



Protocolo de entrega – Sprint 2

1. Información general del equipo:

Nombre del equipo	GADJET TEAM
Enlace del Repositorio en GitHub actualizado	https://github.com/GADJET-TEAM/appCiclo4/tree/Sprint2
Enlace de tablero de control actualizado	https://github.com/orgs/GADJET-TEAM/projects/2/views/1
Video donde se evidencia la funcionalidad	https://drive.google.com/file/d/1ssqF0mFT0BVnAopzYvriuUUoxQg1zZJr/view?usp=sharing

*Nota: Para ver el video, copiar y pegar el enlace en un navegador, **NO** dar click en el hipervínculo directamente.

2. Integrantes del equipo y roles:

Rol	Nombres y apellidos	No. de identificación	E-mail	Grupo
Scrum Master y desarrollador 1	Gerard Emmanuel González Zambrano		geremmanuel9@gmail.com	5-6
Desarrollador 2	Adriana Castillo Heredia		Adriana_6489@hotmail.com	5-6
Desarrollador 3	Julio Alejandro Casanova Mora		Jac5341@hotmail.com	5-6
Desarrollador 4	Daniel Alberto González Henry		dagh81.dg@gmail.com	5-6
Desarrollador 5	Santiago González Izquierdo		sgi1604@hotmail.com	5-6

3. Ceremonias Scrum:

Evento	Fecha
Sprint Planning	Miércoles 19 de octubre de 2022
Daily Scrum	Lunes, miércoles y viernes, de 7 a 7:15 pm; martes-jueves o jueves-sábado después de clase.
Sprint Review	Miércoles 26 de octubre de 2022 a las 8:00 pm con duración de 15 minutos
Sprint Retrospective	Sprint interno, viernes 28 de octubre; global (U de A), semana 3 o 4.
Refinement	Se fueron realizando entre el martes 18 de octubre y viernes 28 de octubre de 2022





4. Revisión de actividades realizadas:

Tareas Sprint 2	¿Se cumple?
A. Criterio 1 de aceptación de HU_03: Realización de una pantalla de Login y una de Registro	SI
B. Criterio 2 de aceptación de HU_03: Realizar registro y Login con al menos correo y contraseña	SI
C. Criterio 3 de aceptación de HU_03: Crear la interfaz de usuario permitiendo su navegación entre ella	SI
D. Criterio 1 de aceptación de HU_04: Realización de una pantalla de un POI con información general.	SI
E. Criterio 2 de aceptación de HU_04: Plasmar la información solo en la API (información quemada en la App)	SI
F. Repositorio en Github actualizado	SI
G. Tablero de control actualizado	SI
Se entrega proceso de descripción y evidencia del cumplimiento de las tareas del Sprint 2 (Definition of done).	SI

5. ¿Qué preguntas o dificultades surgieron durante el desarrollo del Sprint?

Como inconvenientes surgió la creación de commits directamente desde Android Studio. Para solucionarlo se requirió activar la opción de “use credential git” encontrada en file/settings/versión control/Git.

Como preguntas surgieron: ¿Cuál será la ciudad o pueblo a elegir para la app?; ¿Cuál sería la mejor estrategia u opción para desarrollo de las pantallas interfaces?; ¿Qué atributos se modelarán para la pantalla del Login y Registro?; ¿Por qué no se dejan ver los datos almacenados mediante la opción de shared Preferences?; ¿Por qué salió error de valor null cuando se habían ingresado previamente datos de correo y contraseña?



PROCESO DE DESCRIPCION Y EVIDENCIA DE CUMPLIMIENTO DE LAS TAREAS DEL SPRINT 2 (DEFINITION OF DONE)

Las figuras de la evidencia a las que hace referencia el documento se encuentran al final en el anexo.

Para cumplir con el Sprint 2 es necesario recordar las historias de usuario 3 (HU_03) y 4 (HU_04):

Historia de usuario: HU_03

- *Rol:* Como usuario
- *Funcionalidad:* deseo navegar en el sistema de Login
- *Razón:* para tener acceso a la aplicación móvil

Historia de usuario: HU_04

- *Rol:* Como usuario
- *Funcionalidad:* deseo ver el detalle de una POI (Point of interés)
- *Razón:* para tener la posibilidad de visualizar más información del sitio

Las tareas del Sprint 2 son el cumplimiento de los criterios de aceptación para cada historia de usuario, la actualización del repositorio en Github y del tablero de control.
A continuación, se describe lo desarrollado para cumplir con los criterios y demás:

A. Criterio 1 de aceptación de HU_03: Realización de una pantalla de Login y una de Registro.

Para el logro de esta tarea primero fue necesario crear un archivo denominado user.dart el cual contiene la modelación de los atributos que serán utilizados en las pantallas de Login y Registro. Estos son descritos en la **tabla 1**.

En la **figura 1** se muestra la pantalla del Login. Esta contiene de arriba abajo:

- El logo de la aplicación;
- el campo "Email" para diligenciar el correo;
- el campo de "Password" para escribir la contraseña;
- un botón denominado "Log in", el cual permitirá ingresar a la App;
- El botón "Sign up" para ir a la pantalla de registro.





Atributo	Descripción
_name	Nombre que va a ingresar para el registro.
_email	Correo que se diligenciará para registro y login.
_password	Contraseña que se utilizará para registro y el login.
_genre	Género masculino, femenino u otros seleccionados para registro.
_birthdate	Fecha de nacimiento que se va a escribir en el registro.

Tabla 1: Atributos modelados para registro y Login de usuari@.

En la **figura 2** se aprecia la pantalla para registrarse. Esta contiene de arriba abajo:

- El logo de la aplicación;
- El campo “Name” para escribir el nombre;
- el campo “Email” para registrar el correo;
- el campo de “Password” para escribir la contraseña;
- un campo para repetir la contraseña previamente escrita;
- Tres opciones de elección de género: Male, Female y otros;
- Botón “birthdate” para elegir la fecha de nacimiento;
- botón “register” que se oprime finalizado el diligenciamiento del nombre, correo, contraseña, género y fecha de nacimiento.

