

# Anexos

|  |    |
|--|----|
| Anexo I. Historias de Usuario.....   | 1  |
| Anexo II. Tareas de Historias de Usuario .....                                       | 10 |
| Anexo III. Cumplimiento De Criterios de Aceptación de las Historias de Usuario. .... | 13 |
| Anexo IV. Interfaces de Usuario de la Aplicación Móvil.....                          | 27 |
| Anexo V. Encuesta SUS.....   | 38 |

## Anexo I. Historias de Usuario

Tabla 1. Historia de Usuario GU001-1.

| Historia de Usuario   |   |
|---|---|
| <b>Identificador:</b> GU001-1   | <b>Usuario:</b> Nuevo usuario   |
| <b>Nombre de historia:</b> Registrar usuario  |   |
| <b>Prioridad:</b> Alta  | <b>Estimación:</b> 5  |
| <b>Descripción:</b> Como nuevo usuario quiero registrarme como usuario de la aplicación móvil para acceder a la información de todas las ligas. |   |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Interfaz de registro diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li><li>• Implementación de un formulario funcional con todos los campos necesarios para el registro del usuario.</li><li>• Validación de datos durante el proceso de registro para asegurar el ingreso correcto y la integridad de la información ingresada.</li><li>• Envío exitoso de los datos al backend sin fallos ni pérdida de información.</li><li>• Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, los cuales son generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada.</li></ul> |

Tabla 2. Historia de Usuario GU001-2.

| Historia de Usuario                         |  |
|---|--|
| <b>Identificador:</b> GU001-2               | <b>Usuario:</b> Usuario registrado, Presidente |
| <b>Nombre de historia:</b> Inicio de sesión |  |
| <b>Prioridad:</b> Alta                      | <b>Estimación:</b> 3                           |

|   |   |
|---|---|
| <b>Descripción:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Como usuario registrado quiero iniciar sesión en la aplicación móvil para acceder a la información de todas las ligas.</li> <li>• Como presidente quiero iniciar sesión en la aplicación móvil, para acceder a la interfaz de gestión de mi liga.</li> </ul> |   |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de inicio de sesión diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Implementación de un formulario funcional con campos para correo electrónico y contraseña.</li> <li>• Validación de datos durante el proceso de inicio de sesión para garantizar el ingreso de datos y la integridad de la información ingresada.</li> <li>• Envío exitoso de los datos al backend sin fallos ni pérdida de información, para iniciar el proceso de autenticación.</li> <li>• Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada.</li> <li>• Inicio de sesión exitoso redirige al usuario a la interfaz correspondiente según su rol.</li> </ul> |

Tabla 3. Historia de Usuario GU001-3.

| Historia de Usuario                             |                                    |
|---|------------------------------------|
| <b>Identificador:</b> GU001-3                   | <b>Usuario:</b> Usuario registrado |
| <b>Nombre de historia:</b> Recuperar contraseña |                                    |
| <b>Prioridad:</b> Media                         | <b>Estimación:</b> 8               |

|   |  |
|---|--|
| <b>Descripción:</b> Como usuario registrado, quiero recuperar mi contraseña para poder acceder al sistema en caso de olvidarla. |  |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de recuperación de contraseña diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Implementación de formulario funcional con un campo para el correo electrónico registrado en la cuenta.</li> <li>• Validación de datos durante el proceso de recuperación para asegurar el ingreso y la validez del correo electrónico.</li> <li>• Verificación de la propiedad del correo electrónico mediante un código enviado por correo.</li> <li>• Interfaz para ingresar el código de verificación de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Establecimiento de un tiempo de validez para el código de verificación.</li> <li>• Interfaz para establecer la nueva contraseña diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> </ul> |

Tabla 4. Historia de Usuario GU001-4.

| Historia de Usuario   |   |
|---|---|
| <b>Identificador:</b> GU001-4   | <b>Usuario:</b> Presidente  |
| <b>Nombre de historia:</b> Mostrar liga   |   |
| <b>Prioridad:</b> Alta  | <b>Estimación:</b> 3  |
| <b>Descripción:</b> Como usuario presidente, quiero visualizar los detalles de mi liga para acceder a toda la información relevante dentro del sistema. |   |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de mostrar liga diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Obtención eficiente de los datos de la liga desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de la información de la liga.</li> </ul> |

Tabla 5. Historia de Usuario GU001-5.

| Historia de Usuario                         |                                    |
|---|------------------------------------|
| <b>Identificador:</b> GU001-5               | <b>Usuario:</b> Usuario registrado |
| <b>Nombre de historia:</b> Eliminar usuario |                                    |
| <b>Prioridad:</b> Baja                      | <b>Estimación:</b> 2               |

|   |   |
|---|---|
| <b>Descripción:</b> Como usuario registrado, quiero tener la opción de eliminar mi cuenta en el sistema cuando ya no la necesite. |   |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de eliminación de usuario diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Implementar un mensaje de confirmación para la eliminación de cuenta del usuario.</li> <li>• Envío exitoso del correo al backend sin fallos ni pérdida de información, para iniciar el proceso de eliminación permanente.</li> <li>• Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada.</li> <li>• Redirección a la interfaz de inicio de sesión después de una eliminación exitosa.</li> </ul> |

Tabla 6. Historia de Usuario GP001-1.

| Historia de Usuario  |   |
|--|---|
| <b>Identificador:</b> GP001-1  | <b>Usuario:</b> Vocal   |
| <b>Nombre de historia:</b> Registrar resultados  |   |
| <b>Prioridad:</b> Alta   | <b>Estimación:</b> 5  |
| <b>Descripción:</b> Como usuario vocal, quiero registrar los resultados de los partidos para asegurar que los resultados del torneo estén registrados de manera precisa y oficial. |   |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de registro de resultados diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Implementación de un formulario funcional con todos los campos necesarios para el número de goles de cada equipo.</li> <li>• Validación de datos ingresados durante el proceso de registro de resultados para asegurarnos que los campos no estén vacíos.</li> <li>• Envío exitoso de los resultados al backend sin fallos ni pérdida de información.</li> <li>• Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, los cuales son generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada.</li> </ul> |

Tabla 7. Historia de Usuario GP001-2.

| Historia de Usuario  |                       |
|--|-----------------------|
| <b>Identificador:</b> GP001-2  | <b>Usuario:</b> Admin |
| <b>Nombre de historia:</b> Comprobar registro de estadísticas de jugadores |                       |
| <b>Prioridad:</b> Alta   | <b>Estimación:</b> 3  |

|   |  |
|---|--|
| <b>Descripción:</b> Como admin, quiero establecer una verificación de los registros existentes de estadísticas de jugadores para prevenir la duplicación de datos al intentar ingresar estadísticas ya registradas. |  |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Envío exitoso de los datos primarios del torneo y partido al backend sin fallos ni pérdida de información.</li> <li>• Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, los cuales son generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada.</li> <li>• Habilitación de ingreso a la interfaz de registrar estadísticas jugadores, en caso de verificación exitosa.</li> </ul> |

Tabla 8. Historia de Usuario GP001-3.

| Historia de Usuario  |   |
|--|---|
| <b>Identificador:</b> GP001-3  | <b>Usuario:</b> Vocal   |
| <b>Nombre de historia:</b> Registrar estadísticas jugadores: rojas, amarillas, autogoles, goles y goles recibidos.   |   |
| <b>Prioridad:</b> Alta   | <b>Estimación:</b> 8  |
| <b>Descripción:</b> Como usuario vocal, quiero registrar las estadísticas de jugadores para mantener un registro detallado y actualizado de sus estadísticas disciplinarias en los partidos. |   |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de registro de estadísticas jugadores diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Implementación de un entorno funcional para registrar los jugadores titulares del partido.</li> <li>• Implementación de un entorno funcional que incluya los campos necesarios para registrar las estadísticas de un jugador.</li> <li>• Validación de datos durante el proceso de registro de estadísticas para asegurar la que la información haya sido ingresada de forma correcta.</li> <li>• Envío exitoso de los datos al backend sin fallos ni pérdida de información.</li> <li>• Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, los cuales son generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada.</li> </ul> |

Tabla 9. Historia de Usuario GP001-4.

| Historia de Usuario                             |                       |
|---|-----------------------|
| <b>Identificador:</b> GP001-4                   | <b>Usuario:</b> Vocal |
| <b>Nombre de historia:</b> Registrar alineación |                       |
| <b>Prioridad:</b> Media                         | <b>Estimación:</b> 5  |

|   |  |
|---|--|
| <b>Descripción:</b> Como usuario vocal, quiero registrar la alineación de los equipos antes de los partidos en el sistema para tener la información actualizada y disponible. |  |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de registro de alineación diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Implementación de un entorno funcional que incluya los campos necesarios para registrar jugadores en posiciones específicas, asegurando la captura adecuada de la alineación requerida.</li> <li>• Validación de la existencia de jugadores registrados en posiciones específicas y aseguramiento de que la alineación no esté vacía.</li> <li>• Envío exitoso de la alineación al backend sin fallos ni pérdida de información.</li> <li>• Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, los cuales son generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada.</li> </ul> |

Tabla 10. Historia de Usuario GP001-5.

| Historia de Usuario   |   |
|---|---|
| <b>Identificador:</b> GP001-5   | <b>Usuario:</b> Vocal   |
| <b>Nombre de historia:</b> Registrar informe de sanciones   |   |
| <b>Prioridad:</b> Media   | <b>Estimación:</b> 3  |
| <b>Descripción:</b> Como usuario vocal, quiero registrar informes de sanciones para documentar las sanciones disciplinarias en el sistema, así como también el árbitro del partido. |   |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de registro de informe de sanciones diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Implementación de un formulario funcional con todos los campos necesarios para el registro de informe de sanciones.</li> <li>• Validación de datos durante el proceso de registro de informe de sanciones para asegurar la que la información haya sido ingresada de forma correcta.</li> <li>• Envío exitoso de los datos al backend sin fallos ni pérdida de información.</li> <li>• Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, los cuales son generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada.</li> </ul> |

Tabla 11. Historia de Usuario PI001-1.

| Historia de Usuario           |                         |
|-------------------------------|-------------------------|
| <b>Identificador:</b> PI001-1 | <b>Usuario:</b> Hinchas |

|   |  |
|---|--|
| <b>Nombre de historia:</b> Mostrar ligas                                      |  |
| <b>Prioridad:</b> Alta  | <b>Estimación:</b> 3   |
| <b>Descripción:</b> Como hincha, quiero poder observar las ligas registradas. |  |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de mostrar ligas diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Obtención eficiente de la lista de las ligas desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de los nombres de las ligas.</li> </ul> |

Tabla 12. Historia de Usuario PI001-2.

