

Unidad:	Unidad Nro. 3: Gestión del Software como producto
Consigna:	Implementar una User Story determinada usando un lenguaje de programación elegido por el grupo respetando un documento de reglas de estilo.
Objetivo:	Que el estudiante comprenda la implementación de una User Story como una porción transversal de funcionalidad que requiere la colaboración de un equipo multidisciplinario.
Propósito:	Familiarizarse con los conceptos de requerimientos ágiles y en particular con User Stories en conjunto con la aplicación de las actividades de SCM correspondientes.
Entradas:	Conceptos teóricos sobre el tema desarrollados en clase. Definición completa de las User Stories correspondientes al Trabajo Práctico 2 “Requerimientos Ágiles – User Stories y Estimaciones”
Salida:	Implementación de la User Story correspondiente en un programa ejecutable Documento de estilo de código
Instrucciones:	<ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar una User Story a implementar de entre las siguientes opciones: <ul style="list-style-type: none"> o <i>Realizar Pedido a Comercio adherido (grupos pares)</i> o <i>Realizar un Pedido de "lo que sea" (grupos impares)</i> - Seleccionar el conjunto de tecnologías para implementar la funcionalidad elegida. - Buscar y seleccionar un documento de buenas prácticas y/o reglas de estilo de código para el lenguaje de programación a utilizar. - Implementar la US siguiendo las reglas de estilo determinadas.

Frase verbal: Realizar Pedido de “lo que sea”

COMO Solicitante QUIERO realizar un Pedido de “lo que sea” PARA recibir algo en mi domicilio que no está disponible en los comercios adheridos.

Criterios de Aceptación

- Se debe indicar qué es lo que debe buscar el Cadete con un campo de texto.
- Se puede adjuntar opcionalmente una foto en formato JPG con un tamaño máximo de 5 MB.
- Se debe indicar la dirección del comercio en forma textual (calle, número, ciudad y referencia opcional en formato de texto)
- Se debe indicar la dirección de entrega (calle, número, ciudad y referencia opcional en formato de texto).
- Se debe poder seleccionar la ciudad de un listado de ciudades disponibles.
- Se debe poder visualizar el total a pagar, en función de la distancia y/o del costo del producto, antes de elegir la forma de pago.
- Se debe seleccionar la forma de pago: Efectivo o Tarjeta de Débito/Crédito.
- Si paga en efectivo debe indicar el monto con el que va a pagar.
- Si paga con tarjeta debe ingresar el número de la tarjeta, nombre y apellido del Titular, fecha de vencimiento (MM/AAAA) y CVC.
- Debe ingresar cuando quiere recibirlo: “Lo antes posible” o una fecha/hora de recepción.
- Se puede elegir la dirección seleccionando en un mapa interactivo

Pruebas de usuario

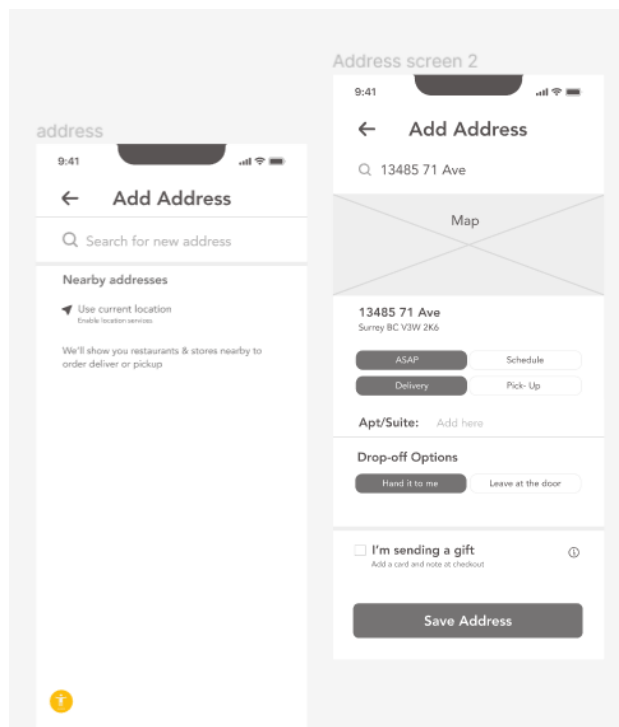
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” en efectivo “lo antes posible” (pasa)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” con tarjeta “lo antes posible” (pasa)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” programando la fecha/hora de entrega (pasa)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” con una tarjeta inválida (falla)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” con una tarjeta de crédito MasterCard (pasa)

