

Estimacions

Què representa un 1?

8 hores.

Tasques

Tasca 1: Donar d'alta patinet

Afegir a la base de dades un nou patinet amb un identificador únic, data de registre i localització. Associar aquest identificador amb el QR que té el patinet físic, com també la localització al mapa que s'anirà actualitzant cada un cert curt període de temps

Tasca 2: Donar de baixa patinet

Eliminar de la base de dades el patinet amb un identificador determinat així com també eliminar la seva associació amb la localització en el mapa. Quan es dona de baixa cal demanar a l'administrador el motiu pel qual s'elimina de la base de dades, que és informació que quedarà registrada també.

Tasca 3: Localitzar patinets

Accedir a l'API de *Google Maps* cada un cert període de temps curt (30 s) obtenint totes les ubicacions dels dispositius de localització que incorporen tots els patinets guardats al sistema i mostrar-los al mapa en pantalla. També cal calcular que si un patinet no reporta la localització al cap de 5 minuts, s'enviarà una incidència a l'administrador.

Tasca 4: Marcar patinet com a avariats

Fer que en fer clic a un patinet, un usuari tingui un botó per tal de reportar a l'administrador que està avariats. Aquest botó farà de *trigger* per tal que a la base de dades quedi constància que el patinet no surti més al mapa. S'envia l'última localització registrada a l'equip de manteniment.

Tasca 5: Notificar bateria esgotada

Detectar quan el patinet està molt a prop de què se li acabi la bateria, notificar a la base de dades que no aparegui més al mapa i avisar a la central indicant que s'ha de recollir a l'última localització registrada per a carregar-lo.

Tasca 6: Registrar-se com a usuari

Permetre que un usuari pugui crear un compte a partir de la introducció de les seves dades (nom, cognom, DNI, correu, número de telèfon, mètode de pagament i contrasenya) en un formulari de registre aquest ha de proporcionar un botó per tal de registrar. Seguidament, s'enviarà un correu per a confirmar el compte que s'ha acabat de crear.

Tasca 7: Iniciar sessió com a usuari

Detectar quan un usuari introdueix les seves credencials (correu o DNI i contrasenya) que existeix a la base de dades i pugui accedir al servei sense problemes. En cas que les credencials no existeixen al sistema o no són les correctes s'envia un missatge d'error indicant que s'han de tornar a escriure. Si aquest error salta 5 cops el compte queda bloquejat i s'envia un correu per tal de recuperar la contrasenya.

Tasca 8: Tancar sessió com a usuari

Permetre que un usuari amb sessió iniciada a l'aplicatiu tanqui la sessió corresponent.

Tasca 9: Canviar contrasenya

Permet que un usuari canviï la contrasenya. Un cop comprovat que la nova contrasenya es valida, es modifica la base de dades i es verifica el canvi.

Tasca 10: Afegir targeta de crèdit

Permet a l'usuari afegir una nova targeta de crèdit per fer els pagaments. Per dur a terme el procés, l'usuari introdueix les dades de la targeta, es comproven mitjançant l'API de Redsys i, en cas que sigui vàlida, s'introdueix a la base de dades.

Tasca 11: Eliminar targeta de crèdit

Un usuari decideix eliminar la targeta de crèdit que havia introduït anteriorment. El sistema l'esborra de la base de dades.

Tasca 12: Agafar patinet

Quan un usuari decideix agafar un patinet per fer-ne ús, aquest deixa d'estar visible a l'aplicatiu pels altres usuaris i, per tant, s'actualitza la vista del mapa. També s'afegeix el viatge de l'usuari a la base de dades.

Tasca 13: Deixar patinet

Un cop l'usuari finalitza el trajecte, es fa el càlcul del preu a pagar per l'usuari i es guarden les dades a la base de dades. A més a més, el patinet torna a estar disponible per tots els usuaris, per tant, s'envia un avís al sistema per tal que mostri novament el patinet, i s'actualitza el mapa.

Tasca 14: Buscar patinets

L'usuari navega pel mapa de l'aplicatiu cercant un patinet proper i amb bateria suficient per poder fer el viatge desitjat. El mapa va actualitzant els patinets disponibles i dona la possibilitat de reservar o agafar un patinet a l'usuari.