B. Criterio 2 de aceptación de HU_03: Realizar registro y Login con al menos correo y contraseña.

El registro se realiza mediante el diligenciamiento de los campos que contiene la pantalla de registro: Name, Email, Password, Repeat Password, Genre, y birthdate. La **figura 3** muestra un ejemplo de diligenciamiento de campos en la pantalla de registro.

Si al finalizar el proceso de registro la contraseña en el campo de “Repeat Password” no coincide con la escrita en el campo de “Password” saldrá en pantalla el mensaje “Passwords must be same” (**figura 4**).

Si al terminar de diligenciar los campos y oprimir “Register” todo sale bien, se mostrará en pantalla el mensaje de “Successful Registration” y se redirigirá automáticamente a la pantalla del Login (**figura 5**).





Una vez registrado, se puede completar el Login escribiendo en los campos respectivos de “Email” y “Password” el correo y contraseña previamente registrados. En la **figura 6** se aprecia un ejemplo de Login.

Si todo sale bien después de oprimir el botón de “Log in” la app lo redirigirá a la pantalla del “Home_page” que contiene el POI (**figura 7**). Por el contrario, si el correo o la contraseña no corresponden con las registradas, se mostrará en pantalla el mensaje “Email or Password Wrong”(**figura 8**).

C. Criterio 3 de aceptación de HU_03: Crear la interfaz de usuario permitiendo su navegación entre ella.

Las pantallas de Splash, Login, Registro y Home interactúan según requisitos del negocio, lo cual permiten su navegación entre pantallas. Las pantallas junto con su interacción con otras se denomina interfaces de usuario.

A continuación, se explica el proceso de interacción entre pantallas:

1. Para ingresar a la app, se oprime el icono de la aplicación (**Figura 9**).
2. Una vez oprimido, lo primero que observará el usuario será el Splash (**Figura 10**) la cual consiste en una pantalla de fondo blanco con la imagen del logo ampliado sobrepuesta durante 2 segundos.
3. Transcurrido los 2 segundos del Splash la app se dirigirá a la pantalla del Login. De aquí se tiene 3 opciones de navegación (**Figura 11**):
 - a) Retroceder con la opción del celular para salirse de la app;
 - b) si el usuario es la primera vez que está en la app, oprimir el botón de “Sign up” la cual la dirigirá a la pantalla del registro.
 - c) Diligenciar los datos de Email y Password para posteriormente oprimir el botón de “Log in”, solo si el usuario ya se registró previamente.
4. En el caso de que estar en la pantalla de registro, se tienen dos opciones de navegación (**Figura 12**):
 - a) Retroceder con la opción del celular para salirse de la pantalla de registro sin completarlo y regresar a la pantalla de Login.



- b) Diligenciar los campos, deslizando la pantalla hacia abajo para aquellos que están en la parte de final y oprimir “Register”. Una vez oprimido se dirigirá de nuevo a la pantalla del Login.

5. En caso de diligenciado los campos de la pantalla del Login y oprimido el botón de “Log in” esta se dirigirá a la pantalla del Home. Estando en la pantalla del Home solo es posible regresar a la pantalla del Login con la opción de retroceso del celular (**Figura 13**).

D. Criterio 1 de aceptación de HU_04: Realización de una pantalla de un POI con información general.

En la **figura 13** se muestra la pantalla del Home con información general de un punto de interés (POI). El lugar elegido es la cueva de Morgan, San Andrés islas. Esta pantalla contiene:

- Una imagen del lugar;
- El nombre del POI;
- Ciudad en donde se encuentra el POI;
- Departamento en donde se encuentra el POI
- Una descripción del POI;
- Otra información de interés.

E. Criterio 2 de aceptación de HU_04: Plasmar la información solo en la API (información quemada en la API).

Como se observa en la misma **figura 13** la información está quemada en la app, es decir no se consume ni se almacena en ninguna API. Tal información es plasmada con widgets de manera directa en el archivo home_page.dart, es decir no contiene algún método o código diferente a los estilos creados en el Scaffold.

F. Repositorio en Github actualizado.

Parte de la estrategia para el cumplimiento del Sprint 2 consiste en la creación de un Branch en Github por cada integrante (**De Figura 14 a la figura 18**). Tiene la ventaja de que cada integrante sube sus pruebas de código sin riesgo a dañar el código de otro integrante o a que se presenten errores por uso de una misma rama.



A cada integrante le corresponde realizar una parte de la app, pero entre todos nos reuníamos y lo apoyábamos. Esto permitía validar que el código fuera correcto rápidamente.

Una vez que se tenía el código para cada pantalla, se implementaban todas en un Branch denominado Sprint2 (**Figura 19**). Es decir, en esta rama se subió el código completo y funcionando de la aplicación para el Sprint 2.

G. Tablero de control actualizado.

En la **figura 20** se observa el tablero de control actualizado. En otras palabras, se observa las tareas ya hechas hasta el momento.





