|  |
| --- |
| **SPRINT 1: Definiendo el Proyecto - Planificación Scrum – Repositorio Código** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Identificación Proyecto** | | |
| Nombre Proyecto: | | Marcadores Deportivos |
| Número Equipo: | | Seis (6) |
| **Integrantes del equipo** | | |
| Jira – GitHub | | Francisco Javier Triviño Casallas |
| Descripción del Proyecto | | José Elías Ortiz Guerrero |
| Objetivo general y Específicos | | Erica Liliana Fonseca Vergara |
| Descripciones Funcionales | | José Narváez Gamarra |
| Descripciones no Funcionales | | Thalia Xilena Niño Rivera |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
| **Descripción Proyecto (Mundo del Proyecto)** | | |
| Teniendo en cuenta que a las personas les interesa estar enterados de los marcadores deportivos se encomendó la tarea al equipo desarrollador de realizar un aplicativo web donde se puedan visualizar marcadores deportivos de los principales eventos transcurridos en Colombia.  El proyecto consta de un sitio web donde se puedan listar por deporte de los juegos registrados en la plataforma.  En la página principal se plantea ubicar una barra de menú con el logo de la aplicación, enlaces a deportes y el acceso a usuarios.  En la parte principal se visualizará los últimos eventos principales registrados  usuarios se puedan registrar a la plataforma para poder participar en la aplicación.  •Cada usuario registrado tendrá un panel donde podrá ver todos los juegos registrados, del más reciente al más antiguo.  •Además que cada usuario podrá registrar un nuevo evento en la plataforma, donde los datos por evento son, fecha, equipo 1, equipo 2, marcador equipo 1, marcador equipo 2, además del tipo de deporte.  •Dentro de las opciones también dispondrá de registrar equipos, y deportes. | | |
| **Objetivo General** | | |
| Realizar un software para que los usuarios se registren y puedan visualizar en tiempo real los marcadores de los eventos deportivos que se estén desarrollando en Colombia. El usuario podrá interactuar con la plataforma y tendrá la opción de listar por tipo de deporte, según lo que se tenga registrado en el sistema. | | |
| **Objetivos Específicos** | | |
| * Dar acceso a los usuarios para registro e interacción con la plataforma. * Visualizar los enlaces a cada uno de los deportes. * Listar últimos eventos registrados. * Ingresar eventos en la plataforma con fecha, equipos, marcadores y tipo de deporte. * Registrar equipos y deportes. | | |
| **Requerimientos Funcionales** | | |

**REQ001 LOGUEO:**

La aplicación contara con una interfaz usuario y contraseña, que si no existe el usuario deberá enviar un mensaje que diga que ese usuario no está registrado, de igual modo contara con la opción de Registro.

Obtención de un ID único por sesión iniciada, esto para mantener el control de los ID creados.

Obtención del Rol de usuario, se debe obtener de la base de datos la categoría de usuario a la que pertenece aquel que realiza el login.

**Prioridad:** ALTA  
**Controles y Restricciones:** Si el usuario ingresa más de tres veces con una clave errada este será bloqueado.

**Criterios de Aceptación:**

* Arrojará un mensaje indicando que si digita tres veces la contraseña esta será bloqueada por 30 minutos.
* Que la contraseña sea alfanumérica mínimo una mayúscula, una minúscula y números Mínimo de 8 (ocho) caracteres

**REQ002 ALMACENAMIENTO:**

La aplicación contara con un ingreso de todo los deportes y características que sean necesarias alimentando por Categoría, fechas y demás ítem que se necesite hacer Uso.

**Prioridad:** ALTA

**Controles y Restricciones:**

* Que cada uno de estos se almacene depende a sus características, No deje almacenar si la tipificación de Id es igual
* Que cumpla con las características de su almacenamiento

**Criterios de Aceptación:** Que cada código ID sea único para cada uno de los deportes.

**REQ003 ELIMINAR:**

La aplicación deberá contar con una opción para la eliminación de deportes que tengan un error.

**Prioridad:** ALTA  
**Controles y Restricciones:**

* No se podrá eliminar deportes que ya estén previamente revisados y que estos se salgan del almacenamiento.
* Eliminar solo en caso de error Previo Mensaje donde acepte que está seguro de hacer la eliminación del deporte

**Criterios de Aceptación:**

* Después de eliminado no se podrá contar nuevamente con ese Registro

**REQ004 INFORME:**

La aplicación debe contar con una opción que descargue un informe ya sea mensual o diario según lo requiera el cliente

**Prioridad:** ALTA

**Controles y restricciones:**

* Si el usuario no indica una fecha antes de la actual esta no podrá ser descargada.
* Que el usuario no ponga una fecha anterior a la creación del aplicativo

**Criterios de Aceptación**:

* Que este sea descargado en el programa Excel
* Que esta nos refleje los datos como fecha de Creación, ID único, deporte, Observaciones, usuario que registro en el aplicativo.

**REQ005 CONSULTA:**

La aplicación contara con un ítem donde pueda consultar por medio del ID el deporte y en este pueda ver todas las observaciones cargadas bajo este ID

**Prioridad:** ALTA

**Controles y restricciones:**

* Que si no se reconoce el ID no deje continuar con la consulta
* Mensaje indicando que no existe ese producto

**Criterios de Aceptación**:

Que este código cumpla con los parámetros establecidos por el Id único Que no puede haber una eliminación del registro

**REQ006 ACTUALIZAR RESULTADOS:**

La aplicación además de realizar el login, deberá consultar los partidos que se estén jugando y fijar un partido, sea capaz de dado un partido y un resultado actualizarlo y realizar las diversas tareas que conllevan un cambio en el estado de un partido

Prioridad: ALTA

**Controles y restricciones**:

* Descartar usuarios por categorías
* Obtener partidos jugados

**Criterios de aceptación:**

Cada actualización contara con la visualización a tiempo real de los marcadores de los partidos que se estén jugando en ese momento.

