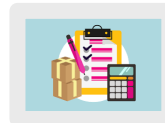


INVENTORY APP

Simplicidad y Eficiencia

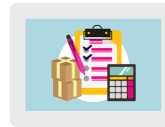
PROYECTO CICLO 3

ENTREGABLE 1



ÍNDICE

1. CONFORMACIÓN DEL EQUIPO	3
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	3
2.1 ALCANCE DEL PROYECTO	3
3. GESTIÓN DE CONFIGURACIÓN	4
3.1 STACK TECNOLÓGICO:	4
3.2 HERRAMIENTAS DE COLABORACIÓN:	4
3.3 HERRAMIENTAS PARA DESARROLLO FRONTEND:	5
3.4 HERRAMIENTAS PARA DESARROLLO BACKEND:	7
3.5 HERRAMIENTAS PARA LA BASE DE DATOS:	8
3.6 DATOS COMPLEMENTARIOS:	8
4. PRESENTACIÓN MVC	9
5. HISTORIAS DE USUARIO SPRINT 1	14
6. HISTORIAS DE USUARIO A REALIZAR SPRINT 2	16
7. INFORME RETROSPECTIVA	17



1. CONFORMACIÓN DEL EQUIPO

- **Tutor Scrum:** Daniel Andrés Duque Ramírez
- **Product Owner:** Carlos Alberto Vivas Reinoso
- **Scrum Master:** Cristian Camilo Rengifo Soler
- **Development Team:**
 - **Líder:** Carlos Alberto Vivas Reinoso
 - **Gestor Base de Datos:** Cristian Camilo Rengifo Soler
 - **BackEnd:** Rafael Antonio Londoño
 - **FrontEnd:** Jean Carlos Recio Caballero
 - **Tester:** Deivis German Sthid Cardenas

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

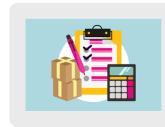
Llevar el control del inventario en las pequeñas empresas y negocios locales. Resulta muy dispendioso, pues comúnmente se crean desde el empirismo, por eso se da la necesidad de desarrollar una aplicación web que permita a pequeños empresarios sin experiencia llevar el control de sus inventarios de lo que compran de una forma simple y eficaz.

2.1 ALCANCE DEL PROYECTO

Para el desarrollo del proyecto se planificó en tres etapas:

- En la primera etapa se desarrollarán los módulos de gestión de usuarios, gestión de producto CRUD.
- En la segunda etapa se desarrollarán los módulos de gestión de proveedores, gestión de compras, módulo de reportes compras.
- Finalmente, en la tercera etapa se desarrollarán los módulos de gestión de clientes, gestión de ventas, módulo de reportes de las ventas.

Dado el tiempo para desarrollar el proyecto, se trabajará y entregará la primera etapa del proyecto.



3. GESTIÓN DE CONFIGURACIÓN

3.1 STACK TECNOLÓGICO:

- **MySQL:** Motor de base de datos.
- **.Net 6:** Desarrollo del BackEnd.
- **HTML5, Bootstrap, JavaScript:** Desarrollo FrontEnd.

3.2 HERRAMIENTAS DE COLABORACIÓN:

- **Trello:** Gestión del proyecto, flujo de trabajo y supervisión de tareas.



- **Git:** Sistema de control de versiones distribuido Versión 2.37.2.



- **GitHub:** Manejar repositorio del proyecto en la nube en el sistema de control de versiones Git.



- **Google Drive:** Almacenamiento de documentos compartidos con el equipo.

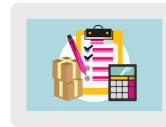


- **Telegram:** Comunicación del Equipo de Desarrollo.



- **Discord:** Comunicación con el Tutor scrum.