El futuro digital
es de todos

MinTIC






ANEXO 1: FIGURAS






9:29







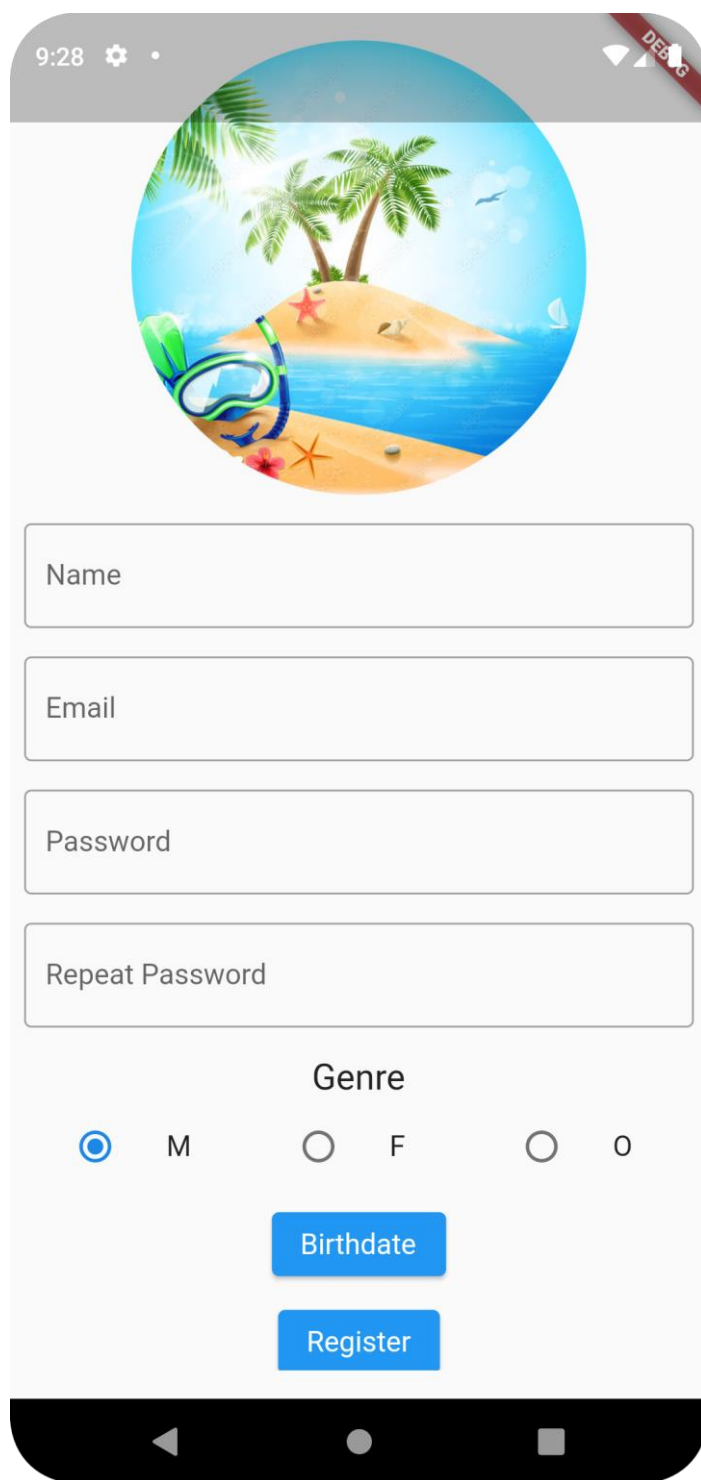
Email

Password


Log in

Sign Up

Figura 1: Diseño de la pantalla de Login.



9:28 [Settings] [Signal] [Battery]



Name

Email

Password

Repeat Password

Genre

☒ M ☐ F ☐ O

Birthdate

Register

Figura 2: Diseño de la pantalla de Registro.



El futuro digital
es de todos

MinTIC

‘Mision
TIC 2022’

9:34 • • •

DEB

Name

Gabriel Lopez

Email

gadjeteam22@gmail.com

Password

123456

Repeat Password

123456

Genre

☒ M ☐ F ☐ O

Birthday: 2002-03-16

Register


Figura 3: Ejemplo para registro del usuario.



Ingeni@
Soluciones TIC

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
Facultad de Ingeniería

9:52 • • • DEB G



Email

Password





Log in


Sign Up

Successful Registration [Accept](#)

Figura 5: Mensaje en pantalla cuando el proceso de registro es exitoso.



9:56     DESG



Email

Password

[Log in](#)

[Sign Up](#)

Figura 6: Ejemplo de inicio de sesión (log in).