Tasca 15: Reactivar patinet

Quan un patinet ha sigut desactivat temporalment per qualsevol motiu, a través del seu identificador únic, es podrà reactivar i fer-lo aparèixer de nou en el mapa de patinets disponibles.

Tasca 16: Desactivar temporalment

Quan un patinet mal funciona o qualsevol altre motiu pel qual s'ha considerat que no pot estar en servei, ja que no proporciona el servei adequat als nostres usuaris, aquest es pot desactivar temporalment fins que es decideixi activar-lo de nou.

Tasca 17: Obtenir ocupació patinets

Detectar quin percentatge de patinets s'està fent ús en un moment concret amb una petita variació pel fet que el sistema actualitza l'estat dels patinets en intervals de cinc minuts.

Tasca 18: Sign out

Permetre que un usuari loguejat pugui, en qualsevol moment, tancar la sessió en el dispositiu actual a través del qual està accedint a la nostra app.

Tasca 19: Recordar contrasenya

Permetre que si un usuari oblida la seva contrasenya l'app pugui, després d'un procés de verificació que la persona que intenta accedir al compte es correspon al titular d'aquesta, recordar-li quina és la seva contrasenya actual.

Tasca 20: Canviar Correu

Permetre que si un usuari desitja canviar el correu electrònic associat al seu compte, després d'un procés de verificació amb l'antiga i nova direcció de correu electrònic, el correu electrònic serà actualitzat.

Tasca 21: Canviar telèfon

Permetre que si un usuari desitja canviar el número de telèfon associat al seu compte, després d'un procés de verificació amb l'antic i nou número de telèfon mitjançant missatges SMS, el número de telèfon serà actualitzat.

Tasca 22: Canviar tarifa d'ús

Permetre que si un usuari desitja canviar la tarifa d'ús associat al seu compte, després d'un procés de confirmació mitjançant el correu electrònic, la tarifa d'ús serà actualitzada a la seleccionada per l'usuari.

Tasca 23 Veure historial de factures

Permetre que si un usuari desitja revisar els seus pagaments anteriors dins de la nostra aplicació, tingui accés a una llista de totes les factures que se li han cobrat i on pugui veure la data del pagament i la quantitat exacta de diners abonats.

Tasca 24 Obtenir historial de lloguers d'un patinet

Permetre que si un usuari desitja revisar els seus anteriors lloguers dins de la nostra aplicació, tingui accés a una llista de tots els lloguers amb el codi d'identificació de cada patinet, la durada del trajecte i el tram recorregut.

Tasca 25 Fer una reserva

Permetre que si un usuari desitja utilitzar un dels nostres patinets, pugui reservar-ne un des de la nostra aplicació i utilitzar-lo per dur a terme el seu trajecte. El patinet reservat deixarà d'estar disponible per a la reserva d'altres clients.

Tasca 26 Cancel·lar una reserva

Permetre que si un usuari canvia d'opinió després de reservar un patinet i ja no vol utilitzar-lo, pugui cancel·lar la reserva. El patinet tornarà a estar disponible per als demés clients que vulguin reservar-lo.

Tasca 27 Obtenir l'historial d'avaries

Permetre que si un administrador desitja revisar les avaries d'un patinet en concret, tingui accés a un llistat amb totes les anteriors avaries, juntament amb el tipus de problema que s'ha tingut i la data en la que s'ha informat del defecte.

Tasca 28 Activar verificació en dues passes

Permetre que l'usuari pugui obtenir una major seguretat a l'hora d'iniciar sessió a l'aplicació activant aquesta verificació. Després d'iniciar sessió normalment i activar l'opció als ajustaments de l'aplicació, es demana una verificació a través del correu electrònic associat a l'usuari i la introducció del número de telèfon. A partir d'aquest moment, cada com que es vulgui iniciar sessió, es demana un codi que serà enviat per SMS al telèfon abans mencionat.

