

Departamento: Ingeniería en Sistemas de Información.

Carrera: Tecnicatura Superior en Programación.

Año: 2024

1. Grupo nro: 1
2. Integrantes:
 - a. Audero Ignacio
 - b. Kibysz Aaron
 - c. Chiappetta Martinez Francisco
3. Nombre del Proyecto: Restaurante Ñoqui Balboa
4. Product Backlog:

Fase 1: Configuración Inicial del Proyecto

1. **Configurar el proyecto con React y Vite:** preparar la estructura inicial del proyecto.
2. **Integrar Bootstrap para los estilos:** aplicar Bootstrap a la aplicación.
3. **Configurar el enrutamiento de la aplicación:** usar React Router para navegar entre las diferentes vistas (menú, carrito, pagos, etc.).
4. **Integración con la persistencia:** configurar un backend con entidades gestionadas por TypeORM y persistidas en h2

Fase 2: Menú de Comidas (Prioridad 1)

4. **Crear el componente de menú:** diseño inicial de la estructura del menú.
5. **Implementar vista del menú:** mostrar listado de comidas con imágenes, descripciones y precios.
6. **Agregar imágenes a los productos:** definir una estructura para cargar las imágenes.
7. **Implementar filtro por categoría:** permitir filtrar los platos según su categoría.
8. **Implementar búsqueda por nombre:** agregar un campo de búsqueda para filtrar comidas por nombre.
9. **Pruebas y validaciones del menú:** probar que los filtros y la búsqueda funcionen correctamente.

Fase 3: Carrito de Compras (Prioridad 2)

10. **Crear el componente de carrito:** diseño de la estructura del carrito y el icono.
11. **Agregar contador de productos en el carrito:** mostrar número de productos dentro del carrito en el icono.
12. **Implementar subpestaña del carrito:** mostrar el listado de productos al presionar el carrito.
13. **Agregar funcionalidad de agregar productos al carrito:** permitir a los usuarios agregar productos desde el menú.

Departamento: Ingeniería en Sistemas de Información.

Carrera: Tecnicatura Superior en Programación.

Año: 2024

14. **Agregar funcionalidad para quitar productos del carrito:** implementar el botón o ícono de “quitar” productos.
15. **Implementar botón de pago dentro del carrito:** agregar el botón de "pagar" al final del listado.
16. **Pruebas y validaciones del carrito:** probar que los productos se agreguen, quiten y se reflejen correctamente.

Fase 4: Registro de Usuarios (Prioridad 4)

17. **Crear componentes de registro e inicio de sesión:** diseñar los formularios para registrar e iniciar sesión.
18. **Implementar registro de usuario:** permitir que los usuarios ingresen su nombre completo, DNI, email y contraseña.
19. **Validar código de confirmación por correo:** enviar un correo con código para la confirmación de registro.
20. **Implementar inicio de sesión:** permitir a los usuarios iniciar sesión con su email y contraseña.
21. **Mostrar nombre e icono de usuario al estar logueado:** reemplazar botones de registro/inicio por el nombre del usuario e icono.
22. **Redirigir al login al intentar pagar sin estar logueado:** forzar a los usuarios a loguearse antes de pagar.
23. **Pruebas y validaciones del registro/inicio de sesión:** asegurar que los usuarios puedan registrarse, iniciar sesión y recuperar contraseñas.

Fase 5: Gestión de Pagos (Prioridad 3)

24. **Diseñar la vista de pago:** crear la interfaz para la pantalla de resumen de compra y selección del medio de pago.
25. **Implementar selección de medios de pago:** permitir seleccionar entre tarjeta, bitcoin o USDT.
26. **Crear formulario para pagos con tarjeta:** agregar campos para que los usuarios ingresen los datos de la tarjeta.
27. **Agregar validación de tarjeta de crédito/débito:** validar que los datos de la tarjeta sean correctos.
28. **Implementar pago con criptomonedas:** mostrar datos de la billetera para pagos con bitcoin y USDT.
29. **Cambio de moneda según el medio de pago seleccionado:** cambiar los precios según la moneda elegida.

