

## Declaración de Trabajo (SOW)

---

Chat anónimo

**Versión 1.0**

**Ciente:** Instituto Tecnológico Superior Benito Juárez

**Instituto Tecnológico Superior Yavirac Ecuador**

**Fecha**

## TABLA DE CONTENIDO

1.	RESUMEN GENERAL.....	3
2.	RESUMEN EJECUTIVO .....	3
3.	OBJETIVOS:.....	4
4.	BENEFICIOS PREVISTOS.....	4
5.	ALCANCE DE LA SOLUCIÓN.....	4
5.1.	Alcance de Necesidades/Servicios .....	5
5.2.	Fuera de Alcance y Suposiciones.....	5
6.	MODELO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA – VISTAS DE ARQUITECTURA .....	5
7.	METODOLOGÍA (CICLO DE VIDA) DE PROYECTO/ÁREA .....	6
8.	ENTREGABLES Y CRITERIOS (REGULACIONES) .....	6
9.	REUNIONES Y REPORTES.....	7
10.	CRONOGRAMA DE PROYECTO/CRONOGRAMA DE ENTREGABLE .....	7
10.1.	Gantt Preliminar .....	7
11.	REQUISITOS DE ESFUERZO/RECURSOS.....	8
12.	ROLES Y RESPONSABILIDADES .....	8
13.	VALOR DEL PROYECTO .....	9
14.	CONTROL DE CAMBIOS .....	10
15.	GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	10
16.	APROBACIONES .....	10
17.	ANEXOS .....	11
	ANEXO 1: HISTORIAS DE USUARIO .....	11
	ANEXO 2: ENCUESTA .....	13
	ANEXO 3: BOCETOS.....	16
	ANEXO 4: DIAGRAMA DE CLASES .....	16
	ANEXO 5: CASOS DE USO .....	17
	ANEXO 6: INTERFACES GRÁFICAS .....	18
	ANEXO 7: CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES .....	20

## Declaración de Trabajo (SOW) –

## NOMBRE DEL PROYECTO

## 1. Resumen General

<b>Proyecto:</b>	Chat anónimo
<b>Tipo Proyecto:</b>	Aplicación móvil
<b>Tamaño del Proyecto</b>	Mediano
<b>Ubicación del Proyecto:</b>	García Moreno y Ambato
<b>Fecha de Inicio del Proyecto</b>	13/12/2017
<b>Fecha de Finalización del Proyecto</b>	25/01/2018
<b>Tiempo estimado – Duración (meses)</b>	11 semanas
<b>Sector de la Industria del Proyecto</b>	Mensajería
<b>Tipo(s) de Servicio (SP) del Proyecto</b>	Chat temático
<b>Portafolio/Área:</b>	Carrera de Desarrollo de Software
<b>Cliente:</b>	Instituto Tecnológico Superior Benito Juárez
<b>Ubicación del Cliente:</b>	García Moreno y Ambato
<b>Líder de Proyecto:</b>	Cristian Enríquez
<b>Fecha de Elaboración:</b>	Fecha estimada
<b>Declaración de Trabajo (SOW) elaborada por:</b>	Alba Soto, Cristian Enríquez, Gabriel Salazar

## 2. Resumen Ejecutivo

Empresas multinacionales ofrecen aplicaciones de chat en las cuales los usuarios exponen su información personal, y posteriormente son víctimas de phishing, acoso y de diversos delitos informáticos.

Para ello surge AnonimusChat, una propuesta de chat temático para dispositivos Android v4.4 en adelante, que permite a los usuarios comunicarse de forma anónima, es decir puede registrarse en la aplicación utilizando un nickname y no necesita vincular información de cuentas externas. Además la información generada en la aplicación será de uso exclusivo de la misma.

La aplicación es libre de anuncios publicitarios, así como también los usuarios cuentan con mensajería instantánea, temas de interés Ciencia y tecnología, Música, Humor, TV y series, Gastronomía, Deportes, Desarrollo de Software, Religión y Variedades. En aquellos temas de interés los usuarios pueden crear temas de conversa en los cuales podrán comentar quienes se encuentren registrados en AnonimusChat.

AnonimusChat es de uso gratuito muy sencillo de usar sin embargo es indispensable la conexión a internet para enviar y recibir mensajes de texto, emoticones y fotos.

## ENUNCIADO DE LA VISION

En el mundo son pocas las instituciones educativas que tienen un medio de comunicación personalizado de acuerdo a sus necesidades, por lo que optan por utilizar medios alternos donde exponen su información personal.

En América latina los medios de comunicación han generado problemáticas como la corrupción, cyberacoso y narcotráfico al exponer la información personal en aplicaciones de concurrencia masiva. En Ecuador y específicamente los estudiantes del ITSY del periodo 2017-2018 tienen un medio de comunicación no funcional donde publican temas de interés para dar conocer sus puntos de vista, y muchas de las veces reciben incensarios anuncios publicitarios.

### 3. Objetivos:

OBJETIVO PRINCIPAL
Proveer un medio de comunicación anónimo para mejorar el intercambio de ideas, mediante el envío y recepción de mensajes.

Objetivos detallados
1 Identificar los temas de interés más importantes para los usuarios
2 Analizar la frecuencia de uso de la aplicación, y el tipo de usuarios.
3 Desarrollar una aplicación móvil rápida, segura y de fácil acceso.

### 4. Beneficios Previstos

- ✓ Facilita la comunicación entre estudiantes y docentes.
- ✓ El uso de la aplicación es gratis y libre de anuncios publicitarios.
- ✓ No requiere ingresar ninguna información personal en el registro de usuario.
- ✓ Puede utilizar un nickname para hacerse conocer.
- ✓ La información generada en la aplicación es de uso exclusivo de la misma.
- ✓ No necesita vincular información de cuentas externas a la aplicación.
- ✓ No muestra anuncios publicitarios.
- ✓ La aplicación es de uso gratuito e ilimitado.

### 5. ALCANCE DE LA SOLUCIÓN

Desarrollo de una aplicación móvil Android v4.4 o superior para mejorar el intercambio de ideas, mediante el envío y recepción de mensajes a quienes dispongan conexión a internet.

El proyecto consta de un chat temático en el cuál los usuarios puedan chatear sin tener que exponer su información personal, para ello tendrán que registrarse con un nickname y una contraseña, así como también tienen la posibilidad de seleccionar una imagen como avatar.

