

Proyecto Prueba

IT Soluciones de Software Para Negocios

Sesión 1

Submitted by: Independent Test Project Design Team

Introducción

Seoul Stay es la primera y única plataforma que permite a viajeros internacionales de todo el mundo alquilar las mejores casas, fincas o condominios de Seúl.

Los diseñadores del proyecto han analizado los resultados de una encuesta realizada entre la población de Seúl y, para ofrecer algunos de sus servicios a todos los sectores de propietarios de viviendas, han creado un centro de llamadas y necesitan una interfaz para las personas que manejan los teléfonos.

En esta sesión, los diseñadores del proyecto piden una aplicación de escritorio y le proporcionarán los esquemas y los datos iniciales necesarios.

Contenido

Esta propuesta de Test Project consta de la siguiente documentación/archivos:

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. WSC2022_TP09_S1_EN.pdf | (Instrucciones de la sesión 1) |
| 2. Terms.txt | (Términos y condiciones) |
| 3. Session1-MySQL.sql | (Script SQL para crear tablas con datos para MySQL) |
| 4. Session1-MsSQL.sql | (Script SQL para crear tablas con datos para Microsoft SQL) |

Descripción del proyecto y tareas

Al desarrollar el proyecto prueba, asegúrese de que los resultados se ajustan a las directrices básicas establecidas por los diseñadores del proyecto:

- Debe haber coherencia en el uso de la guía de estilo proporcionada a lo largo del desarrollo.
- Todos los módulos de software necesarios deben disponer de mensajes de validación y error aplicables y útiles, tal y como espera el sector.
- Ofrecer una barra de desplazamiento si el número de registros de una lista o una tabla no caben cómodamente en el área del formulario. Oculte las barras de desplazamiento si todo el contenido puede mostrarse en el área designada.
- El formato de fecha estándar de facto, compatible con ISO, es AAAA-MM-DD, que se utilizará en esta tarea cuando proceda.
- Cuando proceda, utilice comentarios en el código para que éste sea más legible para el programador.
- Se espera el uso de convenciones de nomenclatura válidas y adecuadas en todo el material presentado.
- Una vez creado, cualquier formulario o informe debe aparecer en el centro de la pantalla.
- Cuando un formulario o un diálogo están en foco, es necesario suspender las operaciones en otros formularios.
- La leyenda de los botones Suprimir y Cancelar debe ser de color rojo para evitar percances accidentales y estar en consonancia con el estilo de la marca.
- Cuando se utilizan colores para diferenciar filas o registros, es necesario que en la pantalla se aclare qué significan.
- Los esquemas que se ofrecen en este documento son sólo sugerencias y la solución que se produzca no tiene por qué reflejar en modo alguno lo que se ha presentado.
- La gestión del tiempo es fundamental para el éxito de cualquier proyecto, por lo que se espera que todos los entregables estén completos y operativos en el momento de la entrega.