Departamento: Ingeniería en Sistemas de Información.

Carrera: Tecnicatura Superior en Programación.

Año: 2024

30. **Diseñar página de confirmación de compra exitosa:** crear la vista que se mostrará después de finalizar la compra.
31. **Implementar opción para descargar factura:** permitir descargar la factura en formato PDF.
32. **Enviar factura por correo:** integrar envío de factura vía email.
33. **Pruebas y validaciones del flujo de pago:** realizar pruebas para garantizar que los pagos funcionen correctamente.

Fase 6: Registro de Ventas (Prioridad 5)

34. **Crear vista para el registro de ventas (admin):** diseñar una tabla que muestre las ventas registradas.
35. **Agregar filtros por fecha y ordenar por monto:** permitir filtrar las ventas por fecha y ordenar por monto.
36. **Implementar vista de detalles de cada venta:** permitir ver detalles adicionales de cada venta.
37. **Agregar opción para ver/descargar factura:** agregar un botón que permita ver o descargar la factura de cada venta.

Fase 7: Gestión de Productos (Prioridad 6)

5. **Crear vista de gestión de productos (admin):** diseñar una tabla que muestre los productos actuales en la plataforma.
6. **Agregar funcionalidad para editar productos:** permitir al administrador modificar la descripción y el precio de los productos.
7. **Pruebas y validaciones del módulo de administración:** probar las funcionalidades de edición de productos y consulta de ventas.

8. Sprint 0:

- a. Roles
 - Product owner / Scrum master: Francisco Martinez Chiappetta
 - Desarrollador principal / Coordinador técnico: Ignacio Audero
 - Desarrollador / Tester: Aarón Kibysz
- b. Tareas
 - Planificación del product backlog

9. Sprint 1:

- a. Roles
 - Product owner / Scrum master: Ignacio Audero

Departamento: Ingeniería en Sistemas de Información.

Carrera: Tecnicatura Superior en Programación.

Año: 2024

- Desarrollador principal / Coordinador técnico: Aarón Kibysz
- Desarrollador / Tester: Francisco Martinez Chiappetta
- b. Tareas
 - **Configurar el proyecto con React y Vite**
 - **Integrar Bootstrap para los estilos**
 - **Configurar el enrutamiento de la aplicación**

10. Sprint 2:

- a. Roles
 - Product owner / Scrum master: Aarón Kibysz
 - Desarrollador principal / Coordinador técnico: Francisco Martinez Chiappetta
 - Desarrollador / Tester: Ignacio Audero
- b. Tareas
 - **Integración con la persistencia**
 - **Crear el componente de menú**
 - **Implementar vista del menú**

11. Sprint 3:

- a. Roles
 - Product owner / Scrum master: Francisco Martinez Chiappetta
 - Desarrollador principal / Coordinador técnico: Ignacio Audero
 - Desarrollador / Tester: Aarón Kibysz
- b. Tareas
 - **Crear el componente de carrito**
 - **Agregar contador de productos en el carrito**
 - **Implementar subpestaña del carrito**
 - **Agregar funcionalidad de agregar productos al carrito**
 - **Agregar funcionalidad para editar productos y usuarios (modulo admin)**

Departamento: Ingeniería en Sistemas de Información.

Carrera: Tecnicatura Superior en Programación.

Año: 2024

12. Sprint 4:

a. Roles

- Product owner / Scrum master: Aarón Kibysz
- Desarrollador principal / Coordinador técnico: Francisco Martinez Chiappetta
- Desarrollador / Tester: Ignacio Audero

b. Tareas

- **Diseño final de la vista login, register y los modulos de administrador**
- **Redirigir al login al intentar pagar sin estar logueado**
- **Diseñar la vista de pago**
- **Reestructurar el codigo y ordenar los estilos**
- **Deploy web**