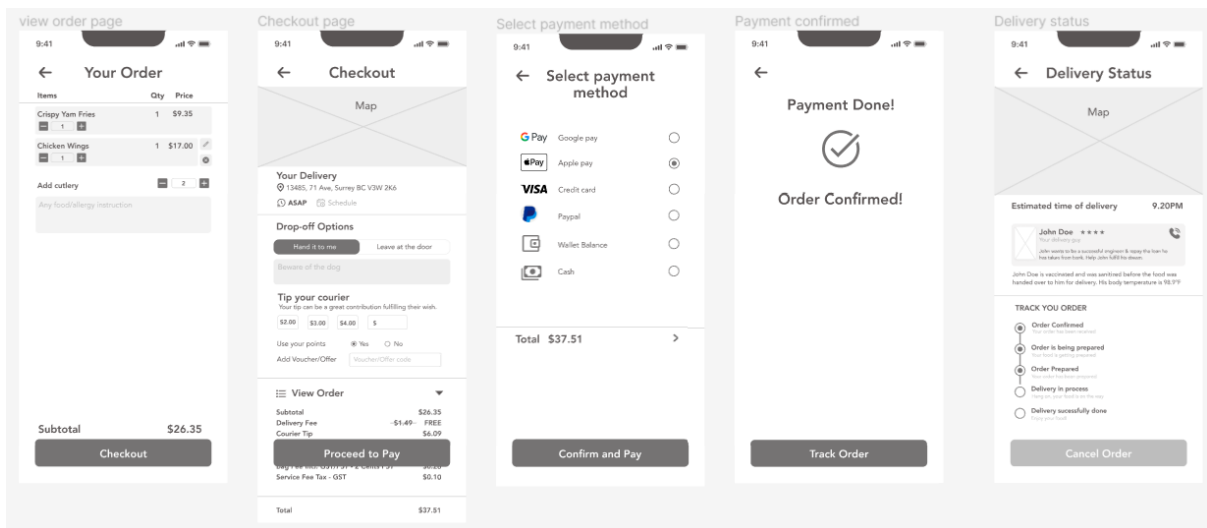
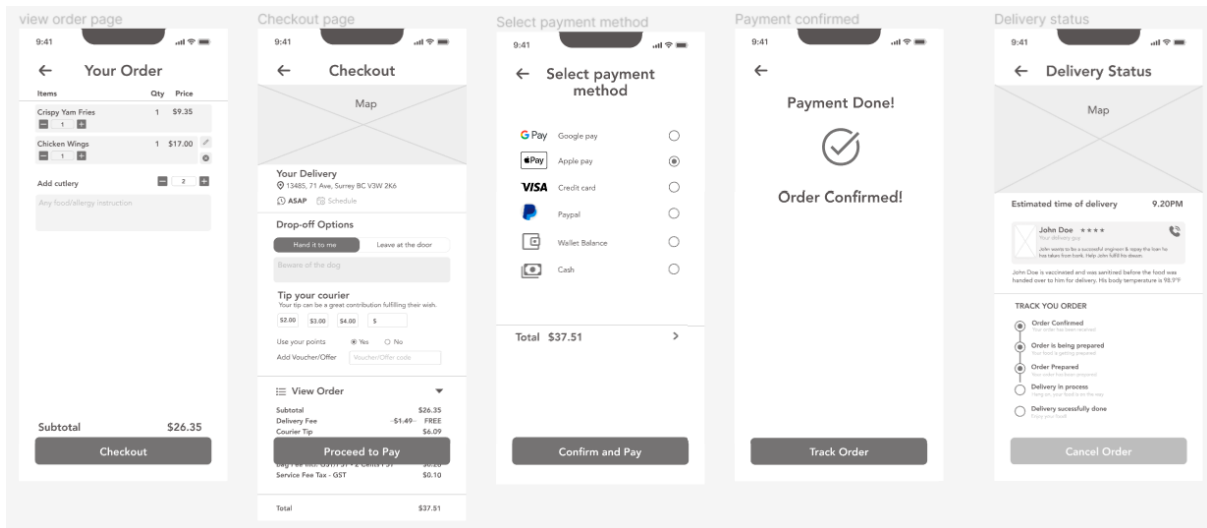
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” en efectivo sin indicar el monto a pagar (falla)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” programando una fecha/hora de entrega no válida (falla)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” sin especificar qué buscar (falla)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” adjuntando una foto (pasa)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” sin adjuntar una foto (pasa)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” sin indicar la dirección del comercio (falla)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” sin indicar la dirección de la entrega (falla)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” sin indicar la forma de pago (falla)

Aclaraciones

- Podes pedir muchas cosas pero siempre de un mismo negocio
- Se puede pedir para un futuro (otro día)

Wireframes

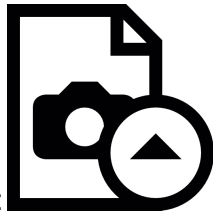




Preguntas:

1. ¿Debería aceptar tarjetas tanto de Visa como Mastercard?

-
1. Cuáles son los colores de la aplicación
 - a. Color de fondo
 - b. Color de botones
 - c. Algún color específico para las acciones de pedir, pagar, cancelar?
 2. La aplicación tiene un logo? En caso de tenerlo
 - a. Donde se ubicaría
 - b. Se muestra a lo largo de todas las pantallas?
 3. Tipología de la letra. ¿Alguna fuente en particular?
 4. En el apartado de agregar imagen. Es necesario que esté cargada una imagen de referencia?



- a. Ejemplo:
5. E