



UPC

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

Carrera: Ingeniería de Software

Ciclo: 2025 - 10

Curso: Desarrollo de Soluciones IOT (1ASI0572)

Sección: 2942

Profesor: León Baca, Marco Antonio

Informe de Trabajo Final

Startup: IoT Solutions

Producto: HydroSmart

Integrantes	Código
Delgado Corrales, Piero Gonzalo	U202210749
Neyra Santa Cruz, Marcelo Sebastian	U202217241
Paredes Puente, Sebastián Roberto	U202217239
Salinas Torres, Salvador Antonio	U20221B127
Soto Salis, Natanael David	U20201C607

Junio 2025

Registro de versiones

Versión	Fecha	Autor	Descripción de modificación
TB1	08/04/2025	Paredes Puente, Sebastian Roberto Delgado Corrales, Piero Gonzalo Salinas Torres, Salvador Antonio	Se han agregado los siguientes capítulos <ul style="list-style-type: none"> • Capítulo 1 • Capítulo 2 • Capítulo 3 • Capítulo 4
Trabajo Parcial	14/05/2025	Neyra Santa Cruz, Marcelo Sebastian Soto Salis, Natanael David	Se han agregado los siguientes capítulos <ul style="list-style-type: none"> • Capítulo 5 • Capítulo 6
TB2	07/06/2025		Se han agregado nuevas secciones al capítulo 6

Project Report Collaboration Insights

Entrega TB1

Para la entrega TB1 se realizaron los 4 primeros capítulos del informe. A cada integrante se le asignó una parte específica a desarrollar y el informe completo se realizó con éxito.

El informe se realizó en el siguiente repositorio:

Reporte: [Documento TB1](#)

SN-Marcelo: 36 commits, 2399 ++ 470 --

sebastian123gonzalo: 10 commits, 971 ++ 80 --

salvadoorssalinas: 9 commits, 324 ++ 16 --

PieroD04: 8 commits, 473 ++ 38 --

Entrega Trabajo Parcial

Para la entrega Trabajo Parcial se realizó la primera versión de la aplicación web, tanto el frontend como el backend, así como la landing page. El equipo se dividió en 3 subdivisiones, siendo 2 integrantes para el frontend, 2 para el backend y 1 para la landing page

Los avances se registraron en los siguientes repositorios:

Reporte: [Documento Trabajo Parcial](#)

Frontend Web: [Repositorio del Frontend Web](#)

Backend: [Repositorio del Backend](#)

Landing Page: [Repositorio de la Landing Page](#)

Por otro lado, aquí se encuentran los enlaces directos a las aplicaciones desarrolladas para este entregable:

Aplicación Frontend Web: [Enlace a la aplicación](#)

Aplicación Backend: [Enlace a la aplicación](#)

Página Landing Page: [Enlace a la página](#)

Frontend Web

PieroD04: 25 commits, 5114 ++ 598 --

salvadoorssalinas: 4 commits, 667 ++ 20 --

SN-Marcelo: 1 commit, 1 ++ 0 --

Backend

SN-Marcelo: 13 commits, 2458 ++ 34 --

Landing Page

Para la entrega TB2, se realizó la segunda versión de las aplicaciones Backend y Frontend, la simulación del dispositivo embebido en Wokwi, el Edge API y la primera versión del sistema embebido

Los avances se registraron en los siguientes repositorios:

Reporte: [Documento Trabajo Parcial](#)

Frontend Web: [Repository del Frontend Web](#)

Frontend Móvil: [Repository del Frontend Móvil](#)

Edge API: [Repository del Edge API](#)

Backend: [Repository del Backend](#)

Simulación de la Sistema Embebido: [Repository de la sistema embebido](#)

Landing Page: [Repository de la Landing Page](#)

Por otro lado, aquí se encuentran los enlaces directos a las aplicaciones desarrolladas para este entregable:

Aplicación Frontend Web: [Enlace a la aplicación](#)

Aplicación Backend: [Enlace a la aplicación](#)

Sistema Embebido: [Enlace a la aplicación](#)

Página Landing Page: [Enlace a la página](#)

Frontend Web

#1: PieroD04 (23 commits: 5114 ++ 508 --)

#2: SN-Marcelo (1 commit: 1 ++ 0 --)

#3: SN-Marcelo (1 commit: 1 ++ 0 --)

#4: salvadoorssalinas (4 commits: 667 ++ 20 --)

Frontend Móvil

#1: salvadoorssalinas (28 commits: 11026 ++ 911 --)

#2: SN-Marcelo (2 commits: 3 ++ 2 --)

#3: NickDavid1811 (1 commit: 138 ++ 99 --)

#4: sebastian123gonzalo (1 commit: 63 ++ 43 --)

Backend

#1: SN-Marcelo (64 commits: 6687 ++ 1576 --)

#2: NickDavid1811 (7 commits: 1379 ++ 231 --)

#3: sebastian123gonzalo (3 commits: 224 ++ 776 --)

#4: sebastian123gonzalo (1 commit: 80 ++ 0 --)

Edge API

#1: NickDavid1811 (3 commits: 3221 ++ 122 --)

#2: PieroD04 (2 commits: 130 ++ 10 --)

#3: sebastian123gonzalo (1 commit: 68 ++ 0 --)

#4: sebastian123gonzalo (1 commit: 127 ++ 8 --)

Prototipo del Sistema Embebido en Wokwi

#1: PieroD04 (10 commits: 1817 ++ 657 --)

#2: sebastian123gonzalo (1 commit: 127 ++ 8 --)

#3: NickDavid1811 (1 commit: 129 ++ 8 --)

#4: salvadoorssalinas (1 commit: 6 ++ 0 --)

Landing Page



Tabla de Contenidos

Registro de Versiones

Student Outcome

Capítulo I: Introducción

- 1.1. Startup Profile
 - 1.1.1. Descripción de la Startup
 - 1.1.2. Perfiles de integrantes del equipo
- 1.2. Solution Profile
 - 1.2.1. Antecedentes y problemática
 - 1.2.2. Lean UX Process
 - 1.2.2.1. Lean UX Problem Statements
 - 1.2.2.2. Lean UX Assumptions
 - 1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements
 - 1.2.2.4. Lean UX Canvas
- 1.3. Segmentos objetivo

Capítulo II: Requirements Elicitation & Analysis

- 2.1. Competidores
 - 2.1.1. Análisis competitivo
 - 2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores
- 2.2. Entrevistas
 - 2.2.1. Diseño de entrevistas
 - 2.2.2. Registro de entrevistas
 - 2.2.3. Análisis de entrevistas
- 2.3. Needfinding
 - 2.3.1. User Personas
 - 2.3.2. User Task Matrix
 - 2.3.3. User Journey Mapping
 - 2.3.4. Empathy Mapping
 - 2.3.5. As-is Scenario Mapping
- 2.4. Ubiquitous Language

Capítulo III: Requirements Specification

- 3.1. To-Be Scenario Mapping
- 3.2. User Stories
- 3.3. Impact Mapping
- 3.4. Product Backlog

Capítulo IV: Solution Software Design

- 4.1. Strategic-Level Domain-Driven Design
 - 4.1.1. EventStorming
 - 4.1.1.1. Candidate Context Discovery
 - 4.1.1.2. Domain Message Flows Modeling
 - 4.1.1.3. Bounded Context Canvases
 - 4.1.2. Context Mapping
 - 4.1.3. Software Architecture
 - 4.1.3.1. System Landscape Diagram
 - 4.1.3.2. Context Level Diagrams
 - 4.1.3.3. Container Level Diagrams
 - 4.1.3.4. Deployment Diagrams
- 4.2. Tactical-Level Domain-Driven Design
 - 4.2.1. Bounded Context: Soil
 - 4.2.1.1. Domain Layer
 - 4.2.1.2. Interface Layer
 - 4.2.1.3. Application Layer
 - 4.2.1.4. Infrastructure Layer
 - 4.2.1.5. Component Level Diagrams
 - 4.2.1.6. Code Level Diagrams

- 4.2.1.6.1. Domain Layer Class Diagrams
- 4.2.1.6.2. Database Design Diagram
- 4.2.2. Bounded Context: Irrigation
 - 4.2.2.1. Domain Layer
 - 4.2.2.2. Interface Layer
 - 4.2.2.3. Application Layer
 - 4.2.2.4. Infrastructure Layer
 - 4.2.2.5. Component Level Diagrams
 - 4.2.2.6. Code Level Diagrams
 - 4.2.2.6.1. Domain Layer Class Diagrams
 - 4.2.2.6.2. Database Design Diagram
- 4.2.3. Bounded Context: Security
 - 4.2.3.1. Domain Layer
 - 4.2.3.2. Interface Layer
 - 4.2.3.3. Application Layer
 - 4.2.3.4. Infrastructure Layer
 - 4.2.3.5. Component Level Diagrams
 - 4.2.3.6. Code Level Diagrams
 - 4.2.3.6.1. Domain Layer Class Diagrams
 - 4.2.3.6.2. Database Design Diagram
- 4.2.4. Bounded Context: System
 - 4.2.4.1. Domain Layer
 - 4.2.4.2. Interface Layer
 - 4.2.4.3. Application Layer
 - 4.2.4.4. Infrastructure Layer
 - 4.2.4.5. Component Level Diagrams
 - 4.2.4.6. Code Level Diagrams
 - 4.2.4.6.1. Domain Layer Class Diagrams
 - 4.2.4.6.2. Database Design Diagram

Capítulo V: Solution UI/UX Design

- 5.1. Style Guidelines
 - 5.1.1. General Style Guidelines
 - 5.1.2. Web, Mobile and IoT Style Guidelines
- 5.2. Information Architecture
 - 5.2.1. Organization Systems
 - 5.2.2. Labeling Systems
 - 5.2.3. SEO Tags and Meta Tags
 - 5.2.4. Searching Systems
 - 5.2.5. Navigation Systems
- 5.3. Landing Page UI Design
 - 5.3.1. Landing Page Wireframe
 - 5.3.2. Landing Page Mock-up
- 5.4. Applications UX/UI Design
 - 5.4.1. Applications Wireframes
 - 5.4.2. Applications Wireflow Diagrams
 - 5.4.3. Applications Mock-ups
 - 5.4.4. Applications User Flow Diagrams
- 5.5. Applications Prototyping

Capítulo VI: Product Implementation, Validation & Deployment

- 6.1. Software Configuration Management
 - 6.1.1. Development Environment Configuration
 - 6.1.2. Source Code Management
 - 6.1.3. Style Guide & Conventions
 - 6.1.4. Deployment Configuration
- 6.2. Implementation
 - 6.2.1. Sprint 1
 - 6.2.1.1. Sprint Planning 1
 - 6.2.1.2. Aspect Leaders and Collaborators
 - 6.2.1.3. Sprint Backlog 1
 - 6.2.1.4. Development Evidence
 - 6.2.1.5. Testing Suite Evidence

- 6.2.1.6. Execution Evidence
- 6.2.1.7. Services Documentation
- 6.2.1.8. Deployment Evidence
- 6.2.1.9. Collaboration Insights
- 6.2.2. Sprint 2
 - 6.2.2.1. Sprint Planning 2
 - 6.2.2.2. Aspect Leaders and Collaborators
 - 6.2.2.3. Sprint Backlog 2
 - 6.2.2.4. Development Evidence
 - 6.2.2.5. Testing Suite Evidence
 - 6.2.2.6. Execution Evidence
 - 6.2.2.7. Services Documentation
 - 6.2.2.8. Deployment Evidence
 - 6.2.2.9. Collaboration Insights
- 6.3. Validation Interviews
 - 6.3.1. Diseño de Entrevistas
 - 6.3.2. Registro de Entrevistas
 - 6.3.3. Evaluaciones según heurísticas
- 6.4. Video About-the-Product

7. Conclusiones y Recomendaciones

8. Video About-the-Team

9. Bibliografía

10. Anexos

Student Outcome

ABET – EAC - Student Outcome 5 La capacidad de funcionar efectivamente en un equipo cuyos miembros juntos proporcionan liderazgo, crean un entorno de colaboración e inclusivo, establecen objetivos, planifican tareas y cumplen objetivos.

Criterio específico	Acciones realizadas	Conclusiones
Trabaja en equipo para proporcionar liderazgo en forma conjunta	<p>TB1</p> <p>Delgado Corrales, Piero Gonzalo</p> <p>Para este entregable, coordiné constantemente con el equipo para mantener una línea de trabajo coherente y me comprometí a cumplir puntualmente con las tareas asignadas para evitar retrasos que pudieran afectar el avance colectivo.</p> <p>Neyra Santa Cruz, Marcelo Sebastian</p> <p>Para este entregable, como líder de equipo, asigné a cada uno de los integrantes del equipo su parte correspondiente. También, aporté al grupo manteniéndome activo en los avances y actividades realizadas</p> <p>Paredes Puente, Sebastian Roberto</p> <p>Para este entregable, demostré capacidad de trabajo en equipo al coordinar con mis compañeros para mantener una línea de trabajo coherente y asegurar el cumplimiento puntual de las tareas asignadas. Participé activamente en la división equitativa de actividades y contribuyendo de manera eficiente para lograr los objetivos colectivos.</p> <p>Salinas Torres, Salvador Antonio</p> <p>Para este entregable, se dividió las actividades de forma igualitaria para que todos los miembros puedan aportar eficientemente en el trabajo. Siempre estuve al tanto de las actividades que íbamos realizando y las que faltaban realizar.</p> <p>Soto Salis, Natanael David</p> <p>Para este entregable, se dividió las tareas de forma equitativa entre todos los miembros del equipo, asegurando que cada uno tuviera una parte justa del trabajo. Me mantuve al tanto de los avances de mis compañeros y contribuí con mis ideas para mejorar el desarrollo del proyecto.</p> <p>Trabajo Parcial</p> <p>Delgado Corrales, Piero Gonzalo</p> <p>Para esta entrega, coordiné con el equipo para el desarrollo del backend, frontend y landing page. Me comprometí con desarrollar el frontend y asegurarme de que cumpliera con los requisitos establecidos.</p> <p>Neyra Santa Cruz, Marcelo Sebastian</p> <p>Para este entregable, como líder de equipo, me encargué de gestionar al grupo para el correcto desarrollo de las 3 aplicaciones de esta entrega, el backend, frontend y landing page. Me aseguré de estar monitoreando el constante avance para cumplir con el nivel calidad esperado</p> <p>Paredes Puente, Sebastian Roberto</p> <p>En esta entrega, trabajamos en equipo y compartimos el liderazgo. Yo me encargué de la landing page, coordinándome con el grupo para asegurar coherencia y buenos resultados.</p>	<p>TB1</p> <p>Para la entrega de la TB1, a cada integrante del grupo se le asignó una parte del informe para trabajar de manera más dinámica. Al final del proceso, se revisó en conjunto todo el informe para levantar alguna observación que se haya visto.</p> <p>Trabajo Parcial</p> <p>Para la entrega del Trabajo Parcial, el grupo se dividió en pequeñas subdivisiones con el motivo de desarrollar correcta y eficientemente las aplicaciones. Al final del proceso, se revisaron todas las aplicaciones y el informe para levantar alguna observación que se haya encontrado.</p> <p>TB2</p> <p>Para la entrega de la TB2, el equipo se enfocó en terminar y mejorar las aplicaciones previamente desarrolladas y en iniciar con el desarrollo de las aplicaciones Frontend Móvil y el Sistema Embebido. Al final del proceso, se revisaron todas las aplicaciones y el informe para levantar alguna observación que se haya encontrado.</p>

Criterio específico	Acciones realizadas	Conclusiones
	<p>Salinas Torres, Salvador Antonio</p> <p>En este entregable, nos dividimos las tareas de forma equitativa, para que todos los integrantes podamos participar de forma eficiente. En mi caso, apoyé en el desarrollo del frontend y las pruebas unitarias de este mismo.</p> <p>Soto Salis, Natanael David</p> <p>Para este entregable, el asignamiento de los puntos fue clave para delimitar de manera justa el desarrollo del proyecto. En mi caso me fue encargado el desarrollo del backend y el despliegue del mismo.</p> <p>TB2</p> <p>Delgado Corrales, Piero Gonzalo</p> <p>Para este entregable, después de una reunión de coordinación con el equipo, quedamos en que yo me encargaría de desarrollar y mejorar tanto la aplicación web como la simulación del sistema embebido en Wokwi. Me comprometí a desarrollar ambas aplicaciones correctamente y en asegurarme de que cumpliera con los requisitos establecidos.</p> <p>Neyra Santa Cruz, Marcelo Sebastian</p> <p>Para este entregable, como líder de equipo, me encargué de gestionar al grupo para el correcto desarrollo de las 6 aplicaciones de esta entrega, el backend, frontend web, frontend móvil, la landing page, la simulación de la sistema embebido en Wokwi y su implementación real hecha con un microcontrolador ESP32, un sensor de temperatura y humedad y un sensor de distancia. Me aseguré de estar monitoreando el constante avance para cumplir con el nivel calidad esperado</p> <p>Paredes Puente, Sebastian Roberto</p> <p>Para este entregable, después de una reunión de coordinación con el equipo, quedamos en que yo me encargaría de desarrollar y mejorar la aplicación backend. Me comprometí a desarrollar la aplicación correctamente y en asegurarme de que cumpliera con los requisitos establecidos.</p> <p>Salinas Torres, Salvador Antonio</p> <p>Para este entregable, después de una reunión de coordinación con el equipo, yo me encargué principalmente del desarrollo de la aplicación móvil. Para ello organicé bien las tareas a realizar y me aseguré de que se cumplieran los requisitos establecidos. Igualmente, mantuve informado al equipo sobre los avances que se iban realizando.</p> <p>Soto Salis, Natanael David</p> <p>Para este entregable, después de una reunión de coordinación con el equipo, quedamos en que yo me encargaría de desarrollar la aplicación frontend móvil. Me comprometí a desarrollar la aplicación correctamente y en asegurarme de que cumpliera con los requisitos establecidos.</p>	
Crea un entorno colaborativo e inclusivo, establece metas, planifica tareas y	<p>TB1</p> <p>Delgado Corrales, Piero Gonzalo</p> <p>Para este entregable, opiné sobre distintas partes del informe y características de la aplicación, aportando sugerencias que fueron consideradas por el equipo para mejorar el desarrollo del proyecto.</p>	<p>TB1</p> <p>Para la entrega de la TB1, se establecieron metas a cumplir, siendo la principal la validación de nuestro proyecto. Se cumplieron con todos los puntos pedidos en el tiempo indicado</p> <p>Trabajo Parcial</p>

Cumple objetivos específicos	Acciones realizadas	Conclusiones
	<p>Neyra Santa Cruz, Marcelo Sebastian</p> <p>Para este entregable, como líder de equipo, establecí metas y planifiqué los avances de cada uno de los entregables para cumplir con el objetivo propuesto. Para asegurarme que se esté trabajando correctamente, se realizaron algunas reuniones y se coordinó constantemente por la plataforma WhatsApp</p> <p>Paredes Puente, Sebastian Roberto</p> <p>Para este entregable, contribuí al desarrollo del proyecto mediante la propuesta de ideas. Además, me mantuve informado sobre los avances colectivos del equipo, lo que permitió planificar adecuadamente las tareas correspondientes y establecer metas claras.</p> <p>Salinas Torres, Salvador Antonio</p> <p>Para este entregable, siempre estuve al tanto de los avances que realizamos todos los miembros en conjunto. De esta forma, se planificaron las tareas a realizar y las metas a cumplir para la fecha límite del entregable.</p> <p>Soto Salis, Natanael David</p> <p>Para este entregable, me mantuve al tanto de los avances de mis compañeros y contribuí con mis ideas para mejorar el desarrollo del proyecto. Además, se establecieron metas y tareas a cumplir para asegurar que todos estemos alineados en el trabajo.</p> <p>Trabajo Parcial</p> <p>Delgado Corrales, Piero Gonzalo</p> <p>Para este entregable, planifique las tareas a desarrollar para crear la aplicación web. Me aseguré de que cada tarea se cumpliera a tiempo y de que se mantuviera una buena comunicación de los avances con el equipo.</p> <p>Neyra Santa Cruz, Marcelo Sebastian</p> <p>Para este entregable, como líder de equipo, establecí metas y planifiqué los avances de cada una de las 3 aplicaciones solicitadas para este entregable. Para asegurarme que se esté trabajando correctamente, se realizaron algunas reuniones y se coordinó constantemente por la plataforma WhatsApp</p> <p>Paredes Puente, Sebastian Roberto</p> <p>Para este entregable, logramos fomentar un entorno colaborativo e inclusivo. Juntos definimos metas, organizamos las tareas y logramos cumplir los objetivos del proyecto a tiempo, siempre ayudandonos entre nosotros.</p> <p>Salinas Torres, Salvador Antonio</p> <p>Para este entregable, participé en la planificación de las tareas a realizar para el frontend. Para ello, se revisaron las historias de usuario ya planteadas para cumplir con los requisitos funcionales que brindan valor al usuario.</p> <p>Soto Salis, Natanael David</p> <p>Para este entregable, se planificó correctamente los puntos a desarrollar y en el cual el equipo se desempeño de manera correcta y cumplió con los objetivos.</p> <p>TB2</p> <p>Delgado Corrales, Piero Gonzalo</p>	<p>Para la entrega del Trabajo Parcial, se establecieron metas a cumplir, siendo la principal la validación de las 3 aplicaciones realizadas. Se cumplieron con todos los puntos pedidos en el tiempo indicado y se espera mejorar las aplicaciones en las siguientes entregas</p> <p>TB2</p> <p>Para la entrega del TB2, se establecieron metas a cumplir, siendo la principal la validación de las 6 aplicaciones realizadas. Se cumplieron con todos los puntos pedidos en el tiempo indicado y para el siguiente y último entregable solo se desarrollarán algunas mejoras para arreglar pequeños errores en la aplicación y la interfaz del usuario</p>

Criterio específico	Acciones realizadas	Conclusiones
	<p>Para este entregable, establecí una meta propia de concluir con el desarrollo de la aplicación frontend web y de la simulación del sistema embebido. Para ello, planifiqué las tareas que debía desarrollar y me aseguré de cumplir con todos los requisitos y objetivos planteados por el equipo</p> <p>Neyra Santa Cruz, Marcelo Sebastian</p> <p>Para este entregable, como líder de equipo, establecí metas y planifiqué los avances de cada una de las 6 aplicaciones solicitadas para este entregable. Para asegurarme que se esté trabajando correctamente, se realizaron algunas reuniones y se coordinó constantemente por la plataforma WhatsApp</p> <p>Paredes Puente, Sebastian Roberto</p> <p>Para este entregable, establecí una meta propia de concluir con el desarrollo del backend y ayudar con el desarrollo de la aplicación frontend web. Para ello, planifiqué las tareas que debía desarrollar y me aseguré de cumplir con todos los requisitos y objetivos planteados por el equipo</p> <p>Salinas Torres, Salvador Antonio</p> <p>Para este entregable, puse mi meta de concluir con el desarrollo de la aplicación móvil y la simulación del sistema embebido en Wokwi, así como un avance del sistema embebido real. De esta forma, planifiqué las tareas que debía realizar, asegurándome de cumplir con los requisitos y objetivos generales planteados por el equipo</p> <p>Soto Salis, Natanael David</p> <p>Para este entregable, establecí una meta propia de concluir con el desarrollo de la aplicación frontend móvil y edge API. Para ello, planifiqué las tareas que debía desarrollar y me aseguré de cumplir con todos los requisitos y objetivos planteados por el equipo</p>	

Capítulo 1: Presentación

1.1. Startup Profile

1.1.1. Descripción de la Startup

Nuestra startup se llama **IoT Solutions** y se especializa en enfrentar los desafíos del riego agrícola mediante nuestra solución inteligente **HydroSmart**. Nos enfocamos en optimizar el uso del agua a través de sensores de humedad y sistemas de riego automatizados, facilitando una gestión eficiente y sostenible de los cultivos.

Misión: Brindar a los agricultores una herramienta accesible e inteligente para optimizar el uso del agua en sus cultivos, promoviendo una agricultura más sostenible, eficiente y rentable.

Visión: Ser líderes en innovación tecnológica para el riego agrícola, contribuyendo al desarrollo sostenible de la agricultura mediante soluciones basadas en IoT.



1.1.2. Perfiles de integrantes del equipo

	<p>Delgado Corrales, Piero Gonzalo</p>  <p>Soy estudiante del séptimo ciclo de Ingeniería de Software. Tengo conocimientos en diseño web utilizando HTML, CSS. Además, utilizo herramientas como Figma para la creación de prototipos. Asimismo, he aprendido a trabajar con frameworks para frontend (Vue, Angular y React) y backend (Spring Boot, .NET y Django). Soy una persona responsable y me esfuerzo por mantener una organización óptima para gestionar mi tiempo de forma eficiente.</p>
	<p>Neyra Santa Cruz, Marcelo Sebastian</p>  <p>Mi nombre es Marcelo Sebastian Neyra Santa Cruz, Actualmente estudio la carrera de ingeniería de software en la UPC. Entre mis habilidades, podemos destacar el buen uso de tecnologías web y móviles. Me considero como una persona perseverante, trabajadora y amable.</p>
	<p>Salinas Torres, Salvador Antonio</p>  <p>Soy Salvador y actualmente curso el séptimo ciclo de la carrera de Ingeniería de Software. Poseo conocimientos en: programación orientada a objetos en C++, Python, C# y Java; desarrollo de Frontend Web con frameworks de Angular y Vue; desarrollo de backend con frameworks de Spring Boot y .NET; desarrollo móvil con Kotlin y Dart; gestión de base de datos en SQL Server, MySQL y SQLite. Considero que soy una persona responsable y siempre organizo el tiempo para hacerlos tranquilamente antes de la fecha de entrega.</p>
	<p>Paredes Puente, Sebastian Roberto</p>  <p>Soy Sebastian, estudiante del séptimo ciclo de Ingeniería de Software. A lo largo de mi formación he adquirido experiencia trabajando con diversos lenguajes como C++, Python, C# y Java, aplicando principios de programación orientada a objetos. Además, he desarrollado proyectos web utilizando Angular y Vue para el frontend, y he implementado servicios</p>

	backend con Spring Boot y .NET. También he explorado el desarrollo móvil con Kotlin y Dart, y tengo manejo de bases de datos como SQL Server, MySQL y SQLite.
	Soto Salis, Natanael David Soy Natanael David, estudiante de octavo ciclo de Ingeniería de Software en la UPC. Tengo experiencia en el desarrollo de aplicaciones web del lado de back-end utilizando frameworks y lenguajes de programación como NestJS, Springboot y Golang, así como en el desarrollo de aplicaciones móviles con Flutter. También tengo conocimientos en el uso de bases de datos SQL como PostgreSQL y MySQL al igual que tengo conocimiento en el uso de Docker. Me considero una persona responsable y comprometida con mis proyectos, siempre buscando aprender y mejorar mis habilidades.

1.2. Solution Profile

1.2.1 Antecedentes y problemática

La gestión ineficiente del agua en el riego agrícola representa un desafío crítico para la sostenibilidad y productividad del sector. Muchos agricultores aún dependen de métodos manuales o tradicionales, lo que genera un uso excesivo o insuficiente del agua, afectando tanto al rendimiento de los cultivos como al medio ambiente.

5 W's

What: El riego agrícola enfrenta desafíos significativos debido al uso ineficiente del agua, la falta de automatización en los procesos y la limitada capacidad para adaptar los sistemas a condiciones climáticas cambiantes. Esto provoca un manejo inapropiado del recurso hídrico, que impacta negativamente tanto en el rendimiento de los cultivos como en el medio ambiente.

Where: La solución se implementará en zonas agrícolas del Perú, especialmente en regiones con alta actividad agrícola y limitaciones hídricas, donde la eficiencia en el riego es crucial para la productividad.

When: Actualmente, el cambio climático y la escasez de agua están afectando la producción agrícola. La necesidad de soluciones inteligentes como HydroSmart es urgente para enfrentar estos problemas en el corto y largo plazo.

Who: Los principales beneficiarios son los agricultores, quienes podrán automatizar sus procesos de riego, reducir el desperdicio de agua y aumentar la productividad. También se benefician cooperativas y comunidades agrícolas que buscan soluciones sostenibles a gran escala.

Why: La ineficiencia en el uso del agua en la agricultura peruana limita la productividad y sostenibilidad del sector, especialmente en zonas con estrés hídrico. Debido a esto, la implementación de sistemas de riego inteligente se vuelve crucial ya que permite optimizar el uso del recurso hídrico, garantizando una distribución adecuada que favorezca el crecimiento de los cultivos sin comprometer los recursos naturales.

2 H's

How: A través de HydroSmart, se instalarán sensores de humedad en el suelo conectados a un sistema automatizado de riego. El sistema analiza en tiempo real las condiciones del cultivo y activa el riego solo cuando es necesario, asegurando un uso óptimo del recurso hídrico.

How much: Según la Escuela de Gestión Pública de la Universidad del Pacífico (2022) el sector agropecuario absorbe la mayor cantidad de fuerza laboral en la economía peruana, representando el 27.5% de la población activa en 2021. Esta cifra resalta la importancia de abordar los desafíos del sector, como la ineficiencia en el uso del agua, para mejorar la productividad y el bienestar de millones de trabajadores agrícolas.

1.2.2 Lean UX Process

1.2.2.1. Lean UX Problem Statements

Problem Statement 1

La escasez de recursos hídricos y el uso ineficiente del agua en la agricultura son problemas comunes que enfrentan los agricultores, lo que genera en ocasiones costos elevados como una escasa rentabilidad en sus cultivos. Las técnicas de riego tradicionales no son suficientemente efectivas, y los agricultores tienen poca visibilidad sobre el estado de la humedad del suelo, lo que resulta en un uso excesivo de agua o un riego insuficiente.

El producto tiene como objetivo optimizar el uso del agua en los cultivos agrícolas.

Hemos observado que los agricultores enfrentan grandes dificultades para gestionar el riego de sus cultivos, lo que afecta la eficiencia del uso del agua y su productividad general.

¿Podría nuestro sistema HydroSmart ayudar a los agricultores a gestionar de manera más eficiente el uso del agua en sus cultivos y mejorar su productividad?

Problem Statement 2

En muchos casos, los agricultores carecen de tecnología que les brinde información precisa y en tiempo real sobre las condiciones de sus cultivos, lo que dificulta la toma de decisiones informadas sobre el riego y el cuidado del suelo.

El producto tiene como objetivo proporcionar datos en tiempo real sobre la humedad del suelo para optimizar el riego.

Hemos observado que los agricultores tienen dificultades para obtener datos precisos sobre la humedad del suelo y sus cultivos, lo que lleva a decisiones erróneas en cuanto al riego.

¿Podría HydroSmart ofrecer datos precisos y fáciles de interpretar para que los agricultores optimicen el riego de manera más eficiente?

Problem Statement 3

El riego automatizado es aún una práctica poco adoptada por los agricultores debido a su costo y complejidad. Muchos agricultores desconocen las tecnologías disponibles y cómo podrían implementarlas de forma rentable en sus cultivos.

El producto tiene como objetivo facilitar la implementación de sistemas de riego automatizado accesibles y fáciles de usar.

Hemos observado que los agricultores desean adoptar soluciones automatizadas de riego, pero a menudo no tienen los conocimientos ni los recursos para hacerlo de manera rentable y sencilla.

¿Podría HydroSmart ofrecer una solución de riego automatizado fácil de implementar y a un costo accesible para los agricultores?

1.2.2.2. Lean UX Assumptions

User Assumptions

1. ¿Quién es el usuario?

El usuario principal de HydroSmart son los agricultores, especialmente aquellos que carecen de experiencia en la implementación de tecnologías avanzadas de riego y gestión de cultivos. Nuestro sistema está dirigido a agricultores de pequeña y mediana escala que buscan optimizar el uso del agua y mejorar la productividad de sus cultivos de manera rentable.

2. ¿Dónde encaja nuestro producto en su trabajo o vida?

HydroSmart se integra en la vida diaria del agricultor proporcionando datos en tiempo real sobre la humedad del suelo y controlando el riego de forma automatizada. La plataforma se usa en campo, permitiendo a los agricultores tomar decisiones informadas sobre cuándo y cuánto regar, todo desde su teléfono móvil o dispositivo conectado.

3. ¿Qué problemas tiene nuestro producto? ¿Resolver?

Los agricultores enfrentan la falta de tecnologías accesibles y prácticas para gestionar eficientemente el riego y el uso del agua en sus cultivos. El uso ineficiente del agua no solo aumenta los costos operativos, sino que también impacta negativamente en la sostenibilidad de sus cultivos. HydroSmart busca resolver este problema brindando un sistema de riego automatizado basado en datos reales de humedad del suelo.

4. ¿Cuándo y cómo es nuestro producto? ¿Usado?

HydroSmart es utilizado principalmente durante las estaciones de crecimiento de los cultivos, cuando el monitoreo del riego es esencial para garantizar la salud de las plantas. Los agricultores lo usarán tanto en sus dispositivos móviles como en estaciones de control de riego en el campo, en tiempo real, para gestionar el riego de manera eficiente.

5. ¿Qué características son importantes?

- Sensores de humedad del suelo precisos y de bajo costo.
- Sistema de riego automatizado, que se activa de acuerdo con los datos recogidos.
- Interfaz fácil de usar para visualizar el estado de los cultivos y controlar el riego.
- Alerta de condiciones de riego deficientes o excesivos.

6. ¿Cómo debe verse nuestro producto y cómo comportarse?

HydroSmart debe tener una interfaz simple, clara y fácil de usar, ideal para agricultores con poca experiencia tecnológica. La aplicación debe ser intuitiva y rápida, mostrando los datos de manera visual y comprensible. Además, debe ser robusta, segura y capaz de manejar grandes volúmenes de datos sin fallos.

Business Assumptions

1. **Creo que mis clientes necesitan** una solución que les permita gestionar de manera eficiente el uso del agua y optimizar el riego en sus cultivos, mejorando así la productividad y reduciendo costos.
2. **Estas necesidades se pueden resolver con** el uso de sensores de humedad del suelo, un sistema de riego automatizado y una plataforma accesible que brinde recomendaciones basadas en datos precisos y en tiempo real.
3. **Mis clientes iniciales son** agricultores de pequeña y mediana escala que buscan mejorar la eficiencia del uso del agua en sus cultivos, especialmente en áreas agrícolas de Perú.
4. **El valor N.º1 que mi cliente quiere de mi servicio es** la mejora de la eficiencia en el uso del agua, la reducción de costos operativos y el aumento de la productividad de sus cultivos, adoptando prácticas sostenibles.
5. **Mi cliente también puede obtener estos beneficios adicionales:** Una aplicación web y móvil que les permita administrar el regado todos sus cultivos
6. **Voy a adquirir la mayoría de mis clientes a través de** campañas de marketing digital dirigidas, demostraciones en ferias agrícolas, y asociaciones con cooperativas agrícolas locales que promuevan la adopción de tecnologías innovadoras.
7. **Haré dinero a través de** la venta de suscripciones mensuales a nuestra plataforma HydroSmart.
8. **Mi competencia principal en el mercado serán** otras soluciones tecnológicas para la agricultura como PRISMAB y Netafim Perú.
9. **Los venceremos debido a que** la aplicación cuenta con una interfaz de usuario muy sencilla de utilizar, con una curva de aprendizaje mínima, por lo que todo tipo de usuario puede adquirirlo y usarlo sin ningún tipo de problemas
10. **Mi mayor riesgo de producto es** la falta de confianza de los agricultores en la tecnología y la resistencia al cambio, ya que muchos están acostumbrados a métodos de riego tradicionales.
11. **Resolveremos esto a través de** una estrategia educativa que incluya tutoriales fáciles de seguir, demostraciones prácticas y casos de éxito que demuestren el valor tangible de nuestra solución. Además, ofreceremos soporte técnico continuo.

1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements

Hypothesis Statement 1

Creemos que al proporcionar a los agricultores acceso a datos en tiempo real sobre la humedad del suelo y automatizar el proceso de riego, mejoraremos la eficiencia del uso del agua en los cultivos.

Sabremos que esto es cierto

Cuando se observe una reducción del 20% en el consumo de agua durante los primeros 6 meses de uso en los cultivos de los agricultores que implementen HydroSmart.

Hypothesis Statement 2

Creemos que al ofrecer un sistema de riego automatizado accesible y fácil de usar, aumentaremos la adopción de la tecnología entre los agricultores de pequeña y mediana escala.

Sabremos que esto es cierto

Cuando el 30% de los agricultores que usan HydroSmart durante los primeros 3 meses adopten el sistema de riego automatizado

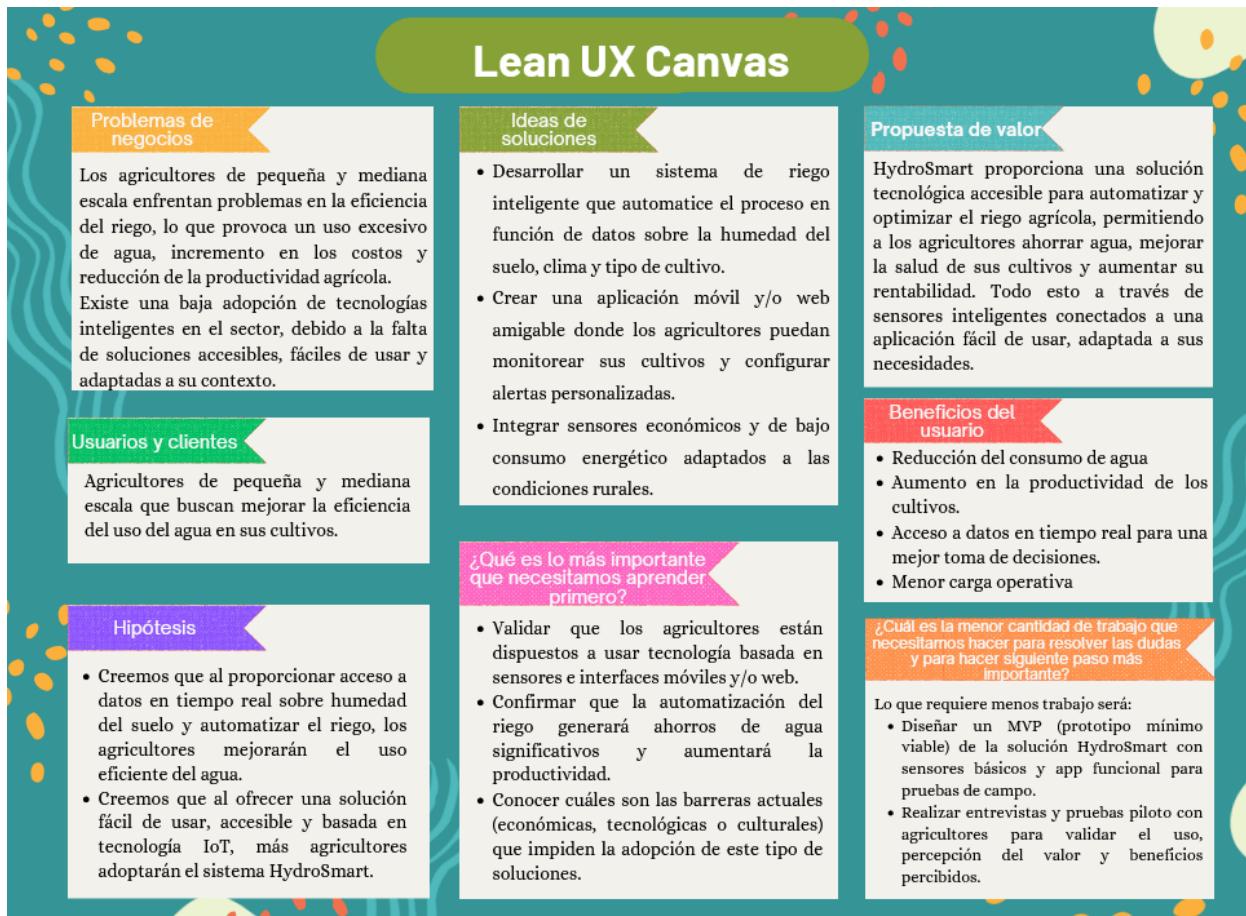
Hypothesis Statement 3

Creemos que al permitir a los agricultores tomar decisiones informadas sobre el riego, se aumentará la productividad y rentabilidad de sus cultivos.

Sabremos que esto es cierto

Cuando se observe un incremento del 15% en la productividad de los cultivos de los agricultores que utilicen HydroSmart durante los primeros 6 meses.

1.2.2.4. Lean UX Canvas



1.3. Segmentos objetivo

Agricultores

Los agricultores en Perú enfrentan desafíos en la gestión del agua para el riego debido a la falta de tecnologías adecuadas y prácticas sostenibles, lo que afecta la productividad y rentabilidad. HydroSmart les ofrecerá una solución para optimizar su uso del agua promoviendo una agricultura más eficiente y sostenible.