Instrucciones para el Competidor

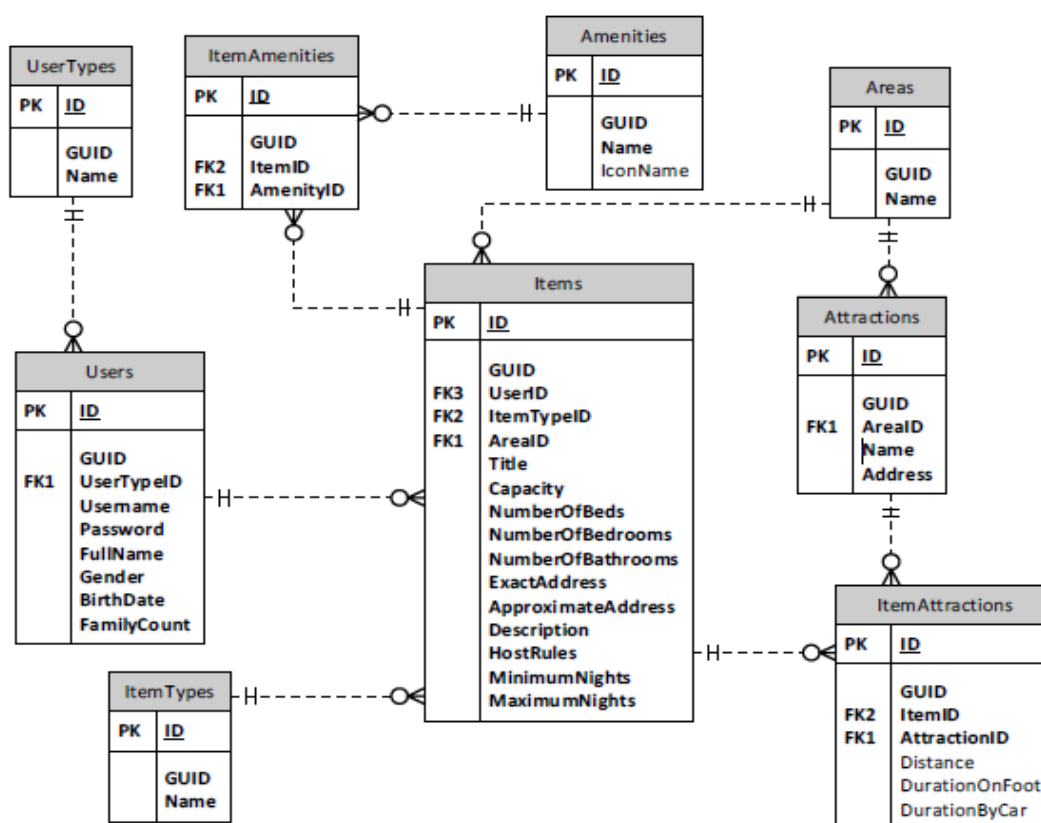
1.1 CREACIÓN DE LA BASE DE DATOS

Cree una base de datos con el nombre "Sesión1" en la plataforma RDBMS que desee (MySQL o Microsoft SQL Server). Esta será la principal y única base de datos que utilizará en esta sesión.

1.2 IMPORTAR ESTRUCTURA DE BASE DE DATOS












Dependiendo de su plataforma RDBMS preferida, se pone a su disposición un script SQL. Dichos scripts consisten en la estructura de la base de datos y los datos necesarios para completar las tareas requeridas. Los datos deben importarse a la base de datos creada para esta sesión denominada "Sesión1".

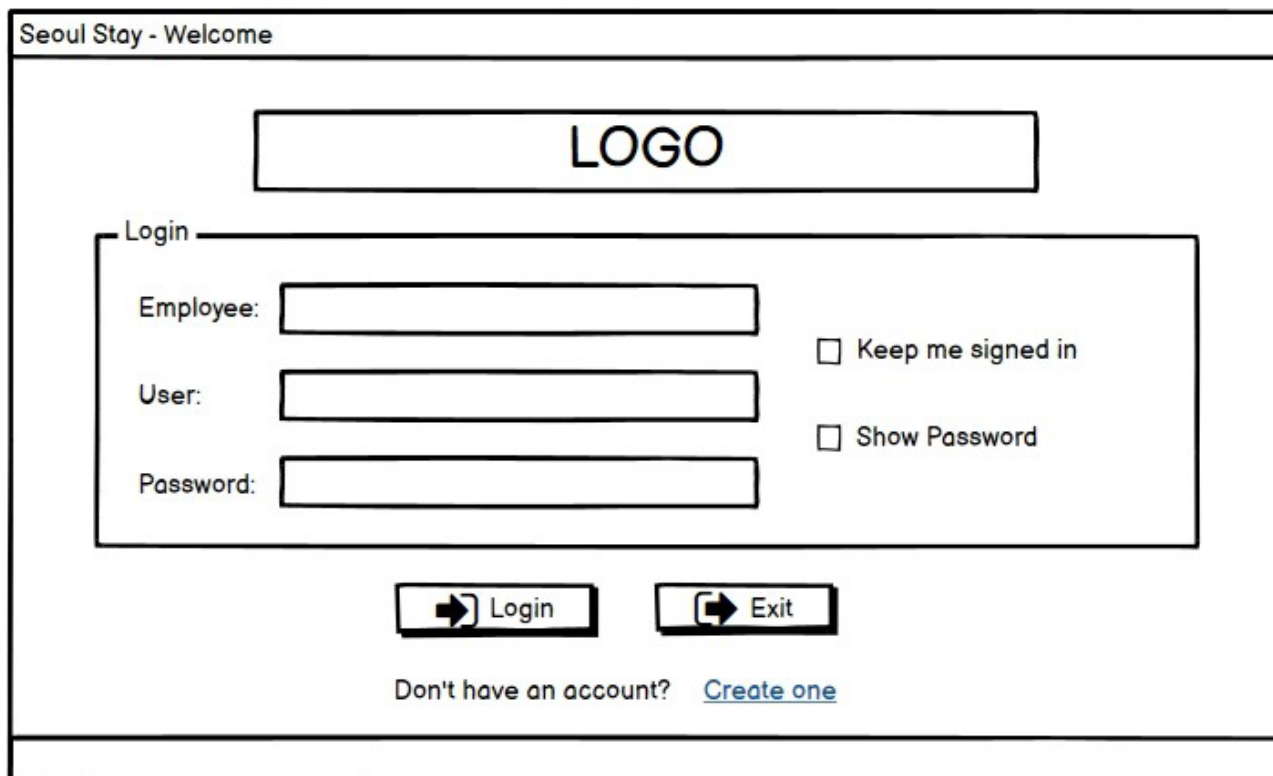
Según las instrucciones de los diseñadores, la estructura de la base de datos proporcionada a efectos de esta sección no puede alterarse. Esto se aplica a la eliminación de tablas, la adición o supresión de cualquier campo en las tablas o de cambio en sus tipos de datos.