La aplicación de mensajería instantánea cuenta con temas de interés Ciencia y tecnología, Música, Humor, TV y series, Gastronomía, Deportes, Desarrollo de Software, Religión y Variedades. Las categorías se despliegan después de la autenticación en donde el cliente selecciona una categoría y crea uno o varios temas de interés convirtiéndose así en el administrador de dicho tema, para posteriormente poder eliminar o bloquear a usuarios que no aporten con sus comentarios.

Los usuarios que se encuentren registrados en la aplicación pueden comentar temas publicados por otras personas, adjuntar imágenes y poner emoticones propios del teclado de android. Además tienen permisos para actualizar el perfil de usuario.

### 5.1. Alcance de Necesidades/Servicios

Necesidades Funcionales	
PROCESOS/SERVICIOS	
Código	Necesidad
NF1	Visualizar categorías interés
NF2	Crear un tema de conversación
NF3	Escribir mensajes sobre temas de interés

Necesidades de Infraestructura(solo las necesarias)	
PROCESOS/SERVICIOS	
Código	Necesidad
NECESIDADES GENERALES	
NG1	Dispositivo móvil con SO Android v4.4 o superior
NG2	Conexión a internet
NECESIDADES DESARROLLO	
ND1	Computador de 4 GB de RAM mínimo
ND2	Node.js versión 6
ND3	Sails.js versión 0.12
ND4	Ionic 3
NECESIDADES BASE DE DATOS BDD	
NDB10	PostgreSQL 9

### 5.2. Fuera de Alcance y Suposiciones

- ✓ No permite enviar ni recibir documentos como Word, PDF, Excel, etc.
- ✓ No tiene notificaciones cuando está fuera de la aplicación.
- ✓ No trabaja sin conexión a internet.
- ✓ No permite compartir videos ni audios.
- ✓ No puede utilizar en lugar del teléfono para hablar con desconocidos.
- ✓ No puede visualizar los usuarios que se encuentren en línea.
- ✓ No puede tener comunicación directa con una sola persona.
- ✓ No puede crear categorías.

## 6. Modelo de la Solución Propuesta – Vistas de Arquitectura

6.1 VISTA DE CONTEXTO(opcional)	
Elementos del Diagrama	Proceso (descripción)
6.2 VISTA DE INTERACCIÓN(opcional)	
Elemento de Configuración	Relación


### 6.3 VISTA CONCEPTUAL(opcional)

--

### 6.4 VISTA DE DESPLIEGUE(opcional)

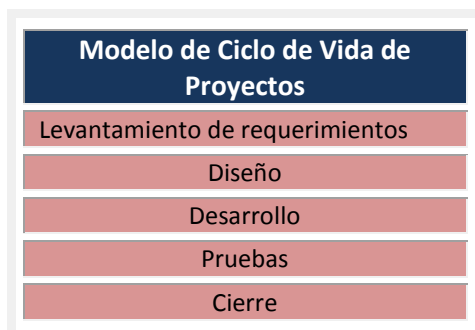
--

### 6.5 VISTA DE DIAGRAMA DE RED (SOLUCIÓN PROPUESTA TO BE)(opcional)

--

## 7. Metodología (ciclo de vida) de Proyecto/Área

Para los servicios entregados al cliente y detallados en este SOW, el ciclo de vida del proyecto que se aplicará es el siguiente:



## 8. Entregables y Criterios (Regulaciones)

N. de serie	Fase	Detalle
	Creación	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Documento de Requerimientos Técnico Funcionales.</li> <li>✓ Statement of Work (SOW) firmado.- Sentencia de trabajo en el cual se detalla el alcance del proyecto.</li> </ul>

	<b>Inicio de Proyecto (PSU)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acta de reunión de Kick Off. Documento que contiene los acuerdos alcanzados al inicio del proyecto.</li> <li>✓ Gantt resultado del primer kick off. (Nota: Primera línea base será grabada por el cliente).</li> </ul>
	<b>Análisis, Construcción e Instalación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Especificaciones Funcionales.- Documento donde se describe los requerimientos funcionales del cliente en forma detallada.</li> <li>✓ Manual de Implementación/usuario (contiene todos los planes de instalación)</li> </ul>
	<b>Pruebas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Evidencia de pruebas ejecutadas.</li> <li>✓ Reporte de problemas (si aplica)</li> </ul>
	<b>Cierre de Proyecto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Resultados Inspección Final</li> <li>✓ Acta de Finiquito.- Acta de aceptación de cliente sobre la aplicación desarrollada e implementada.</li> <li>✓ Reporte de Errores</li> <li>✓ Formato Encuesta de Satisfacción</li> </ul>

## 9. Reuniones y Reportes

- ✓ El reporte de avance mantendrá el siguiente contenido:
- ✓ Nombre del Proyecto, Fecha del reporte, Visión del Proyecto, Fecha de Inicio, Fecha Fin, Fecha Fin Planificada, Fecha Fin Real, Números de Controles de Cambio, Porcentaje de Avance, Porcentaje de Desviación, Fases del proyecto, Presupuesto Planificado de HW-SW, Presupuesto de Plan de Recursos, Actividades complementarias, problemas presentados durante el proyecto, Matriz de Riesgos, entre otros.