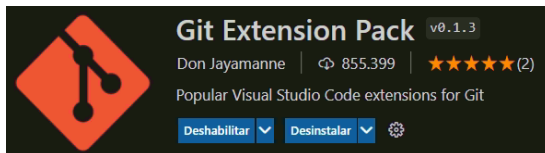
3.3 HERRAMIENTAS PARA DESARROLLO FRONTEND:



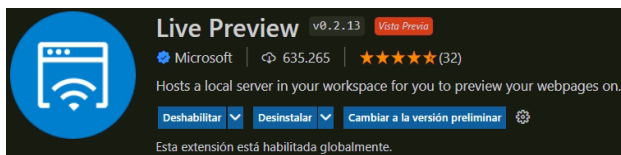
- **Visual Studio Code Ver. 1.70.2**

Extensiones

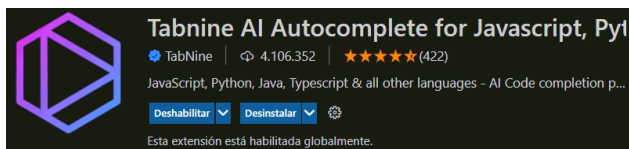
Librería para Git en Visual Code



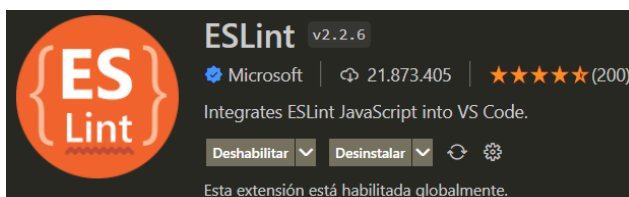
Extensión para previsualizar una página web en Visual Code



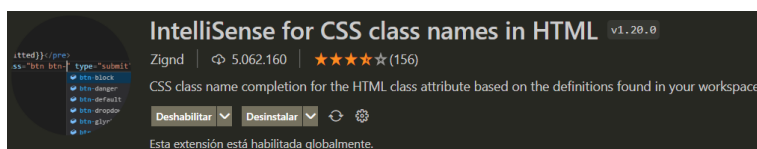
Extensión para autocompletado del código