Para ayudar a percibir mejor el pensamiento que subyace a la estructura de la base de datos, los diseñadores de la misma proporcionan un Diagrama Entidad-Relación (ERD). El diagrama incluido explica el modelo conceptual y de representación de los datos utilizados en la base de datos.

Dado que es la primera vez que trabaja con el conjunto de datos, los diseñadores han optado por ofrecer una breve descripción de algunas de las entidades utilizadas en la base de datos:

TIPO	TÍTULO	DESCRIPCIÓN
 Table	Items	<i>Dónde se almacena la información sobre la propiedad o el anuncio.</i>
 Field	ApproximateAddress	<i>Incluye palabras clave sobre la ubicación y ayuda con el SEO y la búsqueda del listado donde se puede buscar un determinado lugar cercano</i>
 Table	ItemTypes	<i>Donde se almacena el tipo de propiedad.</i>
 Table	Areas	<i>Donde se almacena la información sobre los distintos suburbios, distritos, región, barrios o zonas de la ciudad.</i>
 Table	Users	<i>Dónde se almacena la información sobre los clientes que utilizan el sistema.</i>
 Field	FamilyCount	<i>Se almacena el número de familiares y amigos asociados a la cuenta (a efectos de reserva).</i>
 Table	UserTypes	<i>Donde se almacenan los tipos de usuarios que utilizan el sistema.</i>
 Table	Amenities	<i>Donde se almacena información sobre las comodidades disponibles para ser asignadas a las propiedades.</i>
 Table	ItemAmenities	<i>Donde se almacenan los servicios proporcionados por el listado o propiedad.</i>
 Table	Attractions	<i>Donde se almacenan los datos sobre los monumentos y lugares de interés de la ciudad.</i>
 Table	ItemAttractions	<i>Donde se almacenan los detalles de la relación entre cada propiedad o listado con el monumento o atracción.</i>



1.3 Crear formulario de acceso

Este es el formulario inicial al ejecutar el software. Los empleados del call center deben acceder al sistema mediante un formulario como el de la imagen superior. Hay dos formas de acceder como propietario:

- Empleado (opcional): Si se rellena el nombre de usuario del empleado, entonces el campo contraseña se coteja con la contraseña del empleado, aún así el cliente puede acceder al panel y a los listados del usuario que se introduce en el campo usuario.
- Usuario: Si el campo de empleado se deja vacío, entonces el campo de contraseña se comprueba con la contraseña del usuario y el panel de usuario para el usuario introducido se mostrará al cliente.

Los empleados en el sistema no pueden actuar como usuario ni como viajero ni como propietario/gestor. Estas son algunas de las otras funcionalidades para el formulario:

- Coloque una entrada en el formulario con el título "Mostrar contraseña" (show password) que, cuando se seleccione, muestre el contenido oscurecido del campo de contraseña.
- Coloque una entrada en el formulario llamada "Mantenerme conectado" (keep me signed in) o similar que cuando se seleccione haga que después de que el cliente se conecte correctamente, en visitas consecutivas sea dirigido al formulario de gestión como se documenta en la sección 1.5.
- El cliente puede elegir una opción en el formulario marcada como "Crear una" o similar para registrarse en el sistema y crear una cuenta como se documenta en el formulario 1.4.
- Una vez iniciada la sesión con éxito, el usuario será dirigido al formulario de gestión tal y como se documenta en la sección 1.5.