## 10. Cronograma de Proyecto/Cronograma de Entregable

Fecha de inicio proyectada: 13-11-2017

Fecha fin proyectado: 25-01-2018

### 10.1. Gantt Preliminar

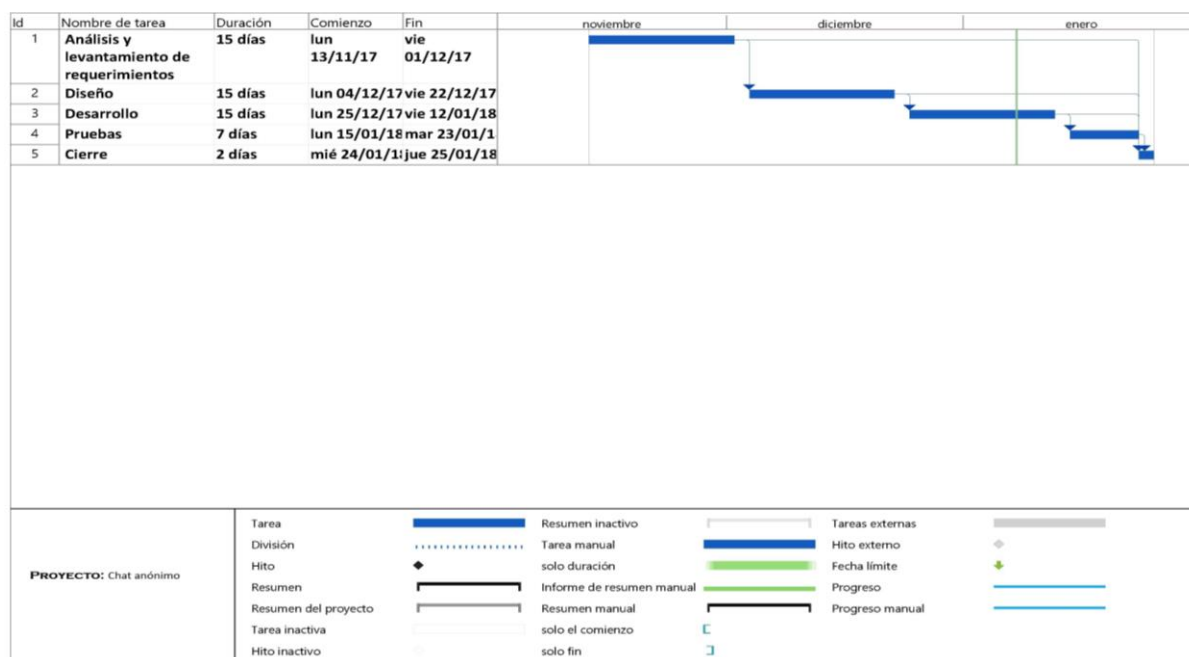


Figura 1: Diagrama de Gantt

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO  
"BENITO JUAREZ"

Dirección: García Moreno S435 y Ambato  
Quito – Ecuador

## 11. Requisitos de Esfuerzo/Recursos

### EQUIPO DE TRABAJO

TCS	Esfuerzo en horas/hombre	Recursos Necesarios
Alba Soto	130	Computador de 4 GB de RAM mínimo, dispositivo móvil Android v 4.4 o superior, ambiente de desarrollo, conexión a internet, cuaderno, esferográfico, hojas de papel bond. Gastos de transporte, comida y varios.
Cristian Enríquez	130	Computador de 4 GB de RAM mínimo, dispositivo móvil Android v 4.4 o superior, ambiente de desarrollo, conexión a internet, cuaderno, esferográfico. Gastos de transporte, comida y varios.
Gabriel Salazar	140	Computador de 4 GB de RAM mínimo, dispositivo móvil Android v 4.4 o superior, ambiente de desarrollo, conexión a internet, cuaderno, esferográfico. Gastos de transporte, comida y varios.
<b>Total 3</b>	<b>400</b>	Computador de 4 GB de RAM mínimo, dispositivo móvil Android v 4.4 o superior, ambiente de desarrollo, conexión a internet, cuaderno, esferográfico, hojas de papel bond. Gastos de transporte, comida y varios.

**TOTAL ESFUERZO PROYECTO:** horas

## 12. Roles y Responsabilidades

Roles	Responsabilidades
Project Manager (Responsable de Portafolio)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguimiento de los Líderes de Proyectos (costo/tiempo/asignaciones)</li> <li>• Coordinación de cumplimiento y Control de Calidad de los proyectos</li> <li>• Aprobar horas semanales en el PWA</li> <li>• Difundir temas corporativos referentes a cambios de la institución o de los proyectos</li> <li>• Analizar controles de cambios que se generen</li> </ul>
Líder de Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soporte en la definición de alcance del proyecto</li> <li>• Soporte en levantamiento de especificaciones funcionales del proyecto</li> <li>• Planificación y ejecución del proyecto</li> <li>• Control y Monitoreo del proyecto en las diferentes fases</li> <li>• Levantamiento y ejecución de controles de cambios que se generen</li> </ul>
Arquitecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Validación de la arquitectura de la aplicación</li> <li>• Soporte en aplicación de pruebas técnicas</li> <li>• Certificación de la aplicación para su paso a producción</li> </ul>



Release Manager	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis y propuesta de la infraestructura de la aplicación. Hardware y software base.</li> <li>• Gestión y adquisición de la infraestructura</li> <li>• Instalación y configuración de software en nuevos equipos</li> <li>• Soporte en pruebas y paso a producción</li> </ul>
Ingeniero de Infraestructura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apoyo en la instalación de los Agentes de la Herramienta de Respallos.</li> <li>• Apoyo en la verificación de la de-duplicación de los respaldos hacia el sitio alternativo en la ciudad de Guayaquil.</li> </ul>
Ingeniero de Base de Datos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apoyo en la instalación de los Agentes de la Herramienta de Respallos.</li> <li>• Apoyo en la verificación de la de-duplicación de los respaldos hacia el sitio alternativo en la ciudad de Guayaquil.</li> <li>• Apoyo en las pruebas tendientes a garantizar la integridad de los Datos.</li> </ul>
Seguridad Informática	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apoyo en la certificación de la Solución de Respallos, la misma que debe cumplir con los estándares de seguridad establecidos.</li> </ul>

Responsabilidades y tareas del cliente:

Roles	Responsabilidades
Líder de Producto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representar a los patrocinadores del proyecto dentro de equipo</li> <li>• Revisar y firmar los documentos entregables del proyecto.</li> <li>• Obtener autorización de Cliente (Banco Pichincha) para uso de infraestructura y enlace de datos.</li> <li>• Seguimiento y apoyo en todas las fases del proyecto de acuerdo a las necesidades del mismo</li> <li>• Responsable por la gestión diaria con proveedores</li> <li>• Solicitud de la nueva infraestructura hacia los proveedores</li> </ul>

**13. Valor del Proyecto**

Área/Rol	Horas	Valor Hora	Valor
Project Manager (Responsable de Portafolio)	40	20	800
Líder de Proyecto	25	20	500
Arquitecto	30	20	600
Release Manager	20	20	400
Ingeniero de Infraestructura	25	20	500
Ingeniero de Base de Datos	25	20	500
Seguridad Informática	20	30	600
<b>SUBTOTAL 1</b>			3900
<b>Impuesto IVA (12%)</b>			468
<b>TOTAL 1</b>			<b>4678</b>

#### 14. Control de Cambios

Por cada cambio de alcance del esfuerzo, costo, horario de etapa/hito/entregable o proyecto estimados, se levantará un documento de Control de Cambios que deberá ser aprobado por los involucrados.

#### 15. Glosario de Términos

Abreviación	Descripción
ITSY	Instituto Tecnológico Superior "Yavirac"
SO	Sistema Operativo
NF	Necesidades Funcionales
NG	Necesidades Generales
ND	Necesidades de Desarrollo
NDB	Necesidades de Base de Datos

#### 16. Aprobaciones

Declaran que se autorizan/aceptan todos los términos y condiciones que se especifican en el presente documento, y que éste es el actualizado, que cualquier propuesta o comunicación anterior relacionada a este contrato será nula.