| Historia de Usuario  |  |
|--|--|
| <b>Identificador:</b> PI001-2  | <b>Usuario:</b> Hincha   |
| <b>Nombre de historia:</b> Mostrar categorías  |  |
| <b>Prioridad:</b> Alta   | <b>Estimación:</b> 3   |
| <b>Descripción:</b> Como hincha, quiero poder observar las categorías de una liga para conocer la información sobre estas. |  |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de mostrar categorías diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Obtención eficiente de la lista de las categorías de cada liga desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de los nombres de las categorías.</li> </ul> |

Tabla 13. Historia de Usuario PI001-3.

| Historia de Usuario   |  |
|---|--|
| <b>Identificador:</b> PI001-3   | <b>Usuario:</b> Hincha   |
| <b>Nombre de historia:</b> Mostrar torneos  |  |
| <b>Prioridad:</b> Alta  | <b>Estimación:</b> 3   |
| <b>Descripción:</b> Como hincha, quiero poder observar los torneos de una categoría para conocer la información que contiene cada torneo. |  |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de mostrar torneos diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Obtención eficiente de los torneos de cada categoría desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de los nombres de los torneos.</li> </ul> |

Tabla 14. Historia de Usuario PI001-4.

| Historia de Usuario                                     |                        |
|---|------------------------|
| <b>Identificador:</b> PI001-4                           | <b>Usuario:</b> Hincha |
| <b>Nombre de historia:</b> Mostrar equipos de categoría |                        |

|   |  |
|---|--|
| <b>Prioridad:</b> Alta  | <b>Estimación:</b> 3   |
| <b>Descripción:</b> Como hincha, quiero observar los equipos de una categoría para conocer los equipos registrados en la categoría. |  |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de mostrar equipos diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Obtención eficiente de los equipos de cada categoría desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de los nombres y escudos de los torneos.</li> </ul> |

Tabla 15. Historia de Usuario PI001-5.

| Historia de Usuario   |  |
|---|--|
| <b>Identificador:</b> PI001-5   | <b>Usuario:</b> Hincha   |
| <b>Nombre de historia:</b> Mostrar posiciones   |  |
| <b>Prioridad:</b> Alta  | <b>Estimación:</b> 5   |
| <b>Descripción:</b> Como hincha, quiero poder observar las posiciones de un torneo de una liga, para saber la clasificación de los equipos. |  |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de mostrar posiciones diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Obtención eficiente de las posiciones de un torneo desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de las posiciones del torneo.</li> </ul> |

Tabla 16. Historia de Usuario PI001-6.

| Historia de Usuario  |  |
|--|--|
| <b>Identificador:</b> PI001-6  | <b>Usuario:</b> Hincha   |
| <b>Nombre de historia:</b> Mostrar partidos  |  |
| <b>Prioridad:</b> Alta   | <b>Estimación:</b> 5   |
| <b>Descripción:</b> Como hincha, quiero observar los encuentros deportivos para obtener información sobre las fechas y horarios de los partidos. |  |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de mostrar partidos diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Obtención eficiente de los partidos de un torneo desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de la información de los partidos del torneo.</li> </ul> |

Tabla 17. Historia de Usuario PI001-7.

| Historia de Usuario                       |                        |
|---|------------------------|
| <b>Identificador:</b> PI001-7             | <b>Usuario:</b> Hincha |
| <b>Nombre de historia:</b> Mostrar equipo |                        |
| <b>Prioridad:</b> Alta                    | <b>Estimación:</b> 3   |



|  |   |
|--|---|
| <b>Descripción:</b> Como hincha, quiero observar a la información de un equipo para conocer detalles relevantes sobre su desempeño, jugadores clave y otros aspectos que me permitan seguir de cerca su trayectoria. |   |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de mostrar equipo diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Obtención eficiente de los datos del equipo desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de la información del equipo.</li> </ul> |

Tabla 18. Historia de Usuario PI001-8.

| Historia de Usuario   |  |
|---|--|
| <b>Identificador:</b> PI001-8   | <b>Usuario:</b> Hincha   |
| <b>Nombre de historia:</b> Mostrar partidos de cada equipo  |  |
| <b>Prioridad:</b> Alta  | <b>Estimación:</b> 5   |
| <b>Descripción:</b> Como hincha, quiero observar los partidos de un equipo para mantenerme informado sobre la lista de encuentros de este equipo. |  |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de mostrar partidos diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Obtención eficiente de los partidos de un equipo desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de la información de los partidos del equipo.</li> </ul> |

Tabla 19. Historia de Usuario PI001-9.

| Historia de Usuario   |  |
|---|--|
| <b>Identificador:</b> PI001-9   | <b>Usuario:</b> Hincha   |
| <b>Nombre de historia:</b> Mostrar estadísticas de jugadores de equipo  |  |
| <b>Prioridad:</b> Alta  | <b>Estimación:</b> 5   |
| <b>Descripción:</b> Como hincha, quiero observar las estadísticas de los jugadores de un equipo para analizar su desempeño individual y comprender su contribución al equipo. |  |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de mostrar estadísticas jugadores diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Obtención eficiente de las estadísticas de los jugadores de un equipo desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de las estadísticas de cada jugadora de un equipo.</li> </ul> |

Tabla 20. Historia de Usuario PI001-10.

| Historia de Usuario                          |                       |
|--|-----------------------|
| <b>Identificador:</b> PI001-10               | <b>Usuario:</b> Vocal |
| <b>Nombre de historia:</b> Mostrar jugadores |                       |

|  |   |
|--|---|
| <b>Prioridad:</b> Media  | <b>Estimación:</b> 3  |
| <b>Descripción:</b> Como vocal, quiero observar los jugadores de un equipo para para almacenar que jugadores fueron titulares en un partido. |   |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtención eficiente de los datos de los jugadores desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de los nombres de los jugadores.</li> </ul> |

Tabla 21. Historia de Usuario PI001-11.

| Historia de Usuario  |  |
|--|--|
| <b>Identificador:</b> PI001-11   | <b>Usuario:</b> Hincha   |
| <b>Nombre de historia:</b> Mostrar alineación  |  |
| <b>Prioridad:</b> Alta   | <b>Estimación:</b> 3   |
| <b>Descripción:</b> Como hincha, quiero observar la alineación de los equipos de un partido para ver qué jugadores participaron y en qué posiciones jugaron. |  |
| <b>Criterios de Aceptación:</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz de mostrar alineación diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.</li> <li>• Obtención eficiente de la alineación de un partido desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de la alineación del partido.</li> </ul> |

## Anexo II. Tareas de Historias de Usuario

Tabla 6. Desglose de Historias de Usuario.

| Código  | Historia de Usuario  | Tareas  |
|---------|----------------------|---|
| GU001-1 | Registrar usuario    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de registro.</li> <li>• Implementación del formulario de registro.</li> <li>• Validación de datos durante el registro.</li> <li>• Implementación del envío de datos al backend.</li> <li>• Presentación de mensajes de confirmación o error.</li> </ul>  |
| GU001-2 | Inicio de sesión     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de inicio de sesión.</li> <li>• Implementación de formulario de inicio de sesión.</li> <li>• Validación de datos durante el inicio de sesión.</li> <li>• Implementación del envío de datos al backend para la autenticación.</li> <li>• Presentación de mensajes de confirmación o error.</li> <li>• Redirección según el rol de usuario.</li> </ul> |
| GU001-3 | Recuperar contraseña | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de recuperación de contraseña.</li> </ul>  |

|         |   |   |
|---------|---|---|
|         |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementación de formulario de recuperación de contraseña.</li> <li>• Validación de datos durante el proceso de recuperación.</li> <li>• Verificación de la propiedad del correo electrónico.</li> <li>• Establecimiento de tiempo de validez del código de verificación.</li> <li>• Diseño de interfaz para ingresar el código de verificación.</li> <li>• Diseño de interfaz para establecer la nueva contraseña.</li> <li>• Presentación de mensajes de confirmación o error.</li> </ul> |
| GU001-4 | Mostrar liga  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de mostrar liga.</li> <li>• Implementación de la obtención de datos desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de la información de la liga.</li> </ul>  |
| GU001-5 | Eliminar usuario  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de eliminación de usuario.</li> <li>• Implementación del mensaje de confirmación.</li> <li>• Implementación del envío de solicitud al backend para eliminación de cuenta.</li> <li>• Presentación de mensajes de confirmación o error.</li> <li>• Redirección a la interfaz de inicio de sesión.</li> </ul>  |
| GP001-1 | Registrar resultados  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de registro de resultados.</li> <li>• Implementación de formulario de registro de resultados.</li> <li>• Validación de datos durante el registro de resultados.</li> <li>• Implementación del envío de resultados al backend.</li> <li>• Presentación de mensajes de confirmación o error.</li> </ul>  |
| GP001-2 | Comprobar registro de estadísticas de jugadores   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementación del envío de datos al backend.</li> <li>• Presentación de mensajes de confirmación o error.</li> <li>• Habilitación del ingreso a la interfaz de registrar estadísticas de jugadores.</li> </ul>  |
| GP001-3 | Registrar estadísticas jugadores: rojas, amarillas, autogoles, goles y goles recibidos. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de registro de estadísticas.</li> <li>• Implementación del entorno funcional para registrar jugadores titulares.</li> <li>• Implementación del entorno funciones de registro.</li> <li>• Validación de datos durante el registro de estadísticas.</li> <li>• Implementación del envío de datos al backend.</li> <li>• Presentación de mensajes de confirmación o error.</li> </ul>   |

|         |                                |  |
|---------|--------------------------------|--|
| GP001-4 | Registrar alineación           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de registro de alineación.</li> <li>• Implementación del entorno funcional para registrar la alineación.</li> <li>• Validación de la existencia de jugadores y no vacíos.</li> <li>• Implementación del envío de la alineación al backend.</li> <li>• Presentación de mensajes de confirmación o error.</li> </ul>                  |
| GP001-5 | Registrar informe de sanciones | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de registro de informe de sanciones.</li> <li>• Implementación del formulario de registro de informe de sanciones.</li> <li>• Validación de datos durante el registro de información de sanciones.</li> <li>• Implementación del envío de datos al backend.</li> <li>• Presentación de mensajes de confirmación o error.</li> </ul> |
| PI001-1 | Mostrar ligas                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de mostrar ligas.</li> <li>• Implementación de obtención de datos desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de los nombres de las ligas.</li> </ul>  |
| PI001-2 | Mostrar categorías             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de mostrar categorías.</li> <li>• Implementación de la obtención de datos desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de los nombres de las categorías.</li> </ul>   |
| PI001-3 | Mostrar torneos                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de mostrar torneos.</li> <li>• Implementación de la obtención de torneos desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de los nombres de los torneos.</li> </ul>   |
| PI001-4 | Mostrar equipos de categoría   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de mostrar equipos.</li> <li>• Implementación de la obtención de equipos desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de los nombres y escudos de los equipos.</li> </ul>   |
| PI001-5 | Mostrar posiciones             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de mostrar posiciones.</li> <li>• Implementación de la obtención de posiciones desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de las posiciones del torneo.</li> </ul>  |
| PI001-6 | Mostrar partidos               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de mostrar partidos.</li> <li>• Implementación de la obtención de partidos desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de la información de los partidos el torneo.</li> </ul>   |
| PI001-7 | Mostrar equipo                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de mostrar equipo.</li> <li>• Implementación de la obtención de datos del equipo desde el backend.</li> </ul>   |

|          |   |   |
|----------|---|---|
|          |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación clara y organizada de la información del equipo.</li> </ul>   |
| PI001-8  | Mostrar partidos de cada equipo             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de mostrar partidos.</li> <li>• Implementación de la obtención de partidos desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de los partidos del equipo.</li> </ul>                               |
| PI001-9  | Mostrar estadísticas de jugadores de equipo | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar la interfaz para mostrar estadísticas de jugadores.</li> <li>• Implementación de la obtención de estadísticas desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de las estadísticas de cada jugador.</li> </ul> |
| PI001-10 | Mostrar jugadores                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementación de la obtención de datos de los jugadores desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de los nombres de los jugadores.</li> </ul>  |
| PI001-11 | Mostrar alineación                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz de mostrar alineación.</li> <li>• Implementación de la obtención de la alineación desde el backend.</li> <li>• Presentación clara y organizada de la alineación del partido.</li> </ul>                      |