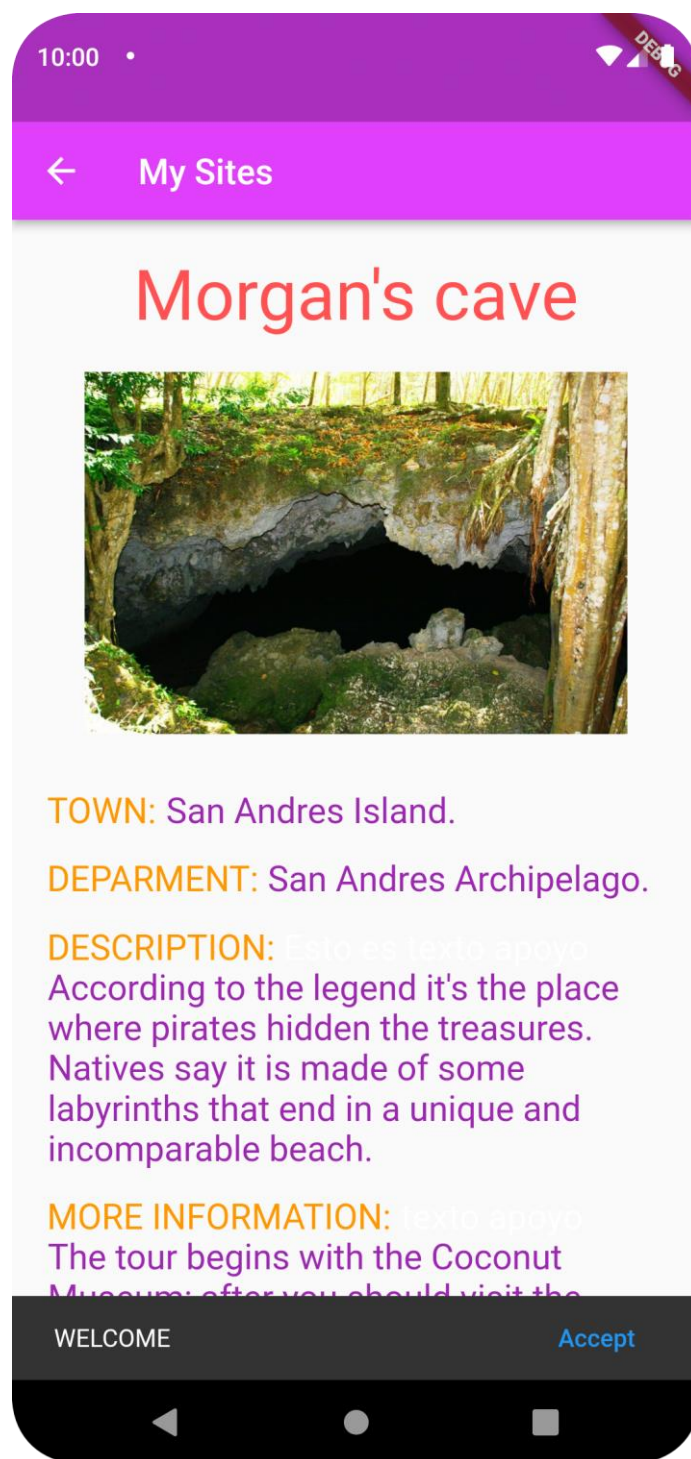


Figura 7: Mensaje en pantalla para inicio de sesión exitoso.

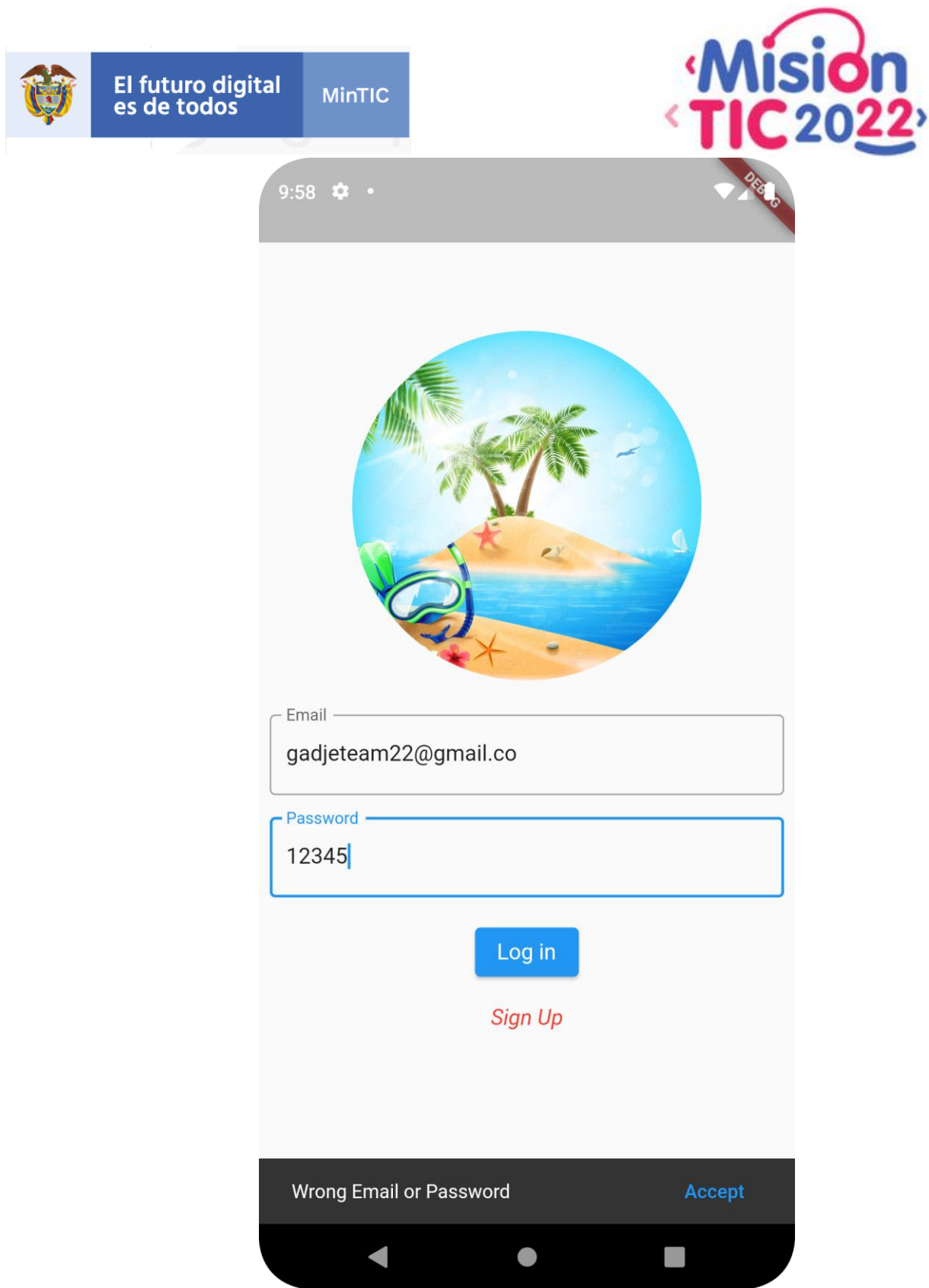


Figura 8: Mensaje en pantalla cuando el correo o contraseña no son correctas en el login.