Aprobado por TCS	Rol/Cargo	Fecha	Firmas
Ing Mauricio Prieto		00/01/2018	
Ing Gorky Estrella	Scrum Master	00/01/2018	
Ing Luís Salazar	Product Owner	00/01/2018	
Ing Carlos Andocilla		00/01/2018	

#### Apartado de Propiedad Intelectual

La propiedad intelectual del producto de este proyecto incluyendo entregables, código fuente, documentación, está amparada dentro de lo estipulado en el "Contrato de operaciones y tecnología".

## 17. Anexos

### Anexo 1: Historias de usuario

**Ver categorías de los temas de interés**  
en lista Hecho

Miembros Etiquetas  
CE + [Green Box] +

Descripción Editar  
**Como:** Usuario  
**Quiero:** ver la lista de categorías de temas de interés.  
**Para:** buscar un tema de interés de una manera fácil.

☒ **Criterios de aceptación** [Eliminar...](#)

0% ☐ Ver el nombre de cada una de las categorías existentes  
☐ Ver una imagen que describa cada una de las categorías  
Añada un elemento...

**Añadir**  
Miembros  
Etiquetas  
Checklist  
Vencimiento  
Adjunto

**Acciones**  
→ Mover  
Copiar

**Figura 2: Ver categorías de los temas de interés**

**Crear un tema de conversación**  
en lista Pruebas

Miembros Etiquetas  
GS + [Blue Box] +

Descripción Editar  
**Como:** Usuario  
**Quiero:** Crear un tema de conversación  
**Para:** Conocer el punto de vista de otros usuarios sobre el tema creado

☒ **Criterios de aceptación** [Eliminar...](#)

0% ☐ Formulario para crear el tema  
☐ Seleccionar categoría  
☐ Cuadro de texto para escribir el tema de conversación (máximo 140 caracteres)  
☐ Botón guardar

**Añadir**  
Miembros  
Etiquetas  
Checklist  
Vencimiento  
Adjunto

**Acciones**  
→ Mover  
Copiar  
Suscribirse

**Figura 3: Crear un tema de conversación**

**Ver mensajes sobre temas de interés**  
en lista Hecho

Miembros Etiquetas  
A + [Red Box] +

Descripción Editar  
**Como:** Usuario  
**Quiero:** Ver mensajes de otros usuarios sobre temas de interés  
**Para:** Conocer el punto de vista de otros usuarios sobre temas de interés

☒ **Criterios de aceptación** [Eliminar...](#)

0% ☐ Mensajes y/o imágenes publicadas por otros usuarios en los temas creados ordenados por fecha en forma descendente.  
☐ Ver el avatar del usuario que envió el mensaje. ...  
☐ Ver la hora y fecha en la que se envió el mensaje.

**Añadir**  
Miembros  
Etiquetas  
Checklist  
Vencimiento  
Adjunto

**Acciones**  
→ Mover  
Copiar

**Figura 4: Ver mensaje sobre temas de interés**

Figura 5: Escribir mensajes sobre tema de interés

Figura 6: Borrar mensajes inapropiados

Figura 7: Recibir notificaciones

Bloquear usuarios

en lista [Historias de usuario](#)

Descripción [Editar](#)

Como: Usuario

Quiero: Bloquear usuarios de los temas de mi autoria

Para: Mantener la conversación libre de usuarios que envían mensajes inapropiados

☒ Criterios de aceptación [Eliminar...](#)

0%

☐ Al mantener presionado el avatar del usuario aparece un submenú con la opción de bloquear usuario

☐ Al presionar el botón bloquear pedir confirmación si realmente desea bloquear al usuario

☐ Al confirmar el bloqueo el usuario no podrá enviar mensajes al tema

Añadir

Miembros

Etiquetas

Checklist

Vencimiento

Adjunto

Acciones

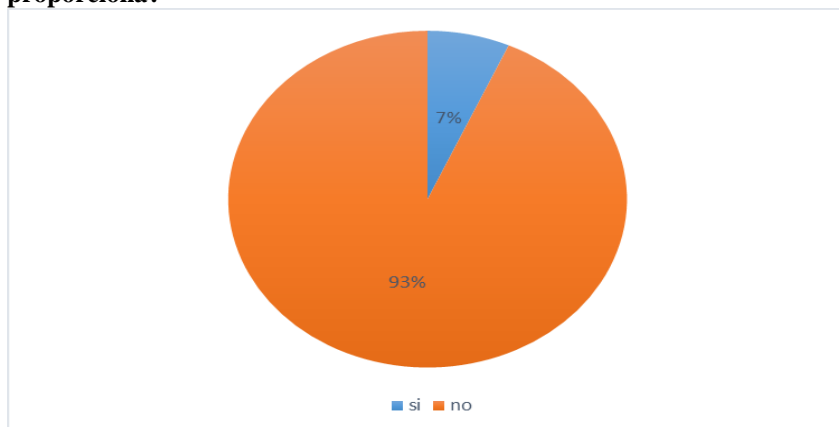
Mover

Figura 8: Bloquear usuarios

## Anexo 2: Encuesta

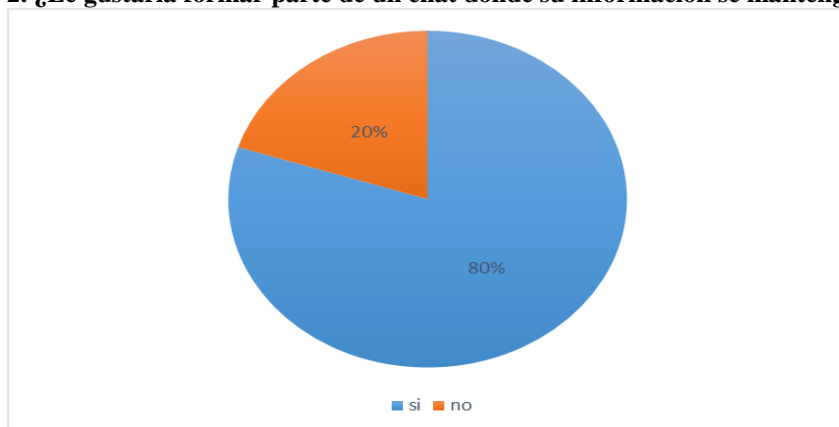
**Objetivo:** Conocer la importancia de un chat y los temas de los cuales le gustaría conversar.