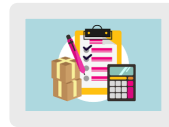


Extensión permite corregir errores de sintaxis en javascript

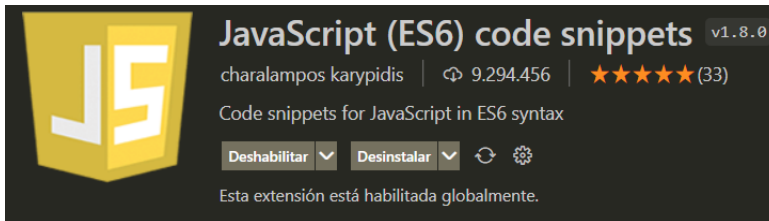


Extensión que permite autocompletar o auto rellenar las clases CSS

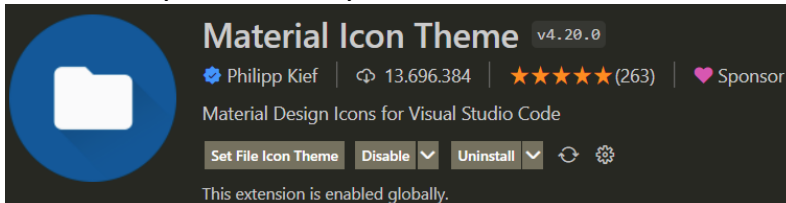




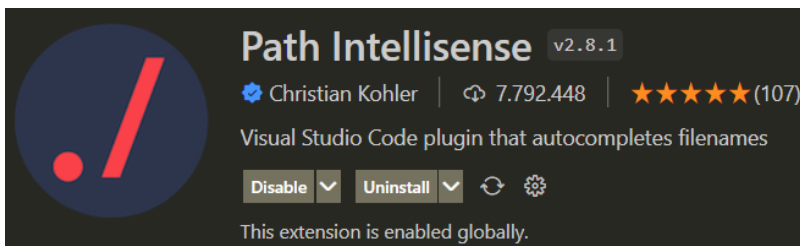
Extensión para autorellenar javascript



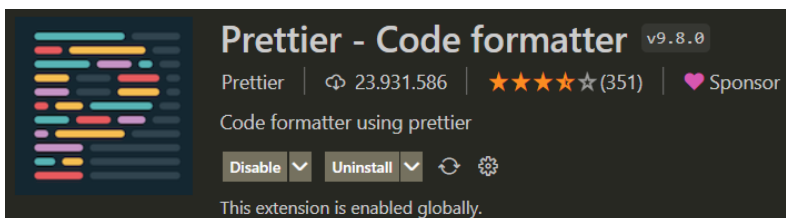
Extensión para iconos para todos los archivos

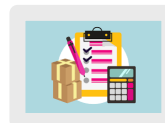


Extensión para completado de un path a la hora de integrarlo



Extensión para indentar código





3.4 HERRAMIENTAS PARA DESARROLLO BACKEND:

- Visual Studio 2022 Edition Community




Extensiones



Permite el mapeo de las entidades

	AutoMapper.Extensions.Microsoft.DependencyInjection por Jimmy Bogard AutoMapper extensions for ASP.NET Core	11.0.0
---	---	--------

Permite implementar validaciones

	FluentValidation.AspNetCore por Jeremy Skinner AspNetCore integration for FluentValidation	10.3.6 11.2.1
---	--	------------------


Permite la implementación del patrón Mediador en el proyecto


	MediatR.Extensions.Microsoft.DependencyInjection por Jimmy Bogard MediatR extensions for ASP.NET Core	10.0.1 
---	---	--

Permite el manejo de entradas y salidas de formato json

	Microsoft.AspNetCore.Mvc.NewtonsoftJson por Microsoft ASP.NET Core MVC features that use Newtonsoft.Json. Includes input and output formatters for JSON and JSON PATCH.	6.0.7 6.0.8
---	---	----------------

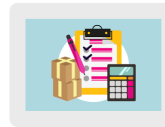
Implementar el ORM de Microsoft


	Microsoft.EntityFrameworkCore por Microsoft Entity Framework Core is a modern object-database mapper for .NET. It supports LINQ queries, change tracking, updates, and schema migrations. EF Core works with SQL Server, Azure SQL Database, SQLite, Azure...	6.0.7 6.0.8
---	---	----------------

	Microsoft.EntityFrameworkCore.Design por Microsoft Shared design-time components for Entity Framework Core tools.	6.0.7 6.0.8
---	---	----------------

	Microsoft.EntityFrameworkCore.Tools por Microsoft Entity Framework Core Tools for the NuGet Package Manager Console in Visual Studio.	6.0.7 6.0.8
---	---	----------------

Es el Driver que permite la conexión con la base de datos de MySQL



**Pomelo.EntityFrameworkCore.MySql** por Laurents Meyer, Caleb Lloyd, Yuko Zheng, **26M** descargas 6.0.2
Pomelo's MySQL database provider for Entity Framework Core.

3.5 HERRAMIENTAS PARA LA BASE DE DATOS:

Como motor de base de datos relacional **MySQL**:



- **MySQL Community 8.0.30**
- <https://dev.mysql.com/downloads/windows/installer/8.0.html>

Como manejador de la base de datos se seleccionó **DBeaver**:



- **DBeaver Community 22.1.3**
- <https://dbeaver.io/download/>

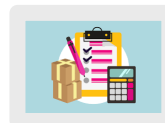
Como herramienta para el diseño del modelo físico **SQL Developer Data Modeler**:



- **SQL Developer Data Modeler 22.2**

3.6 DATOS COMPLEMENTARIOS:

- **Seguimiento de Proyecto:**
https://trello.com/w/inventoryapp_mintic
- **Repositorio del Proyecto:**
<https://github.com/ciclo3proyecto/FrontEnd>
<https://github.com/ciclo3proyecto/BackEnd>
- **Carpeta compartida de Google Drive:**
<https://drive.google.com/drive/folders/1xLgUWmCk-WabqsfNM8eWUMxgtR6dWurz?usp=sharing>