### Anexo III. Cumplimiento De Criterios de Aceptación de las Historias de Usuario.

| Sprint 1 |                     |   |              |
|----------|---------------------|---|--------------|
| Código   | Historia de Usuario | Criterios de aceptación   | Cumplimiento |
| GU001-1  | Registrar usuario   | Interfaz de registro diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓            |
|          |                     | Implementación de un formulario funcional con todos los campos necesarios para el registro del usuario.   | ✓            |
|          |                     | Validación de datos durante el proceso de registro para asegurar el ingreso correcto y la integridad de la información ingresada.                         | ✓            |
|          |                     | Envío exitoso de los datos al backend sin fallos ni pérdida de información.   | ✓            |
|          |                     | Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, los cuales son generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada. | ✓            |
| GU001-2  | Inicio de sesión    | Interfaz de inicio de sesión diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓            |
|          |                     | Implementación de un formulario funcional con campos para correo electrónico y contraseña.  | ✓            |

|          |                              |   |              |
|----------|------------------------------|---|--------------|
|          |                              | Validación de datos durante el proceso de inicio de sesión para garantizar el ingreso de datos y la integridad de la información ingresada. | ✓            |
|          |                              | Envío exitoso de los datos al backend sin fallos ni pérdida de información, para iniciar el proceso de autenticación.                       | ✓            |
|          |                              | Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada.  | ✓            |
|          |                              | Inicio de sesión exitoso redirige al usuario a la interfaz correspondiente según su rol.  | ✓            |
| GU001-4  | Mostrar liga                 | Interfaz de mostrar liga diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓            |
|          |                              | Obtención eficiente de los datos de la liga desde el backend.   | ✓            |
|          |                              | Presentación clara y organizada de la información de la liga.   | ✓            |
| PI001-2  | Mostrar categorías           | Interfaz de mostrar categorías diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓            |
|          |                              | Obtención eficiente de la lista de las categorías de cada liga desde el backend.  | ✓            |
|          |                              | Presentación clara y organizada de los nombres de las categorías.   | ✓            |
| PI001-7  | Mostrar equipo               | Interfaz de mostrar equipo diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓            |
|          |                              | Obtención eficiente de los datos del equipo desde el backend.   | ✓            |
|          |                              | Presentación clara y organizada de la información del equipo.   | ✓            |
| Sprint 2 |                              |   |              |
| Código   | Historia de Usuario          | Criterios de aceptación   | Cumplimiento |
| PI001-3  | Mostrar torneos              | Interfaz de mostrar torneos diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.  | ✓            |
|          |                              | Obtención eficiente de los torneos de cada categoría desde el backend.  | ✓            |
|          |                              | Presentación clara y organizada de los nombres de los torneos.  | ✓            |
| PI001-1  | Mostrar ligas                | Interfaz de mostrar ligas diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.  | ✓            |
|          |                              | Obtención eficiente de la lista de las ligas desde el backend.  | ✓            |
|          |                              | Presentación clara y organizada de los nombres de las ligas.  | ✓            |
| PI001-4  | Mostrar equipos de categoría | Interfaz de mostrar equipos diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.  | ✓            |
|          |                              | Obtención eficiente de los equipos de cada categoría desde el backend.  | ✓            |
|          |                              | Presentación clara y organizada de los nombres y escudos de los torneos.  | ✓            |
| PI001-10 | Mostrar jugadores            | Obtención eficiente de los datos de los jugadores desde el backend.   | ✓            |
|          |                              | Presentación clara y organizada de los nombres de los jugadores.  | ✓            |
| PI001-5  | Mostrar posiciones           | Interfaz de mostrar posiciones diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓            |

|                 |   | Obtención eficiente de las posiciones de un torneo desde el backend.  | ✓                   |
|-----------------|---|---|---------------------|
|                 |   | Presentación clara y organizada de las posiciones del torneo.   | ✓                   |
| <b>Sprint 3</b> |   |   |                     |
| <b>Código</b>   | <b>Historia de Usuario</b>  | <b>Criterios de aceptación</b>  | <b>Cumplimiento</b> |
| GP001-1         | Registrar resultados  | Interfaz de registro de resultados diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓                   |
|                 |   | Implementación de un formulario funcional con todos los campos necesarios para el número de goles de cada equipo.   | ✓                   |
|                 |   | Validación de datos ingresados durante el proceso de registro de resultados para asegurarnos que los campos no estén vacíos.                              | ✓                   |
|                 |   | Envío exitoso de los resultados al backend sin fallos ni pérdida de información.  | ✓                   |
|                 |   | Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, los cuales son generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada. | ✓                   |
| GP001-2         | Comprobar registro de estadísticas de jugadores   | Envío exitoso de los datos primarios del torneo y partido al backend sin fallos ni pérdida de información.  | ✓                   |
|                 |   | Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, los cuales son generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada. | ✓                   |
|                 |   | Habilitación de ingreso a la interfaz de registrar estadísticas jugadores, en caso de verificación exitosa.   | ✓                   |
| GP001-3         | Registrar estadísticas jugadores: rojas, amarillas, autogoles, goles y goles recibidos. | Interfaz de registro de estadísticas jugadores diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓                   |
|                 |   | Implementación de un entorno funcional para registrar los jugadores titulares del partido.  | ✓                   |
|                 |   | Implementación de un entorno funcional que incluya los campos necesarios para registrar las estadísticas de un jugador.                                   | ✓                   |
|                 |   | Validación de datos durante el proceso de registro de estadísticas para asegurar la que la información haya sido ingresada de forma correcta.             | ✓                   |
|                 |   | Envío exitoso de los datos al backend sin fallos ni pérdida de información.   | ✓                   |
|                 |   | Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, los cuales son generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada. | ✓                   |
| PI001-6         | Mostrar partidos  | Interfaz de mostrar partidos diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓                   |
|                 |   | Obtención eficiente de los partidos de un torneo desde el backend.  | ✓                   |

|         |   |   |   |
|---------|---|---|---|
|         |   | Presentación clara y organizada de la información de los partidos del torneo.   | ✓ |
| PI001-8 | Mostrar partidos de cada equipo             | Interfaz de mostrar partidos diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓ |
|         |   | Obtención eficiente de los partidos de un equipo desde el backend.  | ✓ |
|         |   | Presentación clara y organizada de la información de los partidos del equipo.   | ✓ |
| PI001-9 | Mostrar estadísticas de jugadores de equipo | Interfaz de mostrar estadísticas jugadores diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓ |
|         |   | Obtención eficiente de las estadísticas de los jugadores de un equipo desde el backend.   | ✓ |
|         |   | Presentación clara y organizada de las estadísticas de cada jugadora de un equipo.  | ✓ |
| GP001-5 | Registrar informes de sanciones             | Interfaz de registro de informe de sanciones diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓ |
|         |   | Implementación de un formulario funcional con todos los campos necesarios para el registro de informe de sanciones.                                       | ✓ |
|         |   | Validación de datos durante el proceso de registro de informe de sanciones para asegurar la que la información haya sido ingresada de forma correcta.     | ✓ |
|         |   | Envío exitoso de los datos al backend sin fallos ni pérdida de información.   | ✓ |
|         |   | Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, los cuales son generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada. | ✓ |
| PI001-3 | Mostrar torneos                             | Interfaz de mostrar torneos diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.  | ✓ |
|         |   | Obtención eficiente de los torneos de cada categoría desde el backend.  | ✓ |
|         |   | Presentación clara y organizada de los nombres de los torneos.  | ✓ |

#### Sprint 4

| Código   | Historia de Usuario  | Criterios de aceptación   | Cumplimiento |
|----------|----------------------|---|--------------|
| PI001-11 | Mostrar alineación   | Interfaz de mostrar alineación diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓            |
|          |                      | Obtención eficiente de la alineación de un partido desde el backend.  | ✓            |
|          |                      | Presentación clara y organizada de la alineación del partido.   | ✓            |
| GP001-4  | Registrar alineación | Interfaz de registro de alineación diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓            |
|          |                      | Implementación de un entorno funcional que incluya los campos necesarios para registrar jugadores en posiciones específicas, asegurando la captura adecuada de la alineación requerida. | ✓            |
|          |                      | Validación de la existencia de jugadores registrados en posiciones específicas y aseguramiento de que la alineación no esté vacía.  | ✓            |



|         |                      |   |   |
|---------|----------------------|---|---|
|         |                      | Envío exitoso de la alineación al backend sin fallos ni pérdida de información.   | ✓ |
|         |                      | Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, los cuales son generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada. | ✓ |
| GU001-3 | Recuperar contraseña | Interfaz de recuperación de contraseña diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓ |
|         |                      | Implementación de formulario funcional con un campo para el correo electrónico registrado en la cuenta.   | ✓ |
|         |                      | Validación de datos durante el proceso de recuperación para asegurar el ingreso y la validez del correo electrónico.                                      | ✓ |
|         |                      | Verificación de la propiedad del correo electrónico mediante un código enviado por correo.  | ✓ |
|         |                      | Interfaz para ingresar el código de verificación de manera intuitiva y amigable para el usuario.  | ✓ |
|         |                      | Establecimiento de un tiempo de validez para el código de verificación.   | ✓ |
|         |                      | Interfaz para establecer la nueva contraseña diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓ |
| GU001-5 | Eliminar usuario     | Interfaz de eliminación de usuario diseñada de manera intuitiva y amigable para el usuario.   | ✓ |
|         |                      | Implementar un mensaje de confirmación para la eliminación de cuenta del usuario.   | ✓ |
|         |                      | Envío exitoso del correo al backend sin fallos ni pérdida de información, para iniciar el proceso de eliminación permanente.                              | ✓ |
|         |                      | Presentación clara y comprensible de mensajes de confirmación o error, generados por el backend y mostrados al usuario de manera adecuada.                | ✓ |
|         |                      | Redirección a la interfaz de inicio de sesión después de una eliminación exitosa.   | ✓ |

## Informes de Prueba

### Sprint 1

Tabla 22. Informe de prueba - Registro de usuario.