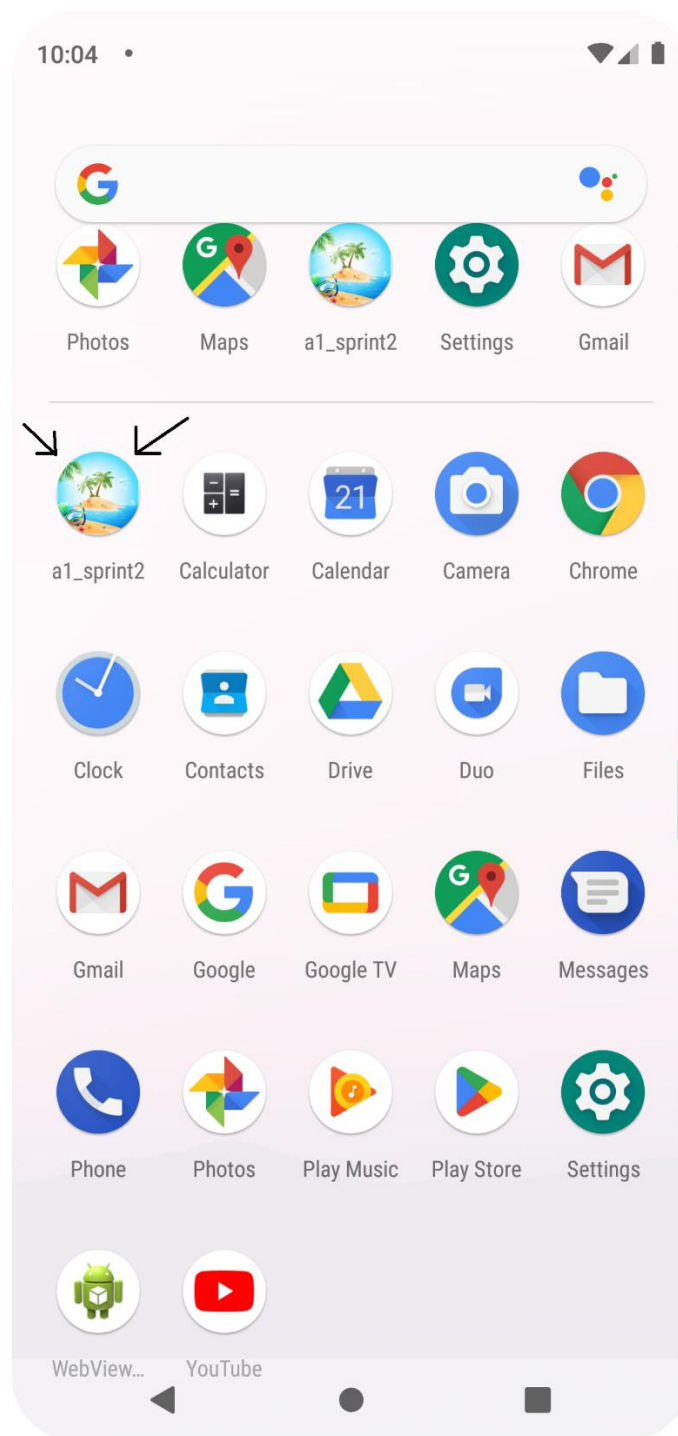


Figura 9: Las flechas negras señalan el Icono de la aplicación.



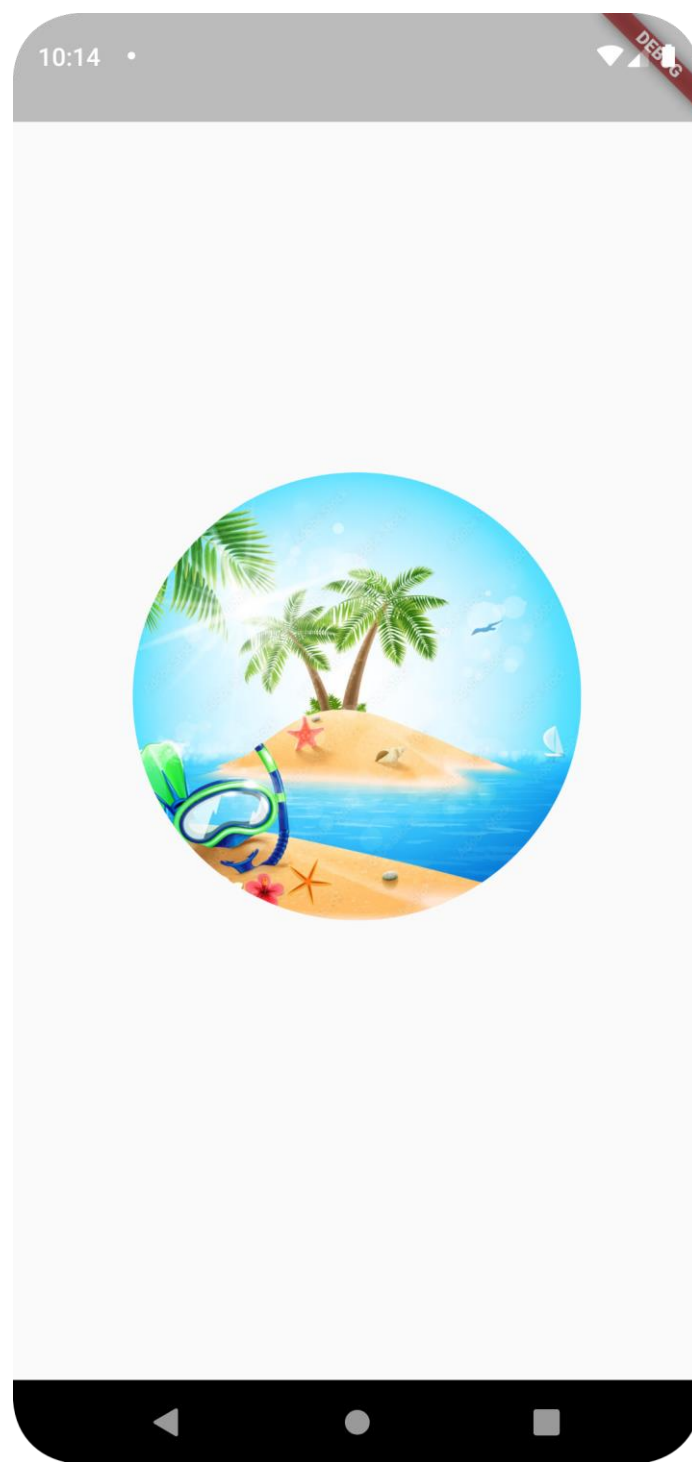






Figura 10: Splash de la aplicación.

10:22 •    DES G



Email

Password

OPCION 1 → [Log in](#)

[Sign Up](#) ← OPCION 2

OPCION 3








Figura 11: Opciones de navegación desde la pantalla del Login.