Segmento objetivo	Agricultores
Edad	25-55 años
Ubicación	Perú
Sexo	Masculino y Femenino
Formación educativa	Primaria, Secundaria o Técnico
Poder adquisitivo	Bajo y medio

Capítulo II: Requirements Elicitation & Analysis

2.1. Competidores

2.1.1. Análisis competitivo

Competitive Analysis Landscape					
¿Por qué llevar a cabo este análisis?	<ul style="list-style-type: none"> Objetivo 1: Obtener información sobre las ofertas de nuestros competidores y aprender de las áreas en las que tienen limitaciones. Objetivo 2: Reconocer las fortalezas y debilidades de nuestros competidores para desarrollar una estrategia competitiva robusta y eficaz. 				
(En la cabecera colocar por cada competidor nombre y logo)	HydroSmart 	CropX 	AgriWebb 	DigiFarmz 	
Perfil	Overview	HydroSmart es una solución que tiene como propósito optimizar el uso de agua en el riego de los cultivos utilizando sistemas de riego y sensores de humedad eficaces.	CropX es un sistema de gestión agrícola que recopila y analiza datos para ayudar a los agricultores a administrar sus cultivos.	AgriWebb es una plataforma que ofrece una solución integral para ayudar a los agricultores a registrar datos de forma segura para decisiones agrícolas y fines de auditoría.	DigiFarmz es una plataforma que viene a ayudar en los trabajos de técnicos y productores para maximizar los rendimientos, con el manejo eficiente de las enfermedades en el cultivo de soja.
	Ventaja competitiva ¿Qué valor ofrece a los clientes?	Integración simple y económica para pequeños agricultores.	Ánalisis avanzado del suelo y recomendaciones	Fuerte enfoque en la trazabilidad y la capacidad de capturar datos en tiempo real	Recomendaciones agronómicas en tiempo real
Perfil de Marketing	Mercado objetivo	Pequeños y medianos agricultores en Perú	Productores medianos y grandes a nivel global	Productores agropecuarios, sobre todo en Australia	Agricultores en Latinoamérica, especialmente Brasil
	Estrategias de marketing	Marketing digital, colaboraciones con asociaciones agrícolas	Presencia global, partners agrícolas	Promoción digital y alianzas con universidades	Redes sociales, asociaciones con institutos técnicos
Perfil de Producto	Productos & Servicios	Sensores de humedad, control de riego inteligente, y aplicación web/móvil para tener control sobre estos.	Sensores, dashboard en la nube, app móvil	App de gestión, integración de datos y sensores	Recomendaciones de cultivo con base en clima y suelo
	Precios & Costos	Bajo costo, modelo SaaS mensual	Planes de suscripción, precios altos	Suscripción mensual, depende del tamaño de la finca	Freemium + suscripción mensual accesible
	Canales de distribución (Web y/o Móvil)	App móvil y app web	Web y app, integración con ERPs	Web, app móvil y plataforma online	Web, app móvil, redes sociales
Análisis SWOT	Realice esto para su startup y sus competidores. Sus fortalezas deberían apoyar sus oportunidades y contribuir a lo que ustedes definen como su posible ventaja competitiva.				

Fortalezas	Simple, accesible, centrado en usuarios rurales	Precisión científica, soporte global	Completa gestión de finca con enfoque práctico	Rápida adaptación a condiciones regionales
Debilidades	Menor madurez tecnológica, recién ingresando al mercado	Costoso, complejo de implementar	Costoso para pequeñas fincas, poca especialización en agricultura no ganadera	Está muy limitado fuera de Brasil
Oportunidades	Alta demanda de soluciones accesibles y simples	Expansión a mercados emergentes	Adaptación a otros cultivos y regiones	Escalar hacia otros países de LatAm
Amenazas	Competencia de plataformas más establecidas o especializadas en áreas específicas	Competencia de startups más ágiles	Cambios en regulaciones o tecnologías	Competidores con mayor inversión y tecnologías más avanzadas

2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores

Experiencia personalizada de soporte: Ofrecer soporte por videollamada o visitas puntuales de técnicos aliados para ayudar en la instalación inicial. Esta táctica genera confianza, fideliza al cliente desde el inicio y reduce errores en el uso del sistema.

Penetración de mercado en zonas rurales: Promocionar el producto en radios rurales, ferias agrícolas locales y visitas técnicas, aprovechando medios accesibles para el público objetivo. De esta forma, también se puede generar confianza y credibilidad en la comunidad agrícola.

Expansión de la Red de Colaboradores: Formar alianzas con universidades y centros de investigación agrícola para desarrollar nuevos conocimientos y tecnologías. Estas colaboraciones permitirán el acceso a investigaciones avanzadas y tecnologías emergentes, lo que puede enriquecer la oferta de HydroSmart y fomentar la innovación.

Mejora continua: Siempre tener en cuenta las opiniones de los usuarios, y así obtener feedback, sugerencias y casos de éxito para alimentar el desarrollo del producto. Por otro lado, se puede analizar mensualmente las funcionalidades de los competidores y priorizar mejoras clave en base a lo que el usuario realmente valora.

2.2. Entrevistas

2.2.1. Diseño de entrevistas

Las entrevistas representan una estrategia de investigación que implica el intercambio de diálogo con el propósito de adquirir datos, empleando cuestionamientos específicos para explorar en profundidad el pensamiento y la visión de la persona objeto de estudio.

Segmento Objetivo: Agricultor

1. En pocas palabras, ¿Cómo describiría su día a día como agricultor?
2. ¿Con qué cultivos trabaja actualmente y en qué zona se ubica su terreno?
3. ¿Cuáles son los principales problemas que enfrenta en el manejo del agua para sus cultivos?
4. ¿Lleva usted un control sobre cuándo y cuánto riega sus cultivos?
5. ¿Utiliza alguna herramienta o aplicación para manejar el control de sus cultivos?
6. ¿Cuántas veces al día o a la semana suele regar sus cultivos? ¿Y en qué horarios normalmente lo hace?
7. ¿Cree que gasta más agua de la que realmente necesita para regar sus cultivos?
8. ¿Le parece que regar los cultivos es una tarea pesada o cansada? ¿Por qué?
9. ¿Cree que la calidad del agua que usa para regar afecta a sus cultivos? ¿Por qué?
10. Si existiera una aplicación que controle el sistema de riego por usted y le avise cuando se esté regando los cultivos, ¿estaría dispuesto a probarla?

Objetivo

El propósito de estas entrevistas es entender a fondo cómo los agricultores gestionan el riego de sus cultivos en el día a día. Queremos conocer sus hábitos, dificultades y necesidades reales en el uso del agua, ya que este recurso es clave tanto para la productividad como para el ahorro.

Con la información que usted nos comparta, podremos diseñar una aplicación práctica, sencilla y útil, que le ayude a optimizar el uso del agua, reducir el desperdicio y mejorar el rendimiento de sus cultivos. Nos enfocamos especialmente en dos aspectos:

- Cuánta agua se utiliza realmente durante el riego.
- Qué problemas enfrentan los agricultores al tratar de controlar o automatizar el riego.

Nuestro objetivo final es brindarle una herramienta que facilite su trabajo, ahorre agua y mejore sus resultados sin complicarle la vida.

2.2.2. Registro de entrevistas

Enlace del video de las entrevistas: [Enlace a Microsoft Stream](#)

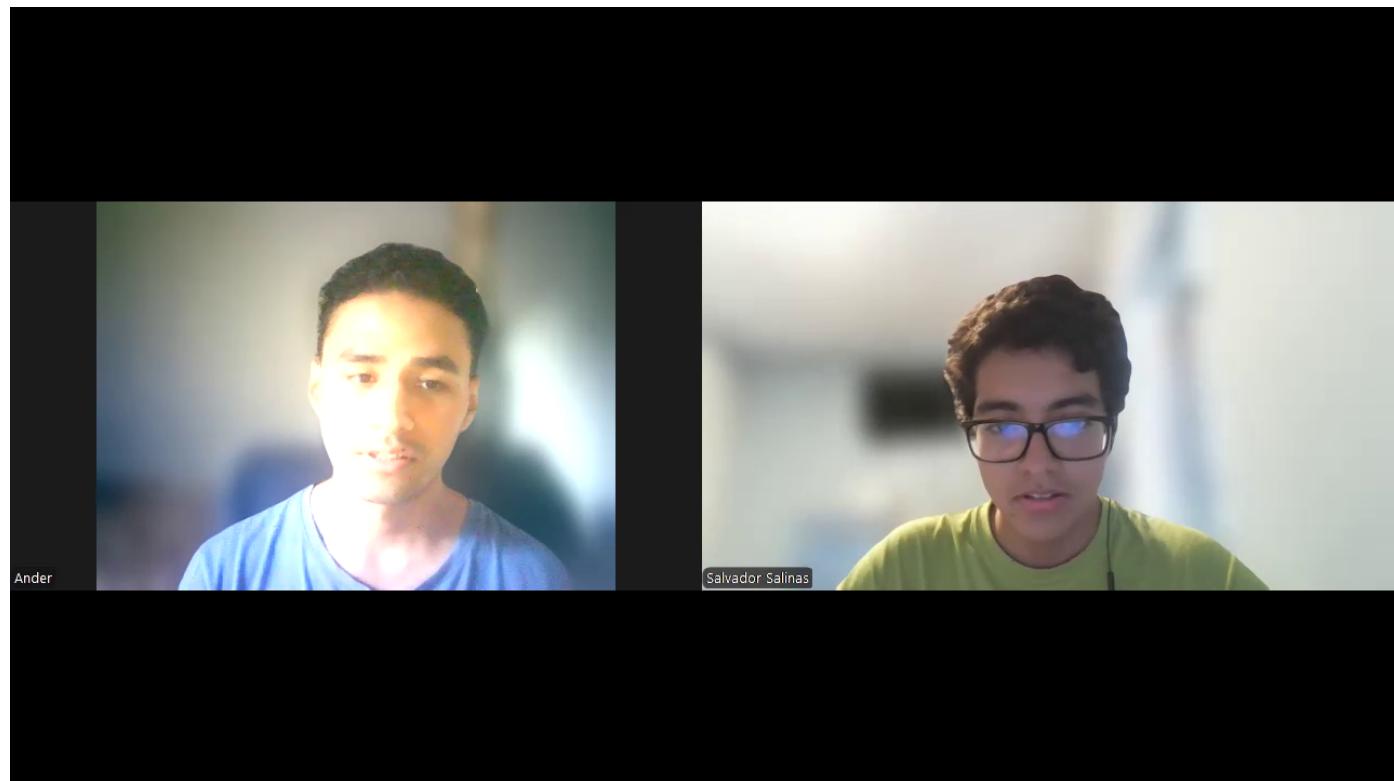
Entrevista 1

Entrevistador: Salvador Salinas

Entrevistado: Anderson Gonza

Edad: 23 años

Distrito: Lurín



Resumen: Anderson es un agricultor de 23 años que cultiva hortalizas junto a su padre en Lurín. Mencionó que uno de los problemas con el agua es la irregularidad en el suministro de agua del canal y la presión que a veces no alcanza. Comenta que es bastante probable que se utilice más agua de la necesaria al no tener un control sobre este. De esta forma, le gustaría contar con una herramienta que le ayude a optimizar el riego. Anderson está dispuesto a probar una aplicación que le facilite esta tarea.

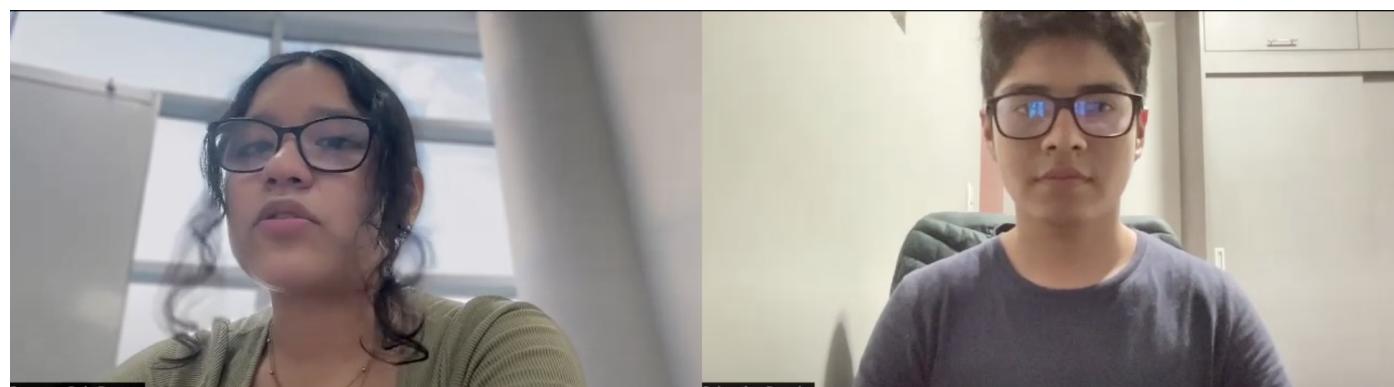
Entrevista 2

Entrevistador: Sebastian Paredes

Entrevistado: Alessandra Chaupis

Edad: 20 años

Distrito: San Juan de Lurigancho



Resumen: Alessandra, de 20 años, tiene un familiar que se dedica a la agricultura en una zona rural de la Sierra, donde cultiva papa, maíz y habas. Señala que uno de los principales problemas es el acceso irregular al agua y la falta de tecnología para un mejor aprovechamiento. Su familiar no lleva un control preciso del riego ni utiliza herramientas digitales, por lo que muchas veces termina usando más agua de la necesaria. El riego es una tarea física y demandante, especialmente por la necesidad de trasladar agua. Además, cree que la calidad del agua puede afectar directamente a los cultivos. Debido a

estas dificultades, Alessandra considera que su familiar estaría muy interesado en probar una aplicación que ayude a automatizar y optimizar el sistema de riego, sobre todo ante los efectos del cambio climático y las sequías recientes.

Entrevista 3

Entrevistador: Piero Delgado

Entrevistado: Daniel Ruiz

Edad: 20 años

Distrito: Juliaca



Resumen: En la entrevista, Daniel describe su rutina diaria como agotadora, iniciando desde las 4 o 5 a.m. y trabajando hasta el anochecer. Cultiva principalmente papa y camote en un clima complicado, donde el manejo del agua representa un gran desafío debido a la irregularidad del clima. No lleva un control exacto del riego ni usa herramientas tecnológicas, regando de dos a tres veces por semana en las mañanas. Reconoce que gasta más agua de la necesaria y que la calidad del agua afecta directamente a sus cultivos. Finalmente, muestra interés en una aplicación que automatice el riego y le brinde alertas, ya que considera que le ayudaría a optimizar sus procesos y ahorrar agua.

Entrevista 4

Entrevistador: Natanael Soto

Entrevistado: Joan Talizo

Edad: 23 años



Distrito: San Borja

Resumen: Joan, un joven agricultor de Puno, trabaja sus campos de quinua, papa y otros productos en la zona de Tonco, además de cuidar su rebaño de ovejas. Su día a día es exigente, marcado por la revisión y el cuidado manual de sus cultivos. Un problema importante que enfrenta es la gestión del agua para el riego, especialmente durante las sequías, debido a la distancia y la falta de sistemas precisos. Lleva el control del riego de forma manual y reconoce que a veces gasta más agua de la necesaria. Regar es una tarea pesada para él, y la calidad del agua que utiliza también le preocupa por su impacto en las plantas. Ante la posibilidad de usar una aplicación que controle el riego, John se muestra muy interesado en probarla para ahorrar agua, tiempo y asegurar un riego óptimo, incluso sin buena señal.

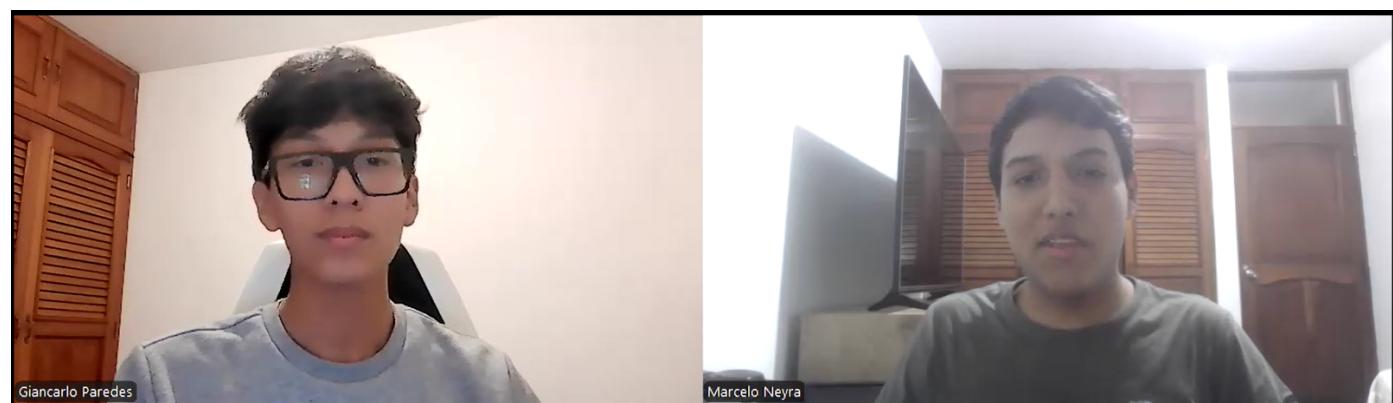
Entrevista 5

Entrevistador: Marcelo Neyra

Entrevistado: Giancarlo Paredes

Edad: 18 años

Distrito: San Borja



Resumen: Giancarlo Paredes es un joven de 18 años perteneciente a una familia de agrícolas. Nos menciona que cuenta con cultivos de maíz y kiwicha que revisa diariamente. En cuanto al manejo del agua, nos comenta que no suele tener muchos problemas con el agua, ya que en donde vive hay abundante agua, y que lleva un control para sus dos tipos de cultivos, debido a que no se riegan con la misma frecuencia. Por último, considera que la calidad del agua no afecta a sus cultivos, ya que toda viene de un lago cercano a donde vive, llamada "Laguna del Parón".

2.2.3. Análisis de entrevistas

Segmento: Agricultores

El análisis de entrevistas a agricultores revela patrones comunes que permiten identificar características clave para crear arquetipos representativos. Este grupo se distingue por los problemas que tienen con el control del agua y su gran necesidad de apoyo técnico. Las entrevistas proporcionan una visión detallada de los desafíos y expectativas de estos agricultores, especialmente respecto al uso de herramientas tecnológicas para tener un sistema de riego automatizado.

Segmento Demográfico:

Edad: Principalmente jóvenes adultos (25 a 55 años).

Sexo: Masculino y Femenino.

Ocupación: Jóvenes que trabajan en la gestión de cultivos.

Segmento Geográfico:

País: Perú.

Idioma: Español.

Segmento Psicográfico:

Clase Social: NSE C y NSE D, debido a que trabajan en granjas familiares pequeñas con recursos limitados.

Intereses: Buscan mejorar sus cultivos y optimizar el uso del agua, además de estar interesados en aprender sobre nuevas tecnologías que puedan ayudarles en su trabajo diario.

Segmento Conductual:

Conocimientos: Tienen conocimientos básicos sobre riego y cultivos, pero carecen de experiencia en el uso de tecnologías avanzadas.

Actitudes: Muestran disposición a aprender y adoptar nuevas tecnologías, pero necesitan apoyo y orientación para hacerlo de manera efectiva.

Características Objetivas:

- Tienen acceso limitado a internet.
- Utilizan principalmente celulares con Android y navegador Chrome.
- No han utilizado aplicaciones de riego automatizado.

Características Subjetivas:

- Se sienten motivados por el deseo de sacar adelante sus cultivos y mejorar su calidad de vida.
- Valoran la simplicidad y facilidad de uso en las herramientas tecnológicas.
- Buscan soluciones que les ayuden a optimizar el uso del agua y mejorar la productividad de sus cultivos.

2.3. Needfinding

2.3.1. User Personas

Para esta sección se presentan personajes ficticios de acuerdo al segmento objetivo. La información que se ha utilizado para elaborar el User persona se obtuvo de las entrevistas realizadas previamente al segmento objetivo en cuestión. La intención de las entrevistas era conocer un poco más a las personas a las que la aplicación está dirigida. Entre la información de las entrevistas que fue utilizada tenemos demografía, metas, motivaciones, frustraciones, marcas relacionadas con el tema que envuelve a la aplicación, canales digitales que más utiliza, etc. Para la creación de esta sección se utilizó la plataforma UXPressia.

PERSONA: María Huamán

NAME	MARKET SIZE	TYPE
María Huamán	60 %	Rational
 <div> Goals <ul style="list-style-type: none"> Optimizar el uso del agua en el riego. Automatizar procesos para reducir esfuerzo físico. Mejorar la calidad y cantidad de la producción agrícola. </div>		
<div> Demographic <p>Female 37 years</p> <p>Peru</p> <p>Single</p> <p>Farmer</p> </div>		
<div> Background <p>Maria Huamán es una agricultora de 37 años que cultiva junto a su familia en una zona rural. Su rutina empieza desde muy temprano y el trabajo en el campo es exigente físicamente. A pesar de su esfuerzo, enfrenta constantes desafíos con el manejo del agua y las condiciones del clima. Actualmente no utiliza herramientas tecnológicas para sus cultivos ni lleva un control preciso del riego, lo que muchas veces resulta en un uso inefficiente del agua. Sin embargo, está interesado en soluciones que le ayuden a optimizar estos procesos y mejorar su rendimiento.</p> </div>		
<div> Motivations <ul style="list-style-type: none"> Ahorro de agua y esfuerzo físico. Mayor productividad agrícola. Mejor aprovechamiento del tiempo y recursos. Frustrations <ul style="list-style-type: none"> Falta de control del riego y uso excesivo de agua. Problemas con el acceso y calidad del agua. Trabajo físico agotador y poco eficiente. </div>		
<div> Brands and influencers  PERÚ Ministerio de Agricultura y Riego </div>		
<div> Technology  </div>		
<div> Browsers  Google Chrome </div>		
<div> Channels  Phone WhatsApp Instagram TikTok </div>		
UXPRESSIA <small>This persona was built in uxpresa.com</small>		

2.3.2. User Task Matrix

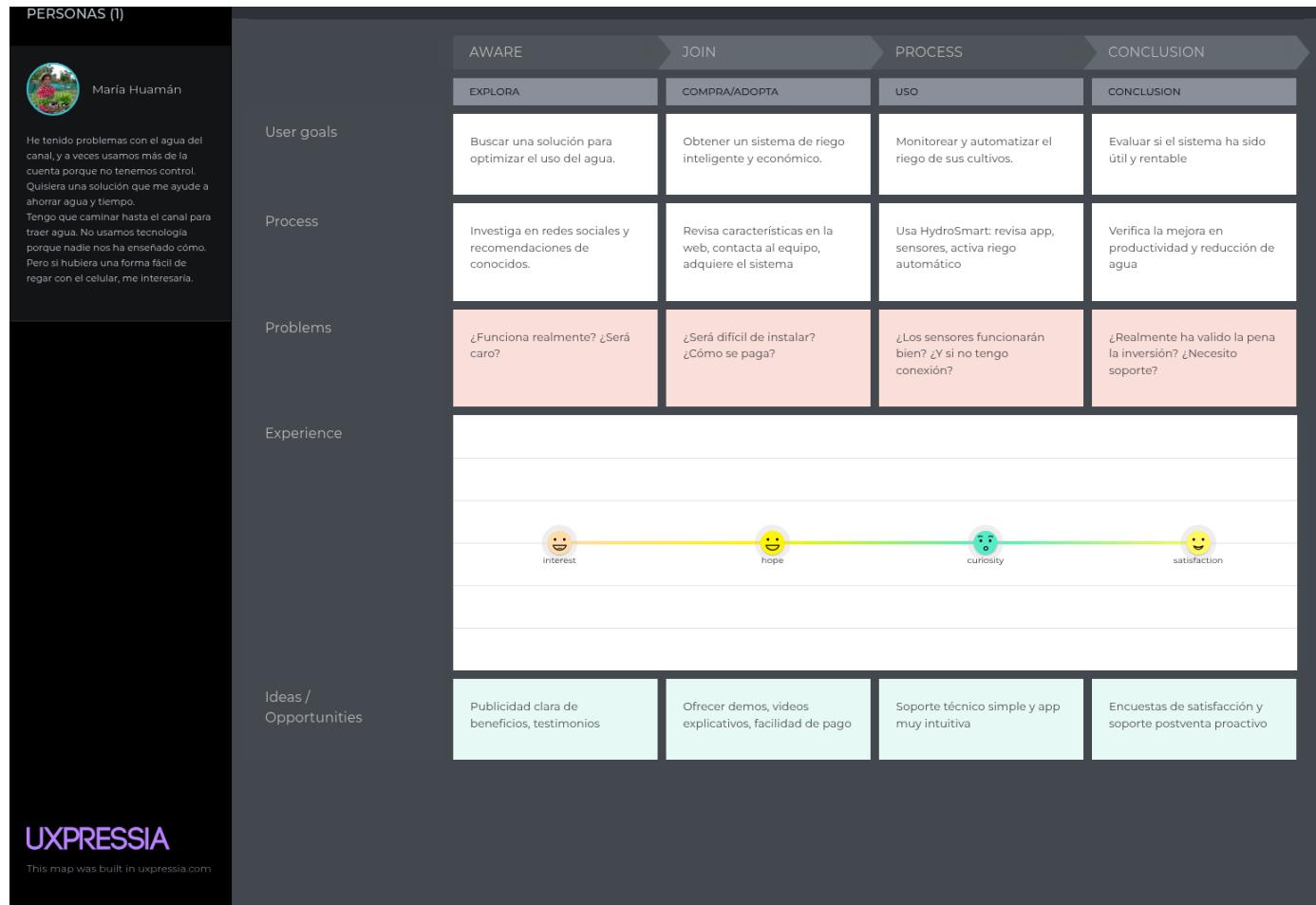
En esta sección se presenta el user task matrix, herramienta centrada en el segmento objetivo (agricultor), que nos permitirá identificar las tareas y objetivos claves del usuario. Además, nos permitirá priorizar características y funcionalidades al momento de realizar el product backlog. Para la frecuencia se han considerado cinco opciones: nunca ,casi nunca, a veces, a menudo ,siempre; y para la importancia tres opciones: bajo, medio, alto.

User task Matrix	Maria Huaman	
	Frecuencia	Importancia
Revisar humedad del suelo desde la app	Siempre	Alto
Activar/desactivar el sistema de riego automático	A menudo	Alto
Ver alertas de exceso o falta de riego	Siempre	Alto
Consultar el historial de riego	A veces	Medio
Verificar el consumo mensual de agua	A veces	Alto
Controlar manualmente el riego si es necesario	Casi nunca	Alto
Revisar el estado de sensores (batería, conectividad)	A veces	Medio
Configurar límites personalizados de riego por cultivo	Casi nunca	Medio
Contactar soporte técnico o ver tutorial	Casi nunca	Bajo

2.3.3. User Journey Mapping

En esta sección se presentarán los user journey mapping para el user persona.

User Journey Mapping: Agricultor



2.3.4. Empathy Mapping

En esta sección se presentarán los empathy mapping de acuerdo al user persona que se realizó. El empathy mapping será de utilidad debido a que podemos conocer a mayor detalle a nuestros clientes, lo que nos permite mejorar algunos aspectos de la aplicación.

Segmento objetivo: Agricultor

PERSONA: Maria Huaman

1.WHO are we empathizing with? Maria Huamán es una agricultora de 37 años que vive en una zona rural de Ayacucho. Cultiva maíz y papa en parcelas medianas junto a su familia. Tiene experiencia en la agricultura tradicional, pero está preocupada por el cambio climático y la escasez de agua. Le interesa encontrar soluciones tecnológicas simples que le ayuden a optimizar el riego sin complicar su rutina diaria.	7.What do they THINK and FEEL? “ <ul style="list-style-type: none">• “Quiero cuidar el agua, pero no siempre sé cuánta usar.”• “Tengo miedo de arruinar mis cultivos si no riego bien.”• “Me sentiría tranquila si tuviera una herramienta que me ayudara sin complicarme.”• “Sería un alivio ahorrar tiempo y seguir cuidando mis cultivos con precisión.” ”	2.What do they need to DO? • Aprender a utilizar tecnologías accesibles para mejorar la gestión del riego. • Identificar cuándo y cuánto regar sin depender de métodos visuales o intuitivos. • Automatizar el riego para ahorrar tiempo y reducir el desperdicio de agua. • Obtener asistencia clara y sencilla para usar correctamente la aplicación.
6.What do they HEAR? • Conversaciones en la comunidad sobre sequías y riegos fallidos. • Testimonios de agricultores que han probado nuevas tecnologías con buenos resultados. • Radios locales que promueven soluciones para el agro. • Recomendaciones de técnicos que visitan ocasionalmente su zona.		
5.What do they DO? • Revisa el estado del suelo diariamente a mano. • Usa métodos tradicionales como el canal o mangueras para regar. • Consulta a otros agricultores o familiares sobre cómo mejorar su riego. • Participa en reuniones locales donde se habla de buenas prácticas agrícolas.	3.What do they SEE? • Observa a vecinos con sistemas de riego tradicionales que dependen del canal. • Ve cultivos afectados por riego excesivo o insuficiente. • Ha visto videos o ferias donde se presentan soluciones tecnológicas, pero las considera complicadas o costosas.	
PAINS • Dificultad para acceder a tecnologías sencillas y asequibles. • Incertidumbre sobre cuándo y cuánto regar. • Miedo a cometer errores que dañen sus cultivos por falta de información.	GAINS • Ahorro de agua y tiempo con riego automático. • Mayor tranquilidad al recibir alertas sobre el estado del suelo. • Facilidad de uso sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados.	4.What do they SAY? “ <ul style="list-style-type: none">• “A veces riego de más por miedo a que mis cultivos se sequen.”• “Sería bueno tener algo que me avise si ya es hora de regar.”• “No sé mucho de tecnología, pero si es fácil, me gustaría probar.” ”

UXPRESSIA
This persona was built in upressoia.com

2.3.5. As-is Scenario Mapping

Segmento objetivo: Agricultor

Fase	Inicio del día	Inspección general de los cultivos	Regado de los cultivos	Finalización e inspección del regado
Doing	<ul style="list-style-type: none"> • Me levanto a las 4:00 am • Veo qué cultivos son los que revisaré y regaré hoy • Me dirijo al campo para empezar mi día 	<ul style="list-style-type: none"> • Reviso los cultivos que me tocaba inspeccionar hoy • Me aseguro de no ver ninguna anomalía aparente • Verifico la calidad de la tierra 	<ul style="list-style-type: none"> • Empiezo a regar los cultivos que tocaban hoy • Hago lo mejor que puedo que a ningún cultivo le llegue muy poca o demasiada agua 	<ul style="list-style-type: none"> • Termino de regar los cultivos • Hago una verificación rápida de los cultivos • Empiezo con mis otras actividades diarias
Thinking	Un día más en el trabajo. A empezar otro día	Tengo que asegurarme que los cultivos y la tierra se encuentren en buen estado. Si la tierra está muy seca, tendré que pasar más tiempo regando	Tengo que tener cuidado con cuánto riego. Si me paso de agua, puedo arruinar una gran cantidad de mis cultivos	Después de unas cuantas horas, puedo finalmente seguir con mis otras actividades. Espero no haber regado de más
Feeling	Normal. Espero que hoy sea un buen día para los cultivos	Ligeramente ansioso. Si hay alguna anomalía, puede afectar mi rutina diaria y puede atrasarme algunas tareas	Aburrido. Mientras riego manualmente los cultivos no puedo hacer mucho más	Intranquilo. Aunque sé que tengo ya bastante experiencia regando los cultivos, uno nunca puede estar 100% seguro que lo haya hecho perfectamente

2.4. Ubiquitous Language

Término (en inglés)	Término (en español)	Definición
Farmer	Agricultor	Persona que se dedica al cultivo de la tierra y al manejo de cultivos agrícolas.
Irrigation	Riego	Proceso de aplicar agua a los cultivos de manera controlada para asegurar su crecimiento.
Smart irrigation system	Sistema de riego inteligente	Tecnología que permite automatizar y optimizar el uso del agua en el riego agrícola, considerando factores climáticos y del suelo.
Water efficiency	Eficiencia del agua	Grado en que el uso del agua logra el máximo beneficio con el menor desperdicio posible.
Crop yield	Rendimiento de cultivo	Cantidad de producto agrícola cosechado por unidad de área sembrada.
Water scarcity	Escasez de agua	Situación en la que la disponibilidad de agua es insuficiente para satisfacer las demandas agrícolas y otras necesidades.
Sustainable agriculture	Agricultura sostenible	Práctica agrícola que busca equilibrar la producción de alimentos con el cuidado del medio ambiente y los recursos naturales.
Weather data	Datos climáticos	Información relacionada al clima (temperatura, humedad, lluvia, etc.) usada para tomar decisiones en el riego.
Soil moisture	Humedad del suelo	Cantidad de agua presente en el suelo, relevante para determinar la necesidad de riego.
Field	Campo	Terreno destinado al cultivo de productos agrícolas.
Agricultural productivity	Productividad agrícola	Relación entre la producción obtenida y los recursos utilizados en la actividad agrícola.
Irrigation scheduling	Programación de riego	Planificación del momento y duración del riego según las necesidades del cultivo y condiciones ambientales.
Climate change	Cambio climático	Alteraciones significativas y duraderas en los patrones del clima, que afectan la disponibilidad de agua y la producción agrícola.

Capítulo III: Requirements Specification

3.1. To-Be Scenario Mapping

Segmento objetivo: Agricultor

Fase	Inicio del día	Inspección general de los cultivos	Regado de los cultivos	Finalización e inspección del regado
Doing	<ul style="list-style-type: none"> • Me levanto a las 5:00 am • Me dirijo al campo para empezar mi día 	<ul style="list-style-type: none"> • Reviso la aplicación HydroSmart para ver qué cultivos serán los que serán regados hoy • La aplicación me indica si es que hay alguna anomalía relacionada con el agua • Verifico la calidad de la tierra 	<ul style="list-style-type: none"> • El sistema HydroSmart riega por mí los cultivos automáticamente • Le doy un vistazo al sistema para verificar cuánta agua está utilizando para los cultivos • Si considero que está utilizando mucha agua, lo detengo 	<ul style="list-style-type: none"> • Los cultivos terminan de regarse automáticamente • Hago una verificación rápida de los cultivos • Empiezo con mis otras actividades diarias
Thinking	Un día más en el trabajo. A empezar otro día	A través de la aplicación HydroSmart, puedo verificar si los cultivos y la tierra se encuentren en buen estado. Si existe algún problema, la aplicación me lo indicará	Con la aplicación HydroSmart no me tengo que preocupar mucho del riego. Si algo llegara a fallar, solo lo detengo	Dado que el sistema hace el regado por mí, no tuve que invertir mucho tiempo en esta etapa, por lo que puedo empezar más temprano mis otras actividades
Feeling	Normal. Espero que hoy sea un buen día para los cultivos	Contento. El sistema simplifica considerablemente la etapa de riego. Si hay algún problema, la aplicación me lo indica	Aliviado. Puedo realizar otras actividades mientras se están regando los cultivos	Contento. Ahora que el riego ha terminado, puedo enfocarme al 100% en mis otras actividades

3.2. User Stories

Epic ID	Epic	User Story ID	User Story
EP01	Landing Page	US01	Implementación de Barra de navegación
		US02	Logo y Descripción de la empresa
		US03	Detalles y Servicios de la empresa
		US04	Clientes de la empresa
		US05	Acerca de nosotros
		US06	Implementación de un Footer
		US07	Traslación a la aplicación web
EP02	Monitoreo de los cultivos	US08	Verificación de humedad del suelo
		TS-US08	Verificar humedad del suelo
		US09	Verificación de temperatura del suelo
		TS-US09	Verificar temperatura del suelo
		US10	Acciones Recomendadas
		US11	Historial del cultivo
		TS-US11	Mostrar historial del cultivo
EP03	Sistema automático de riego	US12	Interacción con el riego automático
		TS-US12	Interactuar con el riego automático
		US13	Notificaciones de regado
		TS-US13	Notificar el regado
		US14	Límites en el uso agua por cultivo
		TS-US14	Limitar el uso de agua por cultivo
		US15	Cantidad de agua disponible
EP04	Administración de Agua	TS-US15	Mostrar Cantidad de agua disponible
		US16	Historial de consumo de agua mensual
		TS-US16	Mostrar historial de consumo de agua mensual
		US17	Apagar y Encender los Sistemas
EP05	Configuración del sistema	TS-US17	Apagar/Encender Sistemas
		US18	Verificación del estado del sistema de regado
		TS-US18	Verificar estado del sistema de regado
		US19	Verificación del estado del sensor de humedad
		TS-US19	Verificar estado del sensor de humedad
		US20	Verificación del estado del sensor de temperatura
		TS-US20	Verificar estado del sensor de temperatura
		US21	Verificación de la batería
		TS-US21	Verificar batería
		US22	Añadir un nuevo sistema de HydroSmart
		TS-US22	Agregar un nuevo sistema HydroSmart
		US23	Quitar un sistema de HydroSmart
		TS-US23	Eliminar un sistema HydroSmart
EP06	Autenticación de Usuarios	US24	Registro de usuarios
		TS-US24	Registrar usuario

		US25	Acceso de Usuarios
		TS-US25	Acceso a usuario
EP07	Administración de Contraseña de Usuarios	US26	Actualización de contraseña
		TS-US26	Actualizar contraseña
		US27	Recuperación de contraseña
		TS-US27	Recuperar de contraseña

Epic / Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Relacionado con (Epic ID)
-----------------	--------	-------------	-------------------------	---------------------------

EPIC 1: LANDING PAGE

Como visitante, quiero contar con una landing page para visualizar todas las funcionalidades que tiene la aplicación móvil que ofrece la empresa

EP01 / US01	Implementación de Barra de navegación	<p>Como visitante Quiero tener la opción de atravesar todas las secciones de la landing page a través de una barra de navegación Para facilitar el acceso a la información</p>	<p>Escenario 1: Traslado de una sección a otra Dado que el usuario se encuentra en la landing page Cuando el usuario seleccione una de las secciones de la barra de navegación Entonces se trasladará a la sección seleccionada</p> <p>Escenario 2: Selección de la misma sección de la landing page Dado que el usuario se encuentra en una sección específica de la landing page Cuando el usuario seleccione la misma sección en la barra de navegación Entonces la pantalla no se moverá a otra sección diferente</p>	EP01
EP01 / US02	Logo y Descripción de la empresa	<p>Como visitante Quiero visualizar el logo y descripción de la empresa Para verificar que estoy en la landing page oficial de la empresa</p>	<p>Escenario 1: Visualización del Logo Dado que el usuario se encuentra en la landing page Cuando el usuario seleccione "Inicio" en la barra de navegación Entonces se trasladará al usuario a la sección del logo y descripción de la empresa</p> <p>Escenario 2: El logo no aparece Dado que el usuario se encuentra en una sección específica de la landing page Cuando el usuario seleccione "Inicio" en la barra de navegación Y el logo de la empresa no haya cargado Entonces se trasladará al usuario a la sección del logo y descripción de la empresa Y aparecerá solo la descripción</p>	EP01
EP01 / US03	Detalles y Servicios de la empresa	<p>Como visitante Quiero visualizar los detalles y servicios de la empresa</p>	<p>Escenario 1: Traslado a la sección servicios Dado que el usuario se encuentra en la landing page</p>	EP01

		Para conocer de qué manera se puede utilizar la aplicación	Cuando el usuario seleccione "Servicios" en la barra de navegación Entonces se trasladará al usuario a la sección de detalles de servicios Escenario 2: El usuario ya se encuentra en la sección servicios Dado que el usuario se encuentra en la sección "servicios" Cuando el usuario seleccione "Servicios" en la barra de navegación Entonces el sistema mantendrá al usuario en la sección seleccionada	
EP01 / US04	Clientes de la empresa	Como visitante Quiero visualizar las experiencias de clientes previos de la empresa Para es que la vida de los usuarios cambió al utilizar la aplicación	Escenario 1: Traslado a la sección clientes Dado que el usuario se encuentra en la landing page Cuando el usuario seleccione "Clientes" en la barra de navegación Entonces se trasladará al usuario a la sección de experiencia de clientes Escenario 2: El usuario ya se encuentra en la sección clientes Dado que el usuario se encuentra en la sección "clientes" Cuando el usuario seleccione "Clientes" en la barra de navegación Entonces el sistema mantendrá al usuario en la sección seleccionada	EP01
EP01 / US05	Acerca de nosotros	Como visitante Quiero visualizar la misión y visión de la empresa Para conocer qué planes tienen a futuro	Escenario 1: Traslado a la sección Nosotros Dado que el usuario se encuentra en la landing page Cuando el usuario seleccione "Acerca de Nosotros" en la barra de navegación Entonces se trasladará al usuario a la sección de experiencia de clientes Escenario 2: El usuario ya se encuentra en la sección nosotros Dado que el usuario se encuentra en la sección "Nosotros" Cuando el usuario seleccione "Acerca de Nosotros" en la barra de navegación Entonces el sistema mantendrá al usuario en la sección seleccionada	EP01
EP01 / US06	Implementación de un Footer	Como visitante Quiero visualizar un Footer al final de la página Para ver las redes sociales asociadas a la empresa	Escenario 1: Traslado a la sección de footer Dado que el usuario se encuentra en la landing page Cuando el usuario se dirija al final de la landing page Entonces el usuario visualizará las redes sociales asociadas a la empresa Escenario 2: Traslado al usuario de la red social seleccionada	EP01