**1. ¿Sabía usted que chats como Whatsapp y Messenger lucran con la información personal que usted proporciona?**



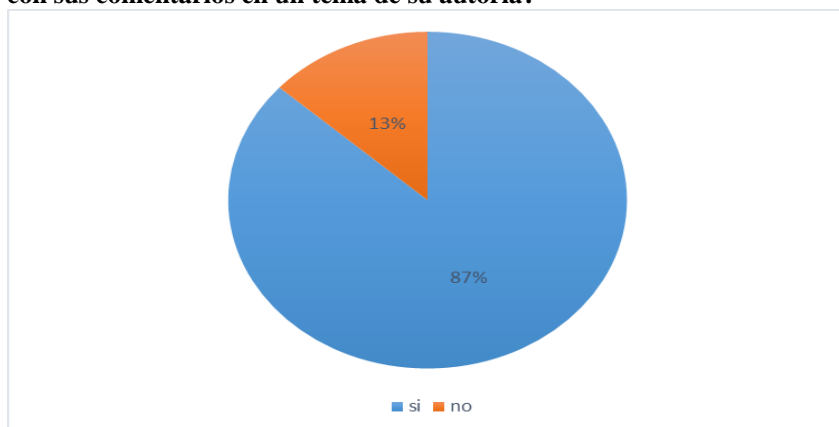
La mayoría de usuarios no tienen conocimiento como se maneja la información que proporcionan en chat como Whatsapp y Messenger

**2. ¿Le gustaría formar parte de un chat donde su información se mantenga en el anonimato?**



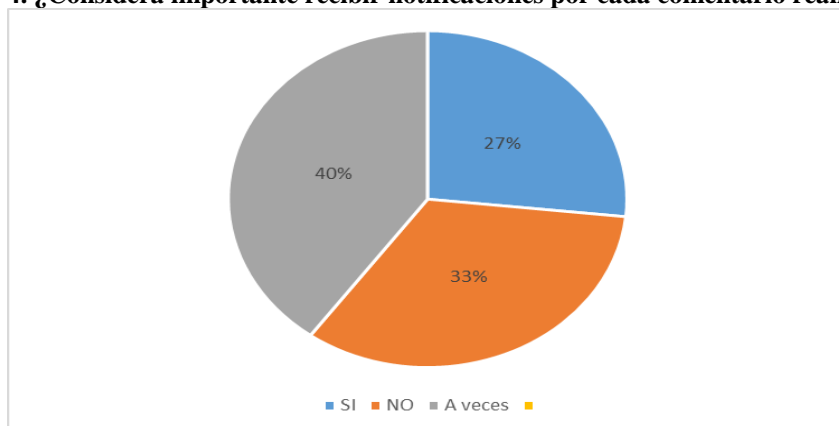
Los encuestados prefieren utilizar un chat en donde no proporcionen información para no exponer los datos personales.

**3. ¿Cómo usuario le gustaría tener el control de la aplicación y poder eliminar a usuarios que no aporten con sus comentarios en un tema de su autoría?**



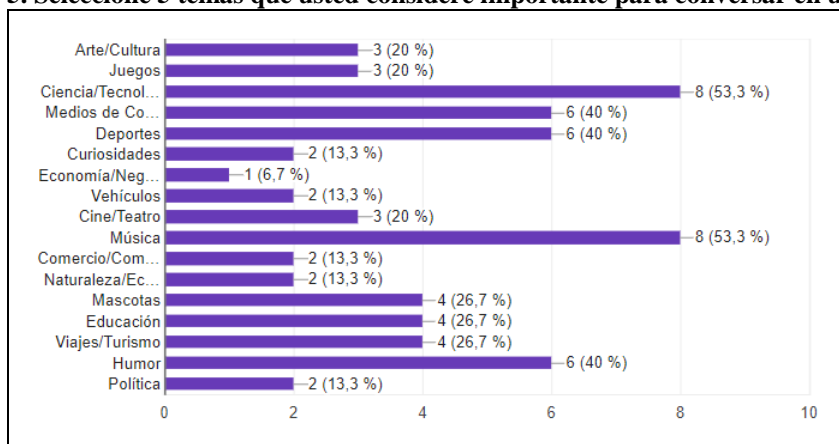
Los usuarios les gustaria tener un total control de la aplicación en los temas de su autoria y así poder eliminar a personas que no aporten con sus comentarios.

**4. ¿Considera importante recibir notificaciones por cada comentario realizado en un chat?**



El 27% de encuestados considera importante recibir notificaciones cuando obtien un comentario, mientras un 33% prefiero no recibir ningún tipo de aviso al llegar un comentario en el chat. Por otro lado el 40% dice que a veces desearían recibir notificaciones.

**5. Seleccione 5 temas que usted considere importante para conversar en un chat**



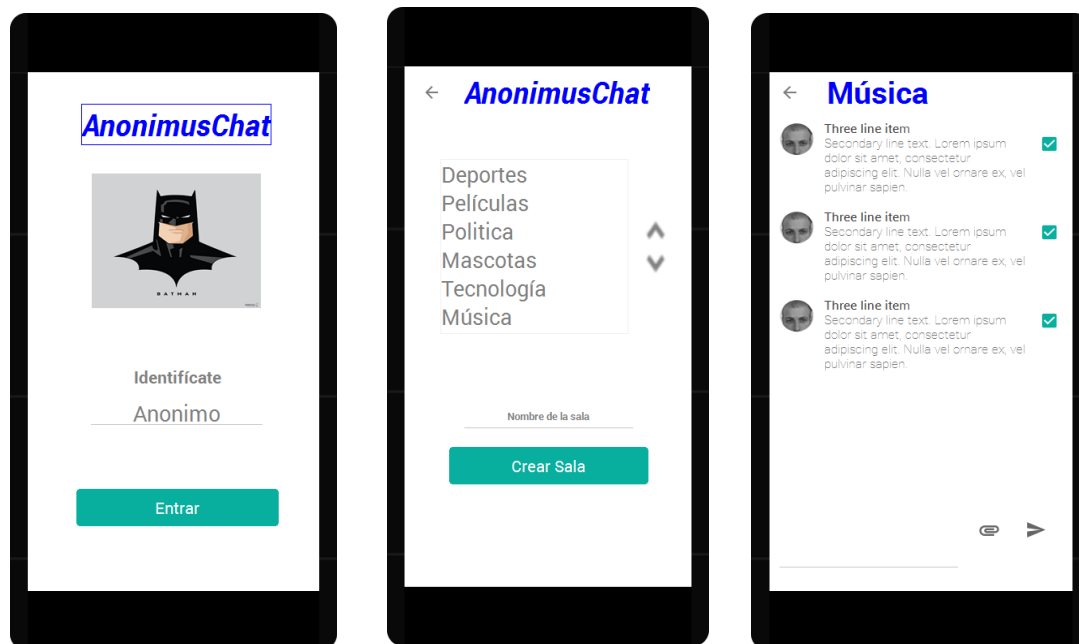
Los usuarios les gustaría tener Ciencia y Tecnología y también Música como temas principal para conversar dentro del chat y de otros temas no tan relevantes como Medios de comunicación, Deportes, Humor.

