**Lanzamiento del proyecto**

GPS-Fooding



Cristina Lahoz Egea (544393)

Patricia Lázaro Tello (554309)

Jorge Martínez Lascorz (571735)

Alejandro Royo Amondarain (560285)

Jaime Ruiz-Borau Vizárraga (546751)

**Índice**

[Roles scrum](#h.bo4ys64i5tr7)

[Definición de hecho](#h.uj628lpko4rc)

[Pila de producto inicial](#h.lz2vo2a9ya39)

[Condiciones de satisfacción:](#h.qqs91puxdk2o)

[Planificación del lanzamiento y grooming inicial de la pila del producto](#h.vx96sae5n60h)

**Roles scrum**

El scrum master del equipo será Alejandro Royo; la dueña del producto será Cristina Lahoz y el equipo de desarrollo se conformará por los demás integrantes del grupo, además del scrum master y la dueña del producto.

**Definición de hecho**

Se considera que una tarea está hecha cuando, después de las fases de análisis, diseño, implementación y pruebas, sea entregada a la dueña del producto y ésta dé su aprobación.

Concretamente, se sigue el siguiente esquema de checklist:

El código correspondiente a la tarea se encuentra alojado en los repositorios de GitHub.

La aplicación de Android y la aplicación servidor han pasado todos los tests automáticos después de incorporar el nuevo código.

En Openshift (el entorno de desarrollo del servidor) debe estar alojado un WAR con la nueva funcionalidad implementada.

Se ha notificado a la dueña del producto de la finalización de la tarea.

El código correspondiente a la tarea se encuentra correctamente documentado; si es necesario, se añadirán nuevas entradas a la Wiki del repositorio, incluyendo los diagramas, imagénes, bocetos... que se consideren necesarios.

**Pila de producto inicial**

|  |
| --- |
| Meter recetas (S) |
| Configuración Inicial (M) |
| Listado inicial de recetas (M) |
| Búsqueda por nombre (S) |
| Búsqueda por tipo (S) |
| Búsqueda por ingredientes (S) |
| Registro Usuarios (M) |
| Login de usuarios (S) |
| Logout de usuarios (S) |
| Verificar registro (S) |
| Login automático (S) |
| Modificar Nº comensales (S) |
| Valoración de Recetas (S) |
| Compartir Recetas (S) |
| Sistema Puntuación usuarios (M) |
| Sistema de Favoritos (M) |
| Lista de la compra (M) |
| Grupos de Usuarios (L) |
| Compra digital (XXL) |
| Buscar supermercado más cercano (???) |

**Condiciones de satisfacción:**

* **Meter recetas:**

1. Existe una base de datos con la estructura necesaria para almacenar las

recetas que mostrará la aplicación.

2. Dicha base de datos contendrá almacenadas suficientes estructuras para

que la aplicación sea utilizable. Dicha medida de "utilizable" vendrá dada por

el dueño del producto.

* **Configuración inicial:**

1. Existe un sistema que permite gestionar todas las solicitudes de la

aplicación a la base de datos (No es necesario que esté configurado, esta

entrada de la pila se refiere a montar el sistema para su uso/configuración

más tarde).

* **Listado inicial de recetas:**

1. Debe mostrar todas las recetas al usuario en una columna al iniciar la

aplicación. La información mostrada para cada receta será una imagen que

represente el tipo (verdura, carne, pescado) y el nombre de la receta.

* **Búsqueda por nombre:**

1. Existe un cuadro de búsqueda donde se puede introducir texto y un botón

de búsqueda.

2. Al introducir texto y pulsar el botón de búsqueda, se listen aquellas

recetas que contengan ese texto en el nombre.

3. Los resultados obtenidos se mostrarán ordenados de forma ascendente o

descendente en función de la elección del usuario.

* **Búsqueda por tipo:**

1. Existe un cuadro donde se puede elegir el tipo de receta sobre el que se

desea filtrar.

2. Al elegir el tipo, se listen aquellas recetas que sean del susodicho tipo.

* **Búsqueda por ingredientes:**

1. Existe un cuadro donde se pueden elegir los ingredientes por los que

filtrar las recetas.

2. Al elegir los ingredientes concretos, se listen aquellas recetas que

contengan dichos ingredientes.

* **Registro usuarios:**

1. Existen tres cuadros de texto donde se puedan introducir el nombre, el email y la contraseña del usuario a registrar, además de un botón para finalizar el registro.