			Dado que el usuario se encuentra en el footer Cuando el usuario seleccione una de íconos de las redes sociales que aparecen la sección del footer Entonces el sistema redirigirá al usuario a la red social indicada	
EP01 / US07	Translación a la aplicación web	Como visitante Quiero contar con un botón que me redirija a la aplicación web Para tener un acceso directo y rápido a ella	Escenario 1: Traslado a la aplicación web Dado que el usuario se encuentra en la landing page Cuando el dé click en el botón "Abrir App" Entonces el sistema redirigirá al usuario a la aplicación web Escenario 2: Aplicación actualmente en mantenimiento Dado que el usuario se encuentra en la landing page Cuando el dé click en el botón "Abrir App" Y lo servicios de la aplicación web estén actualmente en mantenimiento Entonces aparecerá un mensaje, indicando que actualmente la aplicación web está en mantenimiento	EP01

EPIC 2: Monitoreo de Cultivos

Como agricultor, quiero contar con una interfaz que me indique el estado de los cultivos para facilitar la administración de estos

EP02 / US08	Verificación de la humedad del suelo	Como agricultor Quiero contar con indicador de la humedad del suelo de cada uno de mis cultivos Para asegurarme que cada uno de los suelos esté en el estado correcto para no arruinar los cultivos	Escenario 1: Suelo con humedad dentro de los parámetros normales Dado que el agricultor se encuentra en la página "Detalles del suelo" Cuando el agricultor quiera visualizar la humedad del suelo Y la humedad del suelo esté dentro de los parámetros aceptables Entonces se podrán ver los datos importantes del suelo Y en la parte inferior aparecerá un mensaje, indicando que el suelo se encuentra con la humedad favorable Escenario 2: Suelo con humedad ligeramente fuera de los parámetros normales Dado que el agricultor se encuentra en la página "Detalles del suelo" Cuando el agricultor quiera visualizar la humedad del suelo Y la humedad del suelo esté ligeramente fuera de los parámetros aceptables Entonces se podrán ver los datos importantes del suelo Y en la parte inferior aparecerá un mensaje de precaución, indicando que el suelo no se encuentra en un estado aceptable y que requiere atención Escenario 3: Suelo con humedad fuera de los parámetros normales Dado que el agricultor se encuentra en la página "Detalles del suelo"	EP02
-------------	--------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------

		<p>Cuando el agricultor quiera visualizar la humedad del suelo</p> <p>Y la humedad del suelo esté muy por fuera de los parámetros aceptables</p> <p>Entonces aparecerá un mensaje de peligro, indicando que el suelo necesita atención urgente y que se pueden perder los cultivos</p> <p>Y en la parte inferior se encontrarán los datos del cultivo</p> <p>Escenario 4: Suelo inundado</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Detalles del suelo"</p> <p>Cuando el agricultor quiera visualizar la humedad del suelo</p> <p>Y el suelo se encuentra inundado</p> <p>Entonces aparecerá un mensaje, indicando que el suelo se encuentra en una situación no favorable</p> <p>Y en la parte inferior se encontrarán los datos del cultivo</p> <p>Y aparecerá el botón "Acciones recomendadas"</p> <p>Escenario 5: Suelo seco</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Detalles del suelo"</p> <p>Cuando el agricultor quiera visualizar la humedad del suelo</p> <p>Y el suelo se encuentra muy seco</p> <p>Entonces aparecerá un mensaje, indicando que el suelo se encuentra en una situación no favorable</p> <p>Y en la parte inferior se encontrarán los datos del cultivo</p> <p>Y aparecerá el botón "Acciones recomendadas"</p>		
EP02 / TS-US08	Verificar humedad del suelo	<p>Como desarrollador</p> <p>Quiero agregar un indicador de la humedad del suelo</p> <p>Para que los usuarios puedan ver el estado de los suelos de sus cultivos</p>	<p>Escenario 1: Suelo con humedad dentro de los parámetros normales</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al presionar el botón "Detalles del cultivo"</p> <p>Y la humedad del suelo esté dentro de los parámetros aceptables (high: 80%-100%, medio: 60%-80%, bajo: 40%-60%) para el tipo de cultivo que es</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el estado 200</p> <p>Y la página mostrará todos los datos importantes del suelo</p> <p>Y el mensaje "Humedad favorable" es mostrado</p> <p>Escenario 2: Suelo con humedad ligeramente fuera de los parámetros normales</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al presionar el botón "Detalles del cultivo"</p> <p>Y la humedad del suelo esté ligeramente fuera de los parámetros aceptables (high: 75%-79%, medio: 55%-59% o</p>	EP02

		<p>81%-85%, bajo: 35%-39% o 61%-65%) para el tipo de cultivo que es</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el estado 200</p> <p>Y la página mostrará todos los datos importantes del suelo</p> <p>Y el mensaje "Humedad ligeramente desfavorable, se recomienda una acción" es mostrado</p> <p>Escenario 3: Suelo con humedad fuera de los parámetros normales</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al presionar el botón "Detalles del cultivo"</p> <p>Y la humedad del suelo esté muy por fuera de los parámetros aceptables (high: < 75%, medio: < 55% o > 85%, bajo: < 35% o > 65%) para el tipo de cultivo que es</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el estado 200</p> <p>Y la página mostrará todos los datos importantes del suelo</p> <p>Y el mensaje "Humedad desfavorable, se requiere acción" es mostrado</p> <p>Escenario 4: Suelo inundado</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al presionar el botón "Detalles del cultivo"</p> <p>Y el suelo se encuentre inundado</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el estado 200</p> <p>Y la página mostrará todos los datos importantes del suelo, junto con un botón "Acciones Recomendadas"</p> <p>Y el mensaje "Suelo inundado, se requiere acción inmediata" es mostrado</p> <p>Escenario 5: Suelo seco</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al presionar el botón "Detalles del cultivo"</p> <p>Y el suelo se encuentre muy seco (humedad < 10%)</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el estado 200</p> <p>Y la página mostrará todos los datos importantes del suelo, junto con un botón "Acciones Recomendadas"</p> <p>Y el mensaje "Suelo seco, se requiere acción inmediata" es mostrado</p>		
EP02 / US09	Verificación de temperatura del suelo	<p>Como agricultor</p> <p>Quiero contar con indicador de la temperatura del suelo de cada uno de mis cultivos</p> <p>Para asegurarme que el suelo en donde se encuentran mis cultivos se</p>	<p>Escenario 1: Suelo con temperatura dentro de los parámetros normales</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Detalles del suelo"</p> <p>Cuando el agricultor quiera visualizar la temperatura del suelo</p> <p>Y la temperatura del suelo esté dentro de los parámetros aceptables</p>	EP02

	<p>encuentren con la temperatura correcta para no arruinar los cultivos</p>	<p>Entonces se podrán ver los datos importantes del suelo</p> <p>Y en la parte inferior aparecerá un mensaje, indicando que el suelo se encuentra con la temperatura favorable</p> <p>Escenario 2: Suelo con temperatura ligeramente fuera de los parámetros normales</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Detalles del suelo"</p> <p>Cuando el agricultor quiera visualizar la temperatura del suelo</p> <p>Y la temperatura del suelo esté ligeramente fuera de los parámetros aceptables</p> <p>Entonces se podrán ver los datos importantes del suelo</p> <p>Y en la parte inferior aparecerá un mensaje de precaución, indicando que el suelo no se encuentra con una temperatura aceptable y que requiere atención</p> <p>Escenario 3: Suelo con temperatura fuera de los parámetros normales</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Detalles del suelo"</p> <p>Cuando el agricultor quiera visualizar la temperatura del suelo</p> <p>Y la temperatura del suelo esté muy por fuera de los parámetros aceptables</p> <p>Entonces aparecerá un mensaje de peligro, indicando que el suelo necesita atención urgente y que se pueden perder los cultivos</p> <p>Y en la parte inferior se encontrarán los datos del cultivo</p> <p>Escenario 4: Suelo en llamas</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Detalles del suelo"</p> <p>Cuando el agricultor quiera visualizar la temperatura del suelo</p> <p>Y el suelo se encuentra en llamas</p> <p>Entonces aparecerá un mensaje de peligro, indicando que el suelo está en llamas</p> <p>Y en la parte inferior se encontrarán los datos del cultivo</p> <p>Y aparecerá el botón "Acciones recomendadas"</p>	
EP02 / TS-US09	<p>Verificar temperatura del suelo</p> <p>Como desarrollador</p> <p>Quiero agregar un indicador de la temperatura del suelo</p> <p>Para que los usuarios puedan ver el estado de los suelos de sus cultivos</p>	<p>Escenario 1: Suelo con temperatura dentro de los parámetros normales</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al presionar el botón "Detalles del cultivo"</p> <p>Y la temperatura del suelo esté dentro de los parámetros aceptables (Tropicales/calor: 20–30°C, Templados: 15–25°C, Frescos/resistentes: 10–20°C) para el tipo de cultivo que es</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el estado 200</p> <p>Y la página mostrará todos los datos importantes del suelo</p> <p>Y el mensaje "Temperatura favorable" es mostrado</p>	EP02

		<p>Escenario 2: Suelo con temperatura ligeramente fuera de los parámetros normales</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al presionar el botón "Detalles del cultivo"</p> <p>Y la temperatura del suelo esté ligeramente fuera de los parámetros aceptables (Tropicales/calor: 16-19°C o 31-34°C, Templados: 11-14°C o 25-28°C, Frescos/resistentes: 6-9°C o 21-24°C) para el tipo de cultivo que es</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el estado 200</p> <p>Y la página mostrará todos los datos importantes del suelo</p> <p>Y el mensaje "Temperatura ligeramente desfavorable, se recomienda una acción" es mostrado</p> <p>Escenario 3: Suelo con temperatura fuera de los parámetros normales</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al presionar el botón "Detalles del cultivo"</p> <p>Y la temperatura del suelo esté muy por fuera de los parámetros aceptables (Tropicales/calor: < 15°C o > 35°C, Templados: < 11°C o > 28°C, Frescos/resistentes: < 6°C o > 24°C) para el tipo de cultivo que es</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el estado 200</p> <p>Y la página mostrará todos los datos importantes del suelo</p> <p>Y el mensaje "Temperatura desfavorable, se requiere acción" es mostrado</p> <p>Escenario 4: Suelo en llamas</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al presionar el botón "Detalles del cultivo"</p> <p>Y el suelo esté en llamas</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el estado 200</p> <p>Y la página mostrará todos los datos importantes del suelo, junto con un botón "Acciones Recomendadas"</p> <p>Y el mensaje "Suelo en llamas, acción inmediata requerida" es mostrado</p>	
EP02 / US10	Acciones Recomendadas para los cultivos	<p>Como agricultor</p> <p>Quiero contar una interfaz que me permita ver qué acciones debo realizar en situaciones de peligro</p> <p>Para que mis cultivos siempre se encuentren saludables y a salvo</p> <p>Escenario 1: Ingreso a la página Acciones Recomendadas</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Detalles del suelo"</p> <p>Y que el suelo se encuentra en una situación no favorable</p> <p>Cuando el agricultor haga click en el botón "Acciones Recomendadas"</p> <p>Entonces el agricultor será redirigido a la página de "Acciones Recomendadas"</p> <p>Escenario 2: Tutoriales</p>	EP02

		<p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Acciones Recomendadas"</p> <p>Cuando el agricultor haga click en cualquiera de los tutoriales</p> <p>Entonces se redirigirá al agricultor a la página del tutorial seleccionado</p> <p>Escenario 3: Videos tutoriales</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Acciones Recomendadas"</p> <p>Cuando el agricultor haga click en cualquiera de los video tutoriales</p> <p>Entonces se redirigirá al agricultor a la video de Youtube correspondiente</p>	
EP02 / US11	Historial del cultivo	<p>Como agricultor</p> <p>Quiero contar con una historial de cultivos</p> <p>Para visualizar cómo han estado los cultivos en los últimos días</p>	<p>Escenario 1: Visualizar el estado de los cultivos</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Detalles del suelo"</p> <p>Cuando el agricultor haga click en "Visualizar Historial de cultivos"</p> <p>Entonces aparecerá en la parte inferior una lista del estado (temperatura y humedad) de los cultivos en los últimos 30 días</p> <p>Escenario 2: Visualizar el estado de los cultivos en más de 30 días</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Detalles del suelo"</p> <p>Cuando el agricultor haga click en "Visualizar Historial Completo de cultivos"</p> <p>Entonces se redirigirá al agricultor a la página "Historial Detallado", en donde aparecerá el historial completo de los cultivos</p>
EP02 / TS-US11	Mostrar historial del cultivo	<p>Como desarrollador</p> <p>Quiero que el usuario cuente con historial de cultivos</p> <p>Para que pueda verificar el estado de sus cultivos</p>	<p>Escenario 1: Visualizar el estado de los cultivos</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando un solicitud GET sea enviada al presionar "Visualizar Historial de cultivos"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el estado 200</p> <p>Y el mensaje "Mostrando historial de cultivos" es mostrado</p> <p>Escenario 2: Visualizar el estado de los cultivos en más de 30 días</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando un solicitud GET sea enviada al presionar "Visualizar Historial Completo de cultivos"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el estado 200</p> <p>Y el mensaje "Mostrando historial completo de cultivos" es mostrado</p>

Como agricultor, quiero contar con un sistema que riegue automáticamente mis cultivos cuando sea necesario para poder utilizar mi tiempo en otras tareas relacionadas con los cultivos con mayor calma y facilidad

EP03 / US12	Interacción con el riego automático	<p>Como agricultor</p> <p>Quiero poder activar y desactivar el riego automático</p> <p>Para tener mayor control con el agua que se está utilizando para el regado de cultivos</p>	<p>Escenario 1: Activar regado automático</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Cultivos"</p> <p>Y el regado automático está desactivado</p> <p>Cuando el agricultor haga click en el switch "Toggle Regado"</p> <p>Entonces el regado automático se activará para el cultivo seleccionado</p> <p>Y aparecerá un mensaje de confirmación, indicando que el regado automático ha sido activado</p> <p>Escenario 2: Desactivar regado automático</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Cultivos"</p> <p>Y el regado automático está activado</p> <p>Cuando el agricultor haga click en el switch "Toggle Regado"</p> <p>Entonces el regado automático se desactivará para el cultivo seleccionado</p> <p>Y aparecerá un mensaje de confirmación, indicando que el regado automático ha sido desactivado</p> <p>Escenario 3: Desactivar regado automático mientras se está regando</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Cultivos"</p> <p>Y el regado automático está activado</p> <p>Y actualmente se está regando</p> <p>Cuando el agricultor haga click en el switch "Toggle Regado"</p> <p>Entonces aparecerá un mensaje, indicando que se está regando en este momento, junto con un botón para confirmar la desactivación</p> <p>Escenario 4: Activar regado automático para todos los cultivos</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Cultivos"</p> <p>Cuando el agricultor haga click en el botón "Activar Regado de todos los cultivos"</p> <p>Entonces aparecerá un mensaje, indicando se ha activado el regado automático para todos los cultivos</p> <p>Escenario 5: Desactivar regado automático para todos los cultivos</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Cultivos"</p> <p>Cuando el agricultor haga click en el botón "Desactivar Regado de todos los cultivos"</p> <p>Entonces aparecerá un mensaje, indicando se ha desactivado el regado automático para todos los cultivos</p> <p>Escenario 6: Desactivar regado automático para todos los cultivos mientras al menos 1 se está actualmente</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Cultivos"</p>	EP03
-------------	--------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------

		<p>Cuando el agricultor haga click en el botón "Desactivar Regado de todos los cultivos"</p> <p>Y al menos 1 cultivo se esté regando</p> <p>Entonces aparecerá un mensaje, indicando que se está regando en este momento, junto con un botón para confirmar la desactivación</p>		
EP03 / TS-US12	Interacción con el riego automático	<p>Como desarrollador</p> <p>Quiero un botón para activar y desactivar el riego automático</p> <p>Para que los usuarios tengan un mayor control con el agua que se está utilizando para el regado de cultivos</p>	<p>Escenario 1: Verificación de estado inicial</p> <p>Dado que el endpoint/usuario se encuentra disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al entrar por a la página "Cultivos"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y se muestran todos los cultivos con sus respectivos estados de regado automático</p> <p>Escenario 2: Activar regado automático</p> <p>Dado que el endpoint/usuario se encuentra disponible</p> <p>Y el regado automático está desactivado</p> <p>Cuando una solicitud PATCH sea enviada al presionar el switch "Toggle Regado"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el mensaje "Regado automático activado" es mostrado</p> <p>Y el regado automático se activa para el cultivo seleccionado</p> <p>Escenario 3: Desactivar regado automático</p> <p>Dado que el endpoint/usuario se encuentra disponible</p> <p>Y el regado automático está activado</p> <p>Cuando una solicitud PATCH sea enviada al presionar el switch "Toggle Regado"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el mensaje "Regado automático desactivado" es mostrado</p> <p>Y el regado automático se desactiva para el cultivo seleccionado</p> <p>Escenario 4: Activar regado automático para todos los cultivos</p> <p>Dado que el endpoint/usuario se encuentra disponible</p> <p>Cuando una solicitud PATCH sea enviada al presionar el switch "Activar Regado Automático de todos los cultivos"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el mensaje "Regado automático activado para todos los cultivos" es mostrado</p> <p>Y el regado automático se activa para el cultivo seleccionado</p> <p>Escenario 5: Desactivar regado automático para todos los cultivos</p> <p>Dado que el endpoint/usuario se encuentra disponible</p>	EP03

		<p>Cuando una solicitud PATCH sea enviada al presionar el switch "Desactivar Regado Automático de todos los cultivos"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el mensaje "Regado automático desactivado para todos los cultivos" es mostrado</p> <p>Y el regado automático se desactiva para el cultivo seleccionado</p>	
EP03 / US13	Notificaciones de regado	<p>Escenario 1: Notificación al iniciar regado automático</p> <p>Dado que el agricultor cuenta con la aplicación móvil HydroSmart</p> <p>Cuando el regado de un cultivo esté por iniciar</p> <p>Entonces se le envía una notificación al agricultor, indicando que el regado automático está por iniciar</p> <p>Escenario 2: Error al iniciar regado automático</p> <p>Dado que el agricultor cuenta con la aplicación móvil HydroSmart</p> <p>Cuando el regado de un cultivo esté por iniciar</p> <p>Y algún error interno ocurre que impide el regado automático</p> <p>Entonces se le envía una notificación al agricultor, indicando que el regado automático no se ha podido iniciar</p> <p>Escenario 3: Fin de regado automático</p> <p>Dado que el agricultor cuenta con la aplicación móvil HydroSmart</p> <p>Cuando el regado de un cultivo haya concluido</p> <p>Entonces se le envía una notificación al agricultor, indicando que el regado automático ha concluido</p>	EP03
EP03 / TS-US13	Notificar el regado	<p>Escenario 1: Notificación al iniciar regado automático</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada en el momento que el regado de un cultivo esté a 5 minutos de iniciar</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el sistema envía una notificación al agricultor con el mensaje "Cultivo {nombre}: El regado automático está por iniciar"</p> <p>Escenario 2: Error al iniciar regado automático</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada en el momento que el regado de un cultivo esté a 5 minutos de iniciar</p> <p>Y algún error interno (falta de agua, obstrucción del sistema de regado) ocurra</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 400</p> <p>Y el sistema envía una notificación al agricultor con el mensaje "Cultivo {nombre}: El regado automático no se ha podido iniciar"</p>	EP03

		<p>iniciar debido a el siguiente motivo: {motivo}"</p> <p>Escenario 3: Fin de regado automático</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada en el momento que el regado de un cultivo haya concluido</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el sistema envía una notificación al agricultor con el mensaje "Cultivo {nombre}: El regado automático ha concluido"</p>	
EP03 / US14	Límites en el uso agua por cultivo	<p>Como agricultor</p> <p>Quiero que la aplicación me permita limitar la cantidad de agua utilizada por cada cultivo</p> <p>Para asegurarme que ningún cultivo utilice agua de más</p> <p>Escenario 1: Ingresar a la interfaz "Limitar uso de agua"</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la pantalla "Cultivos"</p> <p>Cuando el usuario haga click en el botón "Limitar uso de agua"</p> <p>Entonces aparecerá un diálogo que le permite al usuario limitar el uso del agua</p> <p>Escenario 2: Limitar uso del agua</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en el diálogo "Limitar uso de agua"</p> <p>Cuando el usuario escriba la cantidad máxima de agua que el cultivo pueda usar</p> <p>Y haga click en "Confirmar"</p> <p>Entonces la cantidad de agua que utiliza el cultivo será limitada a la cantidad indicada</p> <p>Y aparecerá un mensaje de confirmación, indicando que la cantidad utilizable de agua máxima ha sido cambiada</p> <p>Escenario 3: Error al limitar uso del agua</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en el diálogo "Limitar uso de agua"</p> <p>Cuando el usuario escriba la cantidad máxima de agua que el cultivo pueda usar</p> <p>Y haga click en "Confirmar"</p> <p>Y algún error impida guardar los cambios</p> <p>Entonces la cantidad de agua que utiliza el cultivo se mantendrá como estaba antes de iniciar el cambio</p> <p>Y aparecerá un mensaje de error, indicando que no se ha hecho ningún cambio</p> <p>Escenario 4: Restablecer cantidad máxima de agua utilizable</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en el diálogo "Limitar uso de agua"</p> <p>Cuando el usuario haga click en "Restablecer"</p> <p>Y haga click en "Confirmar"</p> <p>Entonces el límite de agua utilizable volverá al predeterminado</p> <p>Y aparecerá un mensaje de confirmación, indicando que la cantidad utilizable de agua máxima ha sido restablecida a su valor original</p>	EP03

			<p>Escenario 1: Ingresar a la interfaz "Limitar uso de agua"</p> <p>Dado endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud PATCH sea enviada con el dato de cantidad máxima de agua que el cultivo pueda usar al hacer click al botón "Confirmar"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el sistema establece como límite de cantidad de agua utilizable en el cultivo el valor indicado por el usuario</p> <p>Y el mensaje "Límite de agua actualizado" es mostrado</p> <p>Escenario 2: Error al limitar uso del agua</p> <p>Dado endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud PATCH sea enviada con el dato de cantidad máxima de agua que el cultivo pueda usar al hacer click el botón "Confirmar"</p> <p>Y el valor ingresado no es un número real positivo mayor a la cantidad mínima necesaria</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 400</p> <p>Y el mensaje "Error al actualizar límite de agua utilizable: el valor ingresado no es un número real positivo mayor a la cantidad mínima necesaria" es mostrado</p> <p>Escenario 3: Restablecer cantidad máxima de agua utilizable</p> <p>Dado endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud PATCH sea enviada con el valor predeterminado de agua utilizable al hacer click al botón "Restablecer"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el sistema restablece el valor de agua utilizable al valor predeterminado</p> <p>Y el mensaje "Límite restablecido al valor predeterminado" es mostrado</p>	
EP03 / TS- US14	Limitar uso agua por cultivo	Como desarrollador Quiero que haya un método para limitar el uso de agua por cultivo Para que el usuario se asegure que no se utilice más agua por cultivo que la deseada		EP03

EPIC 5: Administración de Agua

Como agricultor, quiero verificar la cantidad de agua con la que cuento para asegurarme de estar utilizando la cantidad adecuada de agua para mis cultivos

	Cantidad de agua disponible	Como agricultor Quiero verificar la cantidad de agua disponible para mis cultivos Para visualizar si tengo suficiente agua para mis cultivos	<p>Escenario 1: Visualizar cantidad de agua</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página principal</p> <p>Cuando el agricultor haga click en "Ver cantidad de agua disponible"</p> <p>Entonces se redirigirá al agricultor a la página "Agua Disponible"</p> <p>Y aparecerá la cantidad de agua disponible, en litros</p> <p>Escenario 2: No hay agua disponible</p>	EP04
EP04 / US15				

			Dado que el agricultor se encuentra en la página principal Cuando el agricultor haga click en "Ver cantidad de agua disponible" Y no haya agua disponible Entonces se redirigirá al agricultor a la página "Agua Disponible" Y aparecerá un mensaje, indicando que no hay agua disponible	
EP04 / TS-US15	Mostrar Cantidad de agua disponible	Como desarrollador Quiero que se pueda verificar la cantidad de agua disponible para mis cultivos Para que el agricultor visualizar si tengo suficiente agua para mis cultivos	<p>Escenario 1: Iniciar verificación de nivel de agua</p> <p>Dado endpoint/usuario esté disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada al hacer click en "Ver cantidad de agua disponible"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y la solicitud es enviada al sistema IOT</p> <p>Y el mensaje "Iniciando comprobación de nivel de agua" es mostrado</p> <p>Escenario 2: Verificación del nivel del agua</p> <p>Dado endpoint/sistemaIOT esté disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST, enviada por la plataforma al hacer click en "Ver cantidad de agua disponible", se recibida</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el sistema sistema comprueba la cantidad de agua que se encuentra en el tanque</p> <p>Y el mensaje "Verificando cantidad de agua" es mostrado</p> <p>Escenario 3: Comprobación de cantidad de agua concluida</p> <p>Dado endpoint/sistemaIOT esté disponible</p> <p>Cuando el sistema IOT haya terminado de verificar la cantidad de agua</p> <p>Y la cantidad de agua es mayor o igual a 200 L</p> <p>Entonces se devuelve una respuesta a la plataforma con estado 200, mediante una solicitud POST</p> <p>Y el mensaje "Mostrando cantidad de agua. Cantidad de agua suficiente" es mostrado</p> <p>Escenario 4: Comprobación de cantidad de agua concluida con agua insuficiente</p> <p>Dado endpoint/sistemaIOT esté disponible</p> <p>Cuando el sistema IOT haya terminado de verificar la cantidad de agua</p> <p>Y la cantidad de agua es menor a 200 L</p> <p>Entonces se devuelve una respuesta a la plataforma con estado 200, mediante una solicitud POST</p> <p>Y el mensaje "Mostrando cantidad de agua. Cantidad de agua insuficiente" es mostrado</p>	EP04

Escenario 5: Comprobación de cantidad de agua concluida sin agua en el tanque

Dado endpoint/sistemaIOT esté disponible

Cuando el sistema IOT haya terminado de verificar la cantidad de agua

Y el sistema no detecta agua en el tanque

Entonces se devuelve una respuesta a la plataforma con estado 404, mediante una solicitud POST

Y el mensaje "No hay agua en el tanque" es mostrado

Escenario 6: Comprobación defectuosa de cantidad de agua

Dado endpoint/sistemaIOT esté disponible

Cuando el sistema IOT haya terminado de verificar la cantidad de agua

Y el sistema presenta algún error al verificar el nivel del agua (cantidad de agua fluctuante durante la comprobación, cantidad de agua detectada por encima de la capacidad del tanque, cantidad de agua < 0)

Entonces se devuelve una respuesta a la plataforma con estado 400, mediante una solicitud POST

Y el mensaje "Error al comprobar cantidad de agua" es mostrado

Escenario 7: Sin respuesta del verificador de cantidad de agua

Dado endpoint/sistemaIOT esté disponible

Cuando hayan pasado más de 30 segundos

Y el verificador de cantidad de agua no da ninguna respuesta

Entonces se devuelve una respuesta a la plataforma con estado 500, mediante una solicitud POST

Y el mensaje "No hay respuesta del verificador de cantidad de agua" es mostrado

Escenario 8: Recepción de la respuesta del verificador de cantidad de agua

Dado endpoint/usuario esté disponible

Cuando la solicitud POST, enviada por el sistema al terminar su evaluación, sea recibida

Entonces se recibe una respuesta con estado 200

Y el mensaje "Cantidad de agua disponible: {cantidad}" es mostrado

Escenario 9: Recepción de la respuesta del verificador de cantidad de agua con agua insuficiente

Dado endpoint/usuario esté disponible

Cuando la solicitud POST, enviada por el sistema al terminar su evaluación, sea recibida

Y la cantidad de agua no es suficiente para el regado de los cultivos

Entonces se recibe una respuesta con estado 200

		<p>Y el mensaje "Cantidad de agua disponible: {cantidad}. No es suficiente para regar los cultivos" es mostrado</p> <p>Escenario 10: Sin respuesta del sistema</p> <p>Dado endpoint/usuario esté disponible</p> <p>Cuando la solicitud POST, enviada por la plataforma al hacer click en "Ver cantidad de agua disponible", no tenga una respuesta en menos de 30 segundos</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 500</p> <p>Y el mensaje "No se pudo comunicar con el verificador de cantidad de agua" es mostrado</p>	
EP04 / US16	Historial de consumo de agua mensual	<p>Como agricultor</p> <p>Quiero contar con una historial de consumo de agua mensual</p> <p>Para visualizar cuánta agua utilizo por mes</p>	<p>Escenario 1: Visualizar consumo de agua mensual</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página principal</p> <p>Cuando el agricultor haga click en "Ver consumo de agua mensual"</p> <p>Entonces se redirigirá al agricultor a la página "Consumo de agua mensual"</p> <p>Y aparecerá un listado de consumo de agua por mes</p> <p>Escenario 2: Visualizar consumo detallado de agua mensual</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Consumo de agua mensual"</p> <p>Cuando el agricultor dé click en "Historial detallado"</p> <p>Entonces se redirigirá al agricultor a la página "Historial Detallado"</p> <p>Y aparecerá un gráfico de barras indicando la cantidad diaria de agua utilizada</p>
EP04 / TS-US16	Mostrar historial de consumo de agua mensual	<p>Como desarrollador</p> <p>Quiero que se pueda visualizar en una tabla la cantidad de agua utilizada mensualmente</p> <p>Para que el agricultor pueda contar con un seguimiento de cantidad de agua utilizada</p>	<p>Escenario 1: Visualizar consumo de agua mensual</p> <p>Dado endpoint/usuario esté disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al hacer click en "Ver consumo de agua mensual"</p> <p>Entonces se recibirá una respuesta con estado 200</p> <p>Y el sistema mostrará un listado de consumo de agua por mes en formato gráfico de barras</p> <p>Y el mensaje "Cantidad de agua utilizada mensualmente obtenida satisfactoriamente" es mostrado</p> <p>Escenario 2: Visualizar consumo de agua mensual para usuario nuevo</p> <p>Dado endpoint/usuario esté disponible</p> <p>Y el usuario es nuevo</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al hacer click en "Ver consumo de agua mensual"</p> <p>Entonces se recibirá una respuesta con estado 400</p> <p>Y el mensaje "No hay datos para mostrar" es mostrado</p>

		<p>Escenario 3: Visualizar consumo detallado de agua mensual</p> <p>Dado endpoint/usuario esté disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al hacer click en "Historial detallado"</p> <p>Entonces se recibirá una respuesta con estado 200</p> <p>Y el sistema mostrará un listado de consumo de agua por diario en formato gráfico de barras</p> <p>Y el mensaje "Cantidad de agua utilizada mensualmente en formato diario obtenida satisfactoriamente" es mostrado</p> <p>Escenario 4: Visualizar consumo detallado de agua mensual para usuario nuevo</p> <p>Dado endpoint/usuario esté disponible</p> <p>Y el usuario es nuevo</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al hacer click en "Historial detallado"</p> <p>Entonces se recibirá una respuesta con estado 400</p> <p>Y el mensaje "No hay datos para mostrar" es mostrado</p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

EPIC 5: Configuración del sistema

Como agricultor, quiero controlar los sistemas de regadío que me ofrece HydroSmart a través de una interfaz para que sea más sencillo poder modificar los datos y las funcionalidades a mi gusto

EP05 / US17	Apagar y Encender los Sistemas	<p>Como agricultor</p> <p>Quiero poder apagar y encender los sistemas en cualquier momento</p> <p>Para no gastar energía innecesariamente</p>	<p>Escenario 1: Ver estado del sistema</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Configuración"</p> <p>Cuando el agricultor haga click en alguno de los sistemas</p> <p>Entonces aparecerán todos los estados modificables del sistemas</p> <p>Escenario 2: Encender un sistema</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página de un sistema</p> <p>Cuando el agricultor haga click en el switch "On/Off"</p> <p>Entonces el sistema se encenderá</p> <p>Y en pantalla se mostrará el momento en el que el sistema se encienda por completo</p> <p>Escenario 3: Apagar un sistema mientras no está regando</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página de un sistema</p> <p>Cuando el agricultor haga click en el switch "On/Off"</p> <p>Y el sistema no se encuentra regando en este momento</p> <p>Entonces el sistema se apagará</p> <p>Y en pantalla se mostrará el momento en el que el sistema se apague por completo</p> <p>Escenario 4: Apagar un sistema mientras se está regando</p>	EP05
-------------------	---------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------

			Dado que el agricultor se encuentra en la página de un sistema Cuando el agricultor haga click en el switch "On/Off" Y el sistema se encuentra regando en este momento Entonces aparecerá un mensaje, indicando si es el sistema se encuentra regando en este momento, junto con un botón de confirmación de apagado de sistema	
EP05 / TS-US17	Apagar y Encender los Sistemas	Como desarrollador Quiero que el usuario pueda apagar y encender los sistemas en cualquier momento Para que no gaste energía innecesariamente	Escenario 1: Encender/Apagar un sistema Dado que el endpoint/usuario está disponible Cuando una solicitud POST sea enviada al hacer click en el switch "On/Off" Entonces se recibirá una respuesta con estado 200 Y el sistema cambiará al estado correspondiente Escenario 2: Apagar un sistema mientras se está regando Dado que el endpoint/usuario está disponible Cuando una solicitud POST sea enviada al hacer click en el switch "On/Off" Y el sistema está regando actualmente Entonces se recibirá una respuesta con estado 400 Y el mensaje "Sistema regando. No es posible apagarlo en este momento" es mostrado	EP05
EP05 / US18	Verificación del estado del sistema de regado	Como agricultor Quiero poder verificar el estado del sistema de regado Para asegurarme que estén funcionando correctamente	Escenario 1: Comprobar sistema de regado Dado que el agricultor se encuentra en la página de un sistema Cuando el agricultor haga click en el botón "Comprobar sistema de regado" Entonces el sistema comprobará si es que el sistema de regado está obstruido Y aparecerá un mensaje, indicando si el sistema de regado está funcionando correctamente Escenario 2: Comprobar sensor de humedad Dado que el agricultor se encuentra en la página de un sistema Cuando el agricultor haga click en el botón "Comprobar sensor de humedad" Entonces el sistema comprobará si es que el sensor de humedad está funcionando correctamente, activándolo brevemente Y aparecerá un mensaje, indicando si el sensor de humedad está funcionando correctamente	EP05
EP05 / TS-US18	Verificar el estado del sistema de regado	Como desarrollador Quiero que el usuario pueda verificar el estado del sistema de regado	Escenario 1: Inicia comprobación del sistema de regado Dado que el endpoint/usuario está disponible	EP05

	<p>Para que pueda asegurarse que esté funcionando correctamente</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada al hacer click en el botón "Comprobar sistema de regado"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y se envía la solicitud al sistema</p> <p>Y el mensaje "Iniciando comprobación" es mostrado</p> <p>Escenario 2: Comprobación del sistema de regado</p> <p>Dado que el endpoint/sistemaOT está disponible</p> <p>Cuando la solicitud POST, enviada al hacer click en el botón "Comprobar sistema de regado", sea recibida por el sistema</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el sistema comprobará si es que el sistema de regado está obstruido, fluyendo un poco de agua</p> <p>Y el mensaje "Comprobando sistema de regado" es mostrado</p> <p>Escenario 3: Sistema de regado en estado correcto</p> <p>Dado que el endpoint/sistemaOT está disponible</p> <p>Cuando el sistema haya terminado la verificación del sistema de regado</p> <p>Y no detecte ningún problema</p> <p>Entonces se devuelve la respuesta 200 a la plataforma, mediante una solicitud POST</p> <p>Y el mensaje "Sistema sin obstrucciones" es mostrado</p> <p>Escenario 4: Sistema de regado obstruido</p> <p>Dado que el endpoint/sistemaOT está disponible</p> <p>Cuando el sistema haya terminado la verificación del sistema de regado</p> <p>Y detecta una obstrucción en el sistema de regado</p> <p>Entonces se devuelve la respuesta 400 a la plataforma, mediante una solicitud POST</p> <p>Y el mensaje "Sistema obstruido" es mostrado</p> <p>Escenario 5: Recepción del estado del sistema de regado por plataforma</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando la solicitud POST, enviada por el sistema al terminar su evaluación, sea recibida</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el mensaje "Sistema de regado en estado {estado}" es mostrado</p> <p>Escenario 6: Sin respuesta del sistema</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando la solicitud POST, enviada al hacer click en el botón "Comprobar sistema de regado", no tenga una respuesta por el sistema de regado</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 500</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			Y el mensaje "No se pudo comunicar con el sistema de regado" es mostrado	
EP05 / US19	Verificación del estado del sensor de humedad	Como agricultor Quiero poder verificar el estado del sensor de humedad Para asegurarme que esté funcionando correctamente	<p>Escenario 1: Comprobar sensor de humedad</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página de un sistema</p> <p>Cuando el agricultor haga click en el botón "Comprobar sensor de humedad"</p> <p>Entonces el sistema comprobará si es que el sensor de humedad está funcionando correctamente, activándolo brevemente</p> <p>Y aparecerá un mensaje, indicando si el sensor de humedad está funcionando correctamente</p> <p>Escenario 2: Comprobar humedad</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página de un sistema</p> <p>Cuando el agricultor haga click en el botón "Comprobar humedad del suelo"</p> <p>Entonces el sistema comprobará la humedad del suelo</p> <p>Y aparecerá un mensaje, indicando la humedad del suelo</p>	EP05
EP05 / TS-US19	Verificar el estado de los sistemas	Como desarrollador Quiero que el usuario pueda verificar el estado del sensor de humedad Para que pueda asegurarse que esté funcionando correctamente	<p>Escenario 1: Inicia comprobación del sensor de humedad</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada al hacer click en el botón "Comprobar sensor de humedad"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y se envía la solicitud al sistema</p> <p>Y el mensaje "Iniciando comprobación" es mostrado</p> <p>Escenario 2: Comprobación del sensor de humedad</p> <p>Dado que el endpoint/sistemaOT está disponible</p> <p>Cuando la solicitud POST, enviada al hacer click en el botón "Comprobar sensor de humedad", sea recibida por el sistema</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el sistema comprobará si es que el sensor de humedad está funcionando correctamente, activándolo brevemente</p> <p>Y el mensaje "Comprobando sensor de humedad" es mostrado</p> <p>Escenario 3: Sensor de humedad en estado correcto</p> <p>Dado que el endpoint/sistemaOT está disponible</p> <p>Cuando el sistema haya terminado la verificación del sensor de humedad</p> <p>Y no detecte ningún problema</p> <p>Entonces se devuelve la respuesta 200 a la plataforma, mediante una solicitud POST</p> <p>Y el mensaje "Sensor de humedad funcionando correctamente" es mostrado</p>	EP05

		<p>Escenario 4: Sensor de humedad defectuoso</p> <p>Dado que el endpoint/sistemaOT está disponible</p> <p>Cuando el sistema haya terminado la verificación del sensor de humedad</p> <p>Y detecta que el sensor de humedad no está funcionando correctamente (detecta 0% de humedad, lee un + -20% de nivel de humedad en comparación a la última comprobación, detecta una humedad muy fluctuante)</p> <p>Entonces se devuelve la respuesta 400 a la plataforma, mediante una solicitud POST</p> <p>Y el mensaje "Sensor de humedad mal estado" es mostrado</p> <p>Escenario 5: Sin respuesta del sensor de humedad</p> <p>Dado que el endpoint/sistemaOT está disponible</p> <p>Cuando el sistema haya terminado la verificación del sensor de humedad</p> <p>Y el sensor de humedad no devuelve ninguna respuesta (no enciende, no hay ningún sensor)</p> <p>Entonces se devuelve la respuesta 404 a la plataforma, mediante una solicitud POST</p> <p>Y el mensaje "No hay respuesta del sensor de humedad" es mostrado</p> <p>Escenario 6: Recepción del estado del sensor de humedad por plataforma</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando la solicitud POST, enviada por el sistema al terminar su evaluación, sea recibida</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el mensaje "Sensor en estado {estado}" es mostrado</p> <p>Escenario 7: Sin respuesta del sistema</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando la solicitud POST, enviada al hacer click en el botón "Comprobar sensor de humedad", no tenga una respuesta por el sensor de humedad</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 404</p> <p>Y el mensaje "No se pudo comunicar con el sensor de humedad" es mostrado</p>		
EP05 / US20	Verificación del estado del sensor de temperatura	<p>Como agricultor</p> <p>Quiero poder verificar el estado del sensor de temperatura</p> <p>Para asegurarme que esté funcionando correctamente</p>	<p>Escenario 1: Comprobar sensor de temperatura</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página de un sistema</p> <p>Cuando el agricultor haga click en el botón "Comprobar sensor de temperatura"</p> <p>Entonces el sistema comprobará si es que el sensor de temperatura está funcionando correctamente, activándolo brevemente</p>	EP05