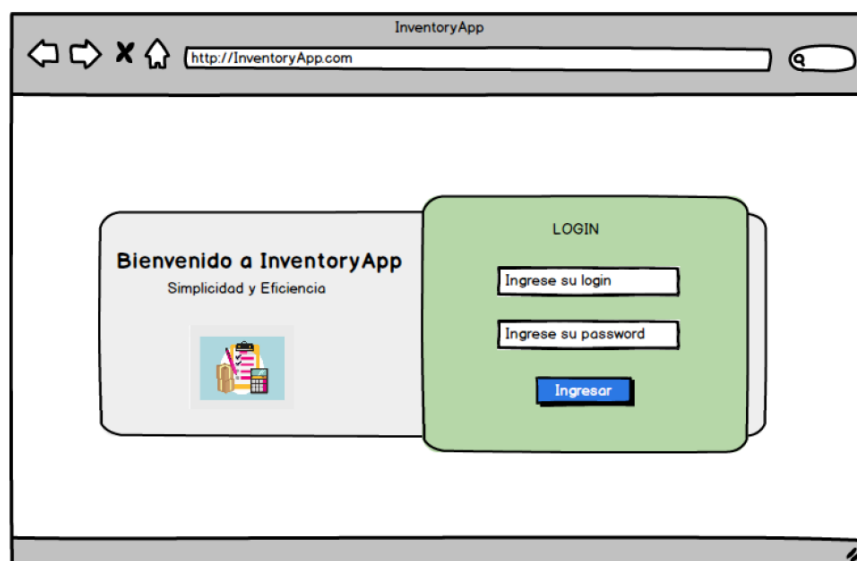


4. PRESENTACIÓN MVC

Los siguientes wireframes tienen como objetivo mostrar un preliminar del diseño de las pantallas de la aplicación web y su navegación en las diferentes opciones.

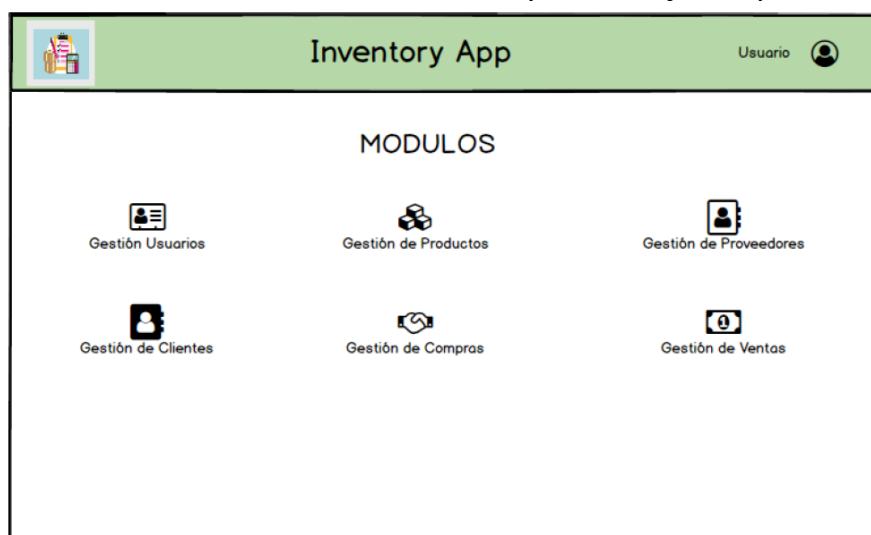
LOGIN

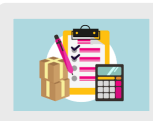
Es la pantalla inicial donde el usuario se puede logear al ingresar los datos de usuario y contraseña.



