilizado como nombre de usuario), edad y domicilio. El cliente nos ha indicado que solo quiere que se registren personas mayores de edad (16 años o más). Una vez que la persona se registra con éxito el sistema genera una contraseña que será enviada al correo que ha sido ingresado.

Una vez registrada la persona puede solicitar turnos en una cancha del complejo, para esto debe iniciar sesión previamente. El cliente desea que si un usuario falla tres veces al iniciar sesión su cuenta sea bloqueada.

Para solicitar un turno, el usuario ingresa cancha, fecha y hora. Si la cancha está libre el turno se le asigna al usuario informando "Su turno ha sido registrado con éxito", si la cancha está ocupada se le informará "Cancha ocupada, por favor seleccione otro día y horario", dándole la posibilidad de volver a seleccionar un turno nuevo. El sistema no debe permitir dar turno con menos de 2 días a la fecha en que se solicita.

=====

=====

12 - Historias de Usuario

Identifique TODAS las historias de usuario y para cada una de ellas:

- Escriba la parte frontal de la tarjeta
- Escriba los escenarios de éxito
- Escriba un escenario de falla.

El municipio de La Plata busca implementar un sistema para el seguimiento de reclamos vecinales y poder obtener estadísticas. El ingreso de reclamos se realiza a través de un empleado, quien registra el nombre, DNI, correo electrónico, dirección y teléfono del interesado. Luego, el sistema genera un número de reclamo, lo etiqueta como 'pendiente' y envía un correo al interesado con los detalles. Es crucial que tanto la dirección como el teléfono pertenezcan a la ciudad. Además, los reclamos inician con nivel de prioridad 1.

Los reclamos acumulan eventos para avanzar hacia una solución. Para agregar un evento, un empleado introduce el número de reclamo, fecha y descripción del trabajo realizado. El sistema vincula el evento al reclamo, aumenta su nivel de prioridad y notifica al interesado por correo electrónico. Si un reclamo alcanza el nivel de prioridad 5 o han transcurrido 15 días desde el último evento, no es posible añadir más eventos y debe informarse. En tales casos, sólo el jefe de área debe cerrarlo. Para cerrar un reclamo, independientemente de su prioridad y días desde el último evento, el jefe de área ingresa el número correspondiente, la fecha, descripción y el resultado de la resolución. Cerrado el reclamo, debe enviarse un correo al interesado con la novedad. Tenga en cuenta que, en el caso de una resolución negativa del reclamo, se requiere adjuntar la imagen de un acta completada por un inspector.

En cualquier momento, debe ser posible obtener la cantidad de reclamos cerrados satisfactoriamente, la cantidad de reclamos cerrados insatisfactoriamente y la cantidad de reclamos pendientes en un rango de fechas (NO realizar esta historia).

=====

13 - Historias de Usuario

Identifique TODAS las historias de usuario y para cada una de ellas:

- Escriba la parte frontal de la tarjeta
- Escriba los escenarios de éxito
- Escriba un escenario de falla.

Se desea modelar un subsistema on-line para el manejo de reservas de turnos en una cancha de fútbol 5. Para poder realizar una reserva es necesario registrarse en el sistema. Para esto se debe ingresar DNI (es único y utilizado como nombre de usuario), nombre, apellido, edad, mail, dirección y en caso de registrarse por una recomendación el DNI de la persona que recomendó. Una vez registrado el sistema generará una contraseña aleatoria que será enviada al correo ingresado. Si el registro es a través de una recomendación se le sumarán 10 puntos al usuario que ha recomendado. Además, si el usuario que ha recomendado llega a los 100 puntos, se le envía un correo electrónico avisando que es acreedor de un turno gratis, incrementando la cantidad de turnos gratis del usuario recomendado y seteando en 0 su cantidad de puntos.

Para realizar una reserva es necesario estar autenticado (no debe modelar el inicio ni cierre de sesión) e ingresar, fecha, hora y cancha. Si el turno está libre se otorga la reserva y se manda un mail a la persona que reservó con un código de reserva como comprobante indicando además si es un turno bonificado o el precio del turno. Si el turno está ocupado, se informa que no hay turno para el día y la hora ingresada.

=====