		<p>Y aparecerá un mensaje, indicando si el sensor de temperatura está funcionando correctamente</p> <p>Escenario 2: Comprobar temperatura</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página de un sistema</p> <p>Cuando el agricultor haga click en el botón "Comprobar temperatura del suelo"</p> <p>Entonces el sistema comprobará la temperatura del suelo</p> <p>Y aparecerá un mensaje, indicando la temperatura del suelo</p>	
EP05 / TS-US20	Verificar el estado de los sistemas	<p>Como desarrollador</p> <p>Quiero que el usuario pueda verificar el estado del sensor de humedad</p> <p>Para que pueda asegurarse que esté funcionando correctamente</p> <p>Escenario 1: Inicia comprobación del sensor de temperatura</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada al hacer click en el botón "Comprobar sensor de temperatura"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y se envía la solicitud al sistema</p> <p>Y el mensaje "Iniciando comprobación" es mostrado</p> <p>Escenario 2: Comprobación del sensor de temperatura</p> <p>Dado que el endpoint/sistemaOT está disponible</p> <p>Cuando la solicitud POST, enviada al hacer click en el botón "Comprobar sensor de temperatura", sea recibida por el sistema</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el sistema comprobará si es que el sensor de temperatura está funcionando correctamente, activándolo brevemente</p> <p>Y el mensaje "Comprobando sensor de temperatura" es mostrado</p> <p>Escenario 3: Sensor de temperatura en estado correcto</p> <p>Dado que el endpoint/sistemaOT está disponible</p> <p>Cuando el sistema haya terminado la verificación del sensor de temperatura</p> <p>Y no detecte ningún problema</p> <p>Entonces se devuelve la respuesta 200 a la plataforma, mediante una solicitud POST</p> <p>Y el mensaje "Sensor de temperatura funcionando correctamente" es mostrado</p> <p>Escenario 4: Sensor de temperatura defectuoso</p> <p>Dado que el endpoint/sistemaOT está disponible</p> <p>Cuando el sistema haya terminado la verificación del sensor de temperatura</p> <p>Y detecta que el sensor de temperatura no está funcionando correctamente (detecta una temperatura de <-10°C, lee un +-20% de nivel temperatura en comparación a la última comprobación, detecta una >60°C, detecta una temperatura muy fluctuante)</p>	EP05

		<p>Entonces se devuelve la respuesta 400 a la plataforma, mediante una solicitud POST</p> <p>Y el mensaje "Sensor de temperatura mal estado" es mostrado</p> <p>Escenario 5: Sin respuesta del sensor de temperatura</p> <p>Dado que el endpoint/sistemaIOT está disponible</p> <p>Cuando el sistema haya terminado la verificación del sensor de temperatura</p> <p>Y el sensor de temperatura no devuelve ninguna respuesta (no enciende, no hay ningún sensor)</p> <p>Entonces se devuelve la respuesta 404 a la plataforma, mediante una solicitud POST</p> <p>Y el mensaje "No hay respuesta del sensor de temperatura" es mostrado</p> <p>Escenario 6: Recepción del estado del sensor de temperatura por plataforma</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando la solicitud POST, enviada por el sistema al terminar su evaluación, sea recibida</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el mensaje "Sensor en estado {estado}" es mostrado</p> <p>Escenario 7: Sin respuesta del sistema</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando la solicitud POST, enviada al hacer click en el botón "Comprobar sensor de temperatura", no tenga una respuesta por el sensor de temperatura</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 404</p> <p>Y el mensaje "No se pudo comunicar con el sensor de temperatura" es mostrado</p>	
EP05 / US21	Verificación del estado de la batería	<p>Como agricultor</p> <p>Quiero poder verificar el estado de la batería</p> <p>Para asegurarme que esté funcionando correctamente</p>	<p>Escenario 1: Verificar batería</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página de un sistema</p> <p>Cuando el agricultor quiera ver la batería</p> <p>Entonces aparecerá la cantidad de batería con la que cuenta el sistema</p>
EP05 / TS-US21	Verificar el estado de los sistemas	<p>Como desarrollador</p> <p>Quiero que el usuario pueda verificar el estado del sensor de humedad</p> <p>Para que pueda asegurarse que esté funcionando correctamente</p>	<p>Escenario 1: Verificar batería</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al ingresar a la sección "Configuración"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y el mensaje "Mostrando batería" es mostrado</p> <p>Y la plataforma muestra la batería correspondiente del sistema IOT</p>

		<p>Escenario 2: Sin respuesta del sistema IOT</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al ingresar a la sección "Configuración"</p> <p>Y el sistema IOT no devuelva una respuesta (sin batería, sin conexión a internet)</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 404</p> <p>Y el mensaje "Sin respuesta del sistema IOT" es mostrado</p>	
EP05 / US22	Añadir un nuevo sistema de HydroSmart	<p>Como agricultor</p> <p>Quiero poder agregar un nuevo sistema de HydroSmart</p> <p>Para automatizar aún más el proceso de regado de mis cultivos</p> <p>Escenario 1: Buscar un nuevo sistema para añadir</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Configuración"</p> <p>Cuando el agricultor haga click en "Agregar nuevo sistema"</p> <p>Entonces se redirigirá al agricultor a la página "Agregar nuevo sistema"</p> <p>Y la plataforma empezará a buscar un nuevo sistema cercano</p> <p>Escenario 2: Sin detección de sistemas</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Agregar nuevo sistema"</p> <p>Cuando la plataforma se encuentre buscando los sistemas cercanos</p> <p>Y hayan pasado más de 30 segundos buscando</p> <p>Entonces aparecerá un mensaje de error, indicando que no se encontró ningún sistema cercano, junto con un botón para reiniciar el proceso</p> <p>Escenario 3: Agregar nuevo sistema</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Agregar nuevo sistema"</p> <p>Cuando la plataforma encuentre un sistema nuevo para agregar</p> <p>Y el agricultor haga click en "Agregar"</p> <p>Entonces la plataforma agregará automáticamente el nuevo sistema</p> <p>Y aparecerá un mensaje de confirmación, indicando que el nuevo sistema ha sido agregado</p> <p>Y el nuevo sistema será visible en la interfaz de configuración, junto con la personalización del mismo</p> <p>Escenario 4: Error al agregar nuevo sistema</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Agregar nuevo sistema"</p> <p>Cuando la plataforma encuentre un sistema nuevo para agregar</p> <p>Y el agricultor haga click en "Agregar"</p> <p>Y algún error interno impida agregar el nuevo sistema</p>	EP05

			Entonces aparecerá un mensaje de error, indicando que no fue posible agregar el nuevo sistema, junto con un botón para reintentar el proceso	
EP05 / TS-US22	Agregar un nuevo sistema HydroSmart	<p>Como desarrollador</p> <p>Quiero que el usuario pueda agregar un nuevo sistema de HydroSmart</p> <p>Para que pueda utilizar más de nuestros productos en su propiedad</p>	<p>Escenario 1: Se encontró un nuevo sistema para añadir</p> <p>Dado que el endpoint/usuario se encuentra disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al hacer click en "Agregar nuevo sistema"</p> <p>Y se ha encontrado al menos un nuevo sistema cercano</p> <p>Entonces se recibe un respuesta con estado 200</p> <p>Y el mensaje "Se han encontrado {cantidad} sistema(s)" es mostrado</p> <p>Escenario 2: No se encontró un nuevo sistema para añadir</p> <p>Dado que el endpoint/usuario se encuentra disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al hacer click en "Agregar nuevo sistema"</p> <p>Y han pasado más de 30 segundos buscando sistemas</p> <p>Y no se ha encontrado al menos un nuevo sistema cercano</p> <p>Entonces se recibe un respuesta con estado 404</p> <p>Y el mensaje "No se ha encontrado ningún sistema" es mostrado</p> <p>Escenario 3: Agregar nuevo sistema</p> <p>Dado que el endpoint/usuario se encuentra disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada al hacer click en "Aregar"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 201</p> <p>Y la plataforma agrega automáticamente el nuevo sistema</p> <p>Y mensaje "Nuevo sistema agregado satisfactoriamente" es mostrado</p> <p>Escenario 4: Error al agregar nuevo sistema</p> <p>Dado que el endpoint/usuario se encuentra disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada al hacer click en "Aregar"</p> <p>Y algún error de conexión ocurra (sistema corrupto, sistema conectándose a otra plataforma, sin respuesta del sistema)</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 400</p> <p>Y mensaje "Error al agregar el nuevo sistema: {error}" es mostrado</p>	EP05
EP05 / US23	Quitar un sistema de HydroSmart	<p>Como agricultor</p> <p>Quiero poder quitar un sistema de HydroSmart</p> <p>Para no tener sistemas que ya no utilizo en la plataforma</p>	<p>Escenario 1: Elegir sistema a eliminar</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Configuración"</p> <p>Cuando el agricultor haga click en "Eliminar sistema"</p>	EP05

		<p>Entonces se redirigirá al agricultor a la página "Eliminar sistema"</p> <p>Y la plataforma mostrará todos los sistemas disponibles para la eliminación</p> <p>Escenario 2: Sin detección de sistemas</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Configuración"</p> <p>Y actualmente no cuente con ningún sistema disponible</p> <p>Cuando el agricultor haga click en "Eliminar sistema"</p> <p>Entonces aparecerá un mensaje, indicando que no cuenta con ningún sistema disponible</p> <p>Escenario 3: Inicio de eliminación sistema</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en la página "Eliminar sistema"</p> <p>Cuando el agricultor haga click en el botón "Eliminar" de cualquiera de los sistemas disponibles</p> <p>Entonces aparecerá un diálogo de confirmación, indicando que la acción es irreversible, junto con un botón de confirmación</p> <p>Escenario 4: Eliminación definitiva de sistema</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en el diálogo de confirmación de eliminación de sistema</p> <p>Cuando el agricultor haga click en "Eliminar Definitivamente"</p> <p>Entonces la plataforma empezará a eliminar todo dato del sistema de la plataforma</p> <p>Y aparecerá un mensaje de confirmación, indicando que el sistema ha sido eliminado</p> <p>Escenario 5: Eliminación definitiva de sistema que está regando</p> <p>Dado que el agricultor se encuentra en el diálogo de confirmación de eliminación de sistema</p> <p>Cuando el agricultor haga click en "Eliminar Definitivamente"</p> <p>Entonces la plataforma detendrá el sistema de regado automático del sistema</p> <p>Y empezará a eliminar todo dato del sistema de la plataforma</p> <p>Y aparecerá un mensaje de confirmación, indicando que el sistema ha sido eliminado</p>		
EP05 / TS-US23	Eliminar un sistema de HydroSmart	<p>Como desarrollador</p> <p>Quiero que el usuario pueda quitar un sistema de HydroSmart</p> <p>Para que no tenga sistemas que ya no utiliza en la plataforma</p>	<p>Escenario 1: Elegir sistema a eliminar</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al dar click en "Eliminar sistema"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y la plataforma muestra todos los dispositivos disponibles para eliminar</p>	EP05

		<p>Y el mensaje, "Mostrando {cantidad} dispositivos disponibles para eliminar"</p> <p>Escenario 2: Sin detección de sistemas</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al dar click en "Eliminar sistema"</p> <p>Y no haya ningún sistema para eliminar</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 404</p> <p>Y el mensaje, "No hay dispositivos disponibles para eliminar"</p>
		<p>Escenario 3: Inicio de eliminación sistema</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud GET sea enviada al hacer click en el botón "Eliminar" de cualquiera de los sistemas disponibles</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200 con el dato del estado del sistema</p> <p>Y el mensaje "El sistema se encuentra actualmente {estado}" es mostrado</p>
		<p>Escenario 4: Eliminación definitiva de sistema</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud DELETE sea enviada al hacer click en "Eliminar Definitivamente"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y la plataforma empezará a eliminar todo dato del sistema de la plataforma</p> <p>Y el mensaje "Sistema eliminado de la plataforma" es mostrado</p>
		<p>Escenario 5: Eliminación definitiva de sistema que está regando</p> <p>Dado que el endpoint/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud DELETE sea enviada al hacer click en "Eliminar Definitivamente"</p> <p>Y el sistema se encuentra actualmente regando</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con estado 200</p> <p>Y la plataforma detiene el funcionamiento del sistema</p> <p>Y la plataforma empezará a eliminar todo dato del sistema de la plataforma</p> <p>Y el mensaje "Sistema eliminado de la plataforma" es mostrado</p>

EPIC 6: Autenticación de Usuarios

Como usuario, quiero poder registrarme e iniciar sesión para acceder a todas las herramientas que HydroSmart me ofrece

EP06 / US24	Registro de usuario	<p>Como usuario de cualquiera de los segmentos objetivos sin una cuenta en el sistema</p> <p>Escenario 1: Ingreso a la página "Crear una cuenta"</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en la página "Inicio Sesión"</p> <p>Cuando el usuario seleccione el botón "Crear nueva cuenta"</p>	EP065
-------------	---------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------

	<p>Quiero poder registrarme en la aplicación</p> <p>Para acceder a todas sus funcionalidades</p>	<p>Entonces se redirige al usuario a la página "Crear nueva cuenta"</p> <p>Escenario 2: Registro exitoso</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en la página "Crear nueva cuenta"</p> <p>Cuando el usuario ingrese todos sus datos de registro</p> <p>Entonces el sistema crea una nueva cuenta, incluyendo los datos de registro proporcionados por el usuario</p> <p>Y se redirige al usuario a la página principal</p> <p>Escenario 3: Registro con datos incompletos</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en la página "Crear nueva cuenta"</p> <p>Cuando el usuario intente registrar una cuenta sin proporcionar todos los datos de registro requeridos</p> <p>Entonces se muestra un mensaje de error, indicando que no puede crearse una cuenta sin haber completado todos los campos</p> <p>Escenario 4: Registro con correo electrónico ya registrado</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en la página "Crear nueva cuenta"</p> <p>Cuando el usuario ingrese una dirección de correo electrónico ya está registrada en el sistema</p> <p>Entonces se muestra un mensaje de error, indicando que la dirección de correo electrónico ya está en uso</p> <p>Escenario 5: Registro con un nombre inválido</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en la página "Crear nueva cuenta"</p> <p>Cuando el usuario ingrese un nombre inválido</p> <p>Entonces se muestra un mensaje de error, indicando que el nombre escrito no puede ser utilizado para crear una cuenta</p>	
EP06 / TS-US24	Registrar Usuario <p>Como desarrollador</p> <p>Quiero agregar usuarios a la base de datos</p> <p>Para que puedan utilizar mi aplicación</p>	<p>Escenario 1: Registro de usuario exitoso</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada con los datos de nombre, edad, sexo, correo electrónico, contraseña</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 201</p> <p>Y un recurso de usuario es incluido en el campo de respuestas con un nuevo ID y los datos ofrecidos por el usuario</p> <p>Escenario 2: Registro con correo electrónico ya registrado</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada con los datos de nombre, edad, sexo, correo electrónico, contraseña</p> <p>Y la dirección de correo electrónico ingresada ya está registrada en el sistema</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 400</p>	EP06

		<p>Y un mensaje con el valor "Correo ya registrado" es mostrado</p> <p>Escenario 3: Registro con datos incompletos</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada con solo algunos de los datos de nombre, edad, sexo, correo electrónico, contraseña</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 400</p> <p>Y un mensaje con el valor "Faltan datos" es mostrado</p> <p>Escenario 4: Registro con un nombre de usuario prohibido</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada con los datos de nombre, edad, sexo, correo electrónico, contraseña</p> <p>Y el dato nombre sea una palabra inválida</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 400</p> <p>Y un mensaje con el valor "Nombre Prohibido" es mostrado</p> <p>Escenario 5: Registro con una edad inválida</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada con los datos de nombre, edad, sexo, correo electrónico, contraseña</p> <p>Y el dato edad menor o igual a 0 o mayor que 130</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 400</p> <p>Y un mensaje con el valor "La edad no es número entero positivo menor a 130" es mostrado</p> <p>Escenario 6: Registro con una contraseña débil</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada con los datos de nombre, edad, sexo, correo electrónico, contraseña</p> <p>Y la contraseña sea muy débil (sin al menos una letra mayúscula, una letra minúscula, un número y un carácter especial)</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 400</p> <p>Y un mensaje con el valor de "La contraseña no incluye al menos una letra mayúscula, una letra minúscula, un número y un carácter especial" es mostrado</p>		
EP06 / US25	Acceso de usuario	<p>Como usuario de cualquiera de los segmentos objetivos sin una cuenta en el sistema</p> <p>Quiero poder iniciar sesión en la aplicación utilizando mi dirección de correo electrónico y contraseña</p> <p>Para acceder a mi cuenta y utilizar todas las funcionalidades de la aplicación</p>	<p>Escenario 1: Inicio de sesión exitoso</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en la página "Inicio Sesión"</p> <p>Cuando el usuario ingrese una dirección de correo electrónico que tenga una cuenta registrada en el sistema</p> <p>Y el usuario ingrese la contraseña asociada al correo electrónico proporcionado</p> <p>Entonces se redirige al usuario a la página principal de la aplicación</p>	EP06

		<p>Escenario 2: Inicio de sesión con un correo electrónico no registrado en el sistema</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en la página "Inicio Sesión"</p> <p>Cuando el usuario ingrese una dirección de correo electrónico que no tenga una cuenta registrada en el sistema</p> <p>Entonces se muestra un mensaje de error, indicando que el correo o contraseña es incorrecto</p>	
EP06 / TS-US25	Acceder Usuarios	<p>Como desarrollador</p> <p>Quiero poder permitir el acceso a los usuarios a la aplicación móvil</p> <p>Para que puedan utilizar los servicios ofrecidos por nuestra empresa</p> <p>Escenario 1: Inicio de sesión exitoso</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada con los datos de dirección de correo electrónico y contraseña que se encuentren guardados dentro de la base de datos</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 202</p> <p>Y el sistema permite el acceso al usuario a la página principal</p> <p>Escenario 2: Registro con correo electrónico ya registrado</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada con los datos de dirección de correo electrónico y contraseña</p> <p>Y la dirección de correo electrónico no esté guardada en la base de datos</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 404</p> <p>Y un mensaje con el valor de "No existe una cuenta asociada a el correo electrónico proporcionado" es mostrado</p> <p>Escenario 3: Inicio de sesión con contraseña incorrecta</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada con los datos de dirección de correo electrónico y contraseña</p> <p>Y la contraseña sea incorrecta</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 400</p>	EP06

		<p>Y un mensaje con el valor "Datos incorrectos" es mostrado</p> <p>Escenario 4: Inicio de sesión con datos incompletos</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada con solo uno de los datos de dirección de correo electrónico y contraseña</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 400</p> <p>Y un mensaje con el valor "Faltan Datos" es mostrado</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

EPIC 7: Administración de Contraseña de Usuarios

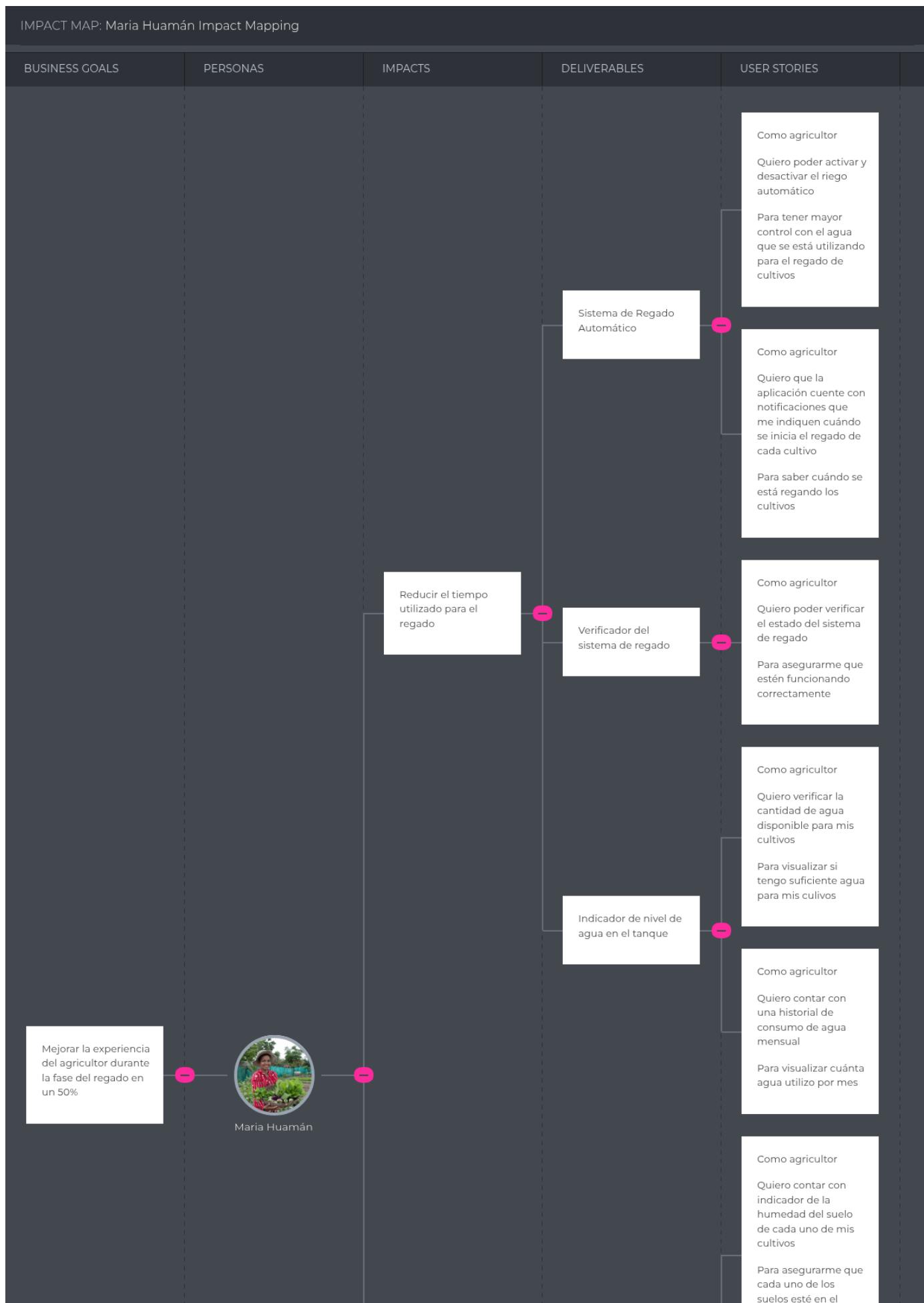
Como usuario, quiero poder actualizar mi contraseña para asegurarme que mi cuenta esté segura

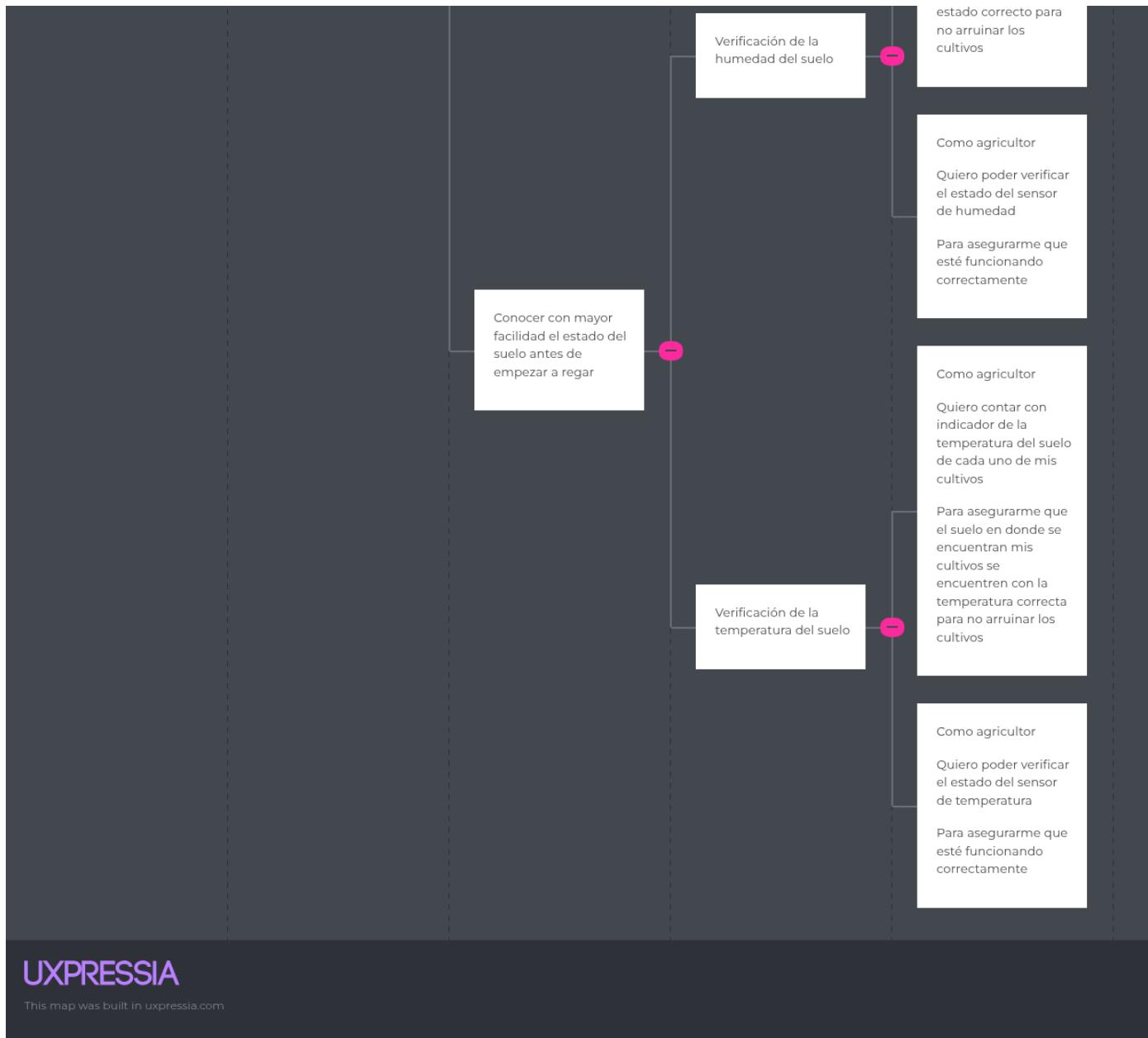
EP07 / US26	Actualización de contraseña <ul style="list-style-type: none"> Como usuario de cualquiera de los segmentos objetivos Quiero poder cambiar mi contraseña Para mantener mi cuenta segura 	<p>Escenario 1: Entrar en el entorno "Contraseña"</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en el entorno "Configuración"</p> <p>Cuando el usuario seleccione el botón "Contraseña"</p> <p>Entonces se redirige al usuario al entorno "Contraseña"</p> <p>Escenario 2: Ingreso al entorno "Cambiar Contraseña"</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en el entorno "Contraseña"</p> <p>Cuando el usuario complete el campo mostrado con la contraseña actual</p> <p>Entonces se redirige al usuario al entorno "Cambiar contraseña"</p> <p>Escenario 3: Contraseña incorrecta</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en el entorno "Contraseña"</p> <p>Cuando el usuario complete el campo mostrado con una contraseña diferente a la actual</p> <p>Entonces se muestra un mensaje de error, indicando que la contraseña escrita no coincide con la contraseña actual</p> <p>Escenario 4: Cambio de contraseña exitoso</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en el entorno "Cambiar contraseña"</p> <p>Cuando el usuario ingrese la nueva contraseña</p> <p>Y da clic en "Cambiar"</p> <p>Entonces se muestra un mensaje de confirmación, indicando que se cambió la contraseña</p>	EP07
EP07 / TS-US26	Actualizar de contraseña <ul style="list-style-type: none"> Como desarrollador Quiero permitir al usuario cambiar su contraseña actual mediante un entorno aislado del resto de los entornos Para mantener el cambio de contraseña como un método aislado del resto que no pueda afectar 	<p>Escenario 1: Contraseña actual incorrecta</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud PUT sea enviada con los datos del campo "Contraseña Actual" al presionar el botón "Comprobar"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 400</p> <p>Y el mensaje "La contraseña escrita no coincide con la actual" es mostrado</p>	EP07

	<p>ninguna de las otras funcionalidades de la aplicación</p>	<p>Y el sistema muestra solo las tareas que están etiquetadas con la etiqueta seleccionada</p> <p>Escenario 2: Cambio de contraseña exitoso</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud PUT sea enviada con los datos de los campos "Nueva Contraseña" y "Confirmar Contraseña" al presionar el botón "Cambiar"</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 202</p> <p>Y el mensaje "La contraseña ha sido cambiada" es mostrado</p> <p>Y el sistema cambia la contraseña actual por la proporcionada</p>	
EP07 / US27	<p>Recuperación de Contraseña</p> <p>Como usuario de cualquiera de los segmentos objetivos</p> <p>Quiero tener la capacidad de restablecer mi contraseña en caso de olvidarla</p> <p>Para así poder acceder nuevamente a mi cuenta</p>	<p>Escenario 1: Ingreso al entorno "Recuperar Contraseña"</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en la página "Inicio sesión"</p> <p>Cuando el usuario dé clic en "Olvidé mi contraseña"</p> <p>Entonces se redirige al usuario al entorno "Recuperar Contraseña"</p> <p>Escenario 2: Recuperación con dirección de correo electrónico válido</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en el entorno "Recuperar Contraseña"</p> <p>Cuando el usuario escriba una dirección de correo electrónico registrada en el sistema</p> <p>Entonces se muestra el entorno "Nueva Contraseña"</p> <p>Escenario 3: Recuperación con dirección de correo electrónico inválido</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en el entorno "Recuperar Contraseña"</p> <p>Cuando el usuario proporcione una dirección de correo electrónico que no se encuentra actualmente registrada en el sistema</p> <p>Entonces se muestra un mensaje de error, indicando que la dirección de correo electrónico no está registrada en el sistema</p> <p>Escenario 4: Restablecimiento de contraseña exitoso</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en la página "Nueva Contraseña"</p> <p>Cuando el usuario ingresa una nueva contraseña</p> <p>Entonces se muestra un mensaje de confirmación, indicando que la contraseña se ha restablecido correctamente</p> <p>Y se redirige al usuario a la página "Inicio Sesión"</p> <p>Escenario 5: Restablecimiento de contraseña con la misma contraseña que la original</p> <p>Dado que el usuario se encuentra en la página "Recuperar Contraseña"</p> <p>Cuando el usuario ingresa una contraseña igual a la que actualmente está utilizando</p>	EP07

			Entonces se muestra un mensaje de error, indicando que no puede cambiarse a la misma contraseña que está actualmente en uso	
EP07 / TS-US27	Recuperar Contraseña	<p>Como desarrollador</p> <p>Quiero que el sistema permita a los usuarios recuperar su contraseña</p> <p>Para permitir que los usuarios tengan un método para acceder de nuevo a la aplicación si es que se han olvidado de su contraseña</p>	<p>Escenario 1: Recuperación con dirección de correo electrónico válido</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada con el dato de dirección de correo electrónico</p> <p>Y la dirección de correo electrónico ingresada esté registrada en el sistema</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 202</p> <p>Y el sistema permite el acceso al usuario al entorno "Nueva Contraseña"</p> <p>Escenario 2: Recuperación con dirección de correo electrónico inválido</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada con el dato de dirección de correo electrónico</p> <p>Y la dirección de correo electrónico ingresada no se encuentre registrada en el sistema</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 401</p> <p>Y un mensaje con el valor "El correo electrónico es incorrecto" es mostrado</p> <p>Escenario 3: Restablecimiento de contraseña exitoso</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada con el dato de una nueva contraseña</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 202</p> <p>Y el sistema redirige al usuario a la página principal</p> <p>Escenario 4: Restablecimiento de contraseña con la misma contraseña que la original</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada con el dato de una contraseña</p> <p>Y la contraseña sea la misma que la contraseña actual</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 406</p> <p>Y un mensaje con el valor "La nueva contraseña coincide con la actual" es mostrado</p> <p>Escenario 5: Restablecimiento de contraseña sin proporcionar una contraseña</p> <p>Dado que el ENDPOINT/usuario está disponible</p> <p>Cuando una solicitud POST sea enviada sin datos</p> <p>Entonces se recibe una respuesta con el status 400</p> <p>Y un mensaje con el valor "Contraseña no proporcionada" es mostrado</p>	EP07

3.3. Impact Mapping



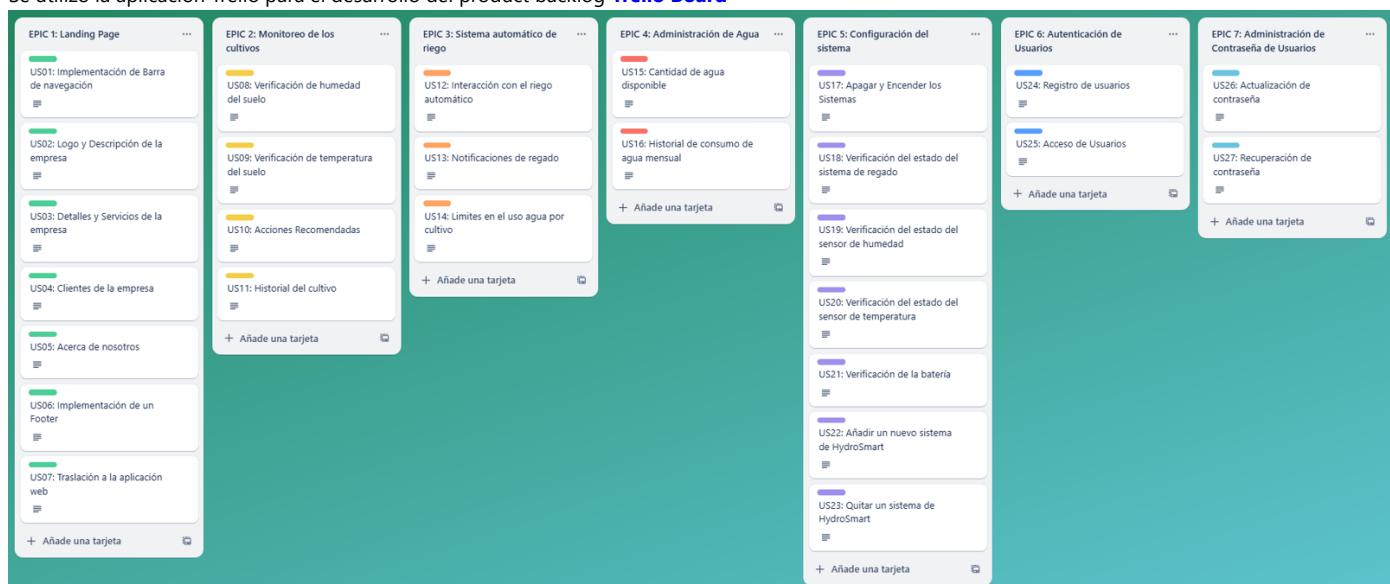


UXPRESSIA

This map was built in uxpressia.com

3.4. Product Backlog

Se utilizó la aplicación Trello para el desarrollo del product backlog [Trello Board](#)



Orden	User Story ID	Título	Descripción	Story Points
1	US12	Interacción con el riego automático	Como agricultor quiero poder activar y desactivar el riego automático para tener mayor control con el agua que se está utilizando para el regado de cultivos	5
2	US08	Verificación de humedad del suelo	Como agricultor quiero contar con indicador de la humedad del suelo de cada uno de mis cultivos para asegurarme que cada uno de los suelos esté en el estado correcto para no arruinar los cultivos	5
3	US09	Verificación de temperatura del suelo	Como agricultor quiero contar con indicador de la temperatura del suelo de cada uno de mis cultivos para asegurarme que el suelo en donde se encuentran mis cultivos se encuentren con la temperatura correcta para no arruinar los cultivos	5
4	US13	Notificaciones de regado	Como agricultor quiero que la aplicación cuente con notificaciones que me indiquen cuándo se inicia el regado de cada cultivo para saber cuándo se está regando los cultivos	3
5	US11	Historial del cultivo	Como agricultor quiero contar con una historial de cultivos para visualizar cómo han estado los cultivos en los últimos días	5
6	US14	Límites en el uso agua por cultivo	Como agricultor quiero que la aplicación me permita limitar la cantidad de agua utilizada por cada cultivo para asegurarme que ningún cultivo utilice agua de más	3
7	US15	Cantidad de agua disponible	Como agricultor quiero verificar la cantidad de agua disponible para mis cultivos para visualizar si tengo suficiente agua para mis cultivos	5
8	US16	Historial de consumo de agua mensual	Como agricultor quiero contar con una historial de consumo de agua mensual para visualizar cuánta agua utilizo por mes	3
9	US17	Apagar y Encender los Sistemas	Como agricultor quiero poder apagar y encender los sistemas en cualquier momento para no gastar energía innecesariamente	2
10	US18	Verificación del estado del sistema de regado	Como agricultor quiero poder verificar el estado del sistema de regado para asegurarme que estén funcionando correctamente	5
11	US19	Verificación del estado del sensor de humedad	Como agricultor quiero poder verificar el estado del sensor de humedad para asegurarme que esté funcionando correctamente	5
12	US20	Verificación del estado del sensor de temperatura	Como agricultor quiero poder verificar el estado del sensor de temperatura para asegurarme que esté funcionando correctamente	5
13	US21	Verificación del estado de la batería	Como agricultor quiero poder verificar el estado de la batería para asegurarme que esté funcionando correctamente	3
14	US22	Añadir un nuevo sistema de HydroSmart	Como agricultor quiero poder agregar un nuevo sistema de HydroSmart para automatizar aún más el proceso de regado de mis cultivos	3
15	US23	Quitar un sistema de HydroSmart	Como agricultor quiero poder quitar un sistema de HydroSmart para no tener sistemas que ya no utilizo en la plataforma	3
16	US10	Acciones Recomendadas	Como agricultor quiero contar una interfaz que me permita ver qué acciones debo realizar en situaciones de peligro para que mis cultivos siempre se encuentren saludables y a salvo	2
17	US24	Registro de usuarios	Como usuario de cualquiera de los segmentos objetivos sin una cuenta en el sistema quiero poder registrarme en la aplicación para acceder a todas sus funcionalidades	3
18	US25	Acceso de Usuarios	Como usuario de cualquiera de los segmentos objetivos sin una cuenta en el sistema quiero poder iniciar sesión en la aplicación utilizando mi dirección de correo electrónico y contraseña para acceder a mi cuenta y utilizar todas las funcionalidades de la aplicación	3
19	US26	Actualización de contraseña	Como usuario de cualquiera de los segmentos objetivos quiero poder cambiar mi contraseña para mantener mi cuenta segura	3

Orden	User Story ID	Título	Descripción	Story Points
20	US27	Recuperación de contraseña	Como usuario de cualquiera de los segmentos objetivos quiero tener la capacidad de restablecer mi contraseña en caso de olvidarla para así poder acceder nuevamente a mi cuenta	3
21	US01	Implementación de Barra de navegación	Como visitante quiero tener la opción de atravesar todas las secciones de la landing page a través de una barra de navegación para facilitar el acceso a la información	1
22	US02	Implementación de Barra de navegación	Como visitante quiero visualizar el logo y descripción de la empresa para verificar que estoy en la landing page oficial de la empresa	1
23	US03	Detalles y Servicios de la empresa	Como visitante quiero visualizar los detalles y servicios de la empresa para conocer de qué manera se puede utilizar la aplicación	1
24	US04	Clientes de la empresa	Como visitante quiero visualizar las experiencias de clientes previos de la empresa para es que la vida de los usuarios cambió al utilizar la aplicación	1
25	US05	Acerca de nosotros	Como visitante quiero visualizar la misión y visión de la empresa para conocer qué planes tienen a futuro	1
26	US06	Implementación de un Footer	Como visitante quiero visualizar un Footer al final de la página para ver las redes sociales asociadas a la empresa	1
27	US07	Translación a la aplicación web	Como visitante quiero contar con un botón que me redirija a la aplicación web para tener un acceso directo y rápido a ella	1

Capítulo IV: Solution Software Design

4.1. Strategic-Level Domain-Driven Design

4.1.1. EventStorming

A continuación se presentan los resultados del proceso de Event Storming realizado para el diseño de la arquitectura del sistema. Este proceso se llevó a cabo con el objetivo de identificar los diferentes bounded contexts y los flujos de mensajes entre ellos.

4.1.1.1. Candidate Context Discovery

Tomando en cuenta el Domain-Driven Design, hicimos todo el proceso de Event Storming en una pizarra en Miro. De este modo, se llegaron a identificar los Bounded Contexts de nuestro sistema.