MENÚ PRINCIPAL

En este formulario se visualiza los módulos que maneja la aplicación.





GESTIÓN DE USUARIOS


En este formulario se muestra el listado de los usuarios creados en el sistema.


Login	Nombre y Apellidos	Perfil	Acciones
hcastro	Henry Andres Castro Perez	Administrador	<div>Editar</div> <div>Eliminar</div>
fcortes	Francisco Cortes Campos	Comprador	<div>Editar</div> <div>Eliminar</div>
aparedes	Armando Paredes Casas	Vendedor	<div>Editar</div> <div>Eliminar</div>


Botón Agregar: Crea un nuevo usuario en el sistema.

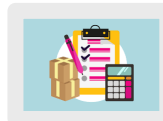
Botón Editar: Editar los datos del usuario de la fila en el que está ubicado el botón.

Botón Eliminar: Elimina el usuario de la fila en el que está ubicado el botón.

Botón Buscar : Es el botón que tiene el icono de la lupa. Permite realizar búsquedas con los datos que ingrese en la caja de texto que está al lado del botón.

Icono Menú Principal:  Este icono permite regresar al menú principal.


Icono Cerrar sesión:  Este icono permite cerrar sesión del usuario y volver a login.




REGISTRAR O EDITAR USUARIO

Este formulario permite registrar o editar la información de un usuario en el sistema, como lo es el login del usuario, el password, el perfil que desempeñará el usuario en el sistema, el tipo de documento, el número de identificación, los nombres del usuario y apellidos.

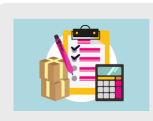
The screenshot shows the 'Inventory App' interface. At the top, there is a green header bar with a home icon on the left, the text 'Inventory App' in the center, and 'Usuario' with a user icon on the right. Below the header, the main content area is titled 'Registrar o Editar Usuario'. It contains a form with the following fields: 'Login' (text input with placeholder 'Ingrese el login'), 'Password' (text input with placeholder 'Ingrese el password'), 'Perfil' (dropdown menu with 'seleccione'), 'Tipo Documento' (dropdown menu with 'seleccione'), 'Numero Documento' (text input with placeholder 'Ingrese el numero de documento'), 'Nombres' (text input with placeholder 'Ingrese los nombres'), 'Primer Apellido' (text input with placeholder 'Ingrese el primer apellido'), and 'Segundo Apellido' (text input with placeholder 'Ingrese el segundo apellido'). At the bottom of the form are two buttons: 'Grabar' and 'Cancelar'.

Icono Menú Principal:  Este icono permite regresar al menú principal.

Icono Cerrar sesión:  Este icono permite cerrar sesión del usuario y volver a login.

Botón Grabar: Graba el nuevo usuario en el sistema.

Botón Cancelar: Regresa al formulario anterior sin grabar el usuario.



GESTIÓN DE PRODUCTOS


En este formulario se muestra el listado de los productos en el sistema.


Codigo	Nombre	Existencia	Precio	Acciones	
P001	Baldosa Porcelanato 3 * 3	100	25.000	Editar	Eliminar
A001	Pegacor ceramico	50	50.000	Editar	Eliminar
C002	Brocha especializada	256	35.000	Editar	Eliminar


Botón Agregar: Crea un nuevo producto en el sistema.

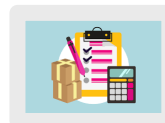
Botón Editar: Editar los datos del producto de la fila en el que está ubicado el botón.

Botón Eliminar: Elimina el producto de la fila en el que está ubicado el botón.

Botón Buscar : Es el botón que tiene el icono de la lupa. Permite realizar búsquedas con los datos que ingrese en la caja de texto que está al lado del botón.

Icono Menú Principal:  Este icono permite regresar al menú principal.

Icono Cerrar sesión:  Este icono permite cerrar sesión del usuario y volver a login.



