

## Epica 1: PANTALLA PRINCIPAL

Se desea desarrollar un e-commerce sencillo para una tienda de mascotas (petshop), con el que puedan vender productos relacionados con cada tipo de mascota. Inicialmente solo venderán alimentos. El alimento para mascotas difiere no solo por tipo de mascota sino también por raza (por ejemplo, para perros hay para bulldog, caniche, etc.).

Una vez seleccionado el animal (perro, gato, pez, reptil, ave), se mostrarán las diferentes razas, y para cada una de ellas, el alimento correspondiente.

Luego de elegir el alimento correspondiente, se podrá agregar el producto al carrito de compras y sumar o restar unidades, además de reemplazar unidades.

Se debe poder seguir navegando y quizás comprando mas productos de cualquiera de los animales/razas.

La elección del animal deberá estar en dos o tres lugares, menús, fotos, etc. Mas allá que la acción, sea la misma en todos los casos. En la sección de fotos, habrá una foto principal con el animal elegido por la persona en las preferencias de su cuenta. Si no esta logueado, el default será un perro.

--- USER HISTORY:

US #1 -Opciones de alimento

US #2 -Alimentos correspondientes

Agregar todos los casos de prueba que se crearon , y que coincidan con estas dos User Histories

## EPICA 2: PANTALLA CARRITO

El carrito puede ser visualizado en cualquier momento. Y se puede proceder al checkout.

Los ítems del carrito pueden modificarse (cantidad) y también eliminarse.

Para efectuar la compra de un producto (solo al momento del checkout), el sistema requerirá al usuario que esté LOGUEADO al sistema. Si no lo está, le ofrecerá ir a la pantalla de login.

US #1: Agregar al carrito

US #2: Agregar unidad por unidad

US #3: Modificar Unidades

US #4: Eliminar y Agregar unidades

US #5: Continuar Comprando

US #6: Barra de Búsqueda

US #7: Buscar alimentos Asociados

Agregar todos los casos de prueba que se crearon, y que coincidan con estas User Histories

### EPICA 3: PANTALLA LOG IN

El sistema ofrecerá realizar el login o registrarse.

Si va por el login y la combinación de usuario/clave no existe, le dará un mensaje.

Es deseable que el sistema logre avisar si el problema es el usuario que no existe o la clave incorrecta.

Para registrarse, los datos a solicitar son los siguientes:

USUARIO (obligatorio. Alfanumérico entre 5 y 8 caracteres)

CLAVE (la pida 2 veces) (obligatorio. Alfanumérico entre 3 y 6 caracteres)

Dirección completa (calle obligatoria, número obligatorio, piso y dptos. Opcionales, CP obligatorio,

teléfono obligatorio, estos últimos con las longitudes standard)

Luego, en PREFERENCIAS: Idioma (ofrecer Ingles, español, frances, japonés); animal preferido (es el que debería aparecer como foto principal).Obligatorios ambos.

Si algún campo obligatorio queda en blanco, el sistema desplegará un error avisando cuál campo quedó en blanco.

US #1: Guardar datos del cliente

US #2: Guardar datos del registro

US #3: Registrar la venta como Dueño

Agregar todos los casos de prueba que se crearon , y que coincidan con estas dos User Histories

### IMPORTANTE:

Para cada USer history hay qe configurar:

- Resumen
- descripción
- PRIORIDAD
- SPRINT
- Criterios de Aceptación ( Están en el documento de bienvenidos al equipo de testing)