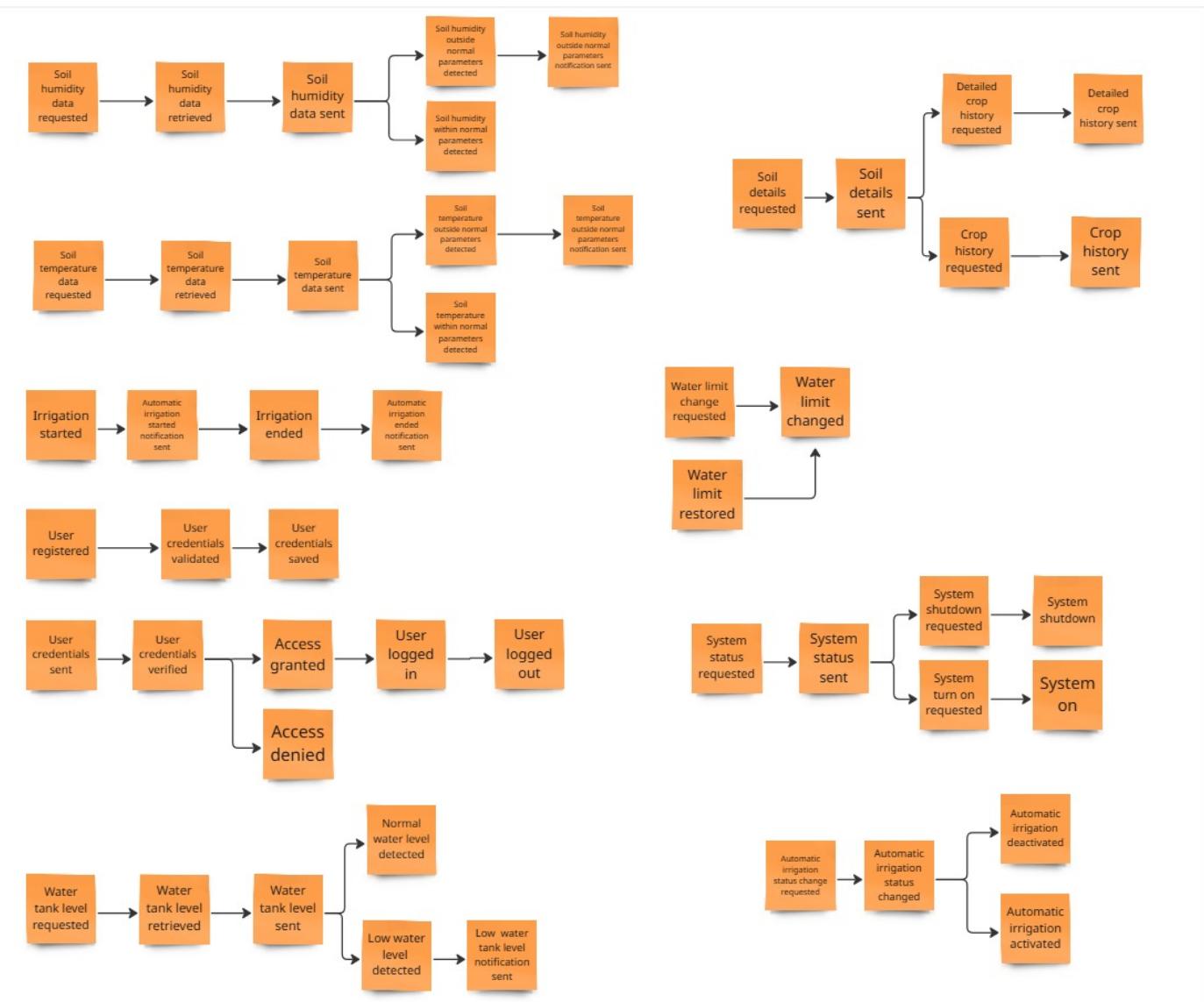
Para esto, realizamos una sesión grupal donde se identificaron los diferentes eventos, comandos y políticas que componen el sistema. Duró aproximadamente 2 horas.

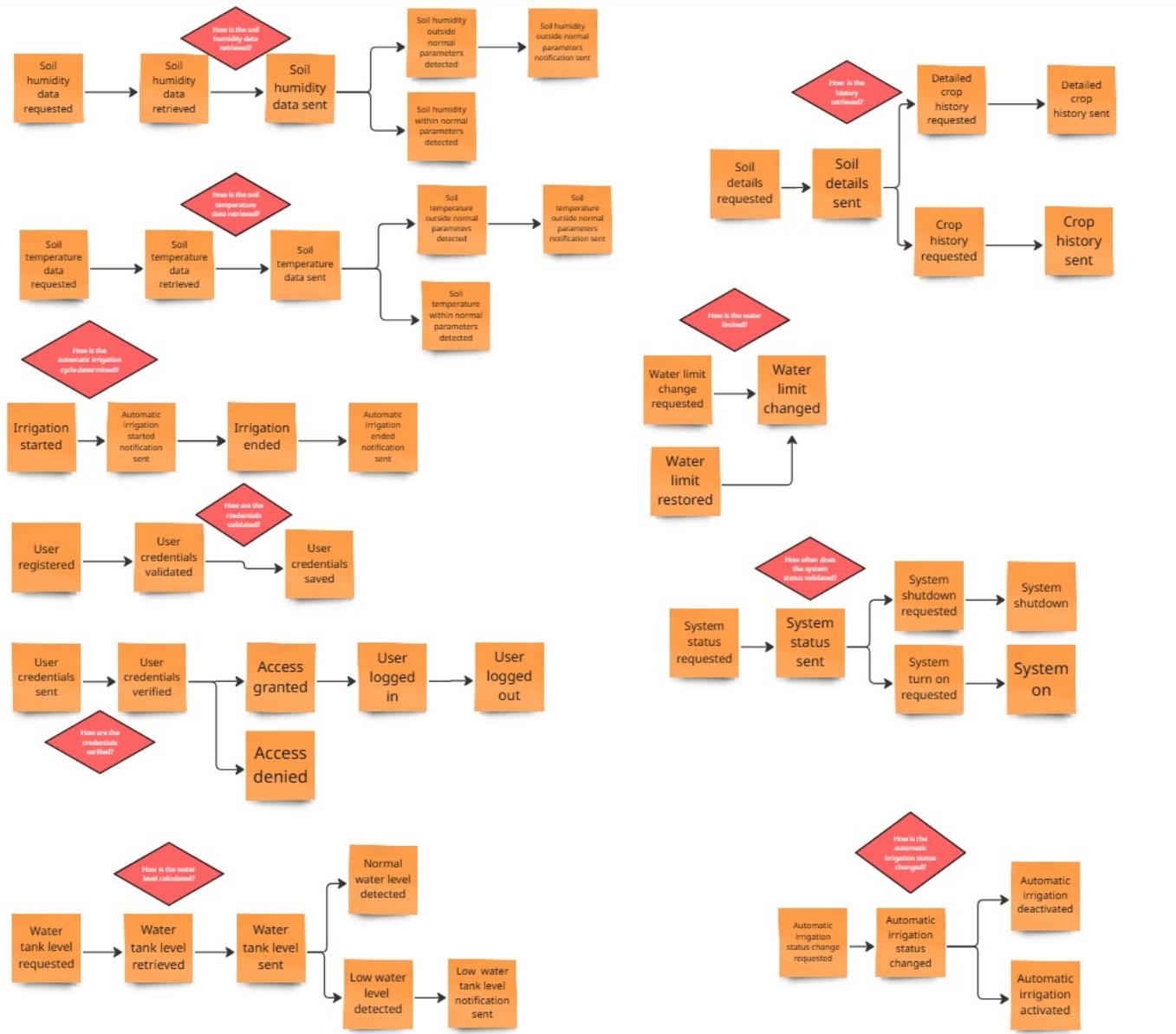
[Tablero de Miro con Event Storming](#)

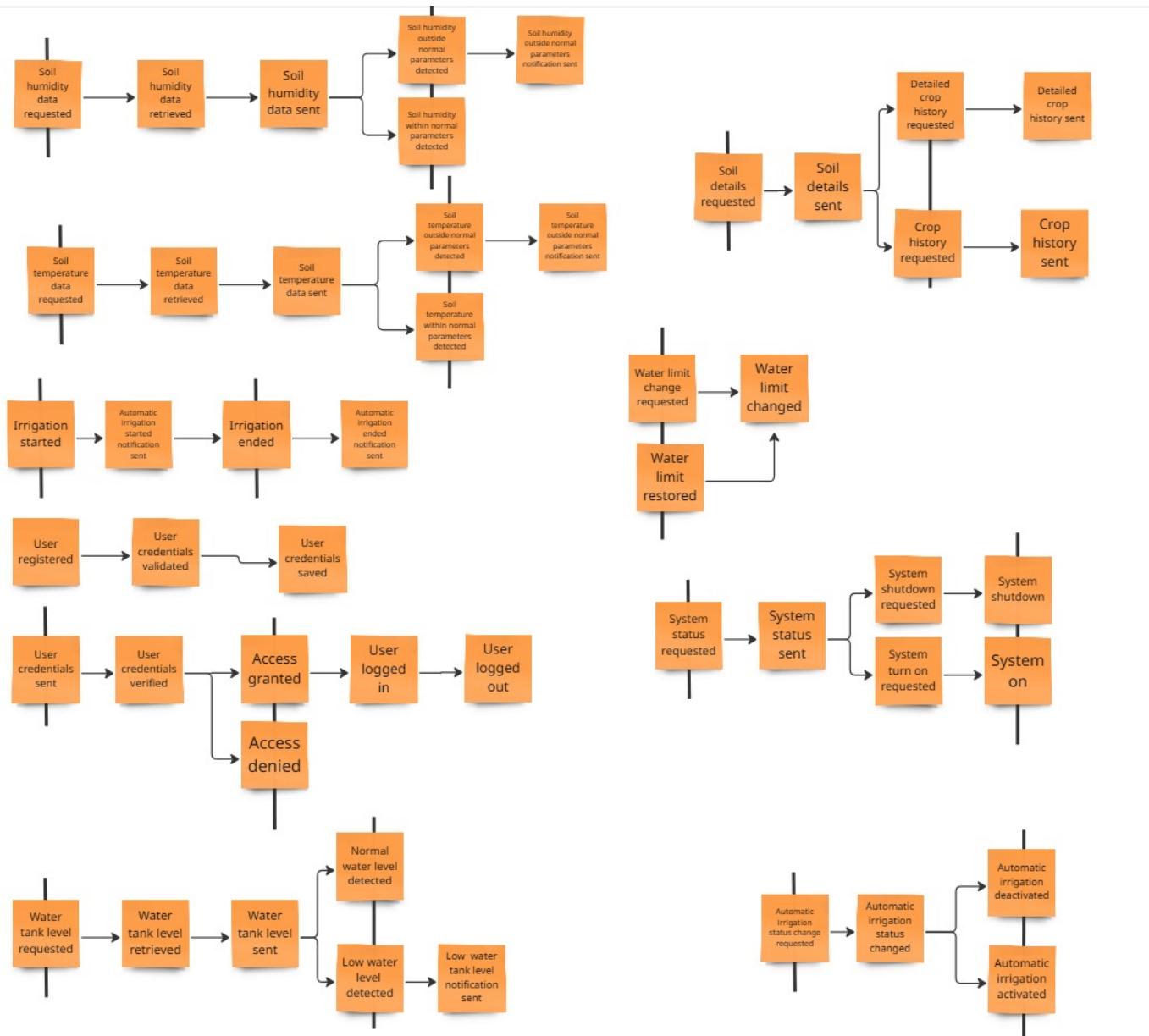
Paso 1: Unstructured Exploration

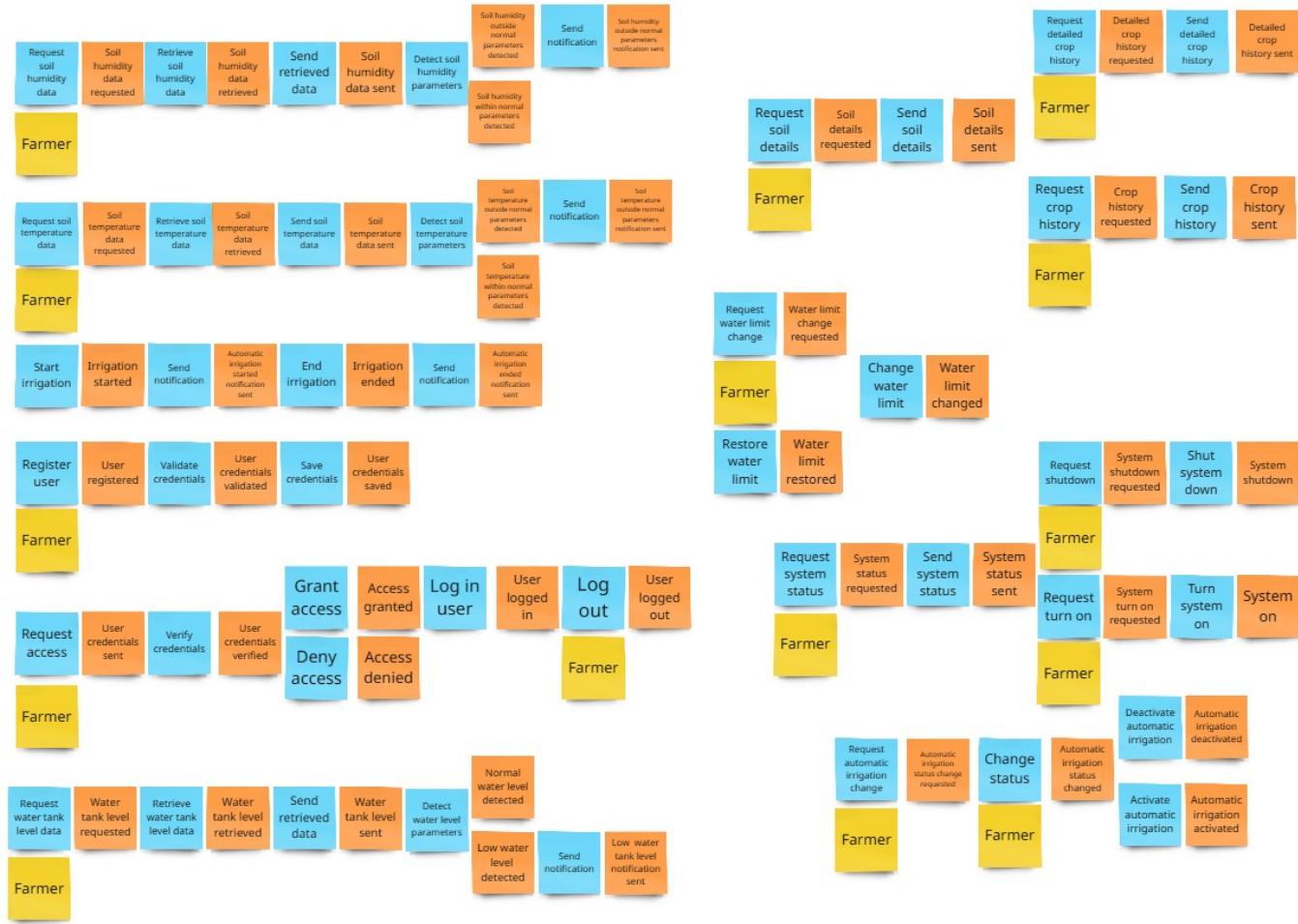
Soil humidity data requested	Soil humidity data retrieved	Water tank level requested	Soil humidity outside normal parameters detected	Soil humidity within normal parameters detected	Low water level detected	
Soil humidity data requested	Soil temperature data retrieved	Water tank level retrieved	Soil temperature outside normal parameters detected	Soil temperature within normal parameters detected	Normal water level detected	
Soil temperature data sent	Soil temperature data sent	Water tank level sent	Low water tank level notification sent	Automatic irrigation started notification sent	User credentials saved	User credentials verified
Irrigation started	Irrigation ended	Automatic irrigation activated	Automatic irrigation deactivated	Automatic irrigation ended notification sent	User credentials validated	System turn on requested
User registered	User logged in	User logged out	Soil temperature outside normal parameters notification sent	Soil humidity outside normal parameters notification sent	Crop history sent	System shutdown requested
Access granted	Access denied	Crop history requested	Detailed crop history requested	Water limit change requested	Detailed crop history sent	System status sent
Water limit changed	Water limit restored	System status requested	System shutdown	System turned on	Soil details sent	Soil details requested

Paso 2: Timelines

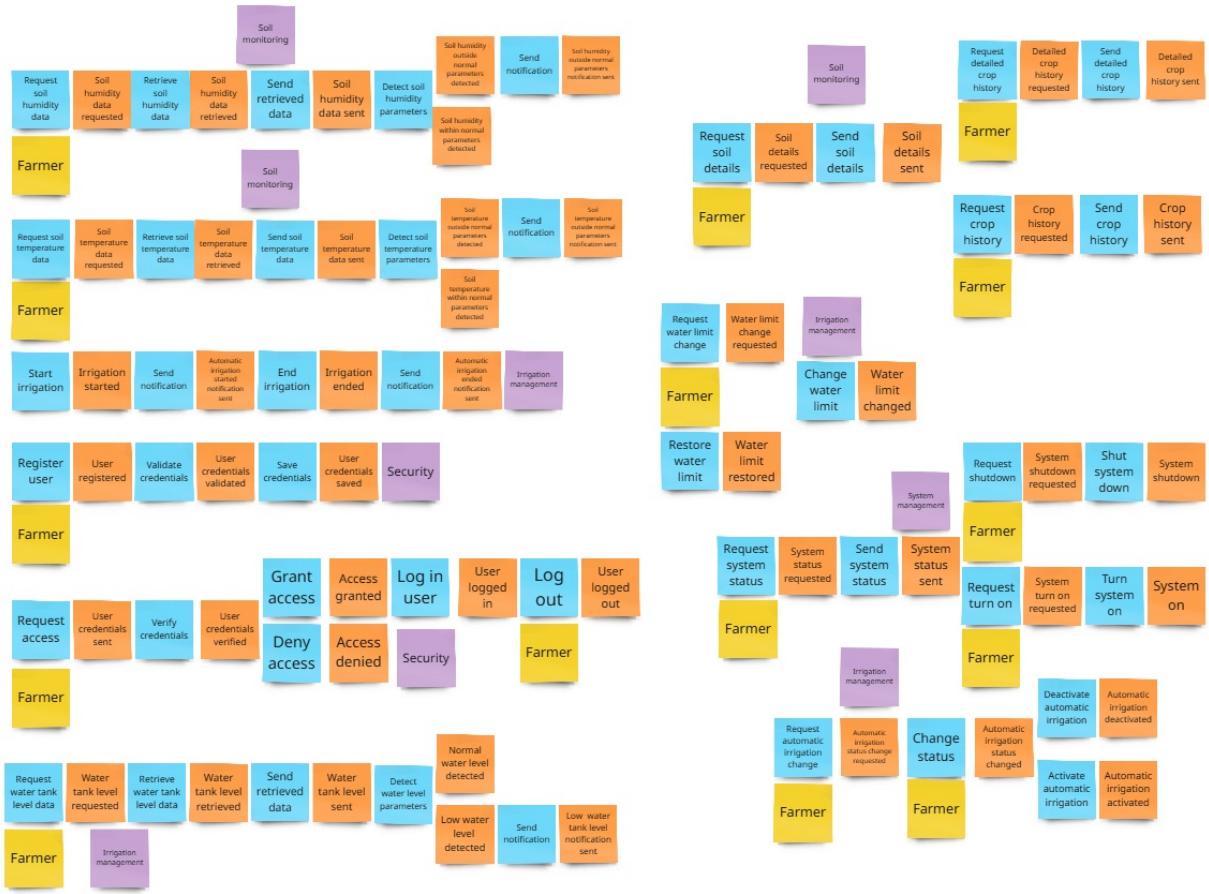


Paso 3: Pain points

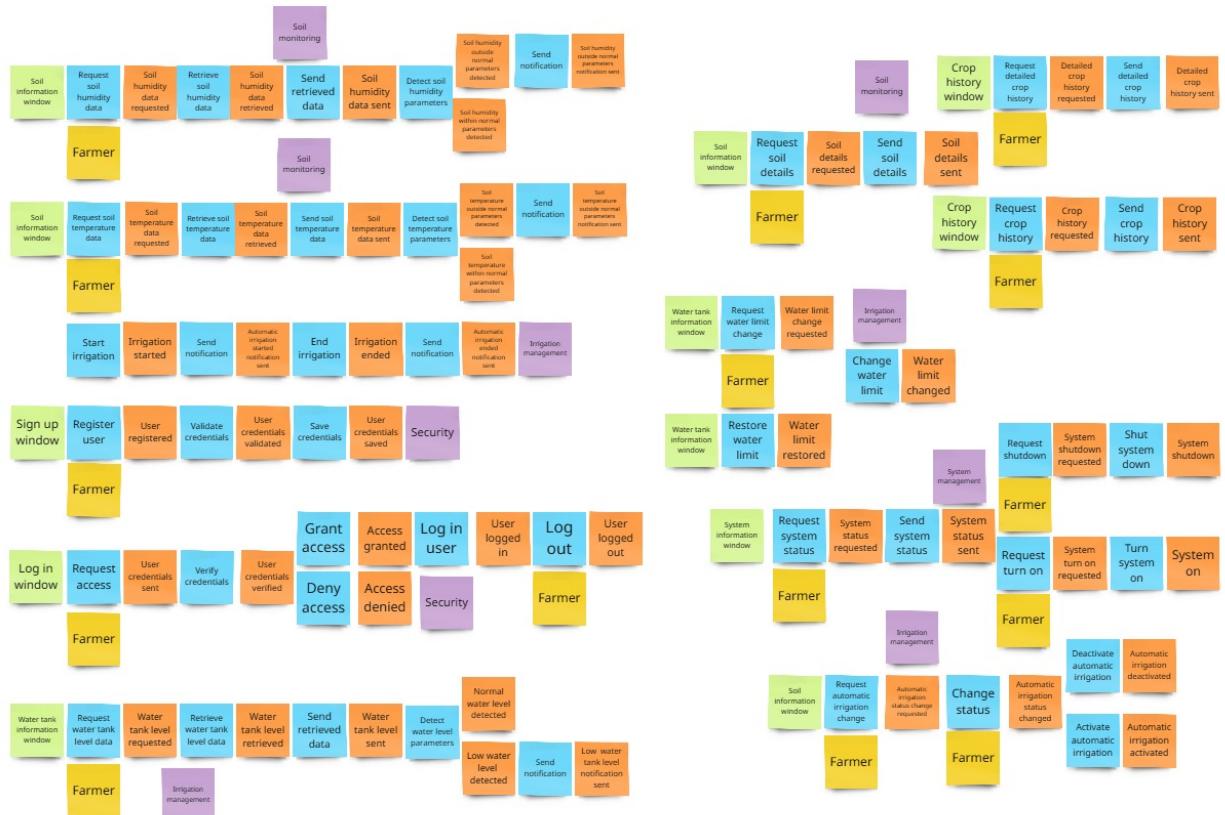
Paso 4: Pivotal points

Paso 5: Commands

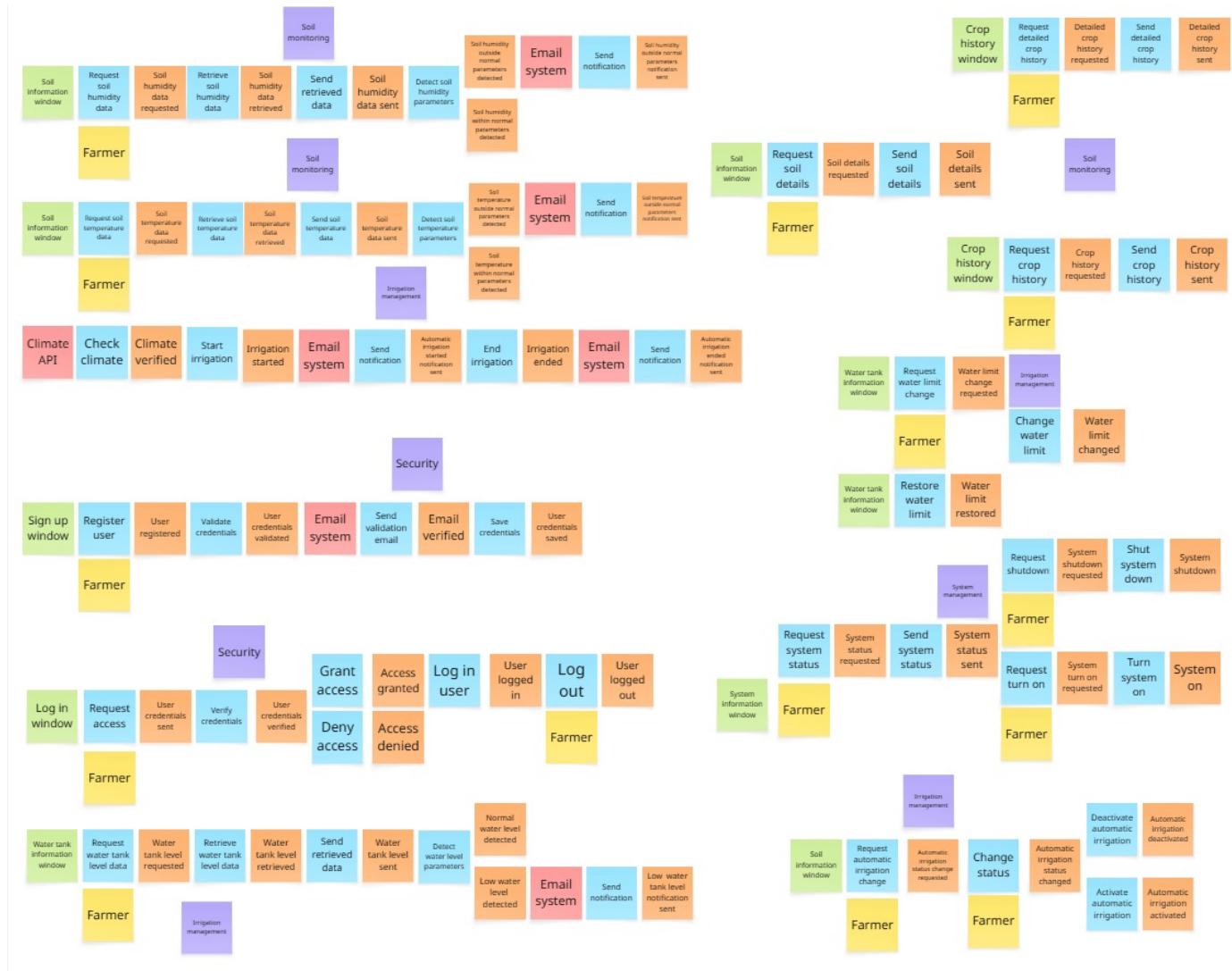
Paso 6: Policies



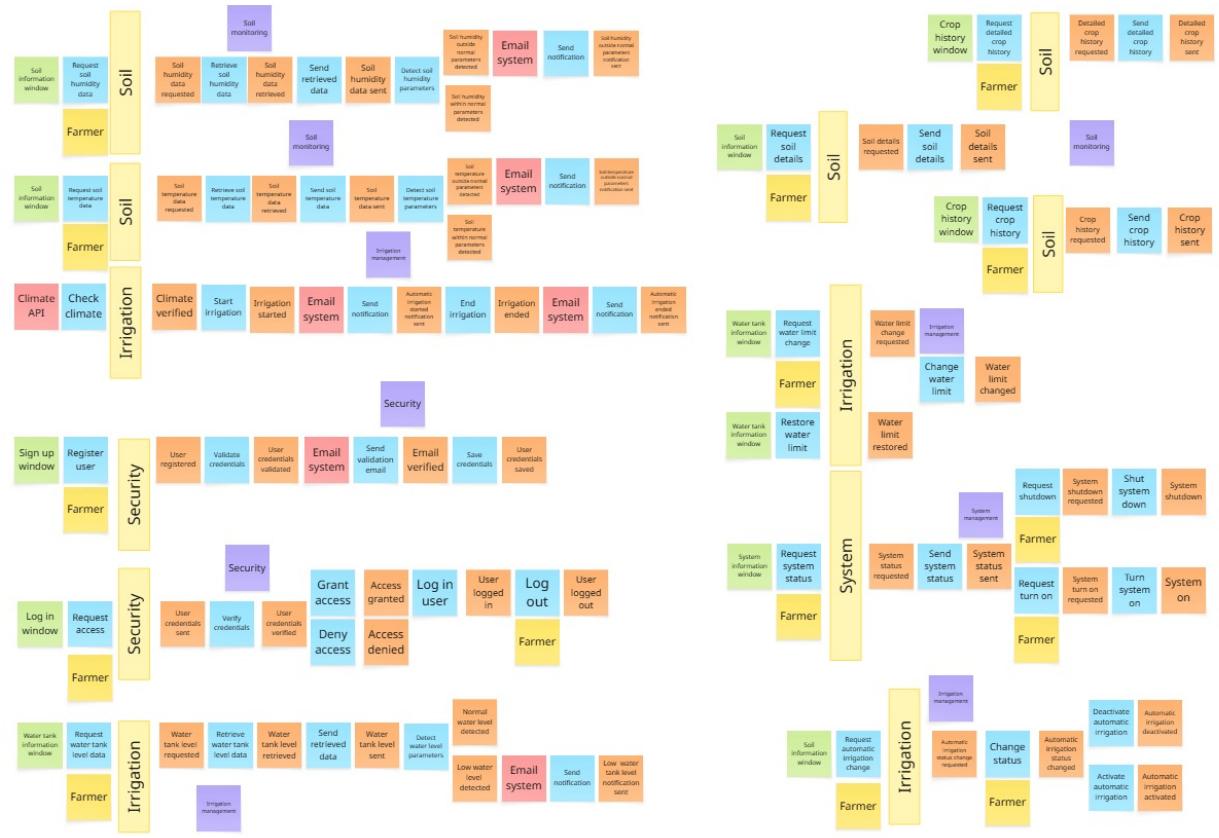
Paso 7: Read models



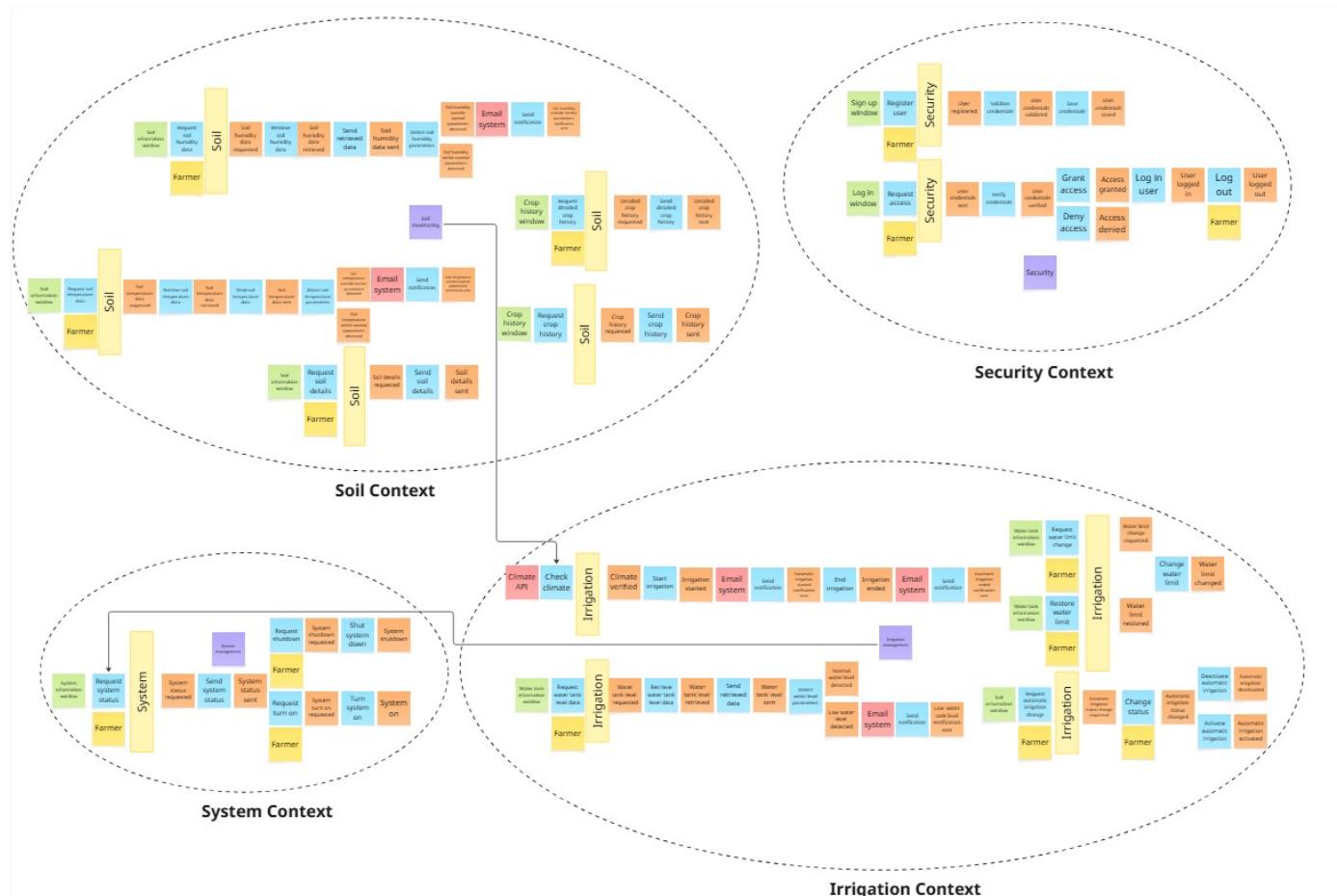
Paso 8: External systems



Paso 9: Aggregates

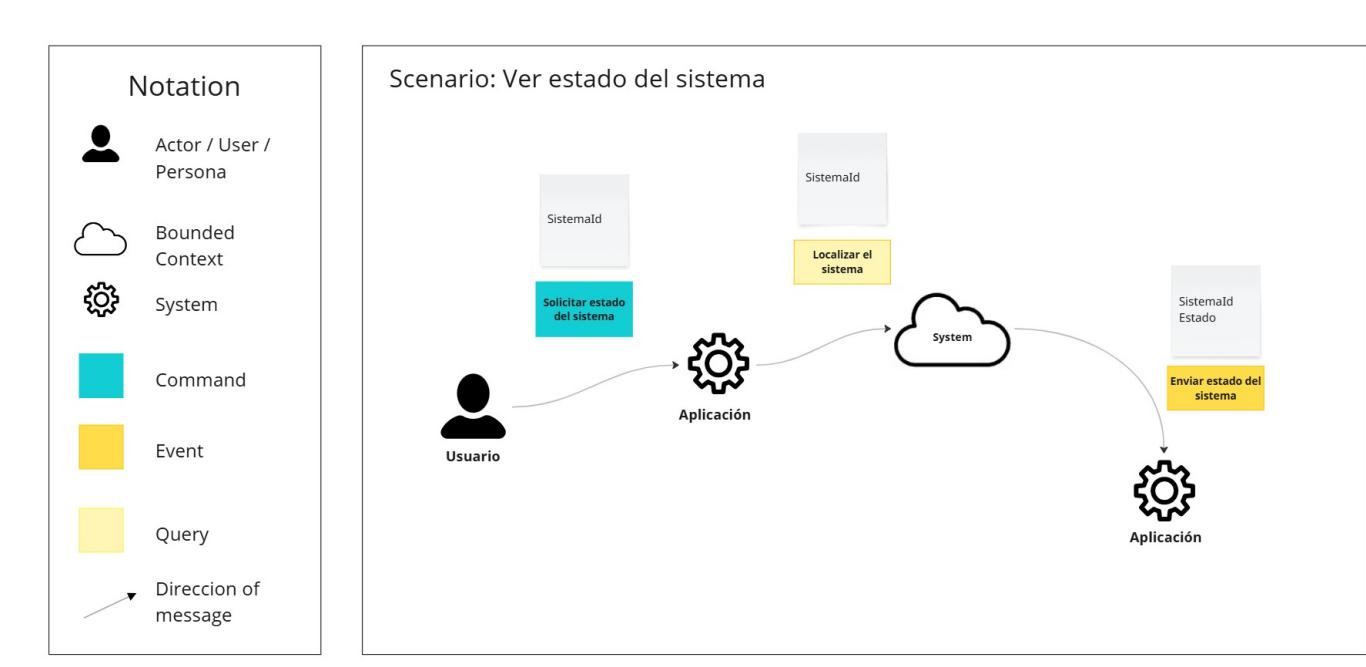
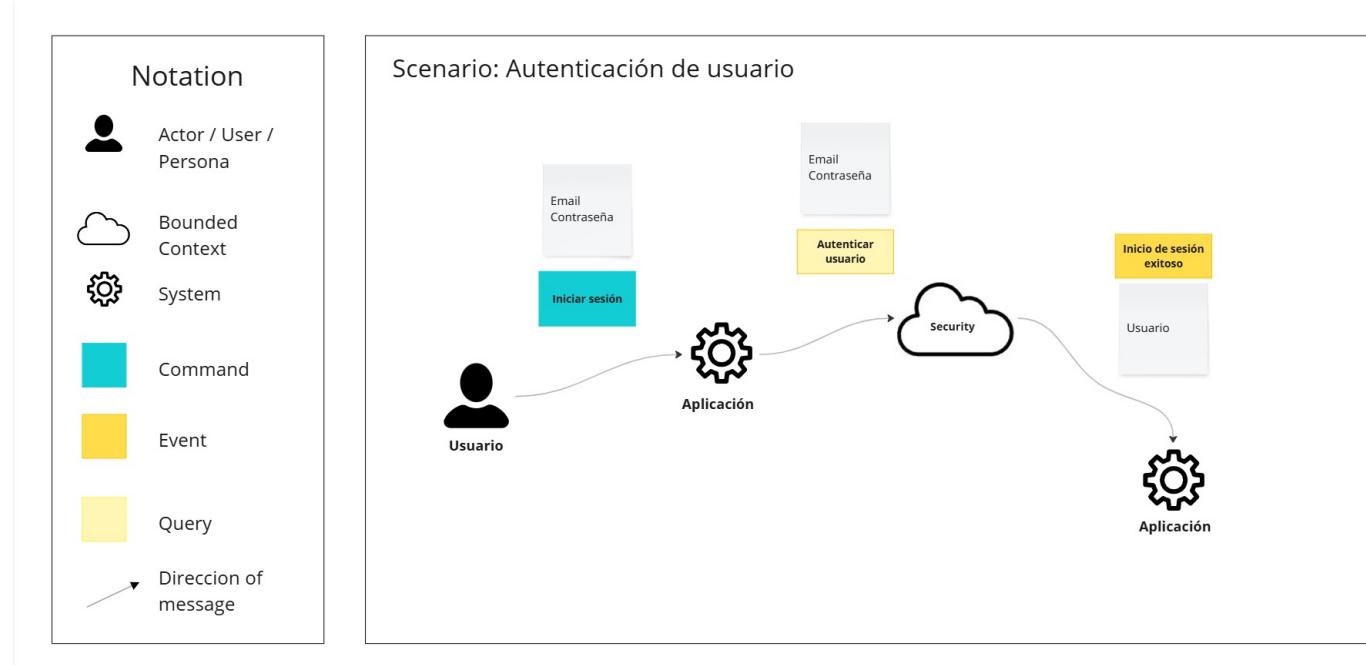