**REQ007 ENTRADA**:

La aplicación manejará la entrada de cada uno de los deportes que necesite ingresar siempre y cuando cumpla con las características del aplicativo

**Prioridad: ALTA**

**Controles y restricciones:**

* Este ingreso se verá reflejado como entrada y se asociará al almacenamiento y quedará en estado abierto
* Esta permitirá ingreso ilimitado de productos siempre y cuando cumplan con las características

**Criterios de Aceptación:**

* Se le asignara un ID único
* Tendrá campos obligatorios para que cumpla con las características de ingreso y si este tiene algún error o no ha llenado la información este brinde un mensaje indicado que le falta diligenciar el campo.
* Este no podrá ser eliminado al menos que tenga un error como que no traiga la información
* Que envié un mensaje indicado que exitosamente sea ingresado el producto y que muestre el número de ID

**REQ008 SALIDA**:

La aplicación manejará la salida de cada uno de los deportes ya sea por deterioro o vida útil, pero este será almacenado en las salidas que tendrá el aplicativo.

**Prioridad: ALTA**

**Controles y restricciones**:

* Esta solamente pasara a un estado de salida siempre y cuando sea por Uso
* Esta solamente redireccionara el producto por falla.

**Criterios de Aceptación**:

* Después de que este en salida esta no pasara como entrada.
* Su Id se conservará y no será reemplazado
* Que envié un mensaje indicado que exitosamente ha quedado es estado de salida el producto y que muestre el número de ID

**REQ009 CONSULTAR PARTIDOS:**

Con esta tarea, se pretende que el usuario final, a través de la aplicación pueda consultar sus partidos. Se pretende que se puedan consultar tantos los partidos jugados como los que han sido fijados, pero aún no se han jugado. Debe facilitarse la información en una vista de tal manera, que, si se desea, en el futuro, al pulsar sobre cada partido, se pueda realizar la acción requerida.

**Prioridad: ALTA**

**Controles y restricciones**:

* Obtener listado de partidos fijados y jugados del usuario.
* Obtener los datos de los partidos.

**Criterios de Aceptación**:

El usuario tendrá un resumen de todos sus movimientos, la cual le mostrara cada uno de los resultados obtenidos anteriores y actuales.

**REQ010 CONSULTAR CALENDARIO:**

En este momento, la aplicación debe ser capaz de mostrar el calendario de partidos fijados, desde el momento actual en adelante. Esta operación podrá ser consultada por todos los usuarios de la aplicación, indistintamente del rol que posean dichos usuarios

**Prioridad: ALTA**

**Controles y restricciones**:

* Obtener listado de partidos.
* Descartar partidos anteriores a la fecha actual.

**Criterios de Aceptación**:

El usuario podrá ver próximos encuentros, fechas y horarios de los próximos partidos programados de los distintos eventos deportivos.

**REQ011 ASIGNACIÓN DE SERIAL ÚNICO DE PRODUCTO:**

La aplicación tendrá un código único por características de deporte

**Prioridad: ALTA**

**Controles y restricciones:**

No podrá ingresar un código que valla a generar duplicidad

**Criterios de Aceptación**:

Se enviará un mensaje notificando que el ingreso no es válido porque no cumple con las características establecidas

|  |
| --- |
| **Requerimientos NO Funcionales** |

**REQ009 TIPO DE LETRA:**

La aplicación tendrá un tipo de letra Arial

**Prioridad: ALTA**

**Controles y restricciones**:

* Esta letra será para los campos que la interfaz requiera y tendrá subtipos de tipo de letra

**Criterios de Aceptación:**

* Se tendrán subtipos de letra

**REQ009 SEGURIDAD:**

La aplicación que cumpla con la Norma ISO IEC 27001 para la seguridad de la información.

**Prioridad:** ALTA

**Controles y restricciones**:

* No podrá tener inconsistencias según las normas

**Criterios de Aceptación:**

* Se enviará un mensaje al correo notificando que está incumpliendo con los estándares.

|  |
| --- |
| **Planificación SCRUM - JIRA** |

Como evidencia de la planificación del proyecto con la metodología ágil SCRUM, utilizando el software JIRA, se debe presentar capturas de pantalla donde se visualicen aspectos:

* Creación del proyecto.
* Integrantes del equipo invitados en JIRA
* Épicas e historias de usuario (Por lo menos una épica) (Hoja de Ruta)
* Creación y lanzamiento de un Sprint (Backlog y Tablero)

|  |
| --- |
| **Repositorio de Código GitLab o GitHub** |

Como evidencia del repositorio de código, creado con GitLab o GitHub, además de la URL del repositorio, se debe presentar capturas de pantalla donde se visualicen aspectos:

* Creación del proyecto del repositorio.
* Integrantes del equipo invitados.
* Evidencia de la realización de alguna actualización (commit), donde se visualice la actualización y el historial de actualizaciones (Versiones)

|  |
| --- |
| **Evidencias de las Reuniones de Equipo** |

Como evidencia de las reuniones que efectúa el equipo del proyecto, presentar capturas de pantalla de las reuniones efectuadas y si lo consideran pertinente algunas actas de las reuniones.