REGISTRAR O EDITAR PRODUCTO

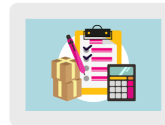
Este formulario permite registrar o editar la información de un producto en el sistema, como lo es el código del producto, el nombre del producto, la descripción, la unidad de medida del producto, la existencia y el precio del producto..

Icono Menú Principal: Este icono permite regresar al menú principal.

Icono Cerrar sesión: Este icono permite cerrar sesión del usuario y volver a login.

Botón Grabar: Graba el nuevo producto en el sistema.

Botón Cancelar: Regresa al formulario anterior sin grabar el producto.



5. HISTORIAS DE USUARIO SPRINT 1

HU001 - Nosotros como estudiantes del grupo 3 del ciclo 3, queremos conformar un equipo de desarrollo para realizar un proyecto web.

en la lista [Hecho](#)

Etiquetas

Configuración +

Descripción

Editar

PRIORIDAD: Alta

ROL: Estudiantes Grupo 3 Ciclo 3.

CRITERIO DE ACEPTACIÓN:

- El grupo debe tener 5 estudiantes.
- Cada integrante debe tener asignado un Rol

☒ **Actividades**

Ocultar los elementos marcados

Eliminar

100%

Conformación de 5 personas para el equipo de desarrollo

Reunión inicial, presentación del equipo de desarrollo.

Asignación de los diferentes roles a cada miembro del equipo desarrollador

Sugerencias

Unirse

Añadir a la tarjeta

Miembros

Etiquetas

Checklist

Fechas

Adjunto

Portada

Campos personali...

Añada listas desplegables, campos de texto y fechas, entre otras cosas, a sus tarjetas.

[Comenzar prueba gratis](#)

HU002 - Nosotros como equipo de desarrollo queremos evaluar y seleccionar un proyecto para realizarlo en el ciclo 3.

en la lista [Hecho](#)

Etiquetas

Configuración +

Descripción

Editar

PRIORIDAD: Alta

ROL: Equipo de desarrollo

CRITERIO DE ACEPTACIÓN:

- Tener seleccionado un proyecto web a realizar para ciclo 3

☒ **Actividades**

Ocultar los elementos marcados

Eliminar

100%

Reunión para revisar ideas de proyectos planteadas por el equipo

Revisión de proyectos del banco de proyectos de la universidad por el equipo.

Reunión para seleccionar el proyecto con base a las revisiones anteriores.

Sugerencias

Unirse

Añadir a la tarjeta

Miembros

Etiquetas

Checklist

Fechas

Adjunto

Portada


Campos personali...

Añada listas desplegables, campos de texto y fechas, entre otras cosas, a sus tarjetas.

[Comenzar prueba gratis](#)

Simplicidad y Eficiencia





HU004 - Nosotros como equipo desarrollador queremos realizar los diseños preliminares para la aplicación web InventoryApp.

en la lista [Hecho](#)

Etiquetas

Configuración

+

Descripción

Editar

PRIORIDAD: Alta

ROL: Equipo de desarrollo

CRITERIO DE ACEPTACIÓN:

- Tener seleccionado las tecnologías a usar.
- Tener el modelo relacionan de la base de datos.
- Tener el diseño preliminar de las pantallas de la aplicación web.

✓

Actividades

Ocultar los elementos marcados

Eliminar

100%

✓

Revisar y seleccionar las tecnologías a usar para el desarrollo de la aplicación.

✓

Realizar modelo de la base de datos

✓

Realizar el diseño de las pantallas de la aplicación.

Sugerencias

Unirse

Añadir a la tarjeta

Miembros

Etiquetas

Checklist

Fechas

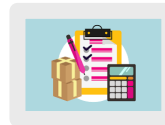
Adjunto

Portada

Campos personali...

Añada listas desplegables, campos de texto y fechas, entre otras cosas, a sus tarjetas.