Seoul Stay - Create Account

Your Information

Username:
☐ Male ☐ Female

Full Name:
Number of Family Members:

Birthday:

Password:
Retype Password:

☐ I agree to the Terms and Conditions.
[View Terms and Conditions](#)

Register & login
Return login form

1.4 Formulario de creación de cuenta

Este formulario está pensado para que los nuevos usuarios del sistema se den de alta y registren sus credenciales. Estas son algunas de las funcionalidades requeridas en el formulario:

- Todos los campos del formulario deben rellenarse o marcarse antes de que el cliente pueda enviarlo. El cliente no podrá registrar su cuenta a menos que acepte los términos y condiciones utilizando la casilla de verificación designada.
- Coloque una opción en el formulario llamada "Ver Términos y Condiciones", donde el cliente puede ver el archivo "Terms.txt". El cliente sólo podrá aceptar las condiciones si las ha visto al menos una vez.
- Es necesario comprobar que los campos de contraseña y volver a escribir contraseña tienen un valor idéntico antes de poder enviarlos. La longitud de la contraseña debe ser de al menos cinco caracteres.
- Cuando el cliente elija la opción denominada "Registro e inicio de sesión", el sistema comprobará la base de datos y, si no hay duplicados, se registrará e iniciará sesión en el sistema y se le dirigirá al formulario de gestión documentado en la sección 1.5.

Seoul Stay - Management

LOGO

I'm Traveler

I'm Owner / Manager

Log out

Exit

3 items found.

1.5 Formulario de gestion

Este es el formulario principal con el que trabajará el cliente. En esta sección encontrará una breve descripción de las principales funcionalidades del formulario, seguida de una descripción de los servicios que proporcionará cada pestaña:

- El botón "Cerrar sesión" cerrará la sesión del usuario en el sistema y lo dirigirá de nuevo al formulario de inicio de sesión, tal y como se documenta en la sección 1.3.
- El botón "Salir" cierra la aplicación.
- El texto de la barra de estado está controlado por cada una de las pestañas.

El cliente puede adoptar el papel de propietario/gestor o de viajero. Puede optar por acceder a las herramientas disponibles utilizando las dos pestañas de la parte superior del formulario. He aquí una breve descripción de lo que ofrece cada uno de los dos segmentos:

- Viajero: Aquí es donde el cliente puede buscar y reservar (alquilar) una propiedad para su estancia
- Propietario / gestor: Aquí es donde los propietarios o gestores pueden ofrecer sus

propiedades en alquiler. A continuación, encontrará una descripción detallada de las funcionalidades que ofrece cada uno de estos segmentos:

I'm Traveler
I'm Owner / Manager

Q Search destination or Listing Title or Attraction

Title ▲	Capacity	Area	Type
White Swan	4	Seocho-gu	Private room
Red hut	1	Guro-gu	Entire place
Phoenix 38	1	Seocho-gu	Shared room

- **Ficha Viajero:** Es la pestaña que se muestra por defecto al abrir el formulario. Estas son algunas de las funcionalidades de este segmento:
 - Un cuadro de búsqueda ayudará al cliente a buscar su anuncio preferido utilizando el título de la propiedad o la zona (suburbios o zonas) de la ciudad en la que reside o su proximidad a una atracción (a menos de un kilómetro de una atracción).
 - Los resultados del cuadro de búsqueda se mostrarán en una lista cuadriculada en blanco o similar para los campos "Título", "Capacidad", "Área" y "Tipo", donde el cliente puede ordenar sus resultados en función de cada uno de los campos enumerados de uno en uno.
 - El número de los elementos mostrados debe ser visible en la barra de estado del formulario principal.
 - El mecanismo de búsqueda es en línea, es decir, la lista se actualiza constantemente a medida que se añaden o eliminan caracteres del cuadro de búsqueda.

I'm Traveler
I'm Owner / Manager

+ Add Listing

Title ▲	Capacity	Area	Type	
Koe Kim	1	Seocho-gu	Private room	Edit Details
Red hut	1	Seocho-gu	Entire place	Edit Details

- **Pestaña Propietario / Gestor:** Esta es la pestaña donde el cliente puede gestionar sus listados. A continuación, se enumeran algunas de las funcionalidades necesarias para este segmento:
 - El botón "Añadir listado" dirigirá al cliente al formulario correspondiente, tal y como se indica en la sección 1.6.
 - En el segmento se incluye una lista cuadriculada o similar que mostrará los campos de "Título", "Capacidad", "Superficie" y "Tipo" de todas las propiedades o listados registrados del usuario. El cliente debe poder ordenar la lista basándose en uno de los campos de la lista cada vez.
 - Utilizando la opción "Editar detalles" disponible para cada anuncio, el cliente será dirigido al formulario 1.6 donde podrá ver y editar los detalles específicos de cada anuncio.
 - El número de los elementos mostrados debe ser visible en la barra de estado del formulario principal.