* **Login usuarios:**

1. Existen dos cuadros de texto donde se puedan introducir el email del usuario y su contraseña, además de un botón de login para validar el inicio de sesión.

* **Logout usuarios:**

1. En el menú de inicio cuando haya una sesión abierta de un usuario se mostrará un botón para cerrar dicha sesión y la aplicación volverá al modo inicial de esta.

* **Verificar registro:**

1. Cuando un usuario se registra y pulsa el botón de finalizar se le enviará un correo electrónico a la cuenta de correo indicada con un enlace, en el que tendrá que pulsar para verificar que es la persona que solicita el registro.

* **Login automático:**

1. El usuario cuando ya se haya registrado o iniciado sesión anteriormente a no ser que pulse el botón de logout permanecerá con su cuenta iniciada aunque cierre la aplicación.

* **Modificar Nº de comensales:**

1. Habrá un campo dentro de la receta que será para introducir el número de comensales, cuando este campo se modifique se modificará también las cantidades de ingredientes necesarios para la receta.

* **Valoración de recetas:**

1. Esta función solo estará disponible para usuarios registrados. Los usuarios podrán valorar las recetas pulsando sobre un botón de “Me gusta” o un botón de “No me gusta”, además se mostrará el número de cada uno que tiene cada receta.

* **Compartir recetas:**

1. Esta función solo estará disponible para usuarios registrados. Existe un botón de “Compartir receta”.

2. El botón despliega un cuadro para introducir el nombre de la receta, elegir el tipo de comida a preparar y los ingredientes que utiliza, y escribir las instrucciones de preparación.

3. Al finalizar la receta, está se vuelve visible para el resto de usuarios.

* **Sistema puntuación usuarios:**

1. Los usuarios recibirán puntos dependiendo de su actividad y colaboración en la aplicación. Estos puntos se materializarán en un sistema de niveles.

* **Sistema de favoritos:**

1. Los usuarios podrán guardar sus recetas favoritas pulsando sobre un botón de “Favorito”. Las recetas favoritas se podrán ver incluso cuando no se disponga de conexión a internet.

* **Lista de la compra:**

1. Los usuarios podrán generar una lista de la compra en la aplicación con los ingredientes que no tengan para hacer sus recetas.

* **Grupos de usuarios:**

1. Los usuarios podrán crear grupos de Usuarios, en los cuales se permitirá a los usuarios formar parte de ellos.

2. Los usuarios podrán ver que usuarios forman parte de un grupo en concreto.

* **Compra digital:**

1. Sólo para usuarios premium. Los usuarios podrán hacer la compra de los ingredientes que requieran en el supermercado que deseen.

* **Buscar supermercado más cercano:**

1. Los usuarios podrán utilizar el GPS con funciones de búsqueda para localizar su posición y señalarle los supermercados más cercanos a su posición.

**Planificación del lanzamiento y grooming inicial de la pila del producto**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Meter recetas (S) | Crear BD recetas (1) | Poblar BD Recetas (4) |  |  |  |  |
| Configuración Inicial (M) | Análisis de tecnologías (5) | Puesta en marcha (15) |  |  |  |  |
| Listado inicial de recetas (M) | Pantalla principal (6) | Interfaz del servidor(5) | Tests automáticos (3) |  |  |  |
| Búsqueda por nombre (S) | Pop-up búsqueda nombre (2) | Interfaz del servidor (3) | Test automático (4) |  |  |  |
| Búsqueda por tipo (S) | Pop-up búsqueda nombre (2) | Interfaz del servidor (3) | Test automático (4) |  |  |  |
| Búsqueda por ingredientes (S) | Pop-up búsqueda nombre (2) | Interfaz del servidor (3) | Test automático (5) |  |  |  |
| Registro Usuarios (M) | Pantalla Registro (2) | Navegación (2) | Crear BD usuarios (1,5) | Crear BD usuarios test (0,5) | Interfaz del servidor (6) | Tests automáticos (4) |
| Login de usuarios (S) | Pantalla de login (2) | Navegación (0,5) | Interfaz del servidor (4) | Test Automáticos (3) |  |  |
| Logout de usuarios (S) | Botón (2) | Test automático (2) |  |  |  |  |
| Verificar registro (S) | Diseño del protocolo (10) |  |  |  |  |  |
| Login automático (S) | Implementación (7,5) |  |  |  |  |  |