10:32 •    DESG



Name

Email

Password

Repeat Password

Genre

☒ M ☐ F ☐ O

Birthdate

Register

← OPCION 1

OPCION 2




Figura 12: Opciones de navegación desde la pantalla de Registro.

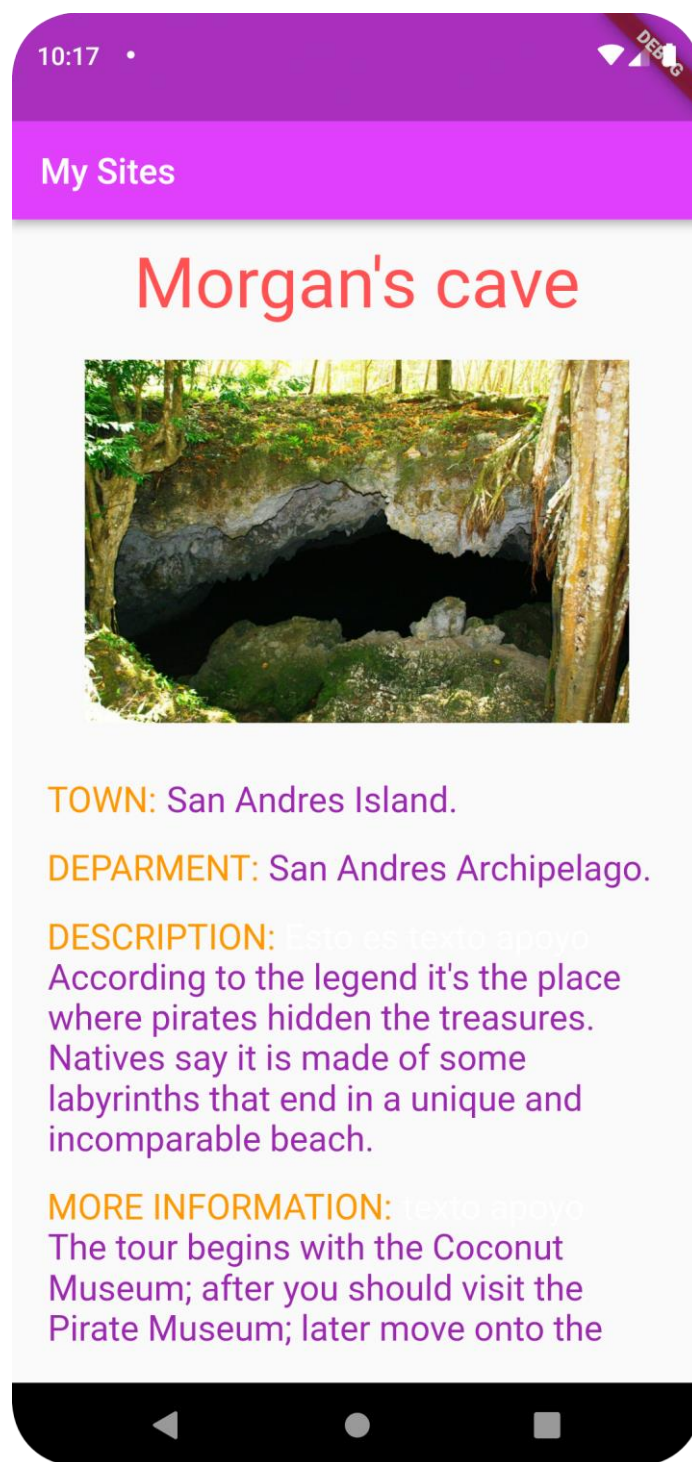



Figura 13: Pantalla de Home con información del POI.









El futuro digital
es de todos

MinTIC



github.com/GADJET-TEAM/appCiclo4/tree/JulioCasanova


Search or jump to...

Pull requests
Issues
Marketplace
Explore

GADJET-TEAM / appCiclo4
Public


Edit Pins
Watch 0
Fork 0

Code
Issues
Pull requests
Actions
Projects 1
Wiki
Security
Insights
Settings

JulioCasanova
6 branches
0 tags

Go to file
Add file
Code

This branch is 1 commit behind main.
Contribute


geogerard29 Corrección de archivo Readme
8ff8dae 2 days ago 2 commits

android	base de inicio del proyecto	2 days ago
assets/images	base de inicio del proyecto	2 days ago
ios	base de inicio del proyecto	2 days ago
lib	base de inicio del proyecto	2 days ago
test	base de inicio del proyecto	2 days ago
.gitignore	base de inicio del proyecto	2 days ago
.metadata	base de inicio del proyecto	2 days ago
README.md	Corrección de archivo Readme	2 days ago
analysis_options.yaml	base de inicio del proyecto	2 days ago
pubspec.lock	base de inicio del proyecto	2 days ago
pubspec.yaml	base de inicio del proyecto	2 days ago

About

Desarrollo del proyecto del ciclo 4b.

Readme
0 stars
0 watching
0 forks

Releases

No releases published
[Create a new release](#)

Packages


No packages published
[Publish your first package](#)

Languages

Dart 90.6%
Swift 6.7%
Kotlin 2.1%
Objective-C 0.6%


Figura 15: Branch del integrante Julio Casanova.






