

Caso práctico = Body Painting

- Registrar cliente
- Crear cuenta. C
- Armar carrito de compras. C
- Visualizar carrito de compras. C
- Confirmar la compra. C
 - Indicar domicilio C
 - Seleccionar forma de pago Efectivo C
 - Seleccionar forma de pago Credito C
 - Seleccionar forma de pago MP C
- Consultar stock de productos. AP
- Armar Kit de productos. AP
- Quitar Kit de producto. AP
 - crear producto AP
 - quitar producto AP
- Seleccionar kit de producto. C
- Consultar kit de producto. AP
 - generar reporte de stock
 - generar reporte de kit
- Cargar ^{nuevos} productos. AP
- Recibir mail sobre el código de Seguimiento. C
- Visualizar pedidos pendientes de entrega. V
- enviar mail sobre pedido listo. V
 - visualizar estado de los pedidos.
 - actualizar estado de pedido. V
- Cancelar entrega. V
- Solicitar nueva entrega. C
- Solicitar reembolso. C
- Generar cupon de descuento. V
- Ingresar cupon de descuento. C
- Generar reportes. V

MVP = Permitir que los clientes puedan realizar pedidos de compra de los productos que la empresa administra y ofrece.
de body painting

○ User Stories elegidas:

- agregar productos.
- visualizar carrito de compras.
- quitar productos.
- indicar domicilio
- seleccionar forma de pago Efectivo.
- consultar stock de productos. → confirmar la compra.
- cargar producto.
- quitar producto → visualizar productos
- visualizar estado de los pedidos.

Justificación = Las user stories elegidas permiten que los administradores de Producto puedan ^{gestionar} la carga de productos y de tal manera que los clientes puedan agregarlos a su carro de compras y realizar un pedido indicando su domicilio. La forma de pago a utilizar será efectiva, dejando sin desarrollar las funcionalidades de pago por tarjeta de crédito y por mercado pago debido a su complejidad. A su vez no se incluyen las us referidas a la generación de reportes y envíos de mail.

Landínica → quitar producto 111

Incertidumbre = Nula. La funcionalidad está clara y se cuenta con los conocimientos técnicos requeridos.

Complejidad = Baja ya que es un desarrollo sencillo y no involucra validaciones.

Esfuerzo = Baja ya que es una funcionalidad aislada fácil de probar.

Agregar productos al carro de compra =>

□ Yo como cliente quiero armar un carro de compras para realizar un pedido de productos de body painting.

□ Criterios de aceptación =

- Se debe agregar al menos un producto al carro.
- Se debe mostrar la información del carro.
- Se puede quitar productos del carro.
- El producto debe tener stock disponible.
- Se debe seleccionar la cantidad de cada producto.

□ Pruebas de usuario =

- Probar quitar un producto del carro. (PASA)
- Probar agregar más productos que el stock disponible (FALLA)

Estimación => 3

Incertidumbre = baja ya que la funcionalidad de armar un carrito es conocida por el equipo. El requerimiento es claro.

Complejidad = Media ya que implica agregar productos al carrito, quitarlos y visualizar toda la información del mismo. A su vez implica validaciones de stock. ^{actualizada}

Esfuerzo = Baja ya que es un desarrollo medianamente sencillo y se requieren pocas pruebas.