Tasca 29 Log in amb empremta dactilar

Permetre que l'usuari pugui iniciar sessió sense haver d'introduir manualment la contrasenya cada cop i únicament fent servir l'API de reconeixement d'empremta que proporcionen tant Android com iOS en els dispositius compatibles amb aquesta funcionalitat (només disponible per aplicacions mòbils). Aquesta opció es pot cancel·lar en qualsevol moment accedint a la configuració i es complementaria amb la resta de mètodes d'autenticació.

Tasca 30 Log in amb identificació facial

Permetre que l'usuari pugui iniciar sessió sense haver d'introduir manualment la contrasenya cada cop i únicament fent servir l'API de reconeixement facial que proporcionen tant Android com iOS en els dispositius compatibles amb aquesta funcionalitat (només disponible per aplicacions mòbils). Aquesta opció es pot cancel·lar en qualsevol moment accedint a la configuració i es complementaria amb la resta de mètodes d'autenticació.

Tasca 31 Canviar direcció postal

Permetre que si un usuari desitja canviar la direcció postal associada al seu compte, després d'un procés de verificació mitjançant el correu electrònic associat al compte, la direcció postal s'actualitzi.

Tasca 32 Suportar Paypal

Permetre que els usuaris que ho desitgin puguin utilitzar el seu compte de PayPal per pagar els seus rebuts sense necessitat d'utilitzar una targeta de crèdit. Per fer-ho cal implementar l'API de PayPal dins del nostre software. Els clients que vulguin fer-ho hauran d'accedir al seu perfil i introduir les seves credencials fent servir l'interfaç que proporciona PayPal. Un cop verificat, tots els pagaments es faran mitjançant aquesta passarel·la de pagaments.

Tasca 33 Obtenir historial de lloguers d'un usuari

L'usuari podrà visualitzar en forma de llista un històric de l'ús del servei amb la informació dels trajectes que va fer amb cada patinet. La informació que es mostrarà serà la ruta que va fer l'usuari sobre un mapa, la data i hora en la qual es va produir, el temps de trajecte i el cost del viatge en cas de tenir una tarifa de pagament per ús.

Tasca 34 Pausar lloguer

Quan un usuari vol parar d'usar el patinet durant un període de temps curt i continuar utilitzant-lo després pot aturar el viatge utilitzant l'app. D'aquesta forma no se li cobren aquests minuts i ningú li pot "prendre" el patinet perquè no estarà disponible per la resta d'usuaris. Aquesta pausa té una duració màxima que si se supera s'alliberà el patinet i es dona el viatge per finalitzat.

Tasca 35 Reanudar lloguer

Quan un usuari amb un viatge pausat vol reprendre el viatge, entrarà a l'app i li apareix un botó destacat amb aquesta opció. Un cop el prem pot seguir amb el lloguer.

Tasca 36 Fer una reclamació

Quan un usuari ha tingut un problema amb un patinet o una queixa amb la facturació entra a l'aplicació i a l'historial de viatges pot reclamar si ha tingut algun problema amb algun lloguer. A continuació haurà d'omplir un formulari indicant el motiu de la queixa i un cop enviat un representant d'atenció al client contactarà amb ell per resoldre l'afer.

Tasca 37 Revisar una reclamació

Els empleats del sistema reben una notificació interna cada cop que es tramet una queixa. Un cop poden fer-ho la llegeixen i contacten amb el client per resoldre el conflicte.

Reflexions Planning Poker

Per tal de definir el temps i esforç que valia cada una de les tasques primer vam definir que el número 1 serien 8 hores de feina. Seguidament, vam repartir les cartes del joc de *Planning Poker* i vam anar tirant les cartes boca avall per a cada una de les tasques de la llista.

Després vam girar totes les cartes a la vegada i vam veure els números que havíem posat tots els membres de l'equip. Si la majoria de les cartes eren un cert número es decidia que aquella tasca valia aquell número determinat d'hores. En cas d'empat o de no tenir-ho clar i ho vam discutir i vam decidir un número entre tots.

En aquest joc hem après que tot i que de vegades veus clar que una tasca pot representar un cert esforç, els companys de l'equip et poden fer reflexionar sobre problemes, dificultats o altres subtasques necessàries per tal de realitzar-la. Per tant, l'esforç pot ser molt diferent del que penses inicialment.