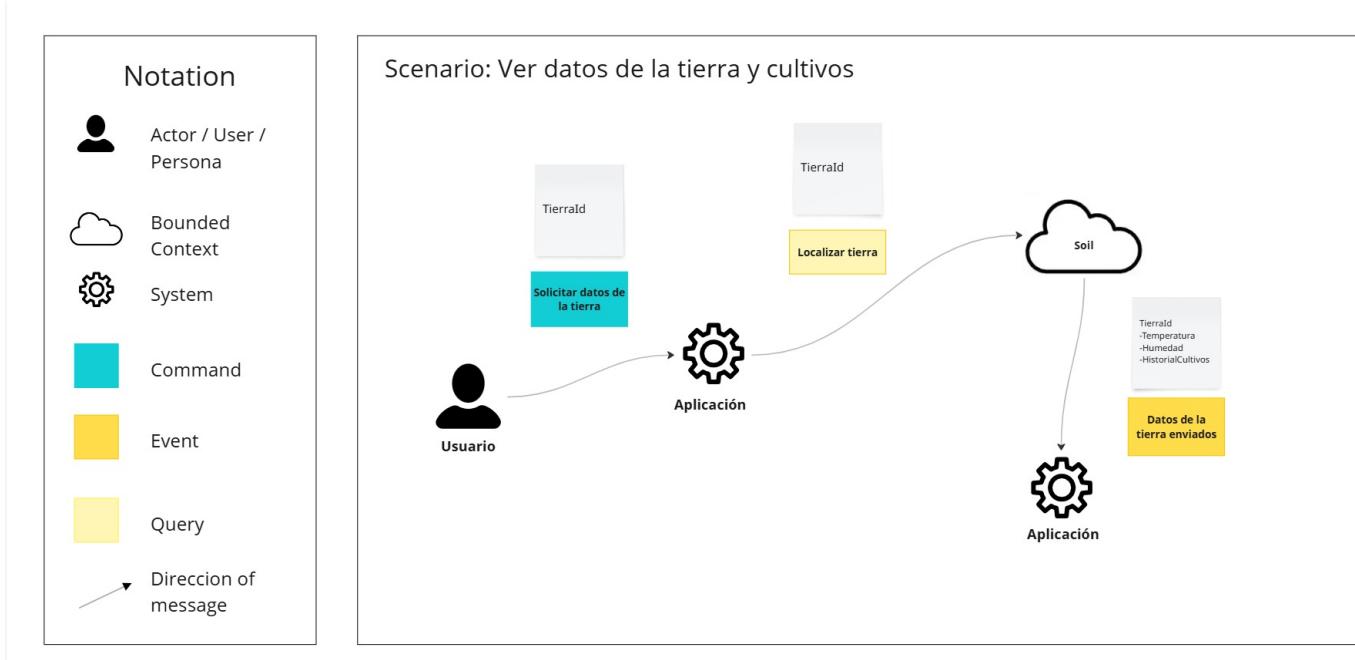
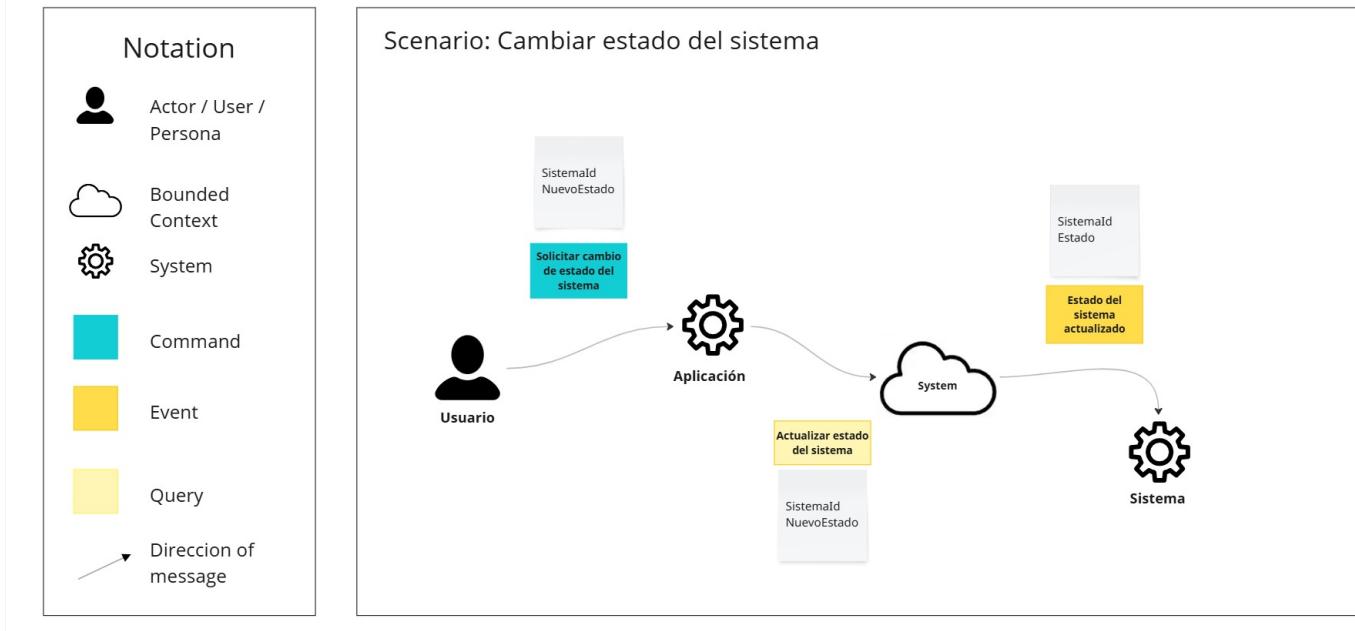
Paso 10: Bounded contexts

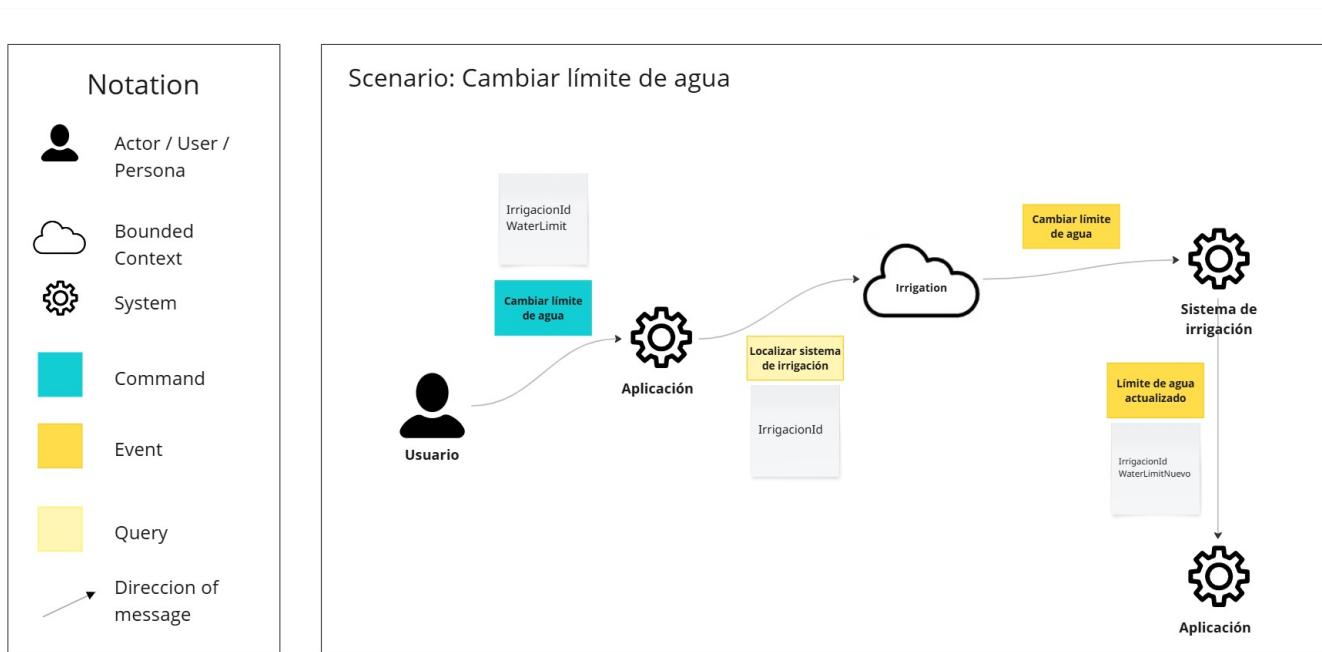
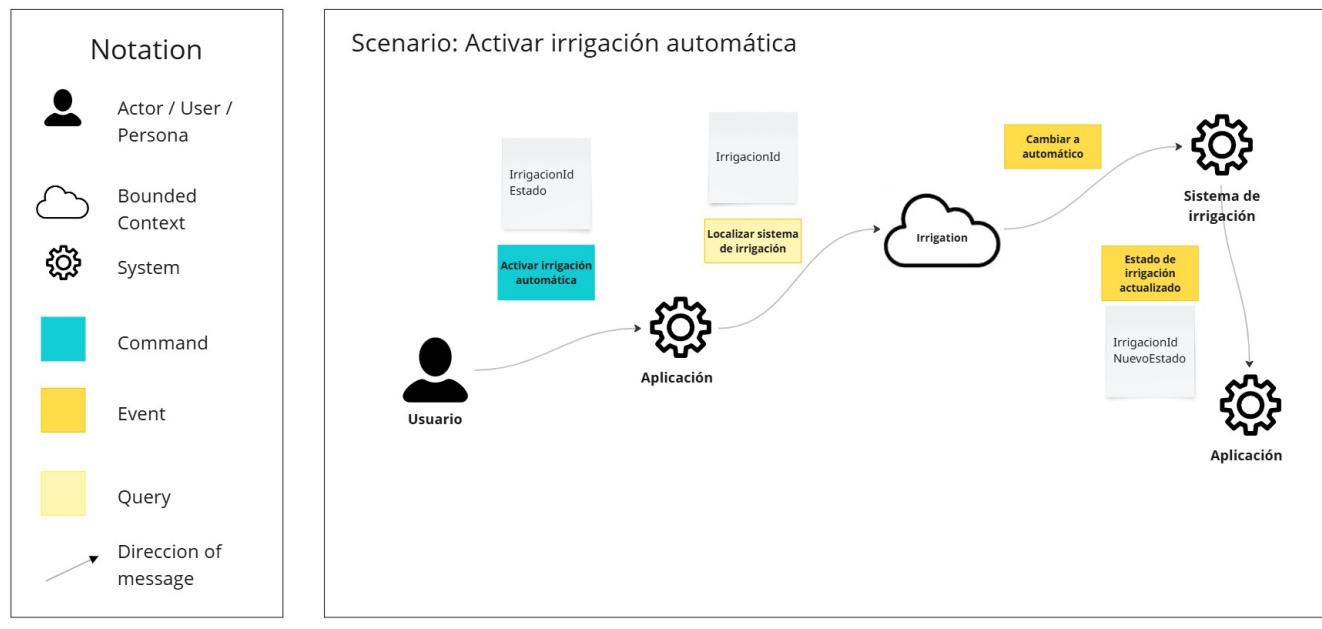


4.1.1.2. Domain Message Flows Modeling

Los siguientes diagramas muestran el flujo de mensajes de los diferentes bounded contexts. Estos diagramas fueron creados utilizando la herramienta de Miro, y muestran cómo los diferentes bounded contexts interactúan entre sí a través de eventos y comandos.

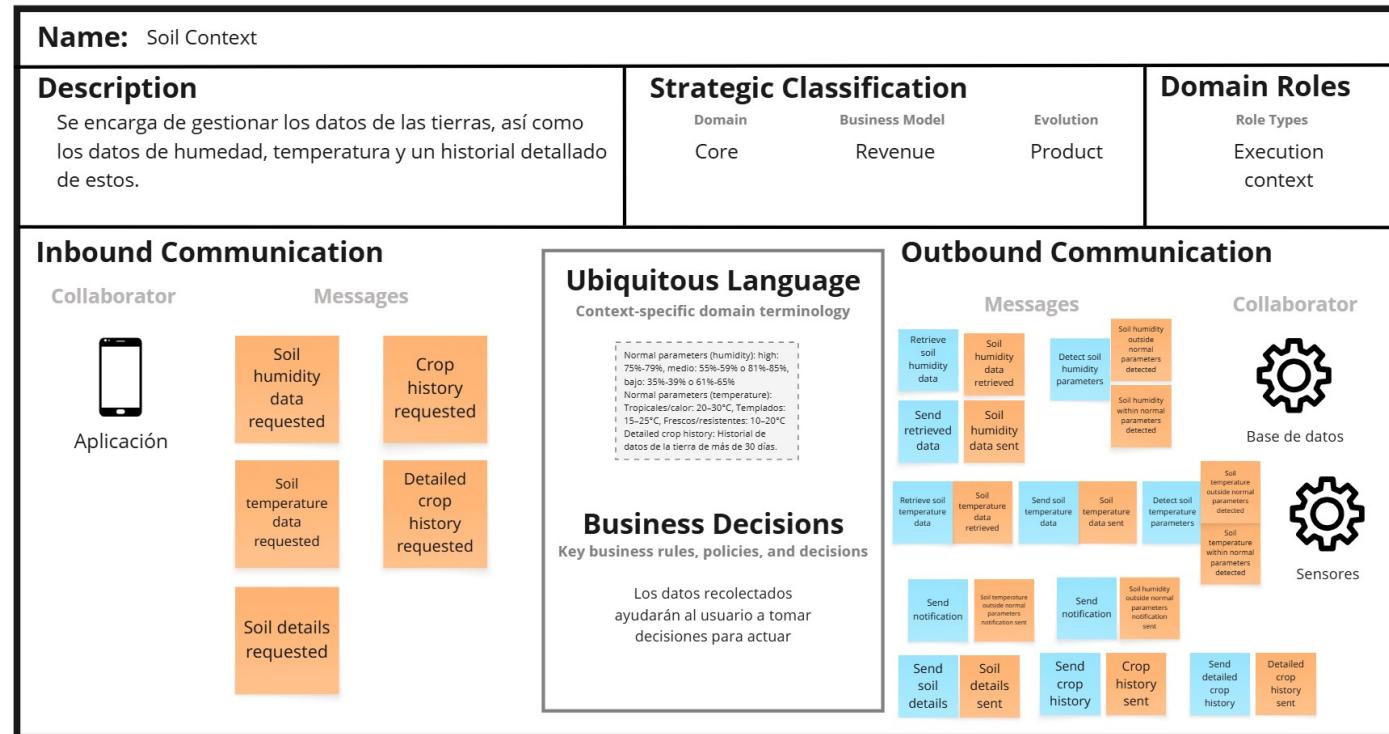
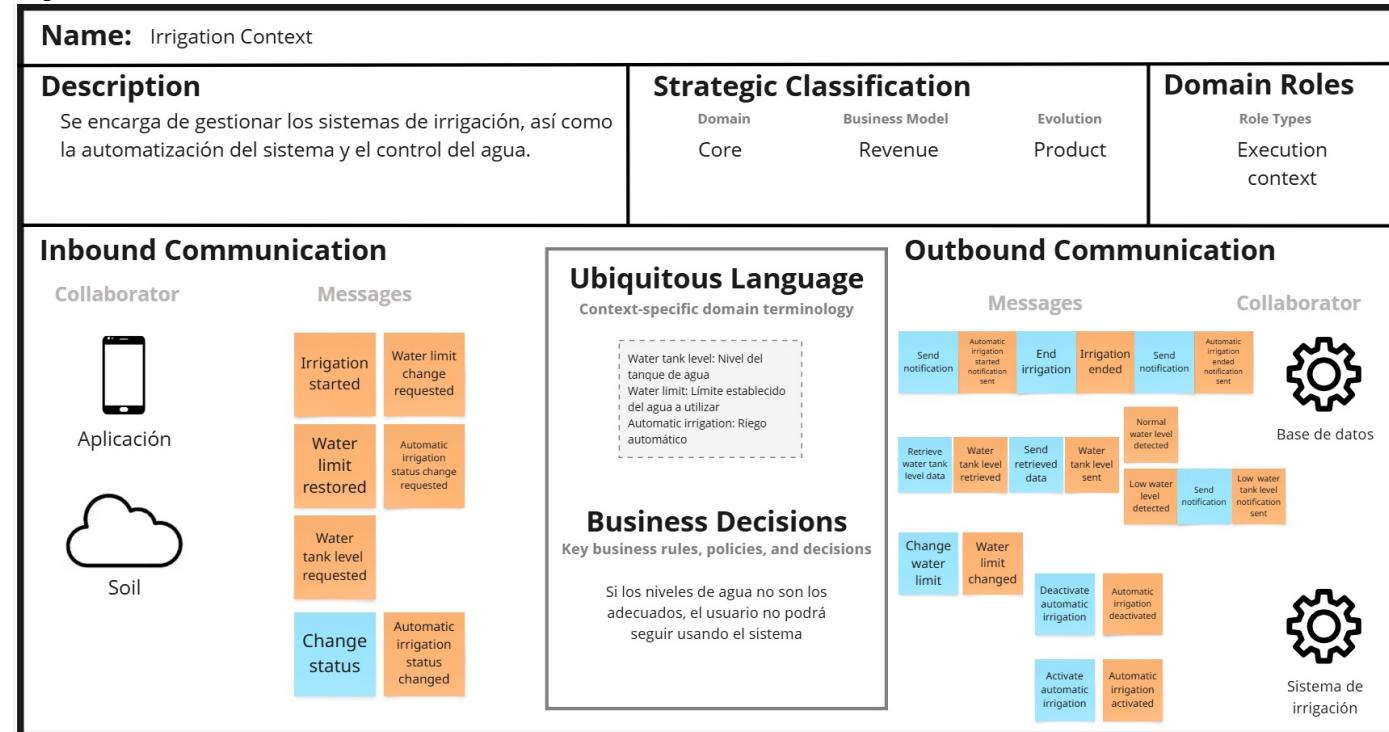




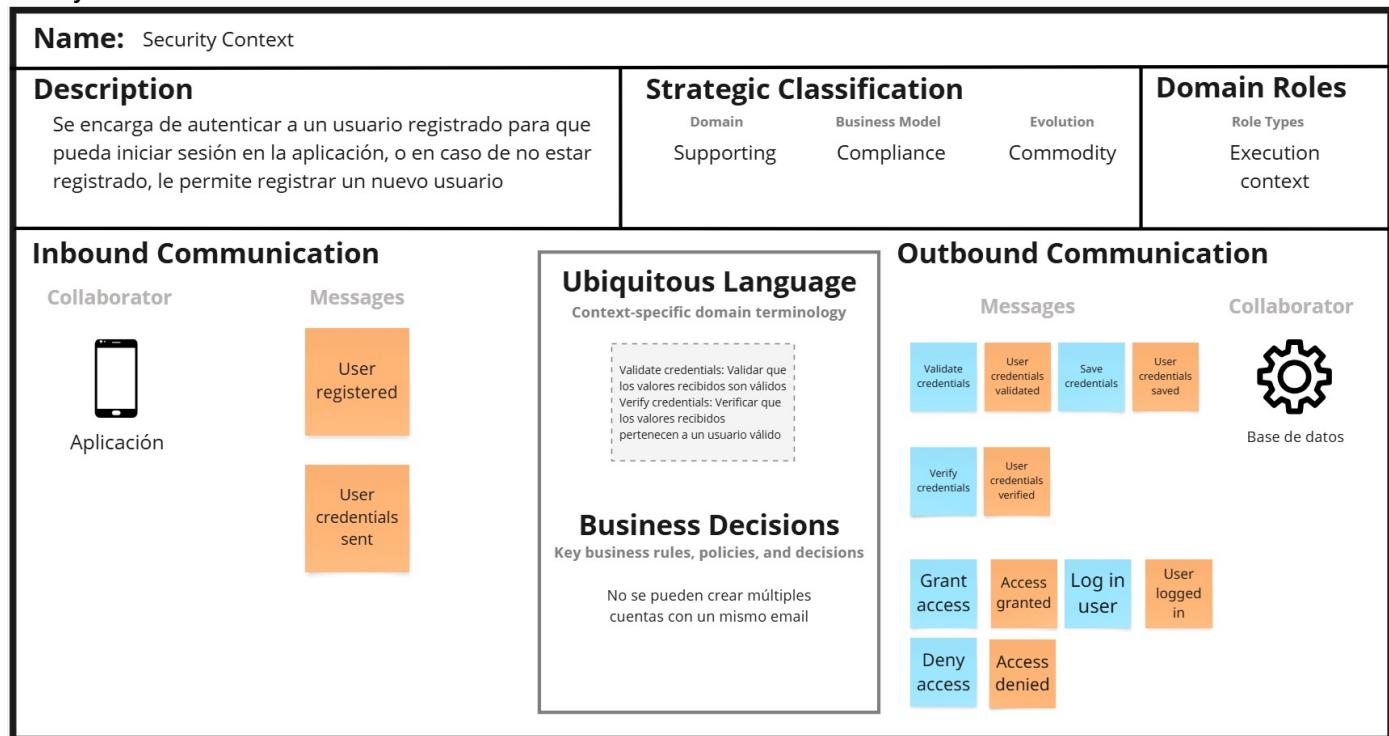


4.1.1.3. Bounded Context Canvases

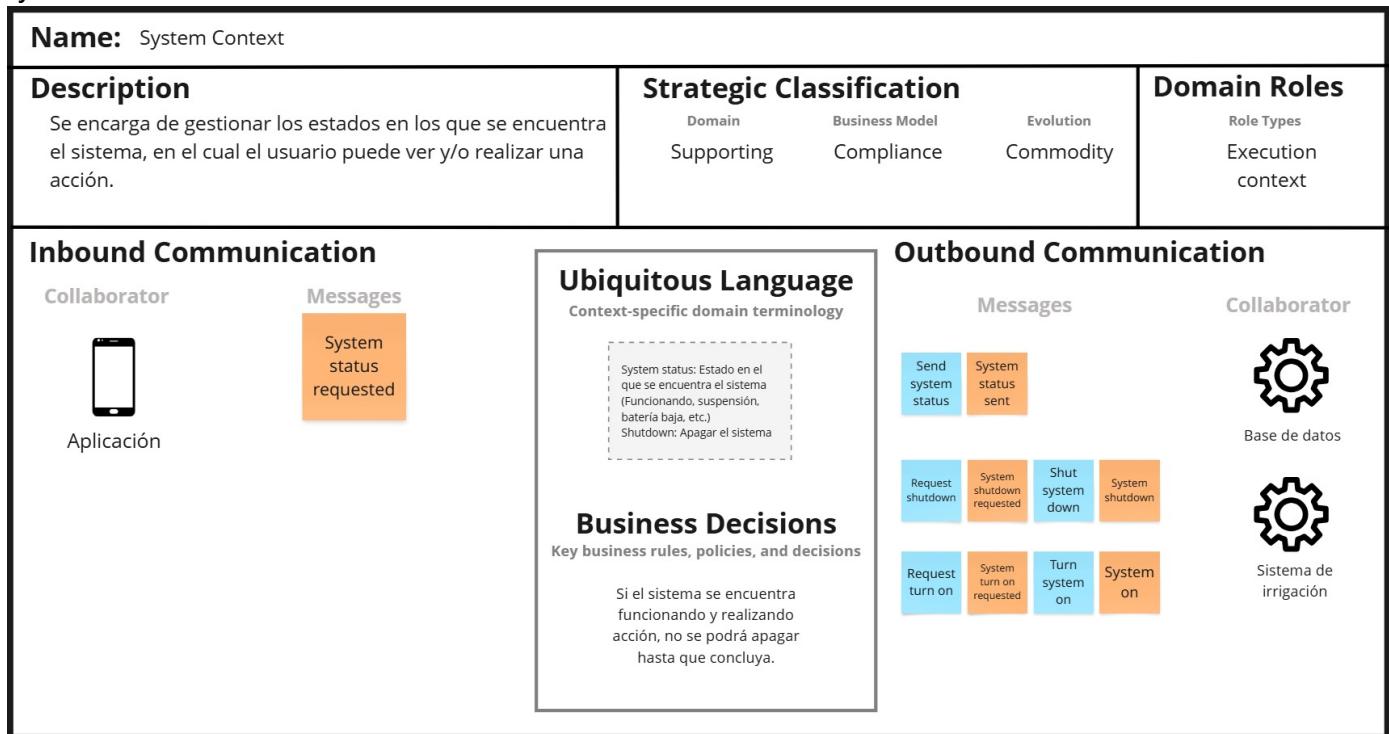
Los siguientes diagramas muestran los bounded contexts de nuestro sistema. Estos diagramas fueron creados utilizando la herramienta de Miro, y detallan más a fondo cada uno de los bounded contexts, incluyendo su clasificación, eventos, comandos, mensajes y sistemas.

Soil Context Canvas**Irrigation Context Canvas**

Security Context Canvas



System Context Canvas



4.1.2. Context Mapping

Durante el proceso de modelado del dominio para HydroSmart, identificamos cuatro Bounded Contexts principales: *Soil*, *Irrigation*, *Security* y *System*. A partir de esta base, realizamos una serie de reflexiones y escenarios de reestructuración para evaluar cómo podrían reorganizarse las capacidades del sistema y qué tipo de relación surgiría entre contextos. A continuación, explicamos el proceso seguido y las alternativas consideradas:

Análisis de Contextos:

- *Soil ↔ Irrigation*: Existe una fuerte dependencia, ya que los datos del suelo son necesarios para decisiones de riego. Aquí se establece una relación de tipo Customer/Supplier, donde Irrigation depende de los datos provistos por Soil.
- *Security ↔ Todos los contextos*: Security es un contexto transversal que proporciona autenticación y autorización. Aquí es viable aplicar un patrón Shared Kernel si los demás contextos comparten usuarios autenticados, o Conformist si los contextos consumidores simplemente aceptan las reglas impuestas por Security.

- *System ↔ Farmer*: Aquí observamos una relación directa, donde el Farmer interactúa con el sistema físico de riego. System es relativamente autónomo y puede funcionar bajo un modelo independiente, salvo las acciones iniciadas por otros contextos como Irrigation.

Escenarios alternativos:

¿Qué pasaría si movemos la lógica de validación de sensores del contexto Irrigation al contexto System? Esto podría reducir la carga de responsabilidades del contexto Irrigation, delegando el manejo del hardware a System. Sin embargo, crearía más dependencia técnica entre ambos contextos.

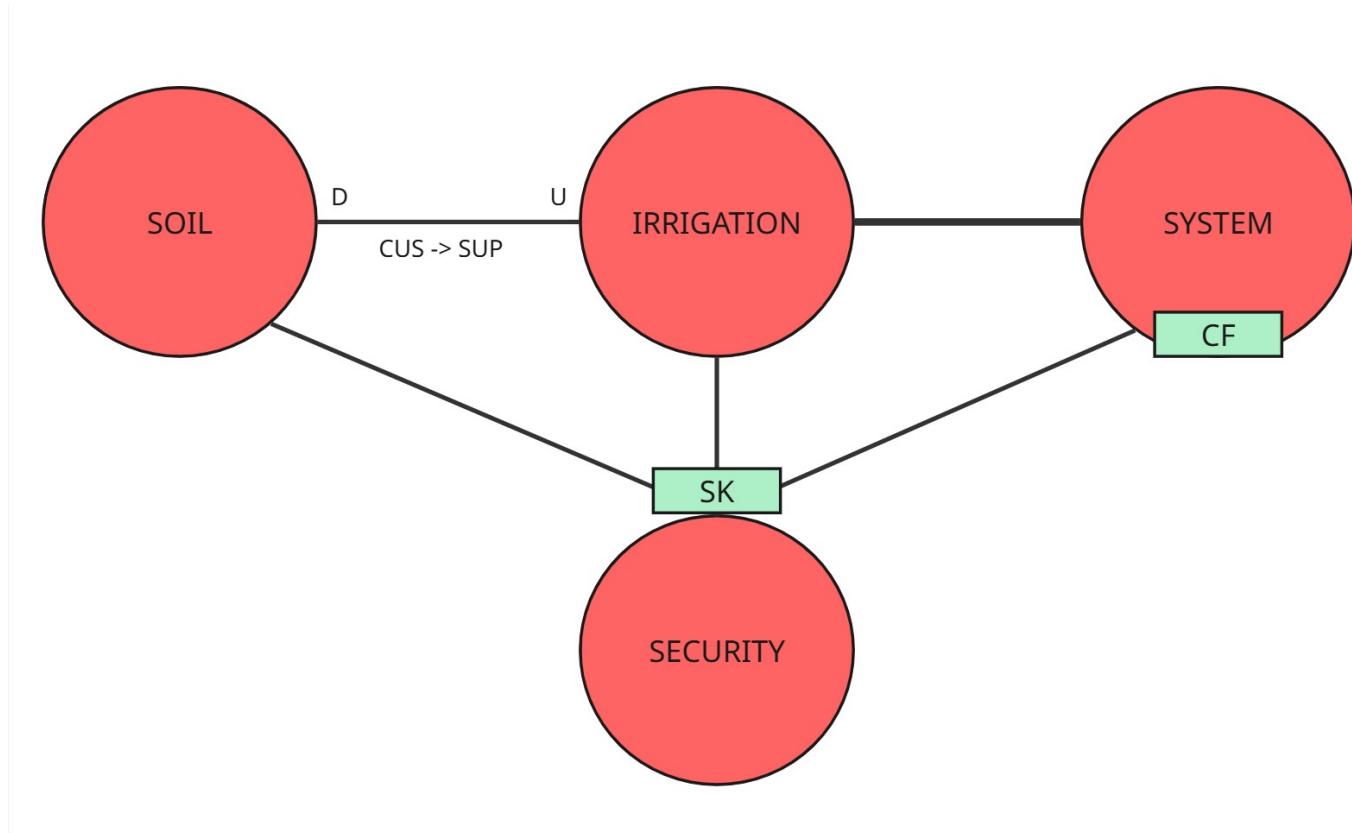
¿Qué pasaría si partimos Irrigation en: Control Manual y Automatización? Ayudaría a diferenciar entre las acciones directas del usuario y las decisiones tomadas por IA. Esto favorecería el mantenimiento y la escalabilidad de funcionalidades como predicción climática. No obstante, podría aumentar la complejidad del sistema al introducir más contextos.

¿Qué pasaría si duplicamos la funcionalidad de visualización de historial en Soil y en Irrigation? Esto rompería dependencia entre contextos en tiempo real, aunque aumentaría la duplicación de datos.

Decisión final:

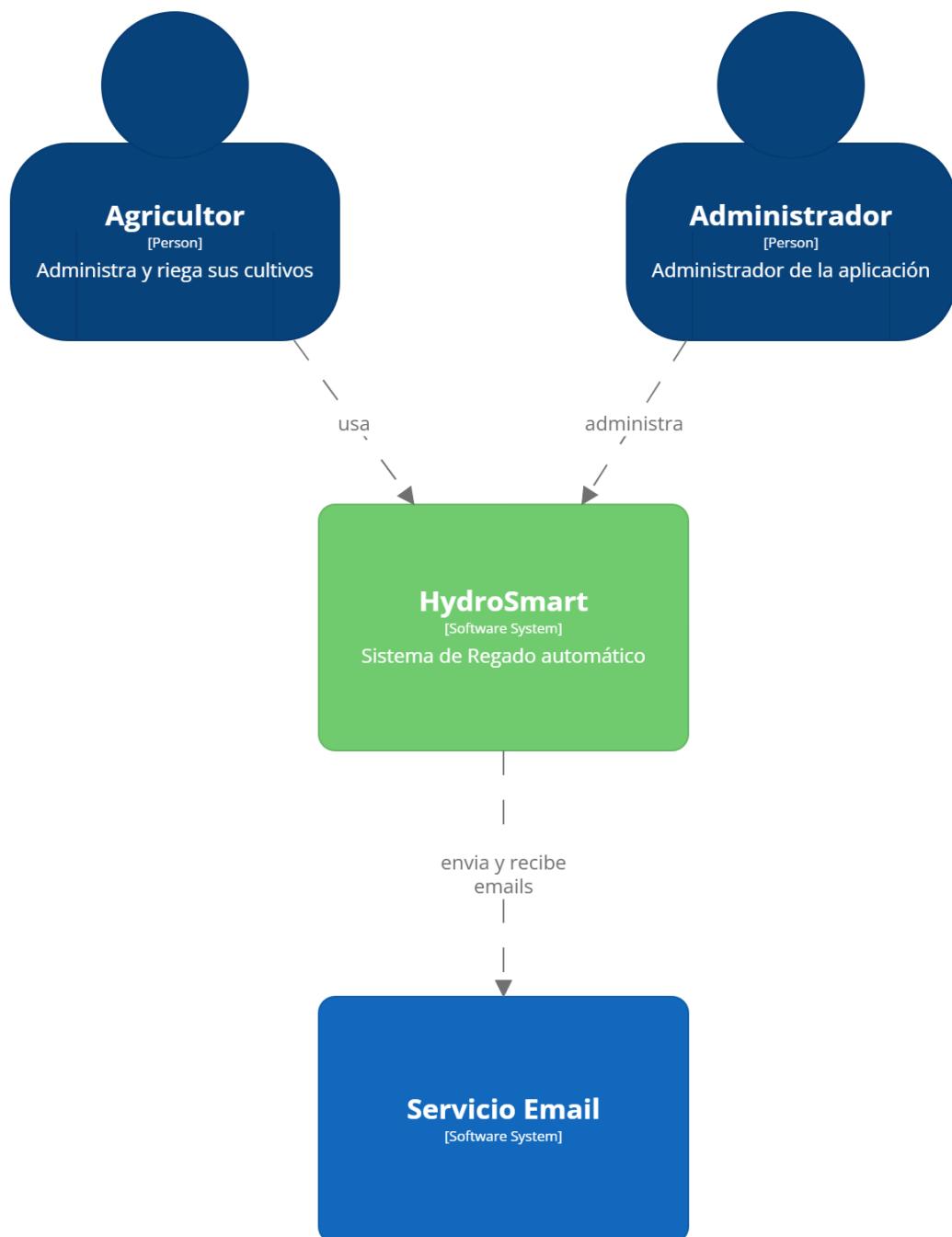
Tras evaluar estas opciones, consideramos lo siguiente como la estructura más coherente:

- Separación clara de responsabilidades entre autenticación, análisis de suelo y riego, permitiendo un desarrollo y despliegue independiente.
- Soil → Irrigation: Irrigation depende de los datos de Soil para tomar decisiones de riego. (Customer/Supplier)
- Security ↔ Todos: Establecer un patrón Shared Kernel para Security, donde los modelos de usuario y permisos son compartidos entre contextos.
- Irrigation → System: Irrigation decide cuándo activar el riego, y System ejecuta esas decisiones operando hardware físico (Conformist).



4.1.3. Software Architecture

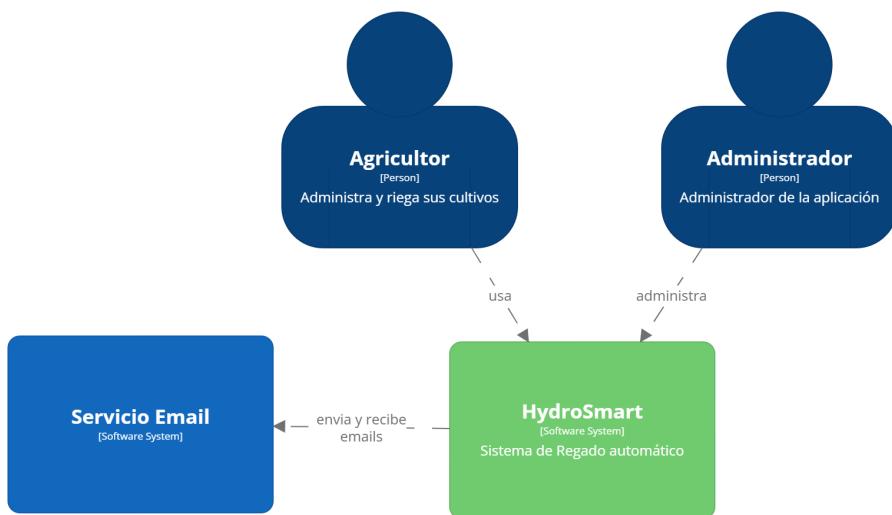
4.1.3.1. System Landscape Diagram



[System Landscape]

jueves, 1 de mayo de 2025, 20:56 hora estándar de Perú

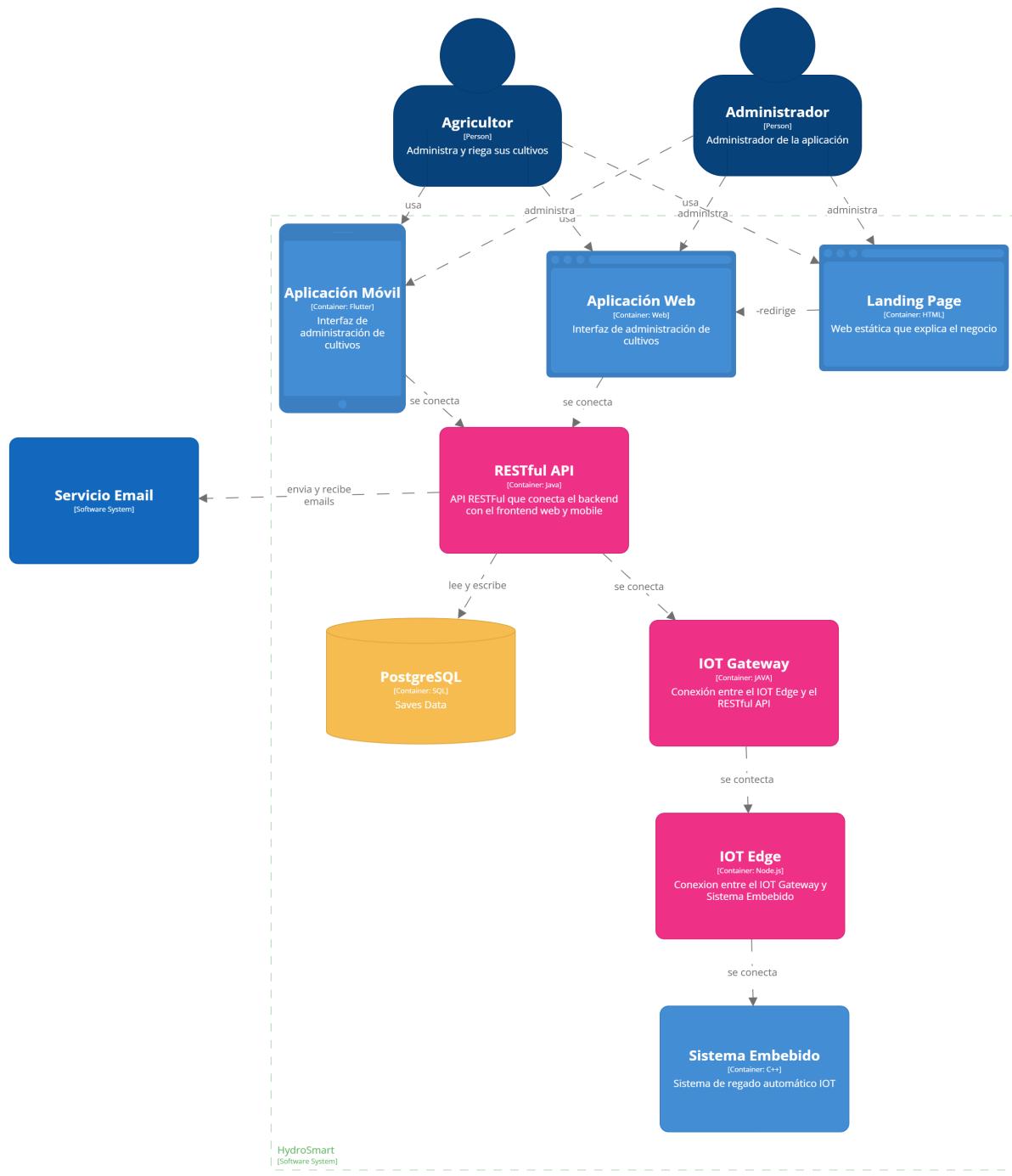
4.1.3.2. Context Level Diagrams



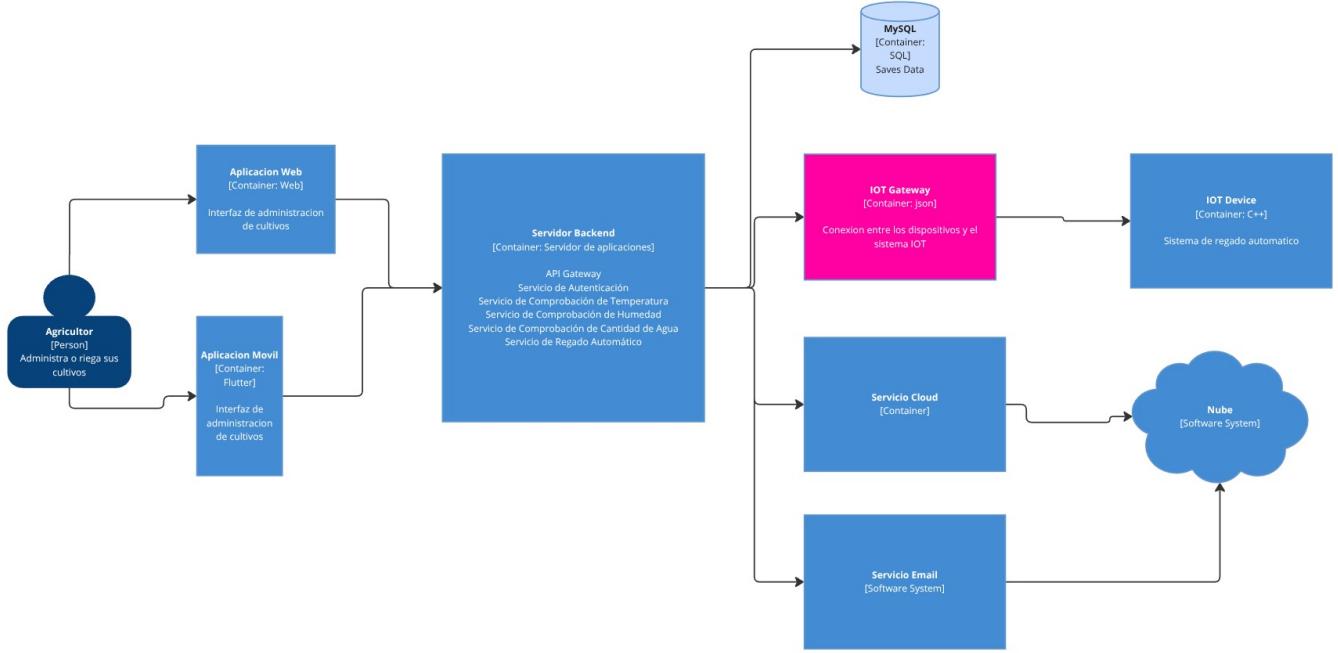
[System Context] HydroSmart

jueves, 1 de mayo de 2025, 20:56 hora estándar de Perú

4.1.3.3. Container Level Diagrams



4.1.3.4. Deployment Diagrams



4.2. Tactical-Level Domain-Driven Design

4.2.1. Bounded Context: Soil

Este bounded context se encarga de la gestión de los datos relacionados a la humedad y temperatura del suelo. Este contexto es el encargado de recibir los datos de los sensores y almacenarlos en la base de datos. Además, este contexto es el encargado de enviar las notificaciones al usuario cuando la humedad o temperatura del suelo se encuentren fuera de los límites establecidos por el usuario.