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| <b>GU001-1:</b>                   | Registrar usuario                           |
| <b>Descripción:</b>               | Registro satisfactorio de usuario           |
| <b>Entradas:</b>                  | Correo, nombre y contraseña.                |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b> |   |
| <b>Usuario</b>                    | <b>Respuesta del Sistema</b>                |
| Ingresar al registro de usuario.  | Mostrar la interfaz de registro de usuario. |
| Ingresar los datos de entrada.    |   |

|  |   |
|--|---|
| Dar clic en “Registrarse”.                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Validar los datos de entrada.</li> <li>• Registra al usuario.</li> <li>• Mostrar la interfaz de inicio de sesión.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>                  |   |
| Se registró el usuario satisfactoriamente. |   |

Tabla 23. Informe de prueba - Inicio de sesión.

|   |  |
|---|--|
| <b>GU001-2:</b>   | Inicio de sesión   |
| <b>Descripción:</b>   | Inicio de sesión satisfactorio de usuario  |
| <b>Entradas:</b>  | Correo y contraseña.   |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>   |  |
| <b>Usuario</b>  | <b>Respuesta del Sistema</b>   |
| Ingresar al inicio de sesión.   | Mostrar la interfaz de inicio de sesión  |
| Ingresar los datos de entrada.  |  |
| Dar clic en “Entrar”.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Validar los datos de entrada.</li> <li>• Iniciar sesión del usuario.</li> <li>• Redirecciona a la interfaz correspondiente según su rol.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>   |  |
| Se inicio sesión del usuario satisfactoriamente y se redirecciono a su interfaz correspondiente según rol |  |

Tabla 24. Informe de prueba – Mostrar liga.

|  |  |
|--|--|
| <b>GU001-4:</b>  | Mostrar liga   |
| <b>Descripción:</b>  | Mostrar satisfactoriamente la información de la liga.  |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>                                      |  |
| <b>Presidente</b>  | <b>Respuesta del Sistema</b>   |
| Iniciar sesión en el sistema.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar la interfaz de mostrar liga.</li> <li>• Obtener los datos de la liga desde el backend.</li> <li>• Mostrar la información de la liga.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>  |  |
| Se mostro satisfactoriamente la información de la liga del presidente. |  |

Tabla 25. Informe de prueba – Mostrar categorías.

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <b>PI001-2:</b>                   | Mostrar categorías                         |
| <b>Descripción:</b>               | Mostrar satisfactoriamente las categorías. |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b> |  |

| Hincha   | Respuesta del Sistema  |
|--|--|
| Ingresar al sistema                                      |  |
| Seleccionar una liga                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar la interfaz de mostrar categorías.</li> <li>• Obtener los datos de las categorías de la liga desde el backend.</li> <li>• Mostrar una lista de las categorías.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>                                |  |
| Se mostro satisfactoriamente las categorías de una liga. |  |

Tabla 26. Informe de prueba – Mostrar categorías.

| <b>PI001-7:</b>   | Mostrar equipo   |
|---|--|
| <b>Descripción:</b>                                     | Mostrar satisfactoriamente la información del equipo.  |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>                       |  |
| Hincha  | Respuesta del Sistema  |
| Ingresar a los partidos de un torneo                    |  |
| Seleccionar un partido                                  |  |
| Seleccionar un equipo                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar la interfaz de mostrar equipo.</li> <li>• Obtener los datos del equipo desde el backend.</li> <li>• Mostrar la información del equipo.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>                               |  |
| Se mostro satisfactoriamente la información del equipo. |  |

## Sprint 2

Tabla 27. Informe de prueba – Mostrar torneos.

| <b>PI001-3:</b>                       | Mostrar torneos   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Descripción:</b>                   | Mostrar satisfactoriamente los torneos de una categoría.  |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>     |   |
| Hincha                                | Respuesta del Sistema   |
| Ingresar a las categorías de una liga |   |
| Seleccionar una categoría             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar la interfaz de mostrar torneos.</li> <li>• Obtener los datos de los torneos desde el backend.</li> <li>• Mostrar una lista de las categorías.</li> </ul> |

| <b>Resultado Obtenido</b>                                  |
|--|
| Se mostro satisfactoriamente los torneos de una categoría. |

Tabla 28. Informe de prueba – Mostrar ligas.

| <b>PI001-1:</b>   | Mostrar ligas  |
|---|--|
| <b>Descripción:</b>   | Mostrar satisfactoriamente las ligas registradas.  |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>                                 |  |
| <b>Hincha</b>   | <b>Respuesta del Sistema</b>   |
| Ingresar al sistema   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mostrar la interfaz de mostrar ligas.</li> <li>Obtener los datos de las ligas desde el backend.</li> <li>Mostrar una lista de las ligas.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>   |  |
| Se mostro satisfactoriamente las ligas registradas en el sistema. |  |

Tabla 29. Informe de prueba – Mostrar equipos de categoría.

| <b>PI001-4:</b>   | Mostrar equipos de categoría  |
|---|---|
| <b>Descripción:</b>   | Mostrar satisfactoriamente los equipos de una categoría.  |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>                                     |   |
| <b>Hincha</b>   | <b>Respuesta del Sistema</b>  |
| Ingresar a las categorías de una liga                                 |   |
| Seleccionar una categoría   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mostrar la interfaz de mostrar equipos de categoría.</li> <li>Obtener los datos de los equipos de la categoría desde el backend.</li> <li>Mostrar una tabla con los nombres y escudos de los equipos.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>   |   |
| Se mostro satisfactoriamente los equipos registrados en la categoría. |   |

Tabla 30. Informe de prueba – Mostrar jugadores.

| <b>PI001-10:</b>                     | Mostrar jugadores                                      |
|--------------------------------------|--|
| <b>Descripción:</b>                  | Mostrar satisfactoriamente los jugadores de un equipo. |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>    |  |
| <b>Vocal</b>                         | <b>Respuesta del Sistema</b>                           |
| Iniciar sesión en el sistema         |  |
| Ingresar a los partidos de un torneo |  |
| Seleccionar un partido               |  |

|  |  |
|--|--|
| Dar clic en “Registrar resultados”                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtener los datos de los jugadores del equipo desde el backend.</li> <li>• Mostrar un spinner con los nombres de los jugadores del equipo.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>                                |  |
| Se mostro satisfactoriamente los jugadores de un equipo. |  |

Tabla 31. Informe de prueba - Mostrar posiciones.

|   |   |
|---|---|
| <b>PI001-5:</b>   | Mostrar posiciones  |
| <b>Descripción:</b>   | Mostrar satisfactoriamente las posiciones de los equipos de un torneo.  |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>                                 |   |
| <b>Hincha</b>   | <b>Respuesta del Sistema</b>  |
| Ingresar a los torneos de una categoría.                          |   |
| Seleccionar un torneo   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar la interfaz de posiciones</li> <li>• Obtener las posiciones del torneo desde el backend.</li> <li>• Mostrar la tabla de posiciones con las estadísticas de cada equipo.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>   |   |
| Se mostro satisfactoriamente la tabla de posiciones de un torneo. |   |

### Sprint 3

Tabla 32. Informe de prueba - Registrar resultados

|  |   |
|--|---|
| <b>GP001-1:</b>                                | Registrar resultados  |
| <b>Descripción:</b>                            | Registro satisfactorio de los resultados de un partido.   |
| <b>Entradas:</b>                               | Gol de equipo local, gol de equipo visitante  |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>              |   |
| <b>Vocal</b>                                   | <b>Respuesta del Sistema</b>  |
| Iniciar sesión                                 |   |
| Ingresar a los partidos de un torneo           |   |
| Seleccionar un partido                         | Mostrar la interfaz de registro de resultados   |
| Ingresar los datos de entrada.                 |   |
| Dar clic en “Registrar”                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Validar los datos de entrada.</li> <li>• Registrar los resultados</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>                      |   |
| Se registro los resultados satisfactoriamente. |   |

Tabla 33. Informe de prueba – Comprobar registro de estadísticas de jugadores.

|   |  |
|---|--|
| <b>GP001-2:</b>   | Comprobar registro de estadísticas de jugadores.   |
| <b>Descripción:</b>   | Comprobación satisfactoria registro de estadísticas.   |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>                                     |  |
| <b>Vocal</b>  | <b>Respuesta del Sistema</b>   |
| Iniciar sesión  |  |
| Ingresar a los partidos de un torneo                                  |  |
| Seleccionar un partido  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enviar la id del partido y comprobar el registro de estadísticas de jugadores en el backend.</li> <li>• Mostrar la interfaz de registro de estadísticas jugadores.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>   |  |
| Se comprobó satisfactoriamente el registro de estadísticas jugadores. |  |

Tabla 34. Informe de prueba – Registrar estadísticas jugadores: rojas, amarillas, autogoles, goles y goles recibidos.

|   |   |
|---|---|
| <b>GP001-3:</b>   | Registrar estadísticas jugadores: rojas, amarillas, autogoles, goles y goles recibidos.                                   |
| <b>Descripción:</b>   | Registro satisfactorio de las estadísticas jugadores.   |
| <b>Entradas:</b>  | Número de tarjetas rojas, número de tarjetas amarillas, número de autogoles, número de goles y número de goles recibidos. |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>   |   |
| <b>Vocal</b>  | <b>Respuesta del Sistema</b>  |
| Iniciar sesión  |   |
| Ingresar a los partidos de un torneo  |   |
| Seleccionar un partido  | Mostrar la interfaz de registro de estadísticas   |
| Dar clic en “Ingresar”  |   |
| Seleccionar los jugadores titulares de cada equipo.   |   |
| Dar clic en “Guardar”   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar jugadores titulares a registrar estadísticas.</li> <li>• Ingresar los datos de entrada.</li> </ul> |   |
| Dar clic en “Registrar”   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Validar los datos de entrada.</li> </ul>   |

|   |   |
|---|---|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Registrar las estadísticas jugadores.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>   |   |
| Se registro las estadísticas de los jugadores satisfactoriamente. |   |

Tabla 35. Informe de prueba – Mostrar partidos.

|   |   |
|---|---|
| <b>PI001-6:</b>   | Mostrar partidos  |
| <b>Descripción:</b>                                     | Mostrar satisfactoriamente los partidos de un torneo.   |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>                       |   |
| <b>Hincha</b>   | <b>Respuesta del Sistema</b>  |
| Ingresar a los torneos de una categoría                 |   |
| Seleccionar un torneo                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar la interfaz de mostrar partidos</li> <li>• Obtener los datos de los partidos desde el backend.</li> <li>• Mostrar una lista de los partidos con su: fecha, ahora, equipo local y visitante.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>                               |   |
| Se mostro satisfactoriamente los partidos de un torneo. |   |