Seoul Stay - Add / Edit Listing

Listing Details
Amenities
Distance to Attraction

Next
Close / Finish

1.6 Formulario para añadir/editar anuncios

Mediante este formulario, el cliente puede realizar dos modos de operaciones en el sistema. En esta sección encontrará una breve descripción de las características del formulario seguida de la descripción de la utilidad que proporciona cada pestaña:

- El título del formulario mostrará "Añadir anuncio" si se ha abierto para añadir un nuevo anuncio y "Editar anuncio" seguido del título del anuncio, si se ha abierto para editar los detalles de un anuncio.
- La barra de navegación está en la parte inferior y funciona de forma diferente en los dos modos:
 - Cuando se edita un anuncio, sólo hay disponible un botón en el parte inferior llamado "Cerrar" que guarda todos los cambios del formulario en la base de datos y cierra la ventana. El cliente puede pasar de una pestaña a otra según sus necesidades.
 - Al añadir un nuevo anuncio, coloque un botón en la parte inferior del formulario con la etiqueta "Siguiente" mientras el cliente se encuentra en la primera pestaña y en la segunda pestaña desde la izquierda. Cuando todos los campos de la pestaña activa se han r e l l e n a d o por completo, el botón dirige a la siguiente pestaña a su derecha. Coloca un segundo botón que diga "Cancelar" en la primera y segunda pestaña y cierra el formulario. La tercera pestaña desde la izquierda tiene un botón que dice " Finalizar" en la parte inferior del formulario que almacena toda la información rellenada en el formulario como una nueva entrada en la base de datos. El cliente no puede volver a ninguna de las pestañas anteriores a la izquierda de la pestaña activa.

Listing Details
Amenities
Distance to Attraction

Type:
Title:

Capacity:
Number of Beds:
Number of Bedrooms:
Number of Bathrooms:

Approximate Address:

Exact Address:

Description:

Host Rules:

Reservation Time (Nights): Minimum: Maximum:

- **Detalles del listado:** Esta pestaña es la primera a la izquierda y la pestaña inicial disponible para el cliente. Abarca la información principal de un anuncio tal y como se describe:
 - El campo "Tipo" es un desplegable relleno a partir de la tabla "ServiceTypes".
 - Los campos "Capacidad", "Número de camas", "Número de dormitorios" y "Número de baños" deben tener un valor superior a cero.
 - El tiempo de reserva "Mínimo" debe ser un número distinto de cero, menor o igual que el valor de "Máximo".

Listing Details
Amenities
Distance to Attraction

Choose Available Amenities:

Amenity	
Tv	<input checked="" type="checkbox"/>
Music Player	<input checked="" type="checkbox"/>
BBQ Grill	<input type="checkbox"/>
Smoke alarm	<input type="checkbox"/>
WIFI	<input checked="" type="checkbox"/>

- **Amenidades:** Esta pestaña listará todas las amenidades disponibles en la base de datos para que el cliente las elija y las asocie al anuncio.

Item information

Amenities

Distance to Attraction

Specify the distance from each close by attraction and the time it takes to get to them:

Attraction ▲	Area	Distance (km)	On Foot (minutes)	By Car (minutes)
Attraction 1	Area 1	0.5	5	1
Attraction 2	Area 1	0.8	8	1
Attraction 3	Area 2	1.6	18	4
Attraction 4	Area 2	2.5	25	
Attraction 5	Area 2	3		
Attraction 6	Area 3			

- **Distancia a la atracción:** En este segmento el cliente tendrá la opción de especificar la distancia de la propiedad o anuncio a cada una de las atracciones o el tiempo que tardan los inquilinos en llegar a ellas. A continuación, se detallan algunas de las características de esta pestaña:
 - Cada atracción de la base de datos, así como la zona en la que residen, aparece en una lista para el cliente.
 - El cliente debe introducir la distancia de al menos dos atracciones antes de que este segmento pueda considerarse completo.
 - Introducir el tiempo que se tarda tanto a pie como en coche es opcional.

1.7 Escribir pruebas unitarias

Las pruebas unitarias son un paso crucial en el diseño y la implementación de software. No sólo mejora la eficiencia y la eficacia del código, sino que también hace que el código sea más robusto y reduce las regresiones en el futuro desarrollo y mantenimiento.

Unit Testing es una metodología de pruebas de código fuente para su adecuación de uso en producción. Empezamos a escribir pruebas unitarias mediante la creación de varios casos de prueba para verificar los comportamientos de una unidad individual de código fuente.

En este segmento, los diseñadores del proyecto piden una prueba unitaria para el método de registro de usuarios en la aplicación producida. Si se añade un registro para un usuario como resultado de la prueba, debe eliminarse inmediatamente.

Desarrolle la prueba unitaria utilizando la función de pruebas incorporada en su IDE.