4.2.1. Bounded Context: Soil

Este Bounded Context es responsable de la gestión de los datos de humedad y temperatura del suelo, integrando los sensores y las notificaciones para garantizar que los valores de los parámetros se mantengan dentro de los rangos definidos por el usuario. El contexto maneja tanto el almacenamiento de datos como la lógica para alertar al usuario cuando los valores de humedad o temperatura exceden los umbrales definidos.

4.2.1.1. Domain Layer

El Core Domain Layer dentro del contexto de Soil se representa a través de las siguientes clases y componentes:

- **SoilData (Entity)**: Esta clase representa los datos de humedad y temperatura del suelo en un momento específico. Contiene atributos como `humidity`, `temperature`, `timestamp` y `location`. La entidad SoilData mantiene la consistencia de los datos y garantiza que las mediciones estén asociadas correctamente con la ubicación y el tiempo en que fueron capturados.
- **SoilParameterThresholds (Value Object)**: Este objeto de valor representa los límites definidos por el usuario para la humedad y temperatura del suelo. Asegura que los valores de humedad (`minHumidity`, `maxHumidity`) y temperatura (`minTemperature`, `maxTemperature`) se mantengan dentro de un rango adecuado y se considera inmutable una vez establecido.
- **SoilAnomalyDetector (Domain Service)**: Este servicio de dominio contiene la lógica para detectar si los valores de humedad o temperatura del suelo están fuera de los límites definidos en **SoilParameterThresholds**. Si se detecta una anomalía, el servicio genera una alerta para notificar al usuario.
- **SoilNotificationService (Domain Service)**: Este servicio de dominio se encarga de enviar notificaciones al usuario. Utiliza los resultados del **SoilAnomalyDetector** para determinar si es necesario generar una alerta. Se integra con sistemas de mensajería o notificaciones push para informar al usuario en tiempo real sobre las variaciones en los parámetros del suelo.
- **ParameterType (Enum)**: Define los tipos de parámetros de suelo que se están midiendo (humidity, temperature).

4.2.1.2. Interface Layer

En la capa de Interface Layer, se gestionan las interacciones con el usuario y las solicitudes externas al sistema, como la visualización de datos, la actualización de los parámetros y la notificación de anomalías. Esta capa se compone de interfaces que facilitan la interacción entre el **Domain Layer** y los servicios o consumidores de la aplicación.

- **SoilInformationDisplayInterface (Controller)**: Esta interfaz define los métodos para presentar los datos del suelo al usuario. Actúa como un controlador que consume información de la **Application Layer** y se encarga de formatearla para su presentación en la interfaz de usuario. Contiene métodos como `showHumidity(SoilData data)` y `showTemperature(SoilData data)`.

- **SoilDataRequestInterface (Consumer)**: Esta interfaz define los métodos para recibir y procesar solicitudes de datos de humedad o temperatura del suelo. Recibe las peticiones del frontend o de otros sistemas y las pasa a los servicios correspondientes en la capa de aplicación. Contiene el método `getSoilData(location, timestamp)`.
- **SoilDetailsRequestInterface (Consumer)**: Esta interfaz maneja las solicitudes de detalles específicos sobre el suelo, como el historial de cambios de humedad y temperatura o el estado actual de los sensores. Incluye métodos como `getSoilHistory(location)` y `getSensorDetails(sensorId)`.
- **NotificationServiceInterface (Controller)**: Esta interfaz gestiona el envío de notificaciones al usuario. Está vinculada a la **SoilNotificationService** en la **Application Layer** y se encarga de invocar los métodos necesarios para notificar al usuario cuando se detectan anomalías. Contiene el método `sendAlert(notificationMessage)`.

4.2.1.3. Application Layer

En la capa de Application Layer orquesta los procesos del negocio utilizando los servicios de dominio definidos en la **Domain Layer**. Es aquí donde se manejan los flujos de procesos y la interacción con otros componentes.

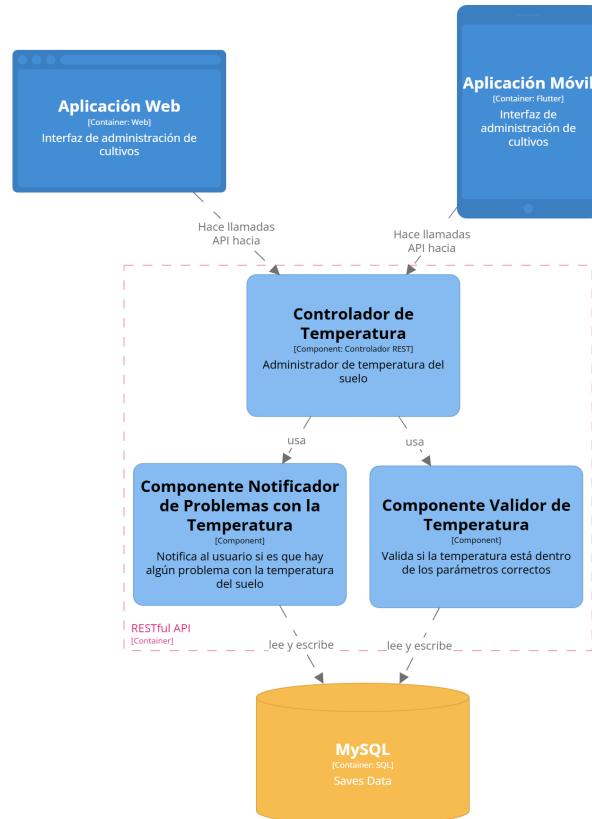
- **SoilAnomalyDetectionService (Command Handler)**: Este servicio procesa los comandos relacionados con la detección de anomalías en los datos del suelo. Utiliza la clase **SoilAnomalyDetector** para verificar si los valores de humedad y temperatura están dentro de los rangos definidos por el usuario. Contiene el método `detectAnomalies(SoilData data)`.
- **SoilNotificationService (Event Handler)**: Este servicio escucha los eventos de anomalías detectadas por el **SoilAnomalyDetectionService** y se encarga de disparar eventos o realizar acciones como el envío de notificaciones a través de diferentes canales. Contiene métodos como `sendNotification(alertMessage)` y `handleAnomalyEvent(event)`.
- **SoilDataQueryService (Query Handler)**: Este servicio recibe consultas relacionadas con los datos del suelo. Gestiona solicitudes como la información actual del suelo o el historial de mediciones. Contiene métodos como `querySoilData(location)` y `querySoilHistory(sensorId)`.
- **SoilDataCommandService (Command Handler)**: Este servicio gestiona las acciones que modifican los datos del suelo, como la actualización de los parámetros definidos por el usuario. Actúa como intermediario entre los controladores que envían comandos y los servicios de dominio. Contiene métodos como `updateSoilThresholds(newThresholds)` y `storeNewSoilData(soilData)`.

4.2.1.4. Infrastructure Layer

La Infrastructure Layer se encarga de la persistencia de los datos y la comunicación con servicios externos como bases de datos, sistemas de mensajería o servicios de correo electrónico. Aquí se implementan las interfaces definidas en la **Domain Layer**, como los repositorios.

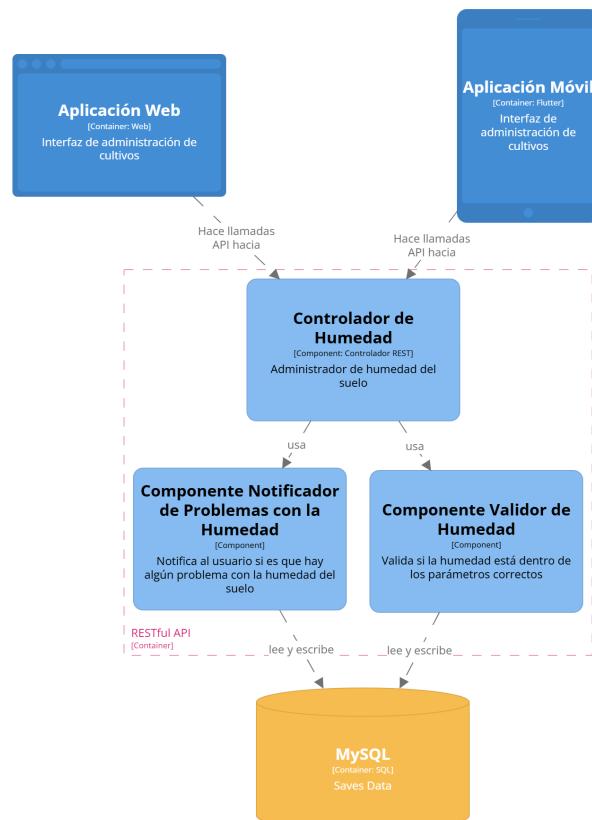
- **SoilDataRepository (Repository)**: Implementa la persistencia de los datos del suelo en la base de datos. Utiliza un ORM para interactuar con la base de datos, almacenando los objetos **SoilData** y recuperándolos según la ubicación o el timestamp. Contiene métodos como `save(SoilData data)` y `findByLocation(location)`.
- **ThresholdsRepository (Repository)**: Este repositorio almacena y recupera los límites de humedad y temperatura definidos por el usuario (**SoilParameterThresholds**). Interactúa con la base de datos para mantener estos valores actualizados y es utilizado por los servicios en la **Application Layer**.

4.2.1.5. Component Level Diagrams



[Component] HydroSmart - RESTful API

jueves, 1 de mayo de 2025, 21:25 hora estándar de Perú

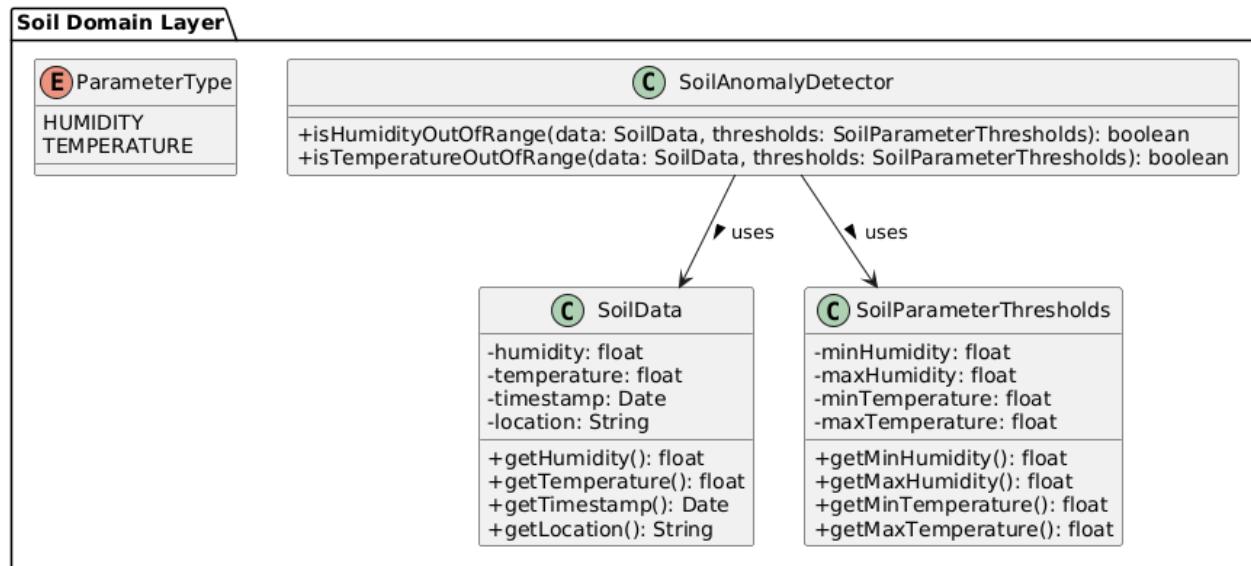


[Component] HydroSmart - RESTful API

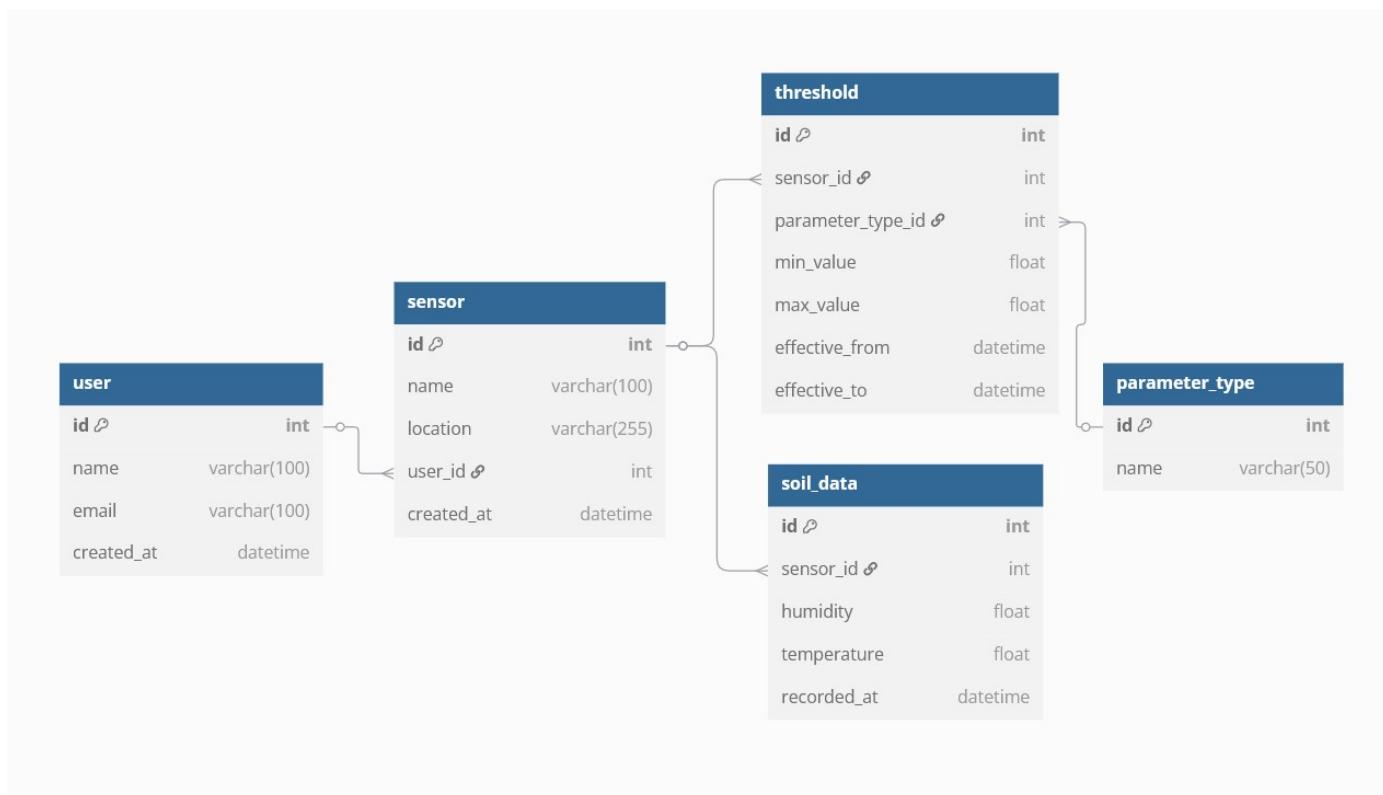
jueves, 1 de mayo de 2025, 21:24 hora estándar de Perú

4.2.1.6. Code Level Diagrams

4.2.1.6.1. Domain Layer Class Diagrams



4.2.1.6.2. Database Design Diagram



4.2.2. Bounded Context: Irrigation

Este bounded context se encarga de la gestión de los datos relacionados al riego automático de los cultivos. Este contexto es el encargado de mantener el control de los sistemas de riego y de la cantidad de agua que se utiliza para el riego de los cultivos. Además, este contexto es el encargado de enviar las notificaciones al usuario cuando se inicie o detenga el riego de los cultivos, además de enviar las notificaciones al usuario cuando la cantidad de agua utilizada para el riego de los cultivos se encuentre fuera de los límites establecidos por el usuario.

4.2.2.1. Domain Layer

El Domain Layer del contexto de Irrigation define las reglas del negocio y los conceptos fundamentales relacionados con las sesiones de riego, los niveles de agua y las condiciones que activan el riego automático.

- **IrrigationSession (Entity)**: Representa una sesión de riego específica. Contiene atributos como `sessionId`, `startTime`, `endTime`, `requestedWaterAmount`, `deliveredWaterAmount` e `irrigationStatus`. Gestiona el ciclo de vida de una sesión y su estado actual.

- **WaterTankLevel (Entity)**: Representa el estado actual del nivel de agua en el tanque. Contiene atributos como `currentLevel` y `capacity`. Se utiliza para monitorear y validar la disponibilidad de agua.
- **WaterLevelThresholds (Value Object)**: Define los límites de referencia para los niveles del tanque. Incluye valores como `normalLevelThreshold` y `lowLevelThreshold`. Permite determinar si se requiere acción correctiva.
- **IrrigationSchedule (Entity)**: Contiene la configuración del riego automático, como la hora de inicio (`startTime`), duración (`duration`) y los disparadores de condiciones del suelo (`soilConditionTriggers`).
- **WaterLimit (Value Object)**: Representa el límite máximo permitido de agua en un periodo específico. Incluye atributos como `limitValue` y `period`.
- **SoilConditionTrigger (Value Object)**: Define los parámetros del suelo (ej. `minHumidity`, `maxTemperature`) que deben cumplirse para activar el riego automático.
- **IrrigationStatus (Enum)**: Enumera los estados posibles de una sesión de riego: `started`, `running`, `ended`.
- **AutomaticIrrigationStatus (Enum)**: Enumera los estados del sistema de riego automático: `active`, `inactive`.

4.2.2.2. Interface Layer

Esta capa expone interfaces para interactuar con los servicios de riego, ya sea de manera manual o automática. Permite a los usuarios iniciar procesos, visualizar información relevante y recibir alertas.

- **IrrigationControlInterface (Controller)**: Define los métodos que permiten al usuario iniciar o detener el riego manualmente. Incluye `startIrrigation()` y `stopIrrigation()`.
- **WaterTankLevelDisplayInterface (Controller)**: Permite mostrar el nivel actual del tanque de agua al usuario. Incluye el método `showTankLevel()`.
- **WaterLimitManagementInterface (Controller)**: Gestiona las solicitudes para visualizar o modificar los límites de uso de agua. Incluye métodos como `getWaterLimit()` y `updateWaterLimit(newLimit)`.
- **AutomaticIrrigationControlInterface (Controller)**: Gestiona la activación o desactivación del sistema de riego automático. Contiene métodos como `activateAutomaticIrrigation()` y `deactivateAutomaticIrrigation()`.
- **NotificationServiceInterface (Controller)**: Expone la funcionalidad para enviar notificaciones al usuario. Invoca a los servicios de la Application Layer para emitir alertas cuando ocurren eventos relevantes.

4.2.2.3. Application Layer

La Application Layer orquesta la lógica del negocio mediante el uso de servicios que actúan como command, query y event handlers. Controla los flujos de proceso que afectan al dominio de riego.

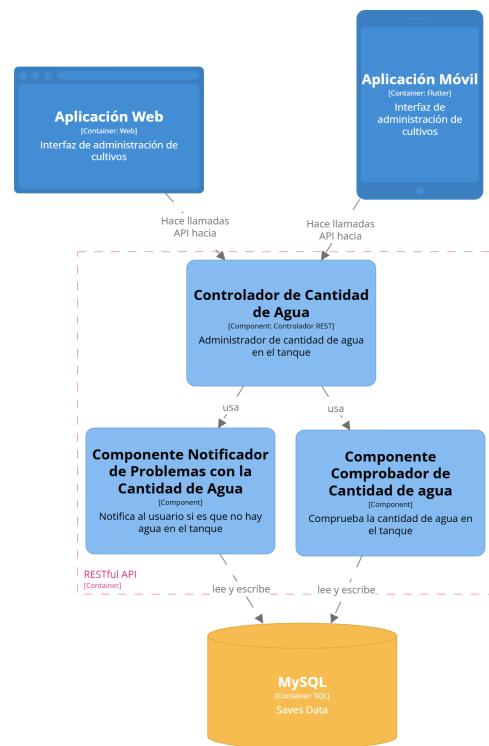
- **IrrigationCommandService (Command Handler)**: Gestiona los comandos para iniciar o detener el riego manual. Interactúa con **IrrigationSession** y actualiza su estado. Incluye métodos como `startSession()` y `endSession()`.
- **WaterLevelMonitoringService (Event Handler)**: Supervisa el nivel del tanque de agua. Cuando detecta que los valores bajan por debajo del umbral, genera un evento que puede disparar notificaciones o bloquear el inicio de nuevas sesiones de riego.
- **WaterLimitManagementService (Command Handler)**: Se encarga de validar y actualizar los límites de agua establecidos por el usuario. Asegura que las nuevas configuraciones no violen políticas definidas.
- **AutomaticIrrigationService (Command Handler)**: Ejecuta la lógica del riego automático según la configuración del **IrrigationSchedule** y las condiciones obtenidas desde el contexto **Soil**. Decide si se inicia o detiene automáticamente una sesión.
- **IrrigationNotificationService (Event Handler)**: Maneja los eventos generados durante las sesiones de riego o por los monitores, y se encarga de emitir notificaciones. Incluye métodos como `notifyIrrigationStarted()`, `notifyLowWaterLevel()` y `notifyWaterLimitExceeded()`.

4.2.2.4. Infrastructure Layer

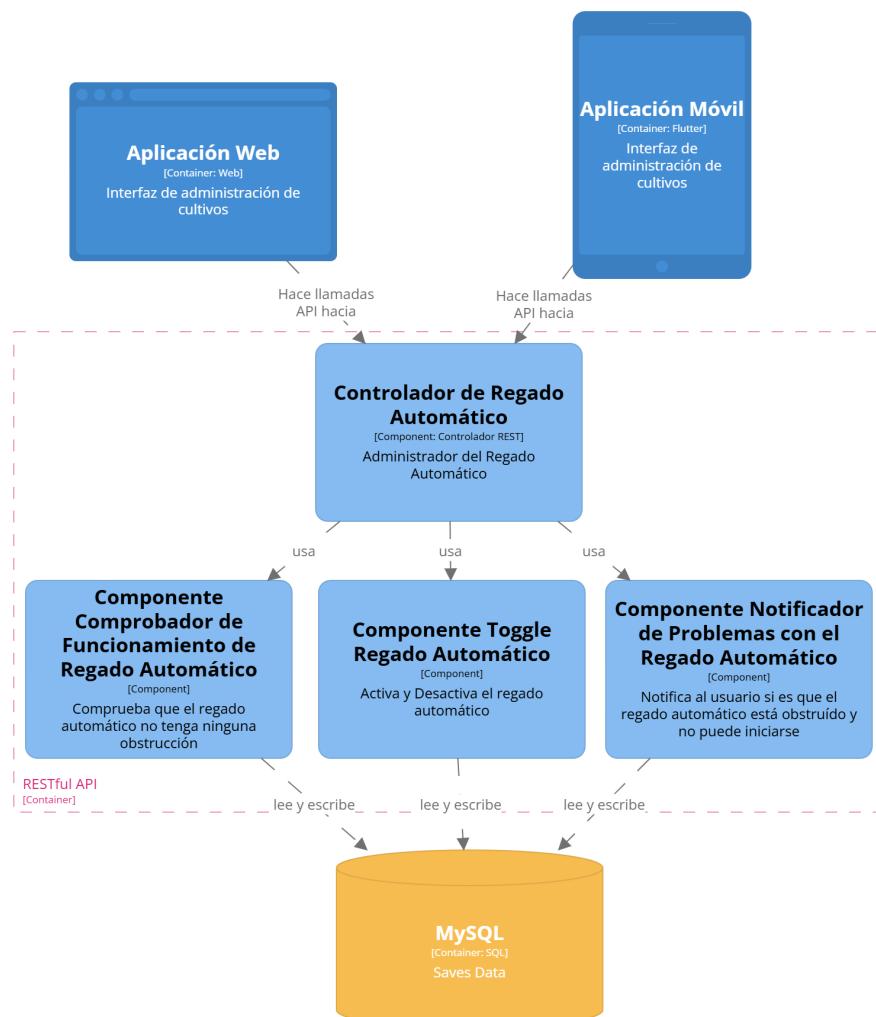
La Infrastructure Layer implementa la persistencia y la integración con sensores, actuadores físicos y servicios externos como notificaciones.

- **IrrigationActuator (External Device Handler)**: Controla el hardware físico para abrir y cerrar válvulas de riego. Se invoca desde la Application Layer para ejecutar comandos físicos.
- **WaterTankLevelSensor (Sensor Reader)**: Se conecta al sensor del tanque para obtener datos actualizados del nivel de agua.
- **IrrigationSessionRepository (Repository)**: Guarda y recupera sesiones de riego (**IrrigationSession**) en la base de datos. Implementa métodos como `save(session)` y `findActiveSessions()`.
- **WaterLevelRepository (Repository)**: Persiste y consulta datos del nivel de agua (**WaterTankLevel**) asociados a un tanque.
- **WaterLimitRepository (Repository)**: Administra la información relacionada a los límites de uso de agua (**WaterLimit**).
- **IrrigationScheduleRepository (Repository)**: Almacena la configuración del riego automático (**IrrigationSchedule**), permitiendo que sea consultada o modificada según sea necesario.
- **NotificationService (Integration Service)**: Se encarga de enviar las notificaciones a través de correo, push o mensajería (accede a un sistema externo de correos electrónicos). Implementa la interfaz definida en la capa de presentación.
- **ClimateApilIntegrationService (Integration Service)**: Se conecta con una API externa de clima para obtener condiciones ambientales en tiempo real (acceso a servicio externo). Se utiliza en conjunto con el riego automático para decidir si activar el riego

4.2.2.5. Component Level Diagrams



[Component] HydroSmart - RESTful API
jueves, 1 de mayo de 2025, 21:26 hora estándar de Perú

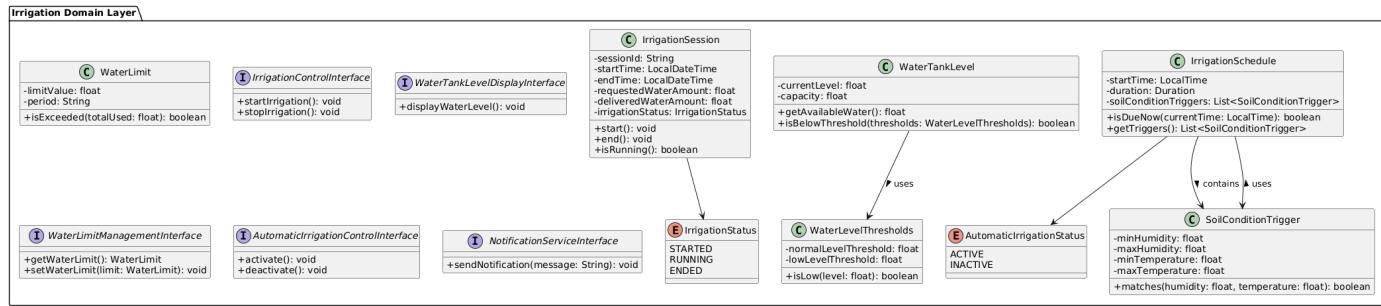


[Component] HydroSmart - RESTful API

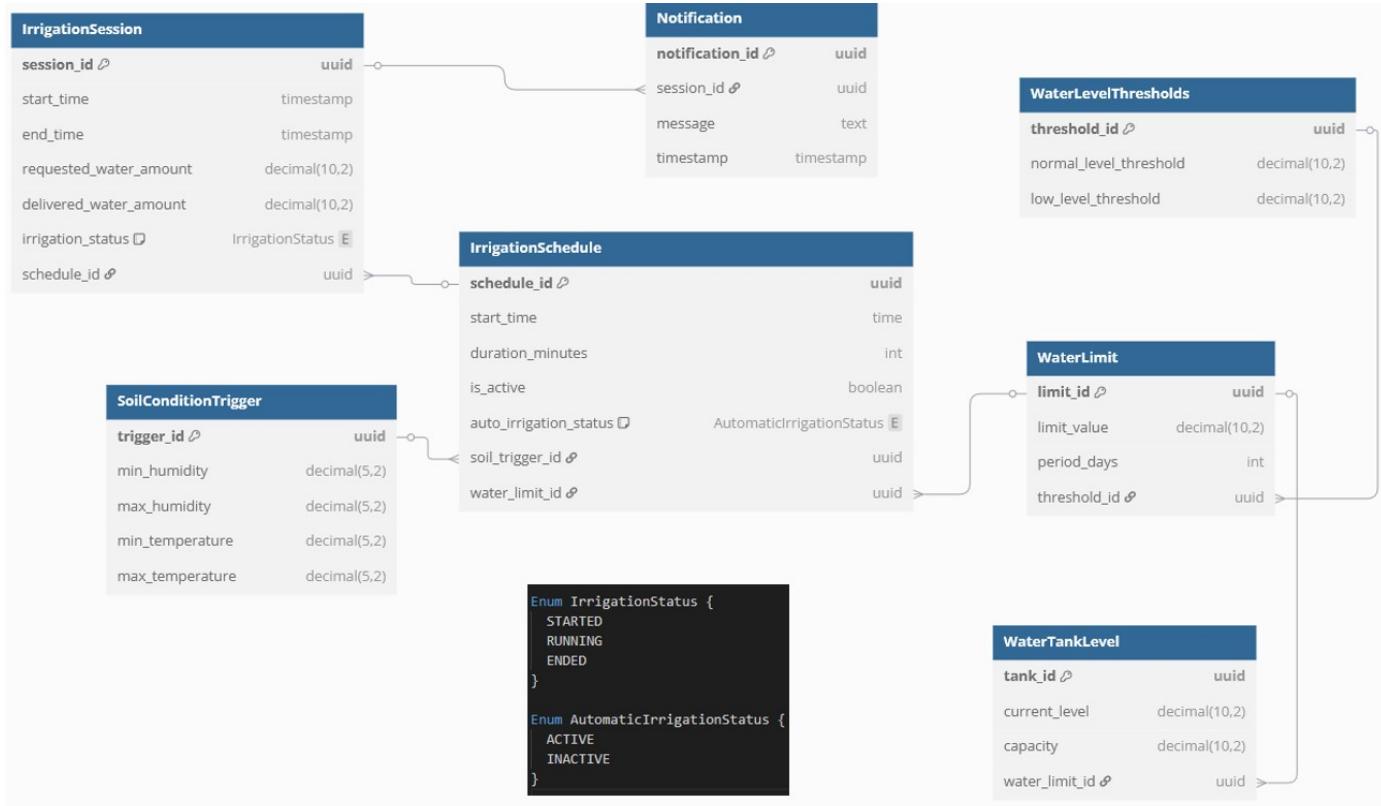
jueves, 1 de mayo de 2025, 21:27 hora estándar de Perú

4.2.2.6. Code Level Diagrams

4.2.2.6.1. Domain Layer Class Diagrams



4.2.2.6.2. Database Design Diagram



4.2.3. Bounded Context: Security

Este bounded context se encarga de la gestión de los datos relacionados a la seguridad del sistema. Este contexto es el encargado de verificar las credenciales de los usuarios y de gestionar el registro de los usuarios en el sistema.

4.2.3.1. Domain Layer

La capa de dominio define los conceptos centrales de seguridad, como usuarios, roles, permisos y los resultados de los procesos de autenticación y autorización.

- **User (Entity)**: Representa a un usuario registrado en el sistema. Atributos: `userId`, `username`, `passwordHash`, `registrationDate`, `email`.
 - **Role (Entity)**: Representa un rol que puede tener un usuario, como `Farmer` o `Administrator`. Atributos: `roleId`, `roleName`, `permissions`.
 - **Permission (Value Object)**: Define una acción específica permitida, como `view_dashboard` o `manage_users`. Atributos: `permissionId`, `permissionName`.
 - **AuthenticationResult (Value Object)**: Representa el resultado de un intento de autenticación. Indica si fue exitoso y, si lo fue, incluye un token de acceso.
 - **AuthorizationResult (Value Object)**: Representa si un usuario tiene permiso para realizar una acción específica. Puede incluir información contextual como recurso y motivo de denegación.

4.2.3.2. Interface Layer

La capa de interfaz expone las operaciones que permiten a los usuarios interactuar con el sistema de seguridad, como registrarse, iniciar sesión o verificar acceso.

- **UserRegistrationInterface (Controller)**: Expone el método `registerUser(userData)` para registrar nuevos usuarios.
- **UserAuthenticationInterface (Controller)**: Expone el método `authenticateUser(credentials)` para validar las credenciales y generar un token.
- **UserAuthorizationInterface (Controller)**: Expone el método `authorize(userId, action)` para verificar si un usuario tiene permiso para ejecutar una acción.
- **NotificationServiceInterface (Controller)**: Utilizado para enviar notificaciones relacionadas con la seguridad, como confirmaciones de registro o alertas de acceso.

4.2.3.3. Application Layer

Esta capa orquesta los procesos de seguridad, integrando los repositorios y servicios de infraestructura con las reglas del dominio.

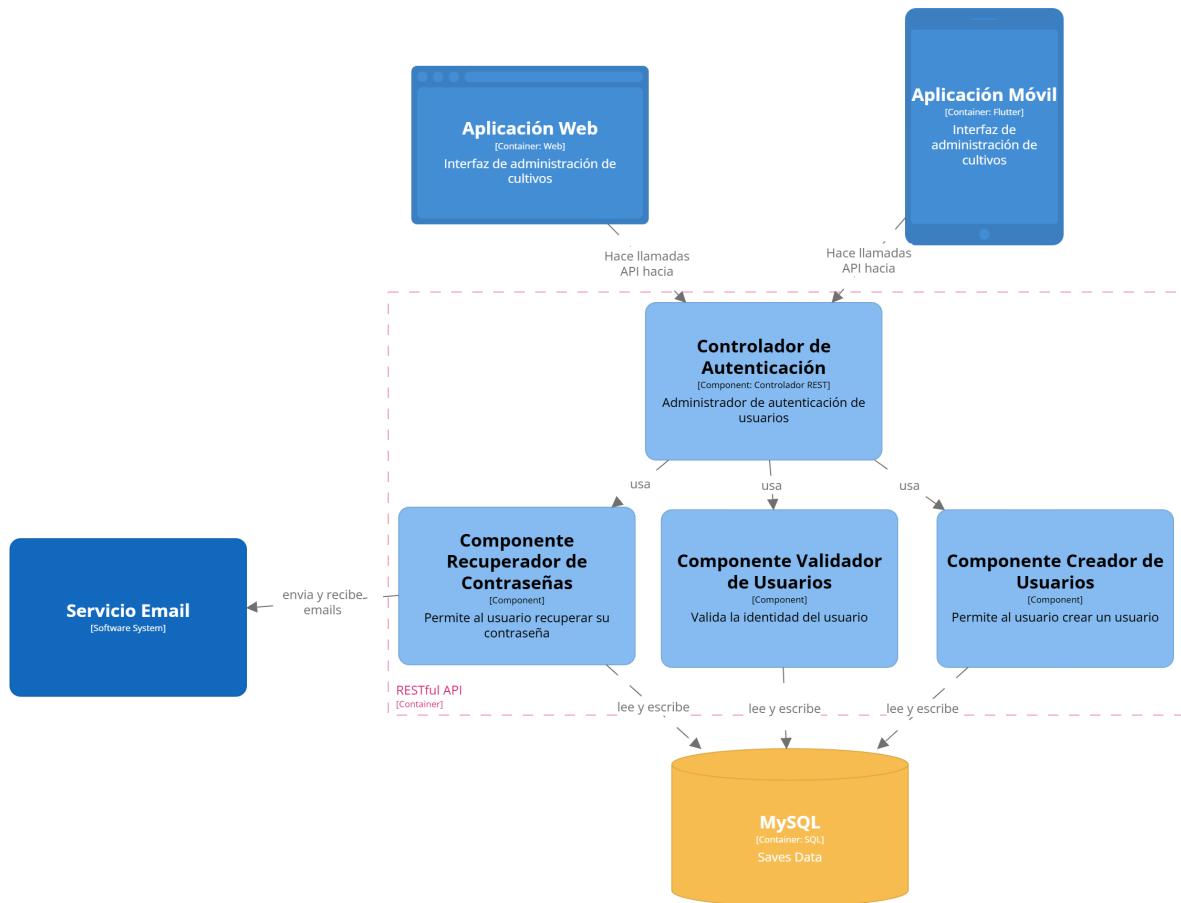
- **UserRegistrationService (Command Handler)**: Gestiona el flujo completo de registro. Valida datos, crea una instancia de `User`, guarda en el repositorio y notifica por correo al usuario.
- **UserAuthenticationService (Command Handler)**: Realiza la verificación de credenciales, genera un `AuthenticationResult` con token si es válido.
- **UserAuthorizationService (Query Handler)**: Determina si un usuario puede realizar una acción específica, evaluando sus roles y permisos asociados.
- **UserSessionService (Session Manager)**: Administra el estado de sesión del usuario: login, logout, y validación de tokens activos.

4.2.3.4. Infrastructure Layer

Esta capa implementa la persistencia de datos y la interacción con servicios externos como el correo electrónico.

- **UserRepository (Repository)**: Almacena y recupera información de los usuarios (`User`), permitiendo búsquedas por `username` o `email`.
- **RoleRepository (Repository)**: Gestiona la información de roles y permisos (`Role`, `Permission`), incluyendo asignación de permisos.
- **EmailNotificationService (Integration Service)**: Implementa el envío real de correos electrónicos para confirmar registros o notificar eventos importantes de seguridad (accede a un sistema externo de correos electrónicos).
- **PasswordResetService (Integration Service)**: Gestiona el proceso de restablecimiento de contraseñas, enviando correos electrónicos con enlaces de restablecimiento a los usuarios (accede a un sistema externo de correos electrónicos).