Tabla 36. Informe de prueba – Mostrar partidos de cada equipo.

|   |  |
|---|--|
| <b>PI001-8:</b>   | Mostrar partidos de cada equipo  |
| <b>Descripción:</b>                                     | Mostrar satisfactoriamente los partidos de un equipo.  |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>                       |  |
| <b>Hincha</b>   | <b>Respuesta del Sistema</b>   |
| Ingresar a los partidos de un torneo                    |  |
| Seleccionar un partido                                  |  |
| Seleccionar un equipo                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar la interfaz de mostrar partidos de cada equipo.</li> <li>• Obtener los partidos desde el backend.</li> <li>• Mostrar una lista de los partidos con su: fecha, ahora, el equipo y el equipo contrincante.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>                               |  |
| Se mostro satisfactoriamente los partidos de un equipo. |  |

Tabla 37. Informe de prueba – Mostrar estadísticas de jugadores de equipo.

|                     |  |
|---------------------|--|
| <b>PI001-9:</b>     | Mostrar estadísticas de jugadores de equipo                            |
| <b>Descripción:</b> | Mostrar satisfactoriamente las estadísticas de jugadores de un equipo. |

| Procedimiento de la Prueba   |  |
|--|--|
| Hincha   | Respuesta del Sistema  |
| Ingresar a los partidos de un torneo   |  |
| Seleccionar un partido   |  |
| Seleccionar un equipo  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mostrar la interfaz de estadísticas de jugadores de equipo.</li> <li>Obtener las estadísticas de los jugadores desde el backend.</li> <li>Mostrar una tabla de los jugadores con sus estadísticas.</li> </ul> |
| Resultado Obtenido   |  |
| Se mostro satisfactoriamente las estadísticas de los jugadores de un equipo. |  |

Tabla 38. Informe de prueba – Registrar informes de sanciones.

| <b>GP001-5:</b>  | Registrar informes de sanciones   |
|--|---|
| <b>Descripción:</b>  | Registro satisfactorio del informe de sanción   |
| <b>Entradas:</b>   | Sanciones del equipo local, sanciones del equipo visitante y nombre y apellido del árbitro.                                 |
| Procedimiento de la Prueba   |   |
| Vocal  | Respuesta del Sistema   |
| Iniciar sesión   |   |
| Ingresar a los partidos de un torneo   |   |
| Seleccionar un partido   | Mostrar la interfaz de registro de estadísticas   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Ingresar los datos de entrada.</li> </ul> |   |
| Dar clic en “Registrar”  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Validar los datos de entrada.</li> <li>Registrar el informe de sanciones.</li> </ul> |
| Resultado Obtenido   |   |
| Se registro el informe de sanciones satisfactoriamente.                          |   |

## Sprint 4

Tabla 39. Informe de prueba – Mostrar alineación.

| <b>PI001-11:</b>           | Mostrar alineación                                     |
|----------------------------|--|
| <b>Descripción:</b>        | Mostrar satisfactoriamente la alineación de un partido |
| Procedimiento de la Prueba |  |
| Hincha                     | Respuesta del Sistema                                  |



|   |  |
|---|--|
| Ingresar a los partidos de un torneo                      |  |
| Seleccionar un partido                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar la interfaz de mostrar alineación.</li> <li>• Obtener la alineación desde el backend.</li> <li>• Mostrar la alineación del partido: con la imagen, nombre y posición de los jugadores.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>                                 |  |
| Se mostro satisfactoriamente la alineación de un partido. |  |

Tabla 40. Informe de prueba – Registrar alineación.

|   |   |
|---|---|
| <b>GP001-4:</b>   | Registrar alineación  |
| <b>Descripción:</b>   | Registro satisfactorio de la alineación de un partido   |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>                           |   |
| <b>Vocal</b>  | <b>Respuesta del Sistema</b>  |
| Iniciar sesión  |   |
| Ingresar a los partidos de un torneo                        |   |
| Seleccionar un partido                                      | Mostrar la interfaz de registro de alineación.  |
| Ingresar los jugadores en las posiciones correspondientes   |   |
| Dar clic en “Registrar”                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Validar la existencia de jugadores con sus respectivas posiciones en la alineación.</li> <li>• Registrar la alineación.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>                                   |   |
| Se registro satisfactoriamente la alineación de un partido. |   |

Tabla 41. Informe de prueba – Recuperar contraseña

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <b>GU001-3:</b>                      | Recuperar contraseña                                       |
| <b>Descripción:</b>                  | Recuperación satisfactoria de la contraseña de una cuenta. |
| <b>Entradas:</b>                     | Correo, código de verificación, nueva contraseña           |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>    |  |
| <b>Usuario Registrado</b>            | <b>Respuesta del Sistema</b>                               |
| Ingresar al inicio de sesión         | Mostrar la interfaz de inicio de sesión                    |
| Dar clic en “¿Olvidó su contraseña?” | Mostar la interfaz de recuperación de contraseña           |
| Ingresar el correo                   |  |

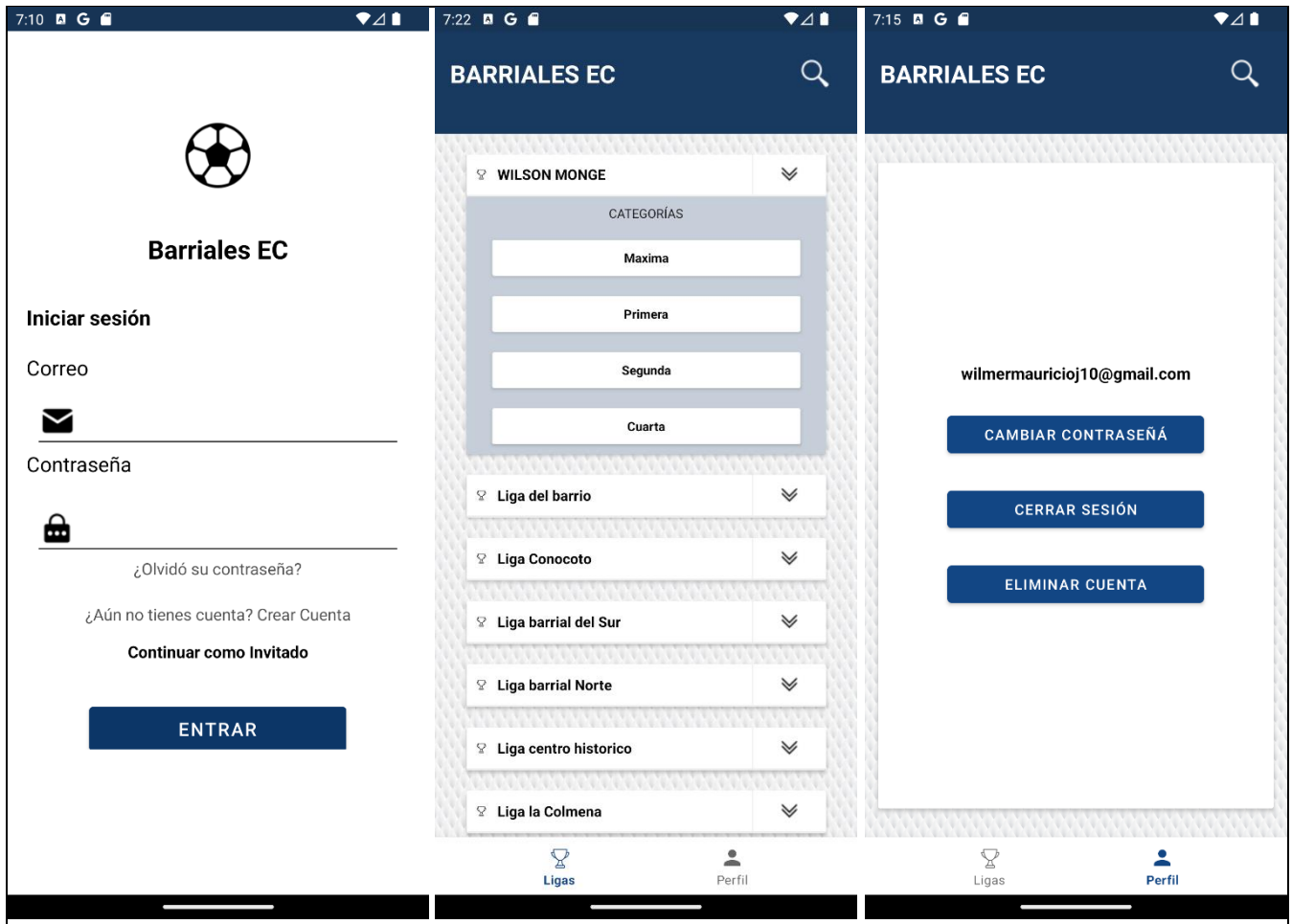
|  |  |
|--|--|
| Dar clic en “Enviar”   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Validar la entrada del correo.</li> <li>• Validar la existencia de una cuenta asociada al correo, enviando el correo al backend.</li> <li>• Enviar de código de verificación al correo ingresado desde el backend.</li> <li>• Mostrar la interfaz de ingreso de código de verificación, con un tiempo de validez del código.</li> </ul> |
| Ingresar el código de verificación recibido al correo                    |  |
| Dar clic en “Verificar código”   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Validar la propiedad del correo.</li> <li>• Mostrar la interfaz para establecer la nueva contraseña.</li> </ul>   |
| Ingresar la contraseña nueva   |  |
| Dar clic en “Cambiar”  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Validar la entrada de la nueva contraseña.</li> <li>• Mostrar la interfaz de inicio de sesión.</li> </ul>   |
| <b>Resultado Obtenido</b>  |  |
| Se recupero la contraseña satisfactoriamente de la cuenta de un usuario. |  |

Tabla 42. Informe de prueba – Eliminar usuario.

