

Taller Final técnicas de diseño

Realice para la historia de usuario:

1. Un diagrama utilizando las técnicas de diagramas de decisión.
2. Un diagrama utilizando la técnica de transición de estados.
3. Un análisis donde incluya la partición de equivalencia y los valores límite o frontera.
4. Después de realizar los tres pasos anteriores, seleccione los 5 casos de prueba más representativos y escribalos usando el lenguaje gherkin.
5. ¿Está conforme con los resultados obtenidos? justifique su respuesta

Historia de Usuario: Compra de Producto en una Tienda en Línea

Título: Compra de Producto en una Tienda en Línea

Descripción:

Como cliente, quiero poder comprar un producto en una tienda en línea. El proceso de compra debe ser intuitivo y seguro, y debo recibir una confirmación de la compra.

Criterios de Aceptación:

1. El usuario debe poder buscar un producto por nombre o categoría.
2. Debe ser posible agregar productos al carrito de compras.
3. El carrito de compras debe mostrar la lista de productos, la cantidad y el precio total.
4. El usuario debe proporcionar información de envío y facturación.
5. El sistema debe calcular el costo total de la compra, incluyendo impuestos y gastos de envío.

6. El usuario debe poder seleccionar un método de pago (tarjeta de crédito o PayPal).
7. Después de realizar la compra, el sistema debe mostrar un mensaje de confirmación y enviar un correo electrónico de confirmación.



Calle 12 # 30-80 Medellín



+57 4 266 4547



www.sofka.com.co