El futuro digital
es de todos

MinTIC



github.com/GADJET-TEAM/appCiclo4/tree/Daniel



Search or jump to...
Pull requests
Issues
Marketplace
Explore

GADJET-TEAM / appCiclo4
Public
Edit Pins
Watch 0
Fork 0

Code
Issues
Pull requests
Actions
Projects 1
Wiki
Security
Insights
Settings

Daniel
6 branches
0 tags
Go to file
Add file
Code

This branch is 1 commit ahead of main.
Contribute

	Dagh1981 Interfaz de Registro lista. ...	29c6d10 33 minutes ago 4 commits
android	Interfaz de Registro lista.	33 minutes ago
assets/images	base de inicio del proyecto	2 days ago
ios	Interfaz de Registro lista.	33 minutes ago
lib	Interfaz de Registro lista.	33 minutes ago
test	Interfaz de Registro lista.	33 minutes ago
.gitignore	base de inicio del proyecto	2 days ago
.metadata	base de inicio del proyecto	2 days ago
README.md	Interfaz de Registro lista.	33 minutes ago
analysis_options.yaml	Interfaz de Registro lista.	33 minutes ago
daapp.iml	Interfaz de Registro lista.	33 minutes ago
pubspec.lock	base de inicio del proyecto	2 days ago
pubspec.yaml	Interfaz de Registro lista.	33 minutes ago


About
Desarrollo del proyecto del ciclo 4b.
Readme
0 stars
0 watching
0 forks

Releases
No releases published
Create a new release

Packages
No packages published
Publish your first package


Languages
Dart 90.6%
Swift 6.7%
Kotlin 2.1%
Objective-C 0.6%

Figura 16: Branch del integrante Daniel González.




El futuro digital
es de todos

MinTIC



github.com/GADJET-TEAM/appCiclo4/tree/Santiago


Search or jump to...

Pull requests
Issues
Marketplace
Explore

GADJET-TEAM / appCiclo4
Public

Edit Pins
Watch 0
Fork 0

Code
Issues
Pull requests
Actions
Projects 1
Wiki
Security
Insights
Settings

Santiago
5 branches
0 tags

Go to file
Add file
Code

About

This branch is 1 commit ahead of main.
Contribute

Santiago Gonzalez Creación de objeto User
ba10af1 17 minutes ago 4 commits

android	Creación de objeto User	17 minutes ago
ios	Creación de objeto User	17 minutes ago
lib	Creación de objeto User	17 minutes ago
test	Creación de objeto User	17 minutes ago
.gitignore	base de inicio del proyecto	23 hours ago
.metadata	base de inicio del proyecto	23 hours ago
README.md	Creación de objeto User	17 minutes ago
analysis_options.yaml	base de inicio del proyecto	23 hours ago
pubspec.lock	base de inicio del proyecto	23 hours ago
pubspec.yaml	Creación de objeto User	17 minutes ago

Releases

No releases published
[Create a new release](#)

Packages


No packages published
[Publish your first package](#)

Languages

Dart 90.6%
Swift 6.7%


Figura 17: Branch del integrante Santiago González.






El futuro digital es de todos

MinTIC



github.com/GADJET-TEAM/appCiclo4/tree/Gerard



[Pull requests](#)
[Issues](#)
[Marketplace](#)
[Explore](#)

[GADJET-TEAM](#) / [appCiclo4](#) Public

[Edit Pins](#)
[Watch 0](#)
[Fork 0](#)

[Code](#)
[Issues](#)
[Pull requests](#)
[Actions](#)
[Projects 1](#)
[Wiki](#)
[Security](#)
[Insights](#)
[Settings](#)


[Gerard](#)

6 branches
0 tags

[Go to file](#)
[Add file](#)
[Code](#)

This branch is 3 commits ahead, 3 commits behind main.

[Contribute](#)


[geogerard29](#) Información rama Gerard

5f6be51 yesterday 3 commits

android	base de inicio del proyecto	2 days ago
assets/images	base de inicio del proyecto	2 days ago
ios	base de inicio del proyecto	2 days ago
lib	POI en el HomePage listo	yesterday
test	base de inicio del proyecto	2 days ago
.gitignore	base de inicio del proyecto	2 days ago
.metadata	base de inicio del proyecto	2 days ago
README.md	Información rama Gerard	yesterday
analysis_options.yaml	base de inicio del proyecto	2 days ago
pubspec.lock	base de inicio del proyecto	2 days ago
pubspec.yaml	base de inicio del proyecto	2 days ago

About

Desarrollo del proyecto del ciclo 4b.

[Readme](#)
0 stars
0 watching
0 forks

Releases

No releases published
[Create a new release](#)

Packages

No packages published
[Publish your first package](#)

Languages

Dart 90.6%	Swift 6.7%
Kotlin 2.1%	Objective-C 0.6%

Figura 18: Branch del integrante Gerard González.