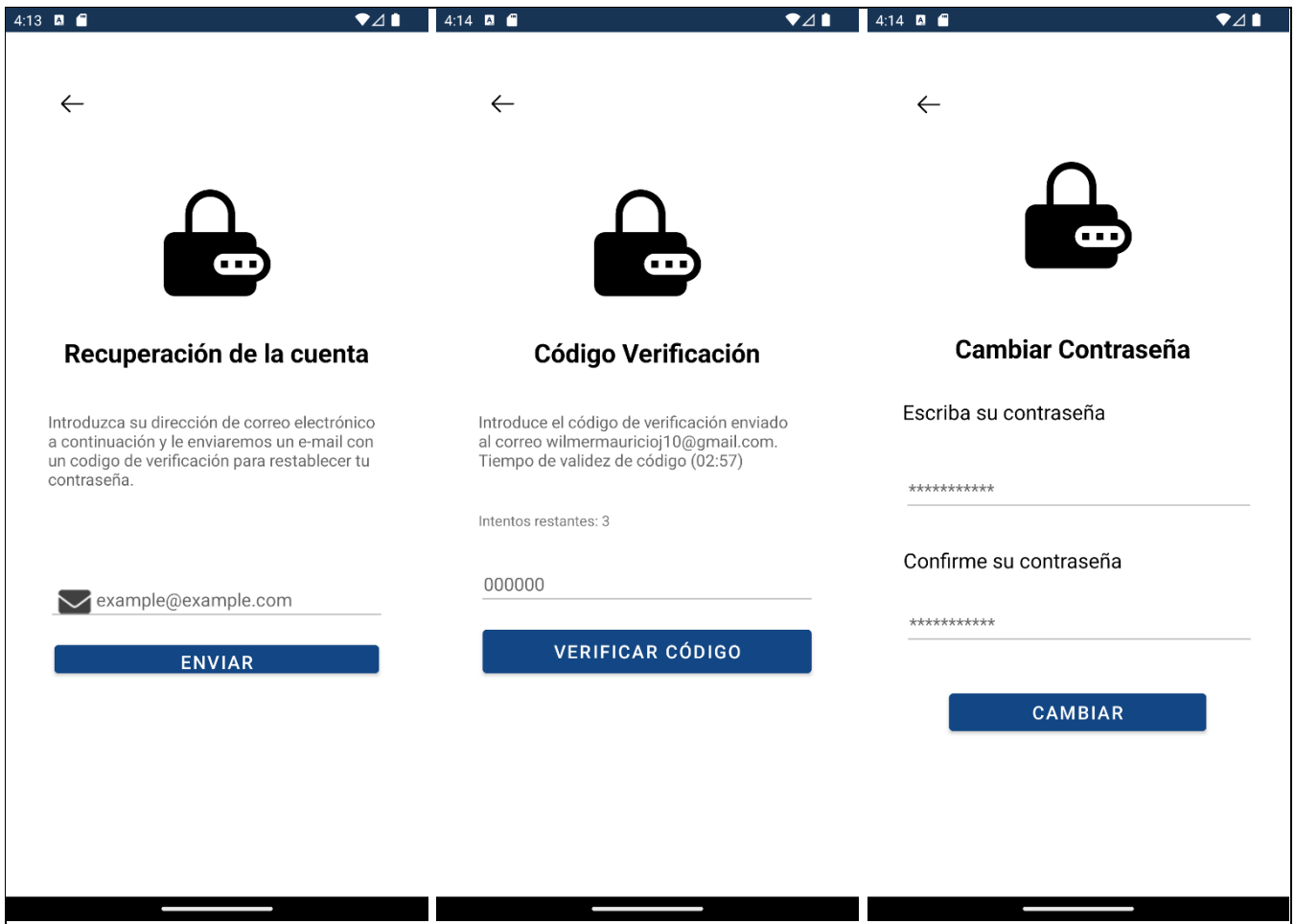
|  |  |
|--|--|
| <b>GP001-5:</b>  | Eliminar usuario   |
| <b>Descripción:</b>                                    | Eliminación satisfactoria de la cuenta de un usuario   |
| <b>Procedimiento de la Prueba</b>                      |  |
| <b>Usuario Registrado</b>                              | <b>Respuesta del Sistema</b>   |
| Iniciar sesión   | Mostrar la interfaz de perfil de usuario.  |
| Dar clic en “Eliminar cuenta”                          | Mostrar un mensaje de confirmación para iniciar la eliminación de la cuenta permanentemente.   |
| Dar clic en “Aceptar”                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enviar el correo al backend, para la eliminar la cuenta de forma permanente.</li> <li>• Mostrar la interfaz de inicio de sesión.</li> </ul> |
| <b>Resultado Obtenido</b>                              |  |
| Se elimino satisfactoriamente la cuenta de un usuario. |  |

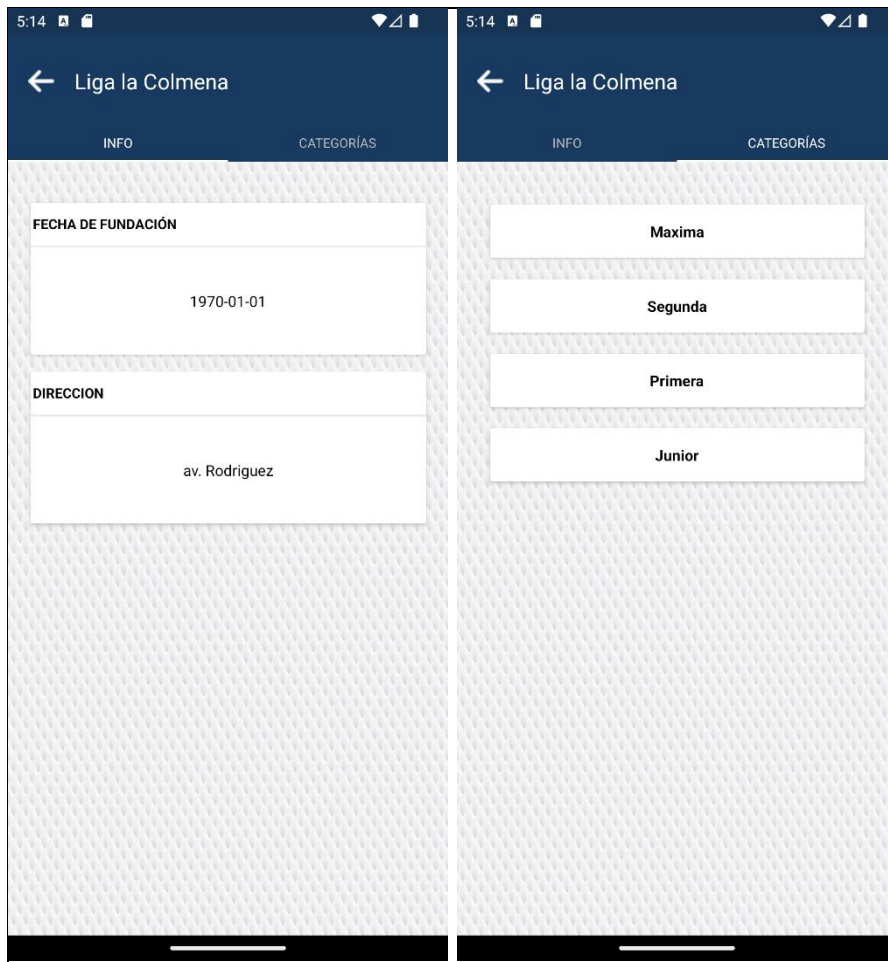
## Anexo IV. Interfaces de Usuario de la Aplicación Móvil.

