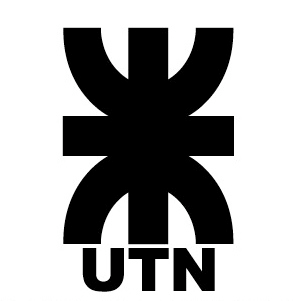
Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba



Ingeniería en Sistemas de Información

Ingeniería y Calidad de Software

Trabajo Práctico 6

Docentes:

* COVARO, María Laura
* BOIERO, Gerardo
* CRESPO, Mickaela

Integrantes:

* BARDAGí INCHAURRONDO, Andrés
* BERTOLA, Juan Ignacio
* LOPEZ, Lucas
* MASSEI, Gino
* RIVILLI ALI, Carolina Sofía
* TAMOSAITIS, Juan Ezequiel

# Introducción

El presente trabajo se inscribe dentro de la cátedra Ingeniería y Calidad de Software correspondiente al 4to nivel de la carrera Ingeniería en Sistemas de Información de la Universidad Tecnológica Nacional de la Facultad Regional Córdoba.

El objetivo del mismo es que los alumnos, de manera grupal comprendan la implementación de una User Story (o por su traducción al español Historias de Usuario) como una porción transversal de funcionalidad que requiere la colaboración de un equipo multidisciplinario para ser resuelta.

# Desarrollo

Análisis:

En primer momento, los estudiantes, a raíz de los conceptos conversados en clase y los lineamientos planteados para enfrentar el desafío, procedieron al análisis de la historia de usuario brindada y la identificación del Rol que recibe el valor de la misma.

| **Realizar un Pedido de "lo que sea"** |
| --- |
| **Descripción:**  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 |
| **Pruebas de aceptación:**   * 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 (falla). * 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 indicar la dirección del comercio (falla). |

Habiendo leído y analizado lo planteado en la User Story, se puede detectar que en su descripción comienza con *“Como solicitante…”*. De allí podemos afirmar que el rol del dominio que recibe el valor de esta historia de usuario es **Solicitante**.

Detectado el rol, se procedió a la elaboración de su tarjeta de rol:

| **Rol de usuario: Solicitante** |
| --- |
| Persona que realiza o programa un pedido desde su casa utilizando la aplicación mobile de DeliverEat. |

Conversación:

En la práctica, las dudas, consultas o inquietudes con respecto a la funcionalidad a implementar se deben resolver con el Product Owner del proyecto asumiendo que se trabaja bajo metodología *SCRUM.*

Para este caso, se asumió a los docentes de la cátedra como esa figura y las consultas que se realizaron se dejan planteadas a continuación:

Los temas tratados y su puesta en común son los siguientes:

**Paleta de colores:** Se estableció comunicación con el profesor Gerardo Boiero vía email para definir la paleta de colores a usar en las interfaces de usuario a construir. Se indicó la siguiente paleta de colores disponible en <https://coolors.co/0d3b66-faf0ca-f4d35e-ee964b-f95738>.



**Monto a pagar**: Observando que en la User Story, al realizar un pedido de “lo que sea” a un comercio no adherido cuyo precio se desconoce, se decidió limitar el alcance del sistema a solo el precio del envío. Se estableció el mismo como $10 cada 100 metros.

**Alcance para realizar un pedido:** Al no especificarse en la User Story la posible ubicación de retiro del pedido de “lo que sea”, se consultó cuáles deben ser las limitaciones para esta distancia. La respuesta obtenida fue que el sistema sólo va a aceptar pedidos realizados en Córdoba, Unquillo, Villa Allende y La Calera. Asimismo, se acordó que la ciudad del comercio debe coincidir con la ciudad de entrega.

**Dirección de comercio y dirección de entrega:** La User Story especifica:

* 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).

Al no quedar claro para el grupo de trabajo si existe la necesidad de manipular los datos correspondientes a las dirección como un único campo de texto o por cada una o bien dividirla por campos independientes para cada uno de sus atributos (calle, número, ciudad, etc.) se consultó al docente por este aspecto. Se definió que ambas direcciones serán desglosadas en ciudad, calle, número y referencia, siendo esta última de carácter opcional según lo planteado en la User Story.

Desarrollo

Para la implementación de la funcionalidad detallada en la User Story, se desarrolló una aplicación web utilizando el framework Next.js con el lenguaje Typescript. Para el estilado de las interfaz de usuario se utilizó TailwindCSS.

De manera complementaria, aunque no se encontraba incluído en la User Story implementada, se agregó una pantalla de inicio con un botón que permite luego **realizar un pedido de lo que sea.**

Hoja de estilo de código

En la implementación de esta historia de usuario, se siguieron las guías de estilo de código que proporciona el propio framework elegido para el desarrollo: Nextjs. El seleccionar este framework resultó en una estandarización del estilo de código ya que él mismo propone una forma de nombrar y ordenar los directorios ya definida y pensada para otras funciones como por ejemplo el routing del navegador. A su vez proporciona una guía de estilo de código ya embebida con la herramienta “EsLint” que facilita el respetado de estas reglas dando aviso de estas desviaciones en tiempo de desarrollo con extensiones de los diferentes editores de código utilizados por el equipo (Visual Studio Code y WebStorm de JetBrains).

<https://nextjs.org/docs/pages/building-your-application/configuring/eslint#eslint-plugin>

<https://nextjs.org/docs/pages/building-your-application/routing/pages-and-layouts>

# Conclusión

La implementación de una User Story como desafío planteado a los estudiantes resultó en una oportunidad muy enriquecedora para profundizar la comprensión y promover la aplicación de los contenidos y tópicos desarrollados a lo largo de la asignatura.

En primera instancia, resultó un gran aporte para ejercitar la comprensión sobre las historias de usuario en su aproximación con la “Triple C” y la importancia de la conversación de las historias de usuario. En segunda instancia, el proceso de implementación de lo descrito en la historia de usuario también resultó en la ejercitación de habilidades técnicas y blandas que serán requeridas a futuro.

Se agradece a los docentes por el desafío planteado y la oportunidad brindada para la formación integral y profesional de los estudiantes.