Comenzar prueba gratis



6. HISTORIAS DE USUARIO A REALIZAR SPRINT 2

HU005 - Como usuario del sistema, quiero iniciar sesión en el sistema para poder gestionar todo a lo que competente a mi rol.

en la lista [Lista de tareas](#)

Etiquetas

Gestión Usuarios y Productos +

Descripción

Editar

PRIORIDAD: Alta
ROL: BackEnd, FrontEnd y Tester.
CRITERIO DE ACEPTACIÓN:
- **Dado** que el usuario se encuentra en la página de ingreso al sistema, **Cuando** ingrese los datos de usuario y contraseña y estos no sean validos, **Entonces** muestra el mensaje "Datos Incorrectos".
- **Dado** que el usuario se encuentra en la página de ingreso al sistema, **Cuando** ingrese los datos de usuario y contraseña y estos sean validos, **Entonces** permita ingresar al sistema.

Actividades

Eliminar

0%

☐ Crear el formulario de Acceso al sistema donde se solicite los datos de usuario y contraseña.
☐ Crear tabla de Usuarios del sistema y datos iniciales de la tabla.
☐ Crear servicio para la consulta un usuario del sistema y devolver los datos del usuario si existe o de lo contrario devolver un mensaje de que no existe.
☐ Realizar Test de validación del desarrollo realizado

Sugerencias

Unirse

Añadir a la tarjeta

Miembros

Etiquetas

Checklist

Fechas

Adjunto

Portada

Campos personali...

Añada listas desplegadas, campos de texto y fechas, entre otras cosas, a sus tarjetas.

Comenzar prueba gratis

Power-Ups

Añadir Power-Ups

Automatización

HU006 - Como usuario del sistema, quiero ver la pagina principal de la aplicación con las opciones de mi rol, para poder desarrollar mis labores correspondientes a mi rol.

en la lista [Lista de tareas](#)

Etiquetas

Gestión Usuarios y Productos +

Descripción

Editar

PRIORIDAD: Alta
ROL: BackEnd y FrontEnd, Tester.
CRITERIO DE ACEPTACIÓN:
- **Dado** que el usuario se encuentra en el formulario principal de la aplicación, **Cuando** muestre las diferentes opciones del sistema, **Entonces** muestre solo las opciones correspondientes al rol asignado al usuario.

Actividades

Eliminar

0%

☐ Crear el formulario Principal del sistema donde se visualice las diferentes opciones del sistema.
☐ Crear tabla de Menus y sus datos iniciales.
☐ Crear tabla de Perfiles y sus datos iniciales
☐ Crear tabla de Permisos y sus datos iniciales.
☐ Crear servicio para la consulta los permisos que tiene un usuario del sistema .
☐ Realizar Test de validación del desarrollo realizado

Sugerencias

Unirse

Añadir a la tarjeta

Miembros

Etiquetas

Checklist

Fechas

Adjunto

Portada

Campos personali...

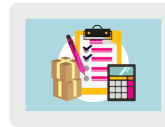
Añada listas desplegadas, campos de texto y fechas, entre otras cosas, a sus tarjetas.

Comenzar prueba gratis

Power-Ups

Añadir Power-Ups

Automatización



7. INFORME RETROSPECTIVA

7.1 ENTREGABLES:

- Enlace GitHub con el repositorio para la ejecución del proyecto.
- Documento “Primer entregable donde se informa”:
 - Conformación del equipo
 - Descripción del proyecto.
 - Alcance del proyecto.
 - Gestión de configuración.
 - Wireframes del proyecto Web.
 - Historias de usuario del Sprint 1.
 - Historias de usuario a realizar en el Sprint 2.
 - Informe de retrospectiva.

7.2 PLAN DE ACCIONES DE MEJORA:

Se evidencia en el equipo dificultades con respecto a la comunicación, debido a que por los tiempos con el que cuentan los participantes no se cuenta con la totalidad; por tanto existen retrasos al tener que entregar un resumen de los temas y acuerdos anteriormente pactados o diferencias de opinión de las personas que no participaron en el anterior daily.