#### 6. ¿Sobre qué otro tema le gustaría comentar en el chat?

Religión
....
Sitios turísticos de Quito
Historia
poder conversar de video juegos
Huelgas
Series
Noticias importantes
Avances tecnológicos
Gastronomía
Tips de belleza
Medicina ancestral

Los encuestados sugieren poner en el chat interactivo temas como Religión, Series, gastronomía, medicina ancestral para dar sus puntos de vista acerca de ellos.

## Anexo 3: Bocetos



## Anexo 4: Diagrama de clases

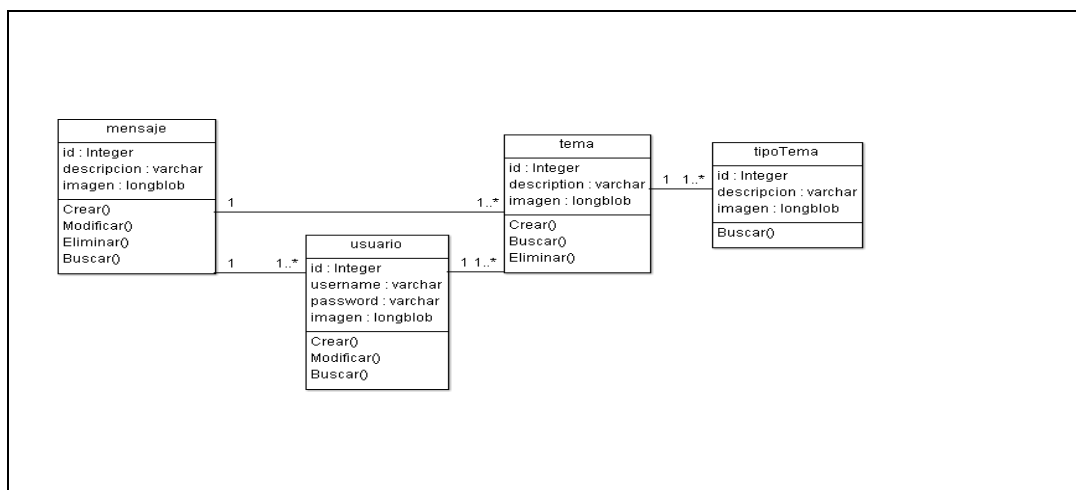


Figura 9: Diagrama de clases



## Anexo 5: Casos de uso

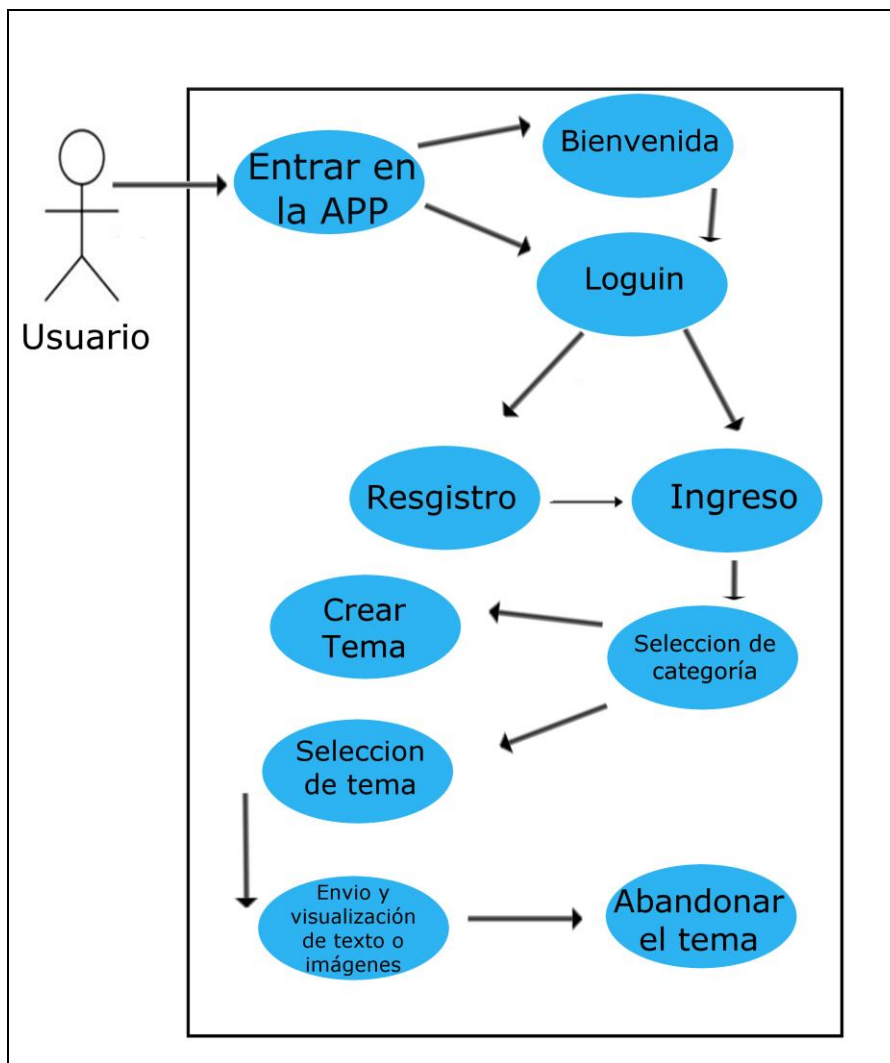
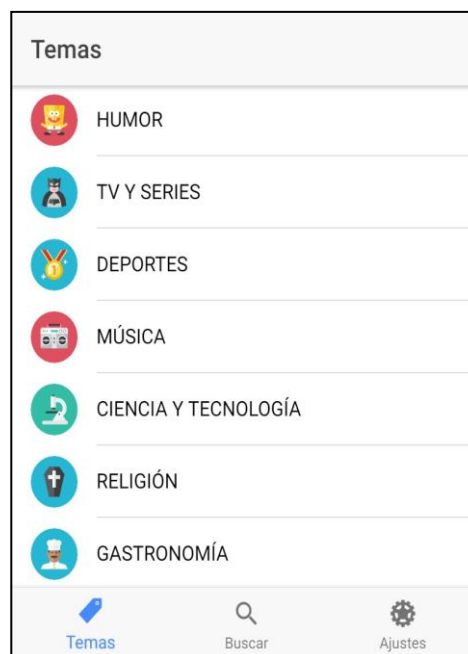
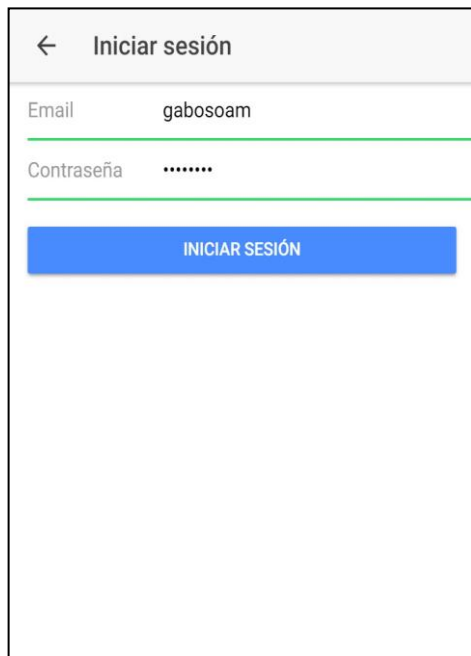
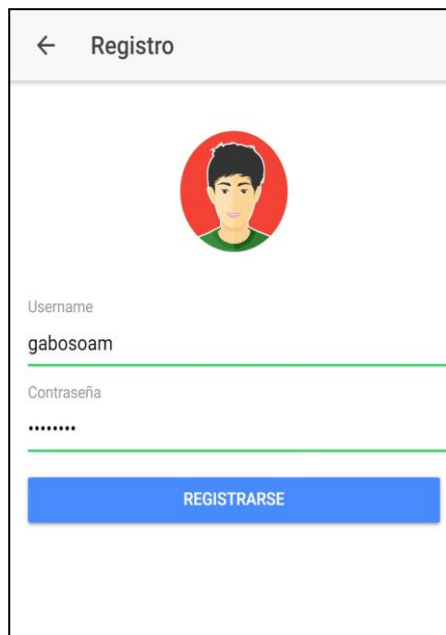
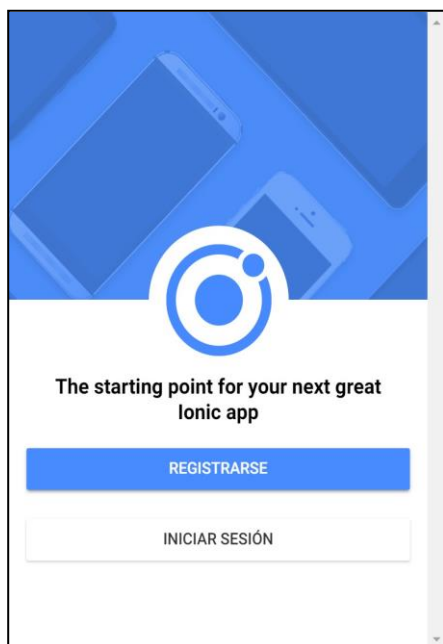
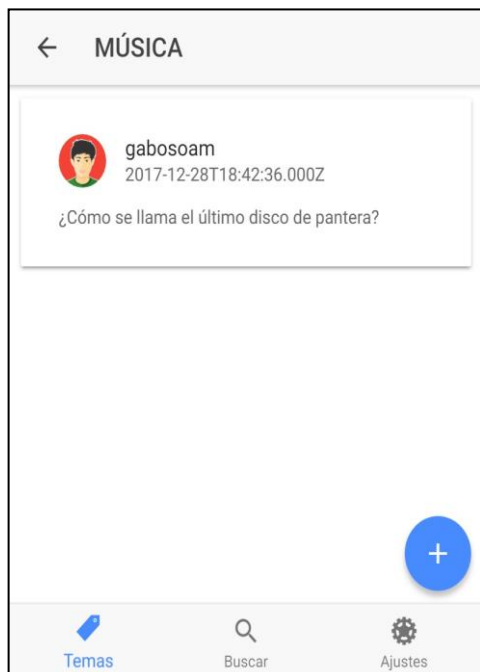
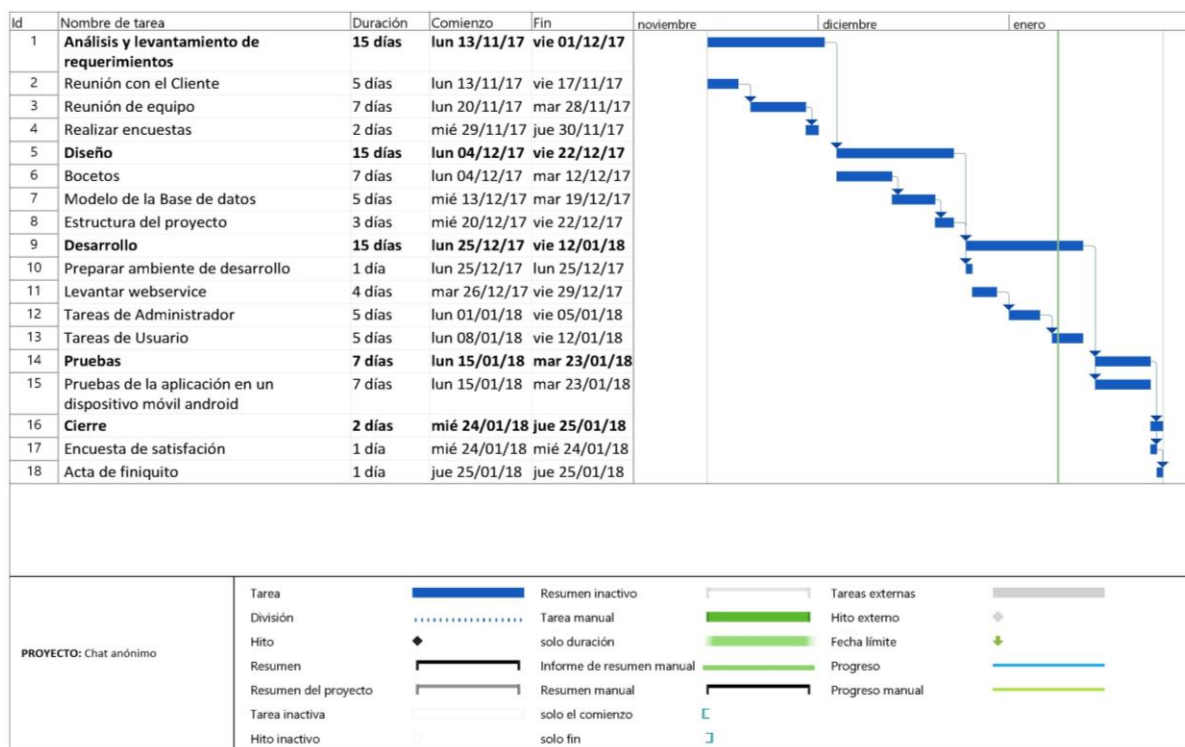