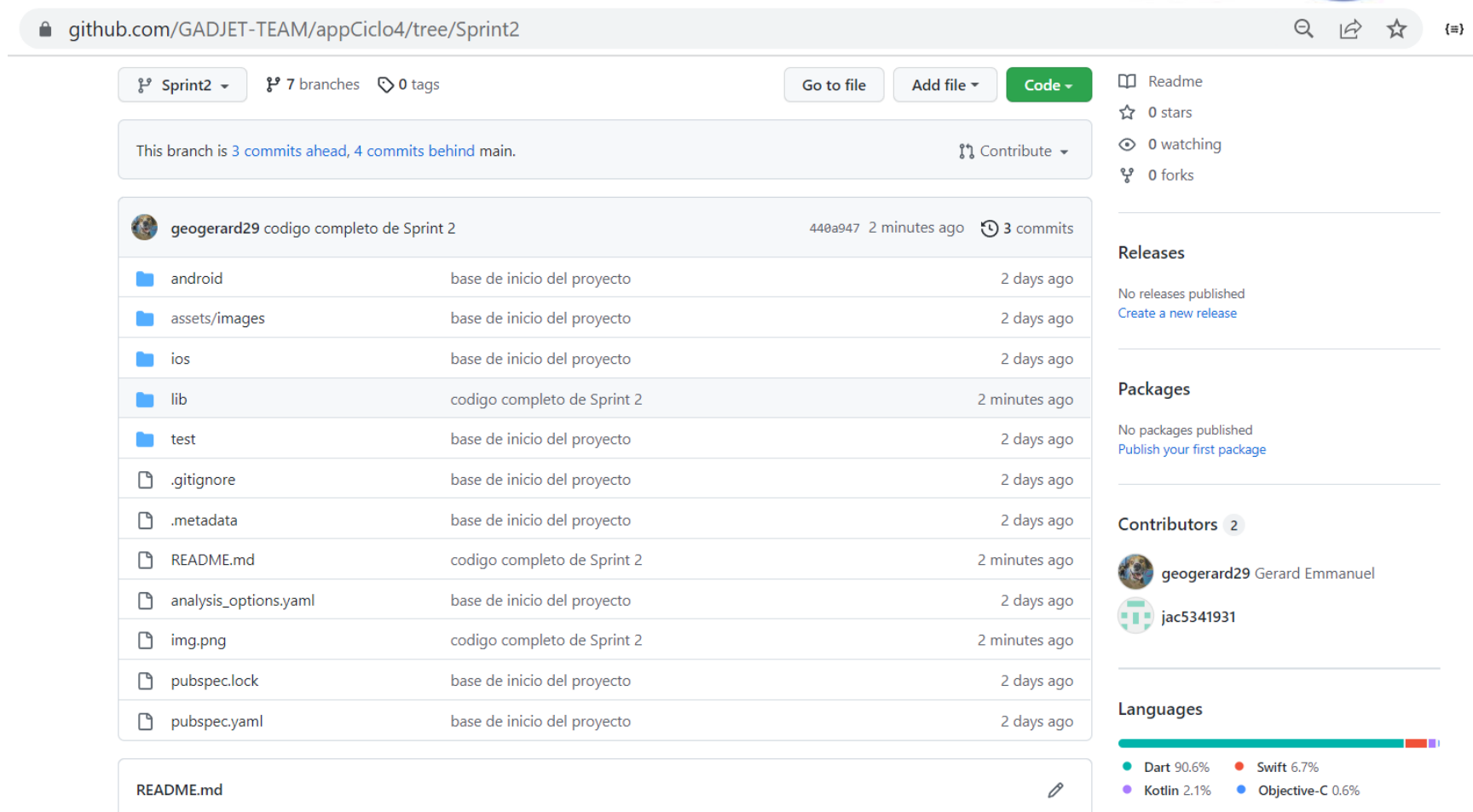


Figura 19: Branch “Sprint2”.



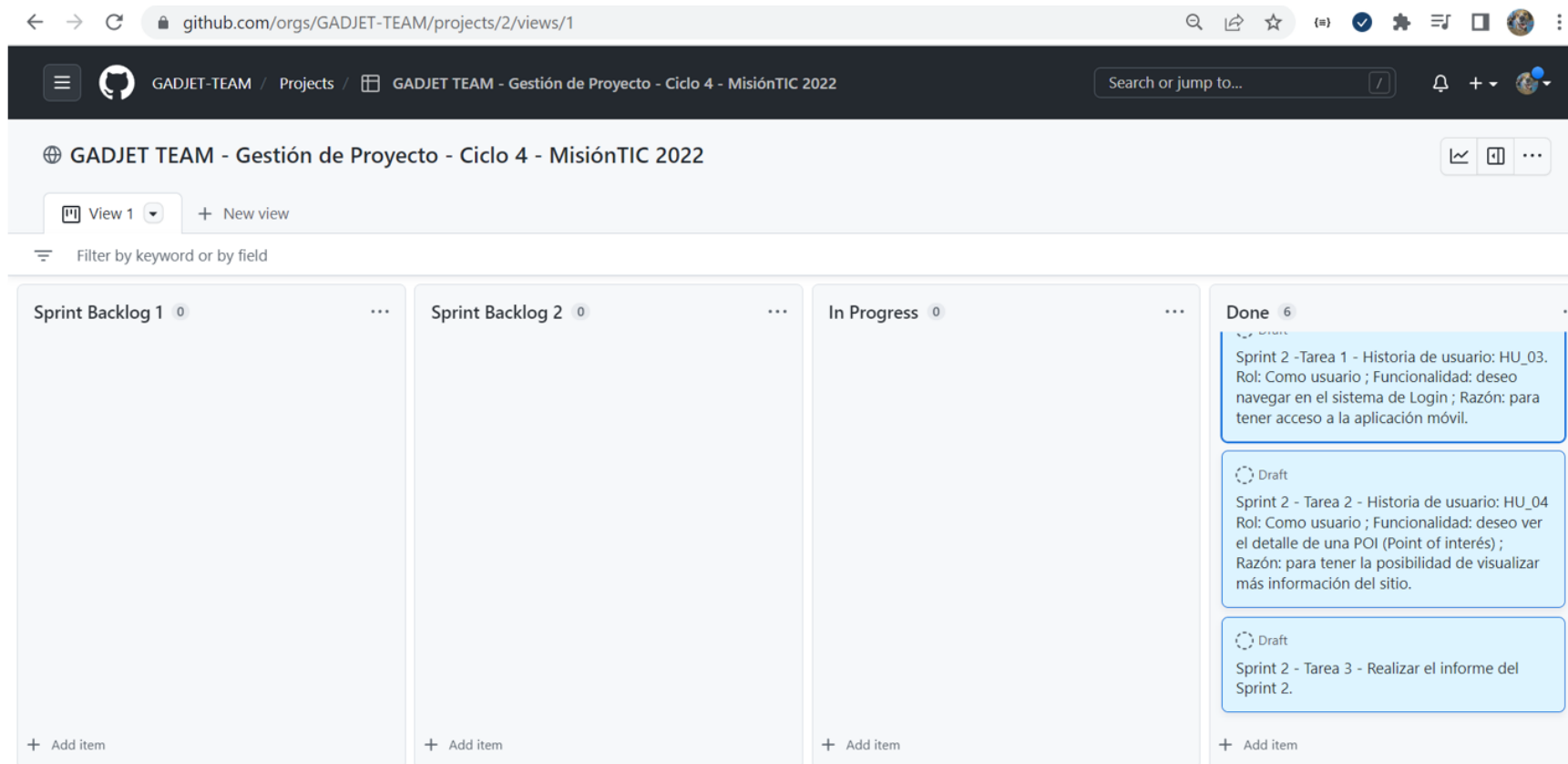


Figura 20: Tablero de control actualizado.