### Interfaces de Ingreso a la App Móvil de un Hinch

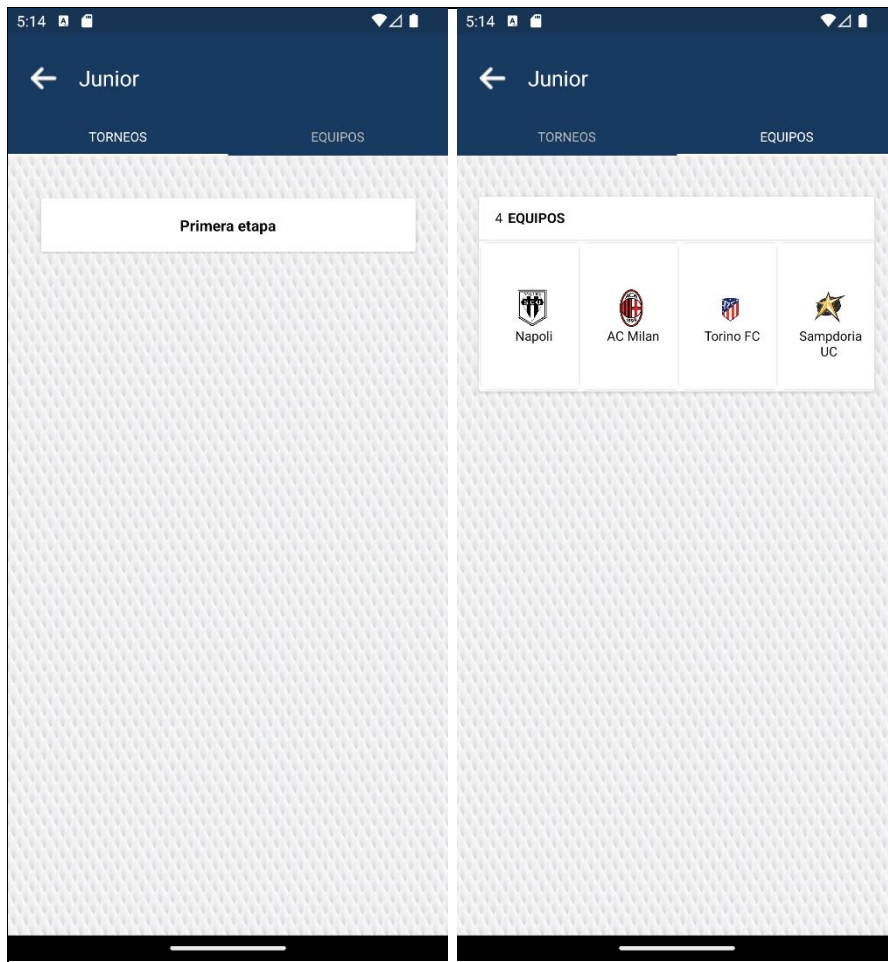


### Interfaces de Recuperación de Contraseña

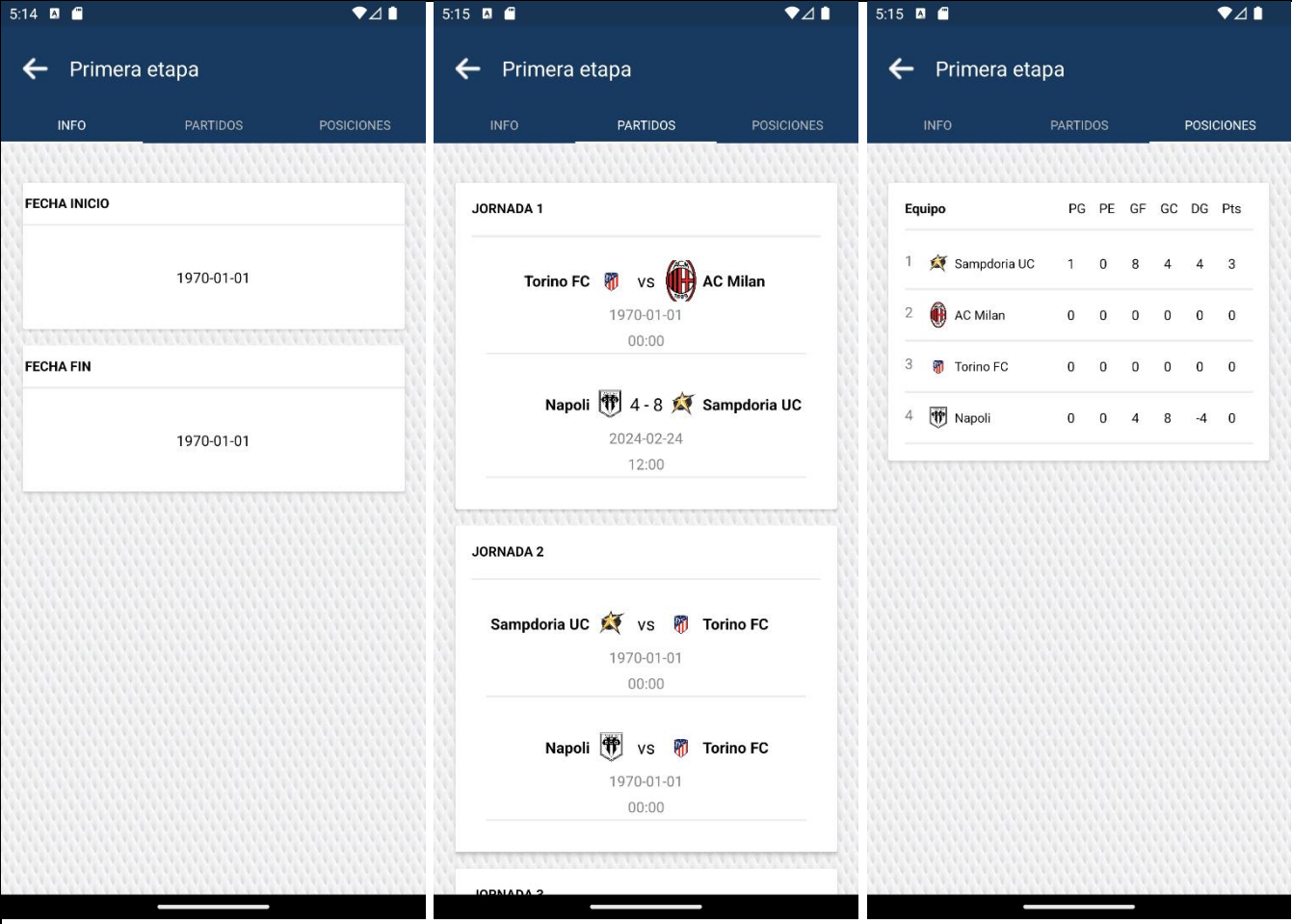




**Interfaces de Información de una Categoría**



**Interfaces de Información de un Torneo**

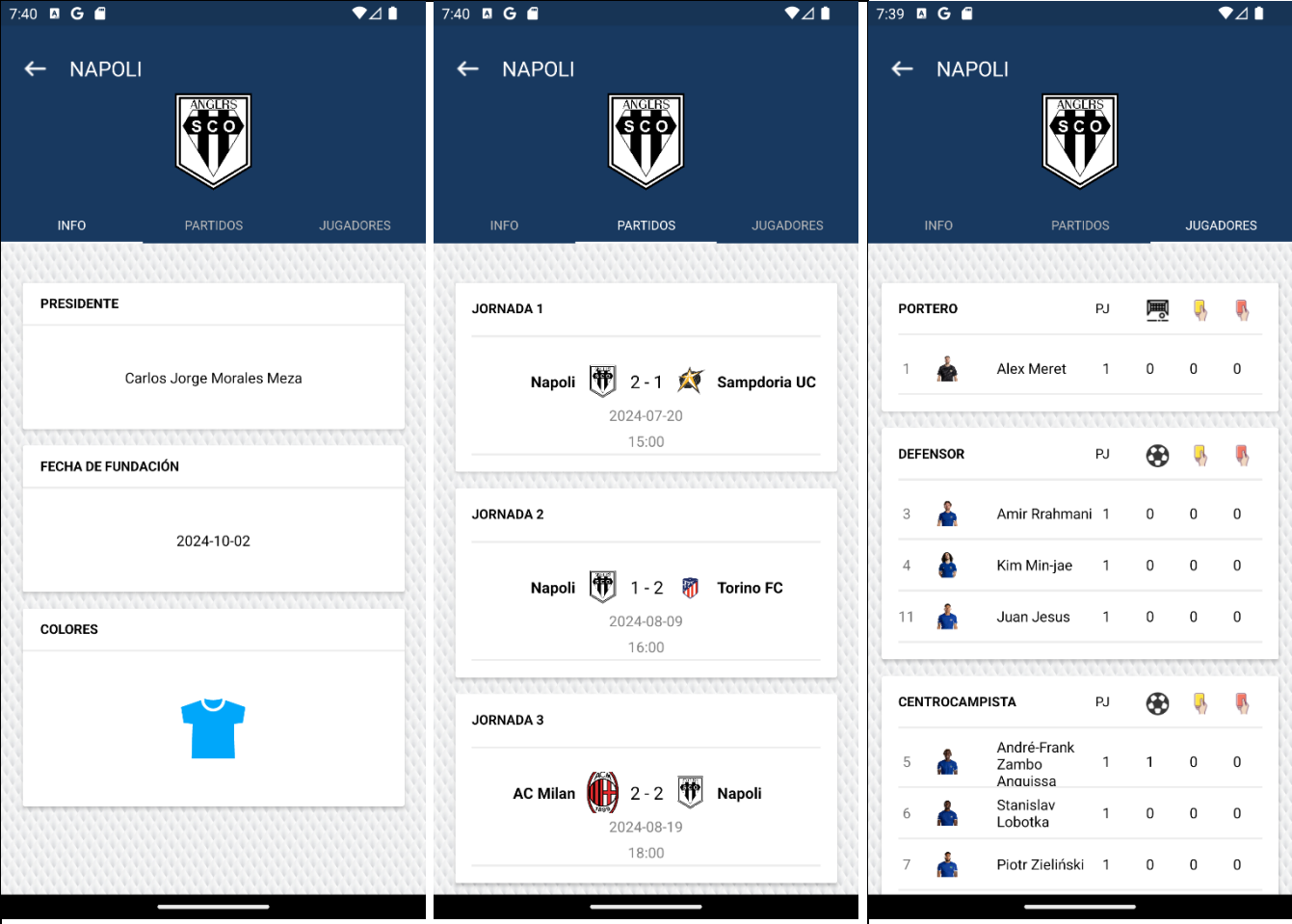


Interfaces de Información de un Partido

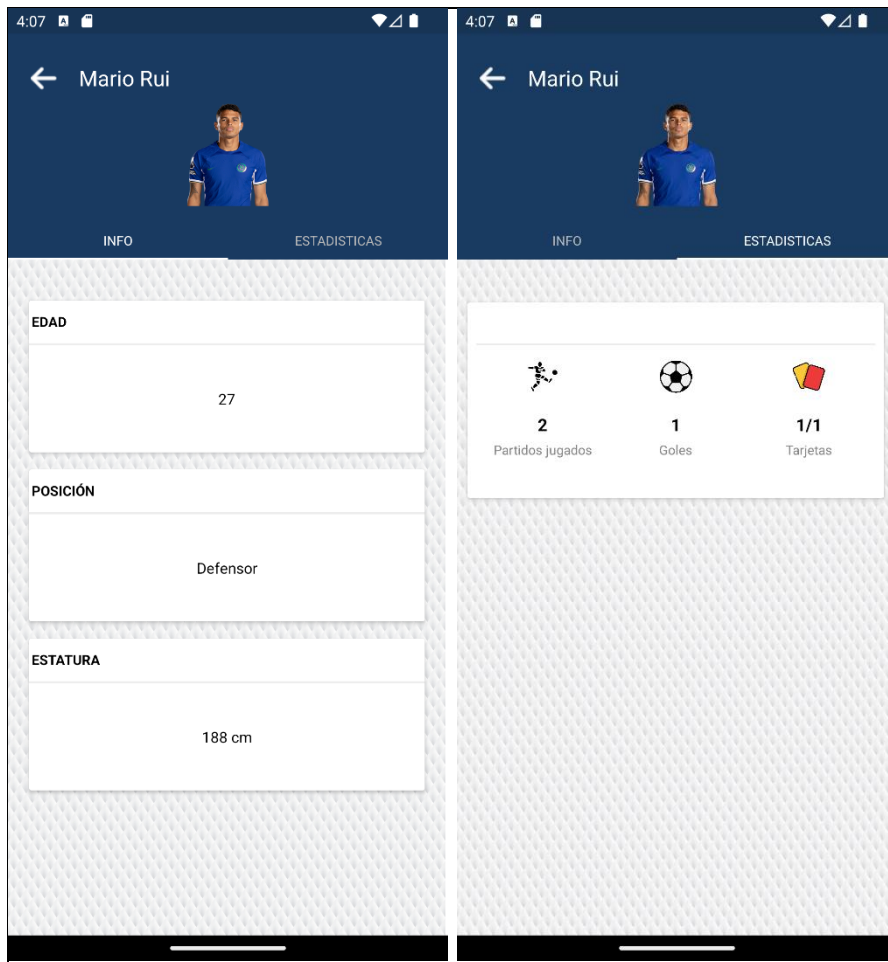


Interfaces de Información de un Equipo

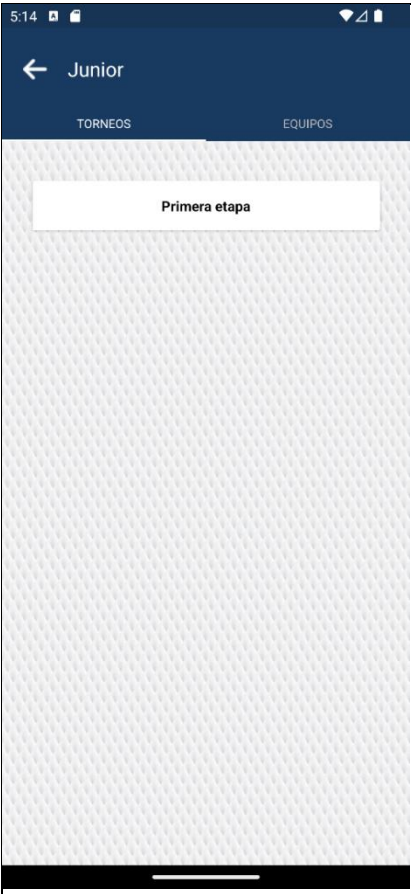
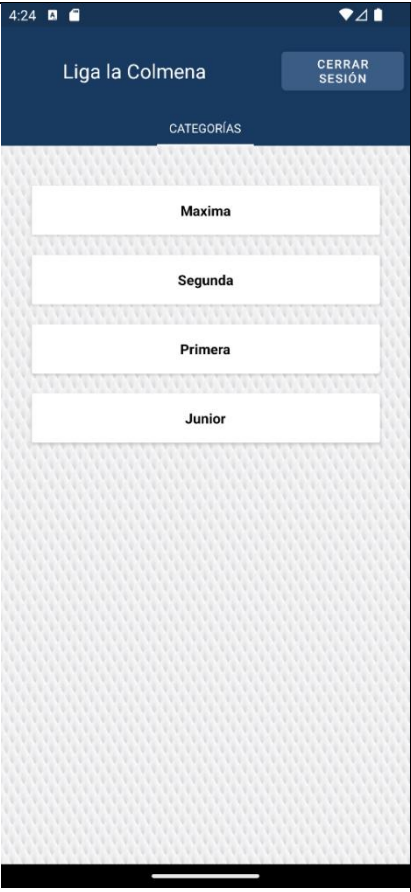
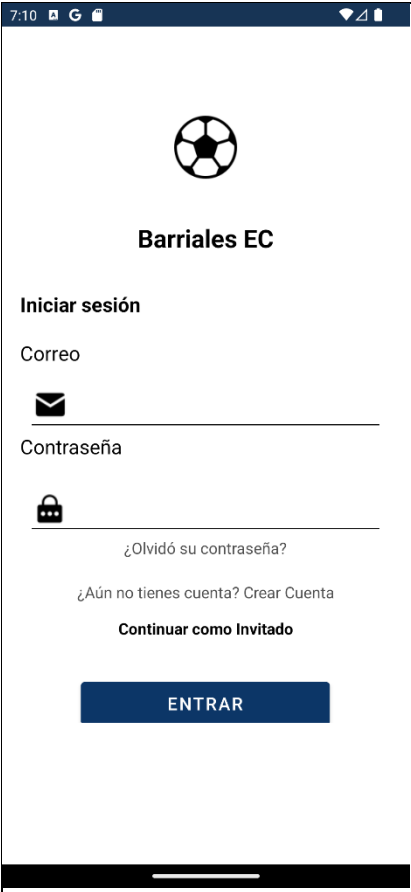




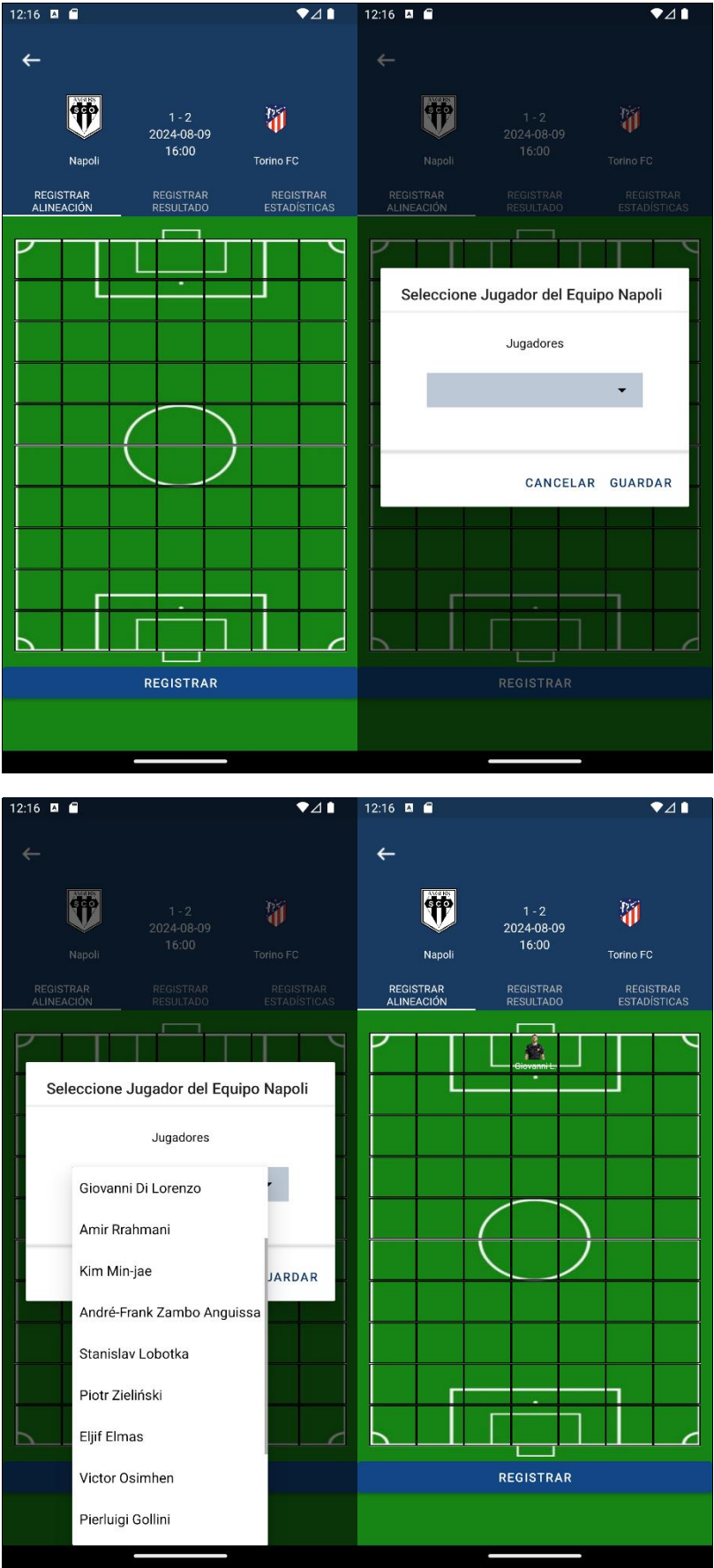
Interfaces de Información de Jugador



**Interfaces de Ingreso a la App Móvil para la Gestión de la Liga de un Presidente**

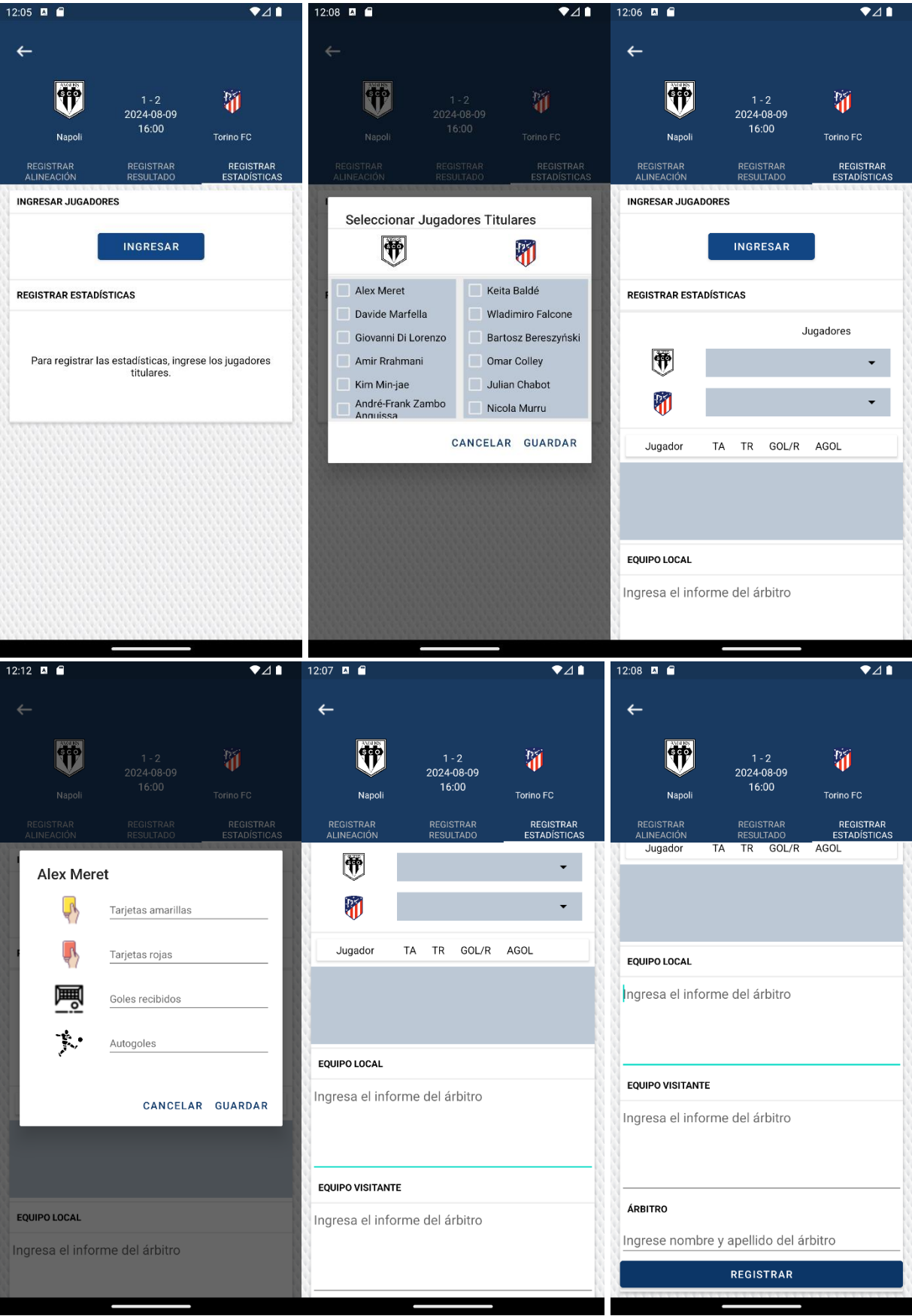


Interfaces de Registro de Alineación



Interfaz de Registro de Resultado

## Interfaces de Registro de Estadísticas



Anexo V. Encuesta SUS.

- **Enlace de la encuesta SUS:**

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd5B6B4U5T-ee47SSju-Zm8enZAhPghm5uERzmC\\_YO\\_rZU8WQ/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd5B6B4U5T-ee47SSju-Zm8enZAhPghm5uERzmC_YO_rZU8WQ/viewform?usp=sf_link)

- **Preguntas de la encuesta SUS:**

*Tabla 43. Preguntas de la encuestas SUS.*

| <b>Pregunta</b> | <b>Descripción de la pregunta</b>  |
|-----------------|--|
| 1               | Creo que me gustaría utilizar esta aplicación con frecuencia.                                |
| 2               | Encontré que la aplicación es innecesariamente compleja.                                     |
| 3               | Me pareció que la aplicación era fácil de usar.  |
| 4               | Creo que necesitaría el apoyo de un técnico para poder utilizar esta aplicación.             |
| 5               | Encontré que las diversas funciones de esta aplicación estaban bien integradas.              |
| 6               | Pensé que había demasiada inconsistencia en esta aplicación.                                 |
| 7               | Me imagino que la mayoría de la gente aprendería a utilizar esta aplicación muy rápidamente. |
| 8               | Encontré que la aplicación era muy complicada de usar.                                       |
| 9               | Me sentí muy seguro usando la aplicación.  |
| 10              | Necesité aprender muchas cosas antes de poder usar la aplicación.                            |