Figura 10: Caso de uso

**Anexo 6: Interfaces gráficas**



## Anexo 7: Cronograma de actividades




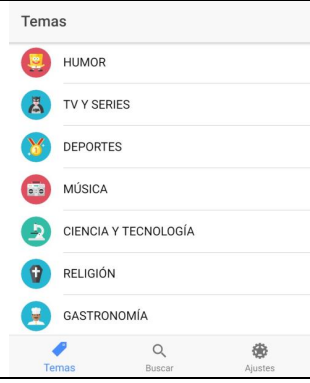
## Anexo 8: Encuesta de satisfacción

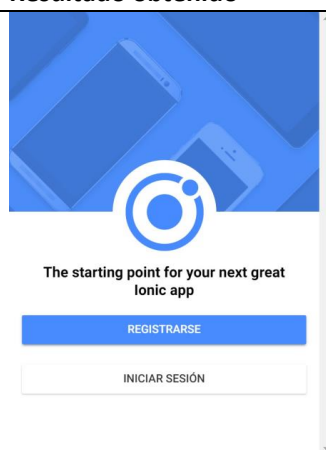

**Objetivo:** Medir el grado de satisfacción en los usuarios de la aplicación AnonimusChat

Preguntas	Muy insatisfecho	Insatisfecho	Conforme	Normal	Muy satisfecho
1. ¿La aplicación es fácil de entender para el usuario?					
2. ¿Fueron claros los terminos y condiciones?					
3. ¿La interfaz de la aplicación es atractiva y amigable?					
4. ¿La navegación entre pantallas se realiza de forma rápida?					
5. ¿La información de la aplicación se despliega sin ningún problema?					
6. ¿El tiempo de respuesta al enviar y recibir mensajes de texto es correcto?					
7. ¿En términos generales, la aplicación cumple su perspectiva?					

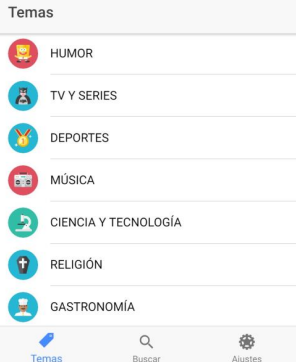
## Anexo 9: Casos de prueba

<b>Prueba #1</b>	<b>Modulo a probar:</b> Registro de usuario	<b>Fecha:</b> 15/01/2018
<b>Objetivo del caso de prueba:</b>	Ingresar usuarios en la base de datos de la aplicación y verificar el correcto despliegue de la aplicación.	
<b>Pre requisitos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conexión a internet</li> <li>• Instalar la aplicación en un dispositivo android v4.4 o superior</li> </ul>	
<b>Paso:</b>	<b>Resultado esperado</b>	<b>Resultado obtenido</b>
1) Seleccionar el botón "Registrarse"	Despliega formulario de registro	
2) Presionar "Añadir imagen"	Muestra pantalla para seleccionar imagen.	
3) Selecciona imagen	Visualizar imagen	
4) Escribir username	Permite escribir nickname máximo hasta 20 caracteres.	
5) Escribir contraseña	Encriptacion del texto ingresado valida máximo 6 caracteres.	

6) Presionar el botón "Registrarse"	Muestra lista de categorías.	
<b>Observaciones:</b>		

<b>Prueba #2</b>	<b>Modulo a probar:</b> Login de usuario	<b>Fecha:</b> 15/01/2018
<b>Objetivo del caso de prueba:</b>	Ingresar a la aplicación con un usuario valido registrado previamente en AnonimusChat.	
<b>Pre requisitos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Una cuenta de usuario</li> </ul>	
<b>Paso:</b>	<b>Resultado esperado</b>	<b>Resultado obtenido</b>
1) Seleccionar el botón "Iniciar sesión"	Despliega formulario de autenticación.	
2) Ingresar username	Permite escribir username	





3) Ingresar contraseña	Permite escribir contraseña	
4) Presionar el botón “Iniciar Sesión”	Muestra lista de categorías.	
<b>Observaciones:</b>		

<b>Prueba #3</b>	<b>Modulo a probar:</b> Crear tema de conversa	<b>Fecha:</b> 15/01/2018
<b>Objetivo del caso de prueba:</b>	Efectuar la creación de temas de interés dentro de una categoría.	
<b>Pre requisitos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una cuenta de usuario</li> <li>• Ingresar a la aplicación</li> </ul>	
<b>Paso:</b>	<b>Resultado esperado</b>	<b>Resultado obtenido</b>
1) Seleccionar icono “Temas”	Lista de categorías disponibles.	

2) Seleccionar una categoría	Muestra la lista de los temas de conversa dentro de una categoría	
3) Seleccionar botón Agregar(+)	Despliega formulario para agregar tema. Permite escribir tema y valida máximo 140 caracteres.	
4) Guardar tema presionando el visto de la parte superior del formulario	Visualizar botón (visto).	
<b>Observaciones:</b>		

<b>Prueba #4</b>	<b>Modulo a probar:</b> Escribir comentario	<b>Fecha:</b> 15/01/2018
<b>Objetivo del caso de prueba:</b>	Verificar el correcto envío y despliegue de comentarios dentro de un tema de interés	
<b>Pre requisitos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una cuenta de usuario</li> <li>• Ingresar a la aplicación</li> <li>• Seleccionar una categoría</li> <li>• Seleccionar un tema</li> </ul>	
<b>Paso:</b>	<b>Resultado esperado</b>	<b>Resultado obtenido</b>
1) Seleccionar icono "Temas"	Lista de categorías disponibles.	



2) Seleccionar una categoría	Muestra la lista de los temas de conversa dentro de una categoría	
3) Seleccionar un tema	Permite seleccionar tema	
4) Escribir comentario	Permite ingresar comentario y emoticones	
5) Presionar boton de la deracha para enviar mensaje	Visualiza mensaje con un fondo azul a la derecha de la conversa.	
<b>Observaciones:</b>		