7.3 NUEVAS BEST PRACTICES:

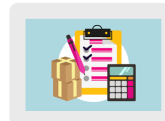
- Todos los miembros del equipo deben participar en los daily.
- Las historias deben estar estimadas.
- El equipo debe analizar los datos y proponer acciones de mejora.

7.4 ACUERDOS DE EQUIPO ACTUALIZADOS:

- Actualizar oportunamente los estados en el tablero (Trello).
- Participar en las reuniones propuestas, llegando a acuerdos de horarios.

7.5 IMPEDIMENTOS A ESCALAR

- No se evidencian impedimentos a escalar en el primer sprint.



REUNIÓN SEMANAL DE SCRUM ACTA No. 01

23/08/2022, 8:00 PM

SPRINT No. 1

SEMANA No. 1

ORDEN DEL DÍA

1. Revisión de propuestas y selección del proyecto a realizar
2. Asignación de roles en equipo de desarrollo
3. Acuerdos sobre dinámica de trabajo
4. Selección de herramientas colaborativas
5. Selección de tecnologías a usar para el proyecto

DESARROLLO DEL ORDEN DEL DÍA

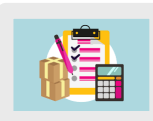
1. Se seleccionó el proyecto a realizar para el ciclo 3.
2. Asignación de roles en el equipo de acuerdo a las habilidades manifestadas por cada miembro.
3. Definición de medios de comunicación para el equipo (sincrónicos y asincrónicos).
4. Se seleccionaron las herramientas colaborativas a utilizar.
5. Se seleccionaron las tecnologías a usar en el proyecto.

COMPROMISOS

COMPROMISO	RESPONSABLE	FECHA
Crear cuenta herramientas colaborativas e invitar al equipo al proyecto.	Carlos Vivas	30/08/2022
Revisar la documentación sobre historias de usuario	Deivis Cardenas	30/08/2022
Investigar gestión de configuración	Rafael Antonio Londoño	30/08/2022
Investigar elaboración Modelo relacional	Cristian Rengifo Soler	30/08/2022
Investigar herramientas elaboración mockups	Jean Carlos Recio	30/08/2022

ASISTENTES

- **Líder:** Carlos Alberto Vivas Reinoso
- **Gestor Base de Datos:** Cristian Camilo Rengifo Soler
- **BackEnd:** Rafael Antonio Londoño
- **FrontEnd:** Jean Carlos Recio Caballero
- **Tester:** Deivis German Sthid Cardenas



REUNIÓN SEMANAL DE SCRUM ACTA No. 02

30/08/2022, 8:00 PM

SPRINT No. 1

SEMANA No. 2

ORDEN DEL DÍA

1. Documento primer entregable
2. Historias de sprint 1 y 2
3. Seguimiento a tareas
4. Dificultades presentadas
5. Varios

DESARROLLO DEL ORDEN DEL DÍA

1. Definir puntos del documento del primer entregable.
2. Definir tareas para el Sprint 1 y 2 acuerdos en fechas de entrega.
3. Realizar seguimiento de los compromisos.
4. Definir fecha de próximo sprint.

COMPROMISOS

COMPROMISO	RESPONSABLE	FECHA
Elaboración de documento entregable	Carlos Vivas	06/09/2022
Crear tablero en trello	Carlos Vivas	06/09/2022
Realizar Mockups de los formularios de la aplicación web.	Deivis Cardenas Rafael Antonio Londoño Jean Carlos Recio	06/09/2022
Modelo relacional y Gestión de configuración	Cristian Rengifo Soler	06/09/2022

ASISTENTES

- **Líder:** Carlos Alberto Vivas Reinoso
- **Gestor Base de Datos:** Cristian Camilo Rengifo Soler
- **BackEnd:** Rafael Antonio Londoño
- **FrontEnd:** Jean Carlos Recio Caballero
- **Tester:** Deivis German Sthid Cardenas