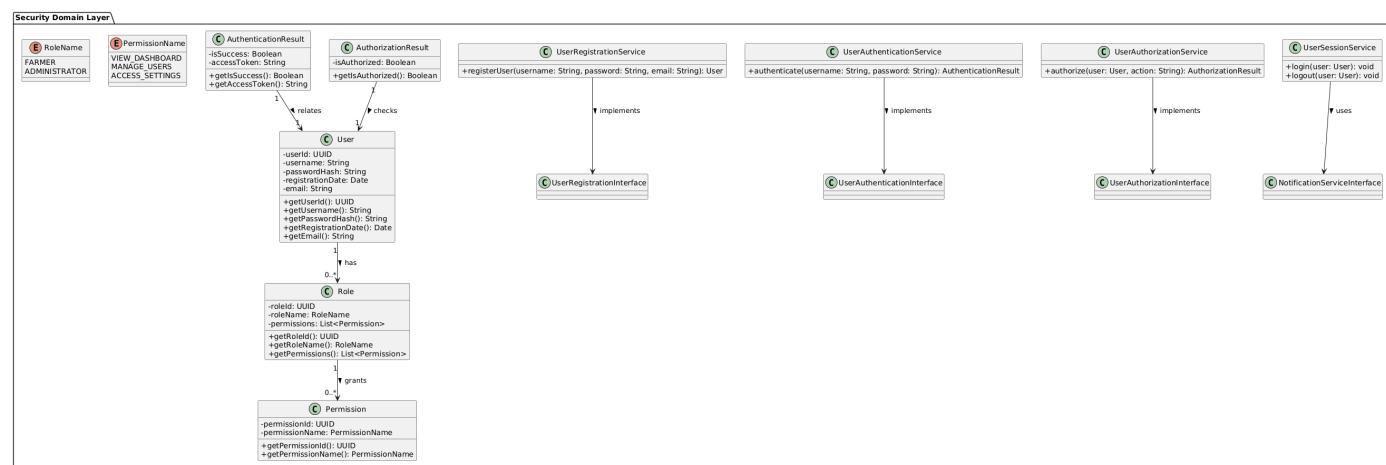
4.2.3.5. Component Level Diagrams



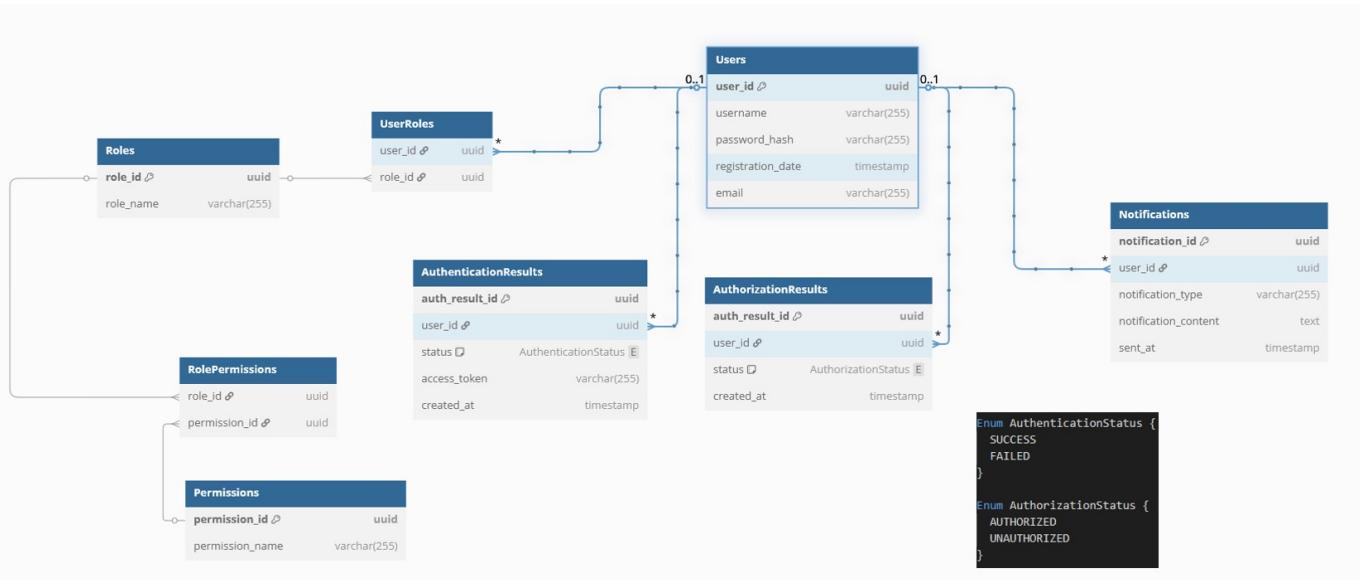
[Component] HydroSmart - RESTful API
jueves, 1 de mayo de 2025, 21:22 hora estándar de Perú

4.2.3.6. Code Level Diagrams

4.2.3.6.1. Domain Layer Class Diagrams



4.2.3.6.2. Database Design Diagram



4.2.4. Bounded Context: System

Este bounded context se encarga de la gestión de los datos relacionados a los sistemas de HydroSmart. Este contexto es el encargado de gestionar la información relacionada al estado de los sistemas.

4.2.4.1. Domain Layer

Define los conceptos centrales para representar y comunicar el estado general del sistema.

- **SystemState (Entity)**: Representa el estado actual del sistema. Atributos: `status`, `lastStatusChange`.
- **SystemStatusReport (Value Object)**: Contiene un informe del estado del sistema completo, incluyendo el estado general (`overallStatus`) y los estados de cada subsistema (`subsystemStatuses`), que provienen de otros Bounded Contexts.
- **SystemStatus (Enum)**: Enumera los posibles estados de operación del sistema: `on`, `off`, `shutting_down`.

4.2.4.2. Interface Layer

Define las interfaces mediante las cuales se solicitan y muestran los estados del sistema, y se controla su encendido o apagado.

- **SystemStatusRequestInterface (Controller)**: Expone el método `getCurrentSystemStatus()` para consultar el estado actual del sistema.
- **SystemInformationDisplayInterface (Controller)**: Proporciona el método `displaySystemInformation(statusReport)` para mostrar los datos relevantes al usuario.
- **SystemControlInterface (Controller)**: Permite encender (`startSystem()`) y apagar (`shutdownSystem()`) el sistema.

4.2.4.3. Application Layer

Contiene la lógica para gestionar el estado operativo del sistema y coordinar acciones entre los distintos subsistemas.

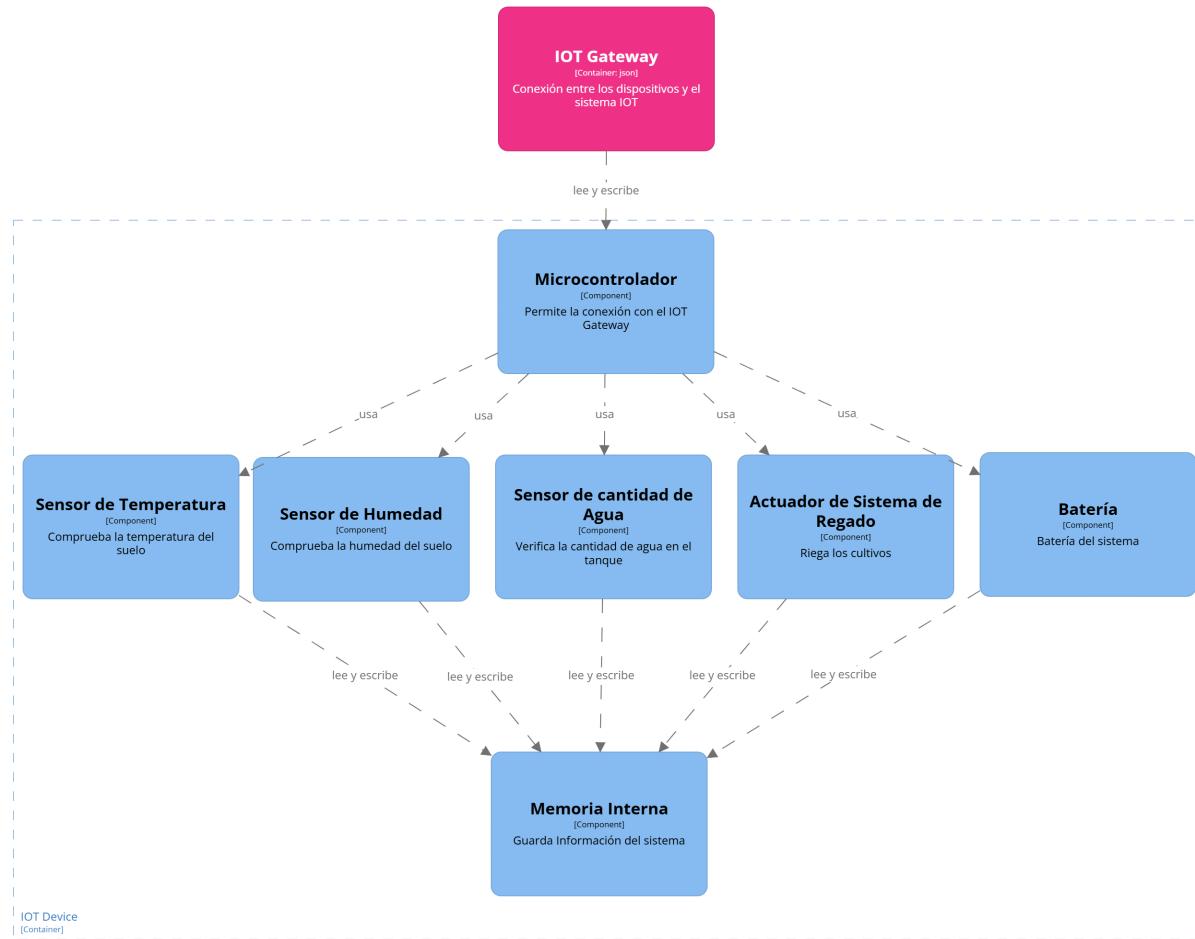
- **SystemStatusService (Query Handler)**: Obtiene el estado actual consultando `SystemState` y agregando datos de `SystemStatusReport`.
- **SystemStartupService (Command Handler)**: Coordina la secuencia de inicio del sistema, incluyendo la inicialización de subsistemas.
- **SystemShutdownService (Command Handler)**: Coordina el apagado seguro del sistema, solicitando a cada subsistema su cierre controlado.

4.2.4.4. Infrastructure Layer

Provee la implementación técnica de persistencia y control físico del sistema.

- **SystemStatusRepository (Repository)**: Almacena y recupera el estado actual del sistema (`SystemState`).
- **SystemControlHardwareInterface (Hardware Integration)**: Realiza acciones físicas de encendido y apagado del sistema mediante interacción directa con hardware.
- **SubsystemStatusIntegrations (Integration Services)**: Se comunican con los otros Bounded Contexts (`Soil`, `Irrigation`, `Security`) para consultar sus estados y componer el `SystemStatusReport`.

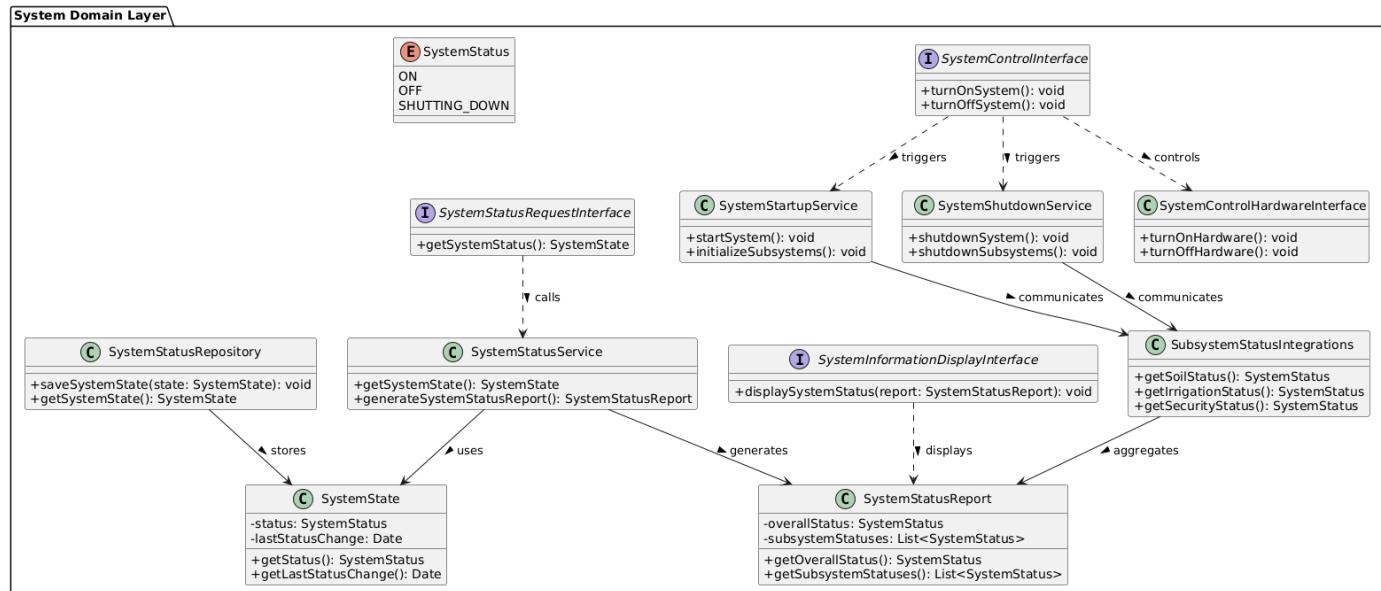
4.2.4.5. Component Level Diagrams



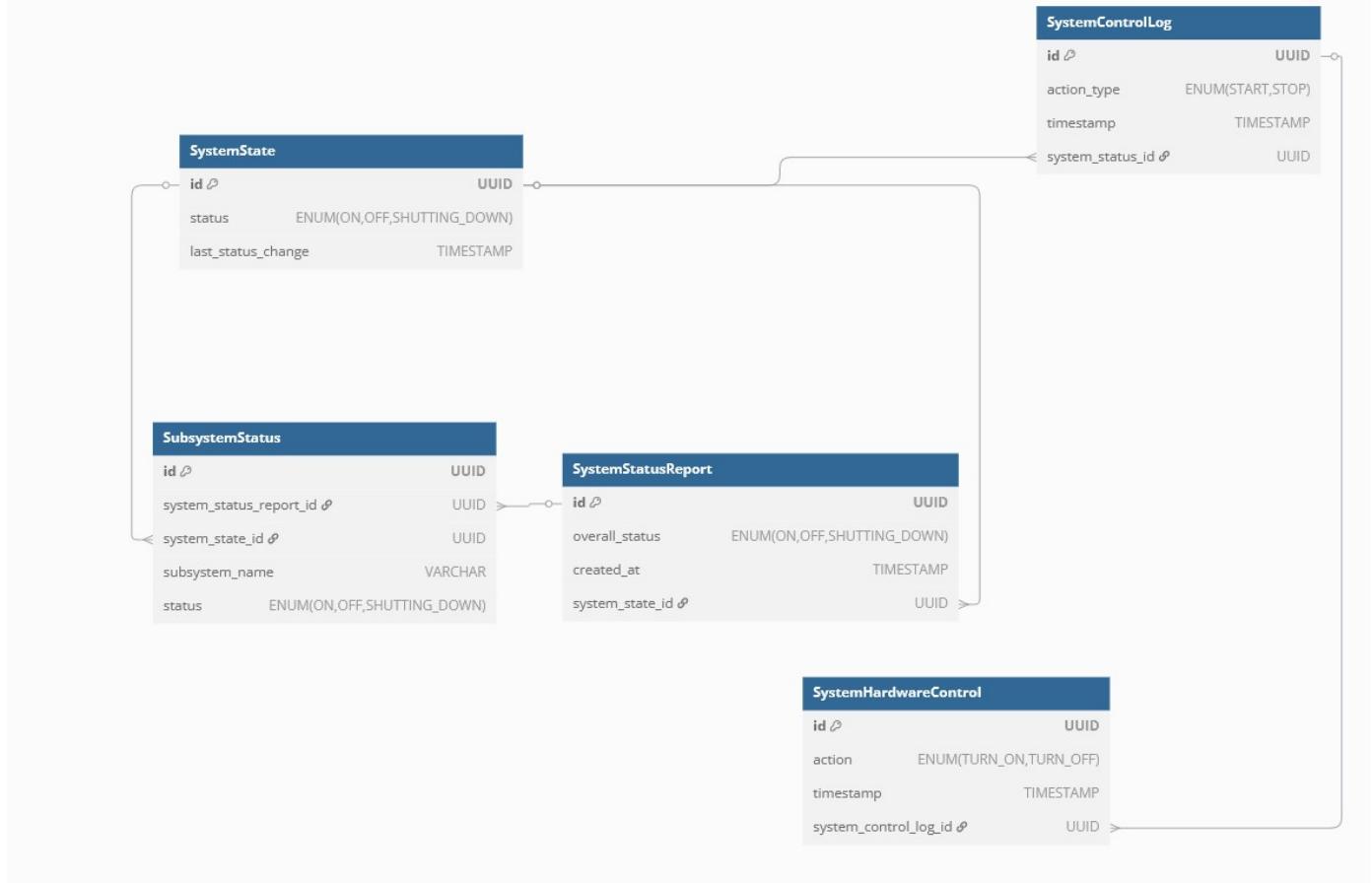
[Component] HydroSmart - IOT Device
viernes, 18 de abril de 2025, 16:45 hora estándar de Perú

4.2.4.6. Code Level Diagrams

4.2.4.6.1. Domain Layer Class Diagrams



4.2.4.6.2. Database Design Diagram



Capítulo V: Solution UI/UX Design

5.1. Style Guidelines

5.1.1. General Style Guidelines

Consistencia Visual: Mantener una coherencia visual en todos los aspectos de la aplicación es clave para crear una experiencia intuitiva. Esto incluye el uso de una paleta de colores uniforme que refleje la naturaleza y la vida agrícola, una tipografía legible y tamaños de fuente adecuados para facilitar la lectura en diferentes condiciones de luz.



Simplicidad y Claridad: La interfaz debe ser sencilla y fácil de navegar, con un diseño limpio que evite la sobrecarga de información. El uso de un lenguaje claro y directo es fundamental para asegurar que los usuarios, independientemente de su nivel de experiencia con la tecnología, puedan entender rápidamente cómo utilizar la aplicación.



Accesibilidad: Diseñar la aplicación teniendo en cuenta las necesidades de accesibilidad, como texto ampliable, contraste de colores para personas con discapacidades visuales, y compatibilidad con tecnologías de asistencia como lectores de pantalla.



Logo: El logotipo de Hydrosmart representa la esencia de la tecnología al servicio del campo peruano. En el centro, una gota de agua simboliza la eficiencia hídrica, elemento vital para la agricultura. Dentro de la gota, brota una pequeña planta verde, reflejo del crecimiento, la vida y la sostenibilidad. Esta integración visual transmite el objetivo del producto: aspersores inteligentes que permiten a los agricultores peruanos regar sus cultivos de forma más precisa, eficiente y responsable con el medio ambiente. El diseño circular sugiere continuidad, cuidado y conexión con la tierra.



Tipografía: La tipografía seleccionada para HydroSmart es "Roboto", una fuente sans-serif moderna y altamente legible. Roboto destaca por su estilo limpio y contemporáneo, transmitiendo profesionalismo y actualización. La elección de Roboto garantiza que el texto en las interfaces de usuario sea fácilmente legible y mantenga una apariencia moderna y uniforme. Además, Roboto es una fuente versátil que ofrece una amplia gama de pesos y estilos, permitiendo una adaptación flexible a diferentes contextos y tamaños de texto en la aplicación.

Roboto Thin
Roboto Light
Roboto Regular
Roboto Medium
Roboto Bold
Roboto Black
Roboto Thin Italic
Roboto Light Italic
Roboto Italic
Roboto Medium Italic
Roboto Bold Italic
Roboto Black Italic

Colores: IoT Solutions ha definido una paleta de colores moderna y equilibrada para garantizar una identidad visual coherente y atractiva tanto en la landing page como en la aplicación web y móvil de HydroSmart. Los tonos azules transmiten tecnología y confianza, el verde representa el crecimiento y la conexión con la naturaleza, mientras que el rojo resalta elementos clave de interacción. Los colores neutros aportan claridad, calidez y equilibrio visual. Esta paleta refuerza el compromiso de la marca con soluciones inteligentes, eficientes y amigables para el agricultor peruano.



5.1.2. Web, Mobile and IoT Style Guidelines

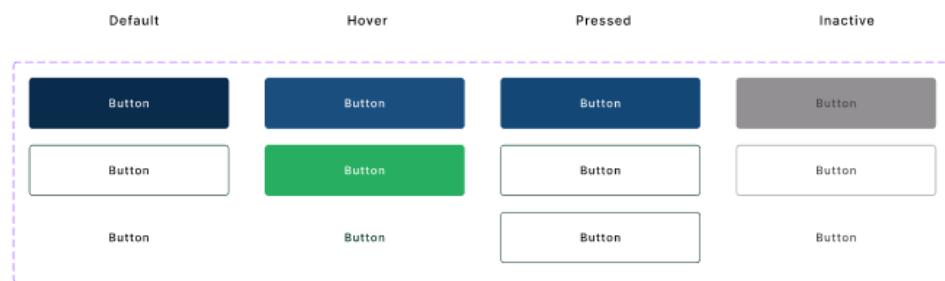
Para mantener una identidad visual coherente en todos los puntos de contacto, la interfaz de usuario en la web, la aplicación móvil y los dispositivos IoT seguirá las mismas directrices establecidas en la sección de **General Style Guidelines**. Se utilizará la misma paleta de colores y tipografía, garantizando una experiencia uniforme, reconocible y alineada con los valores del proyecto **HydroSmart**.

A continuación, se detallan los lineamientos visuales clave para la interfaz de usuario en estas plataformas:

- **Botones (default, Hover, Pressed, Inactive):** El diseño y comportamiento de los botones será consistente a través de todos los dispositivos, respetando la paleta de colores y los efectos visuales para estados de interacción.
- **Tamaño de la Fuente (Font Size):** Se mantendrá un tamaño de fuente estandarizado que optimiza la legibilidad tanto en pantallas pequeñas como grandes, asegurando una experiencia de usuario clara y accesible.
- **Espaciado (Spacing):** El espaciado entre los elementos será uniforme para crear una interfaz limpia y ordenada, mejorando la navegación y la estética general.
- **Sistema de Rejillas (Grid System):** El sistema de rejillas se adapta a diferentes tamaños de pantalla, garantizando una estructura organizada en dispositivos móviles, tabletas y escritorios.

A continuación, se presentan las imágenes correspondientes a estos lineamientos visuales:

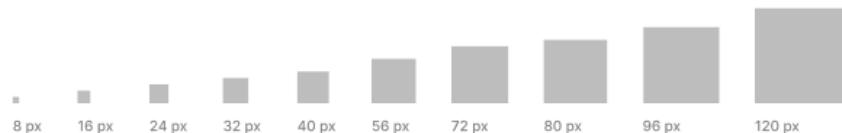
1. Botones (default, Hover, Pressed, Inactive):



2. Tamaño de la Fuente (Font Size):

Name	Font size	Line Height
Heading 1	56 px	61.6 px
Heading 2	48 px	52.8 px
Heading 3	40 px	44 px
Heading 4	32 px	35.2 px
Heading 5	24 px	26.4 px
Heading 6	20 px	22 px
Body	18 px	20 px

3. Espaciado (Spacing):



4. Sistema de Rejillas (Grid System):

MOBILE	TABLET	DESKTOP
Grid Setting	Grid Setting	Grid Setting
Frame: Mobile 390	Frame: Tablet 1440	Frame: Desktop 1440
Number of columns: 4	Number of columns: 12	Number of columns: 12
Margin: 20 px	Margin: 16 px	Margin: 100 px
Gutter width: 20 px	Gutter width: 32 px	Gutter width: 20 px

5.2. Information Architecture

5.2.1. Organization Systems

En IoT Solutions, aplicamos una jerarquía visual clara y adaptativa tanto en plataformas móviles como web para HydroSmart, nuestra solución inteligente para el riego automatizado de cultivos. Esta estructura visual permite resaltar la información más importante y facilita que los usuarios controlen

fácilmente aspectos clave del entorno agrícola, como la temperatura, la humedad y el nivel de agua. La interfaz está organizada de manera secuencial para guiar al usuario a través de sus funciones principales: la vista Cultivos, donde se pueden añadir, editar y eliminar cultivos; la vista Agua, que muestra la cantidad de agua restante en litros y el historial de consumo de los aspersores inteligentes; y la vista Sistemas, donde se detalla el estado de los sistemas activos (los sistemas de aspersores para un tipo de cultivo, también se podrá visualizar la batería de este sistema"). Esta categorización del contenido asegura una experiencia fluida y centrada en las necesidades del agricultor moderno.

5.2.2. Labeling Systems

Para HydroSmart, hemos diseñado un sistema de etiquetado claro tanto para la aplicación móvil como para la versión web, con el objetivo de optimizar la experiencia del usuario y facilitar la navegación entre las funcionalidades clave. Las etiquetas empleadas en la interfaz son:

Vista del Agricultor:

Cultivos - Crops	Permite al usuario añadir, editar o eliminar cultivos registrados en el sistema.
Gestión de agua - Water Management	Muestra la cantidad de agua restante en litros, el historial de consumo por aspersores inteligentes y opciones de control hídrico.
Sistemas - Systems	Presenta información sobre el estado de los sistemas activos para los diferentes cultivos que se tengan, se puede visualizar factores como humedad, temperatura, cantidad de agua y el nivel de batería del sistema.
Logout	Permite al usuario cerrar sesión y salir de su cuenta de manera segura.

5.2.3. SEO Tags and Meta Tags

Para mejorar la visibilidad y el rendimiento de HydroSmart en motores de búsqueda y en las tiendas de aplicaciones, se han implementado las siguientes etiquetas SEO y metaetiquetas:

Metaetiqueta de Descripción: Proporciona una breve descripción del contenido y propósito de la aplicación, ayudando a los usuarios a entender de qué se trata la aplicación y a mejorar la tasa de clics.

```
<meta name="description" content="HydroSmart is a platform that provides farmers with the necessary information to improve their farming practices.">
```

Metaetiqueta de Autor: Especifica el autor de la aplicación, lo que ayuda a atribuir la propiedad intelectual y la fuente del contenido.

```
<meta name="author" content="IoT Solutions">
```

Metaetiqueta de Robots: Indica a los motores de búsqueda cómo deben indexar y rastrear la página, permitiendo que se indexe y que se sigan los enlaces en la aplicación.

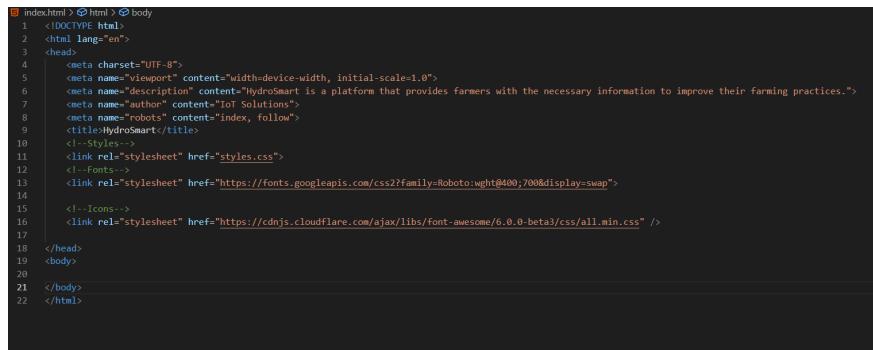
```
<meta name="robots" content="index, follow">
```

Etiqueta de Título: Define el título de la aplicación que aparece en los resultados de búsqueda y en las pestañas del navegador.

```
<title>HydroSmart</title>
```

Etiqueta de Idioma: Especifica el idioma principal del contenido de la aplicación para ayudar a los motores de búsqueda a entender y clasificar el contenido adecuadamente.

```
<html lang="en">
```



```

1 index.html > HTML > body
2   <!DOCTYPE html>
3   <html lang="en">
4     <head>
5       |   <meta charset="UTF-8">
6       |   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7       |   <meta name="description" content="HydroSmart is a platform that provides farmers with the necessary information to improve their farming practices.">
8       |   <meta name="author" content="IoT Solutions">
9       |   <meta name="robots" content="index, follow">
10      |   <title>hydroSmart</title>
11      |   <!--Styles-->
12      |   <link rel="stylesheet" href="styles.css">
13      |   <!--Fonts-->
14      |   <link rel="stylesheet" href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Roboto:wght@400;700&display=swap">
15      |   <!--Icons-->
16      |   <link rel="stylesheet" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/6.0.0-beta/css/all.min.css" />
17
18   </head>
19   <body>
20
21 </body>
22 </html>

```

5.2.4. Searching Systems

En HydroSmart, el sistema de búsqueda ha sido diseñado para integrarse de forma fluida con la jerarquía visual clara y secuencial que caracteriza tanto a la versión móvil como web de la aplicación. Esta funcionalidad permite a los usuarios localizar fácilmente cultivos específicos, consultar el historial de cultivos registrados, acceder a tutoriales desde la sección de acciones recomendadas, y filtrar sistemas de riego activos según criterios como el tipo de cultivo, el estado operativo o el nivel de batería. Asimismo, en la vista de gestión del agua, los usuarios pueden buscar por fechas o patrones de consumo. Este enfoque mejora significativamente la experiencia del usuario, permitiendo un acceso rápido y preciso a la información relevante, y facilitando una toma de decisiones eficiente en la gestión agrícola automatizada.

5.2.5. Navigation Systems

La interfaz de la aplicación HydroSmart está diseñada para una navegación eficiente, con características adaptadas a la usabilidad en portales web como pantallas táctiles:

- **Menús de Navegación:** Menús adaptados para dispositivos móviles o de escritorio, que pueden incluir menús desplegables, botones en la parte superior o inferior de la pantalla, y accesos directos.
- **Navegación por Pestañas:** Utiliza pestañas en la parte superior o inferior de la pantalla para organizar el contenido en secciones o categorías, permitiendo a los usuarios cambiar entre diferentes secciones sin necesidad de cargar nuevas pantallas.

5.3. Landing Page UI Design

Link del Figma de los wireframes y mockups de la landing page: <https://www.figma.com/design/t5ZCVaxwwvv3f73ZR73WYq/Iot-Solutions---Landing-Page?node-id=0-1&t=OWeHU0WHyO5VgVB0-1>

5.3.1. Landing Page Wireframe

Los wireframes son el esquema básico de la Landing page, mostrando la estructura principal y la disposición de los elementos. Aquí se detallan las secciones clave como el encabezado, el área de beneficios, las llamadas a la acción y la ubicación de imágenes, enfocándose en la usabilidad y el flujo de la página sin distracciones visuales.

Página de inicio

Wireframe - Inicio



Página de inicio (versión móvil)



Página de Problemática

Wireframe - Problemática

The wireframe shows a header with a close button, navigation links (Inicio, Problemática, Características, Sobre Nosotros, Contacto), and a 'Ir a la app' button. The main content area features a large question '¿Tienes alguno de estos problemas?' and three separate boxes, each containing a problem statement and a brief description of how HydroSmart solves it. The footer includes 'IoT Solutions' and social media icons.

Problema 1

Dificultades para gestionar el riego de tus cultivos de manera eficiente

HydroSmart automatiza el riego según los datos de humedad del suelo, garantizando que tus cultivos reciban el agua que realmente necesitan.

Problema 2

Te preocupa el desperdicio de agua y los costos elevados en tus cultivos

Con HydroSmart, puedes reducir el consumo de agua hasta en un 20%, ayudándote a bajar los costos operativos y a mejorar la rentabilidad.

Problema 3

No sabes cuándo es el momento adecuado para regar tus cultivos

HydroSmart te proporciona datos en tiempo real sobre la humedad del suelo, ayudándote a tomar decisiones informadas y a regar en el momento justo.

IoT Solutions

© IoT Solutions 2025

Página de Problemática (versión móvil)

Wireframe - Problemática (Mobile)

The mobile wireframe shows a header with a close button, a 'Ir a la app' button, and a menu icon. The main content area features a large question '¿Tienes alguno de estos problemas?' and two separate boxes, each containing a problem statement and a brief description of how HydroSmart solves it. The footer includes 'IoT Solutions - soluciones eficientes' and social media icons.

Problema 1

Dificultades para gestionar el riego de tus cultivos de manera eficiente

HydroSmart automatiza el riego según los datos de humedad del suelo, garantizando que tus cultivos reciban el agua que realmente necesitan.

Problema 2

Te preocupa el desperdicio de agua y los costos elevados en tus cultivos

Con HydroSmart, puedes

IoT Solutions - soluciones eficientes

© IoT Solutions 2025

Página de Características

Wireframe - Características

Principales Características de Nuestro Producto

Monitoreo en tiempo real de la humedad del suelo

HydroSmart utiliza sensores precisos para medir la humedad del suelo y proporcionar datos en tiempo real, permitiéndote ajustar el riego según las necesidades específicas de tus cultivos

Riego automatizado y eficiente

El sistema de riego se activa de manera automática solo cuando el suelo lo necesita, optimizando el uso del agua y reduciendo el desperdicio.

IoT Solutions

Ir a la app

© IoT Solutions 2025

Página de Características (versión móvil)

Wireframe - Características (Mobile)

Principales Características de Nuestro Producto

Monitoreo en tiempo real de la humedad del suelo

HydroSmart utiliza sensores precisos para medir la humedad del suelo y proporcionar datos en tiempo real, permitiéndote ajustar el riego según las necesidades específicas de tus cultivos

Riego automatizado y eficiente

El sistema de riego se activa de manera automática solo cuando el suelo lo necesita, optimizando el uso del agua y reduciendo el desperdicio.

IoT Solutions - soluciones eficientes

Ir a la app

© IoT Solutions 2025

Página de Sobre Nosotros

Wireframe - Sobre Nosotros

The wireframe shows a dark-themed website layout. At the top is a header bar with a logo icon, navigation links for 'Inicio', 'Problemática', 'Características', 'Sobre Nosotros', and 'Contacto', and a button labeled 'Ir a la app'. Below the header is a main content area with a title 'Sobre Nosotros'. A descriptive paragraph follows, stating: 'Nuestra startup se llama IoT Solutions y se especializa en enfrentar los desafíos del riego agrícola mediante nuestra solución inteligente HydroSmart. Nos enfocamos en optimizar el uso del agua a través de sensores de humedad y sistemas de riego automatizados, facilitando una gestión eficiente y sostenible de los cultivos.' Below this are two side-by-side boxes: 'Misión' (Mission) and 'Visión' (Vision). The 'Misión' box contains the text: 'Brindar a los agricultores una herramienta accesible e inteligente para optimizar el uso del agua en sus cultivos, promoviendo una agricultura más sostenible, eficiente y rentable.' The 'Visión' box contains the text: 'Ser líderes en innovación tecnológica para el riego agrícola, contribuyendo al desarrollo sostenible de la agricultura mediante soluciones basadas en IoT.' At the bottom of the page are social media icons for Facebook, Instagram, Twitter, and TikTok, along with the copyright notice '© IoT Solutions 2025'.

Página de Sobre Nosotros (versión móvil)

Wireframe - Sobre Nosotros (Mobile)

The mobile wireframe follows the same structure as the desktop version. It features a header with a logo icon, a 'Ir a la app' button, and a menu icon. The 'Sobre Nosotros' section includes the introductory paragraph about the company's mission and HydroSmart solution. The 'Misión' and 'Visión' sections are also present with their respective descriptions. The footer includes the company name 'IoT Solutions - soluciones eficientes', social media icons, and the copyright year '© IoT Solutions 2025'.

Página de Contacto

Wireframe - Contacto

The wireframe shows a dark-themed contact page. At the top, there's a navigation bar with links to 'Inicio', 'Problemática', 'Características', 'Sobre Nosotros', 'Contacto', and a button 'Ir a la app'. Below the navigation is a large central form box with rounded corners. Inside the box, the heading reads '¿Tienes alguna duda? ¡Escríbenos!'. The form contains four input fields: 'Nombre(s)', 'Apellidos', 'Correo electrónico', and 'Mensaje' (with a large text area). A 'Enviar' button is at the bottom. The footer of the page includes the text 'IoT Solutions', social media icons for Facebook, Instagram, Twitter, and TikTok, and the copyright notice '© IoT Solutions 2025'.

Nombre(s) Apellidos

Correo electrónico

Mensaje

Enviar

IoT Solutions

© IoT Solutions 2025

Página de Contacto (versión móvil)

Wireframe - Contacto (Mobile)

The mobile wireframe is a simplified version of the desktop one. It features a header with a close button, a 'Ir a la app' button, and a menu icon. The main content area contains the same message box and form fields: 'Nombre(s)', 'Apellidos', 'Correo electrónico', 'Mensaje', and an 'Enviar' button. The footer includes the text 'IoT Solutions - soluciones eficientes', social media icons, and the copyright notice '© IoT Solutions 2025'.

Nombre(s)

Apellidos

Correo electrónico

Mensaje

Enviar

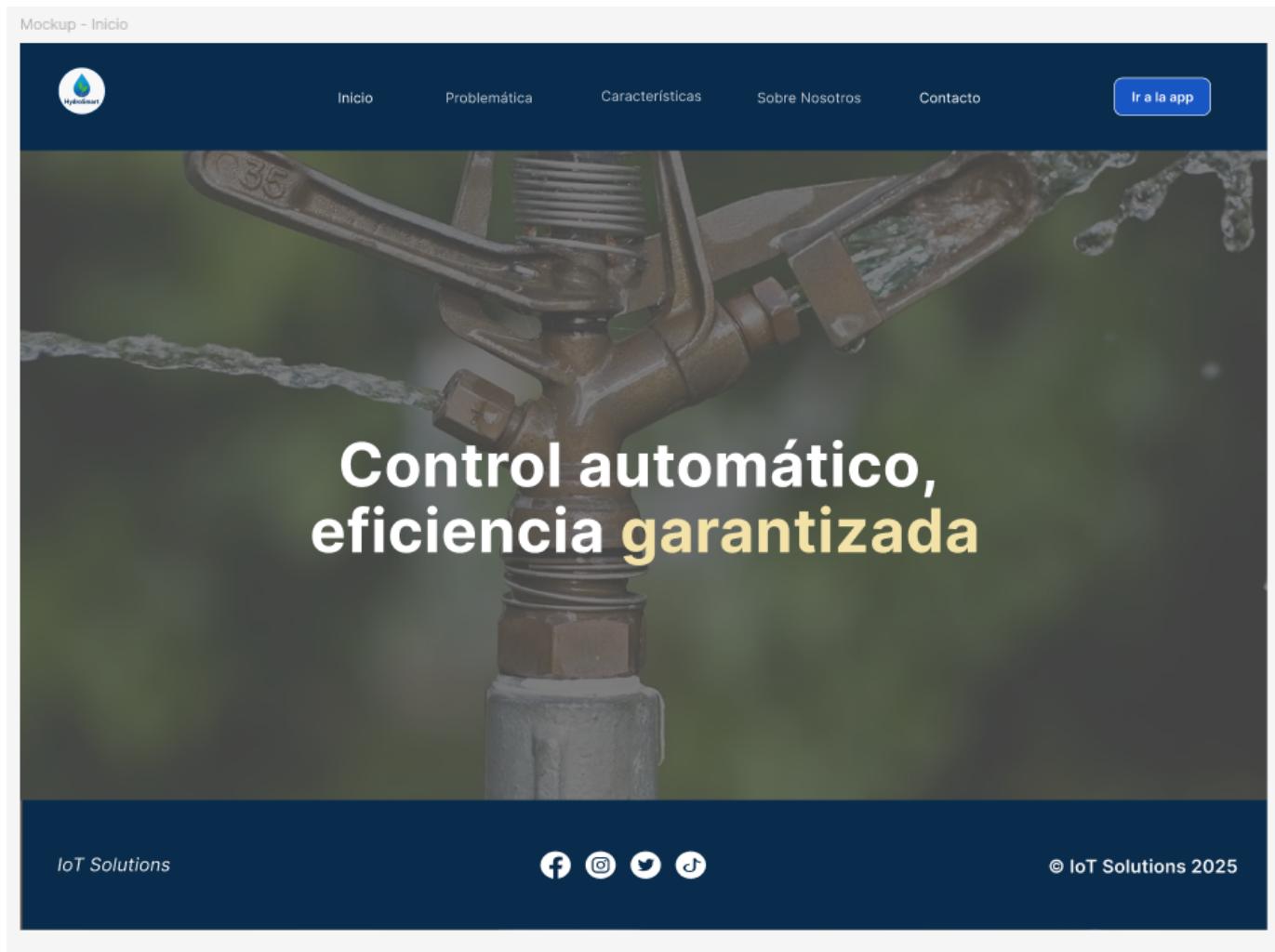
IoT Solutions - soluciones eficientes

© IoT Solutions 2025

5.3.2. Landing Page Mock-up

Los mockups añaden detalles visuales y de diseño a los wireframes, mostrando la paleta de colores, tipografía y estilo gráfico que tendrá la landing page. Representan cómo se verá la página final, integrando los elementos visuales que harán la experiencia más atractiva y coherente con la marca.

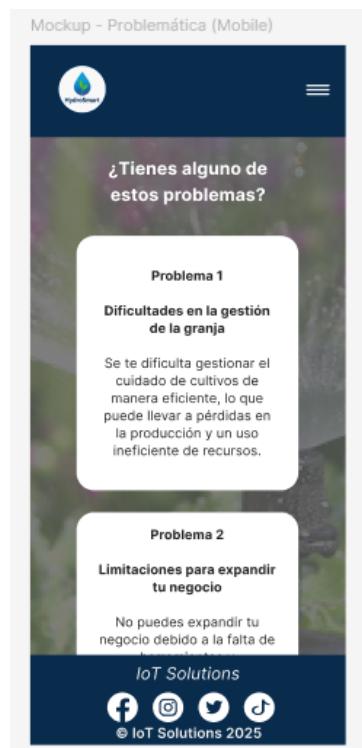
Página de inicio



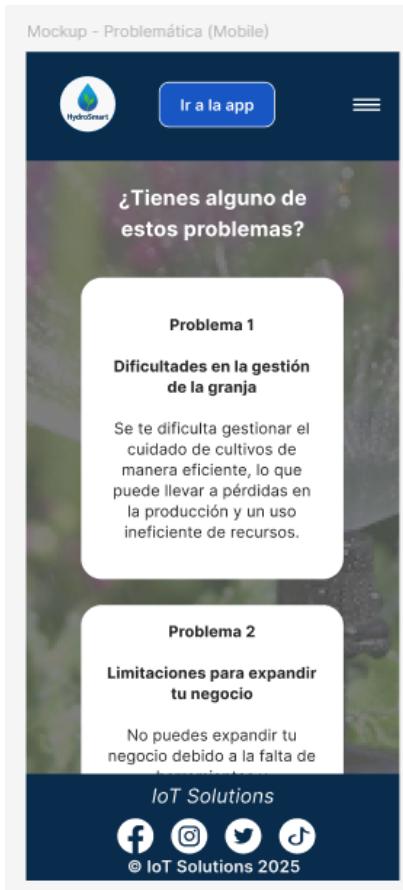
Página de inicio (versión móvil)



Página de Problemática



Página de Problemática (versión móvil)



Página de Características



Página de Características (versión móvil)

Mockup - Características (Mobile)



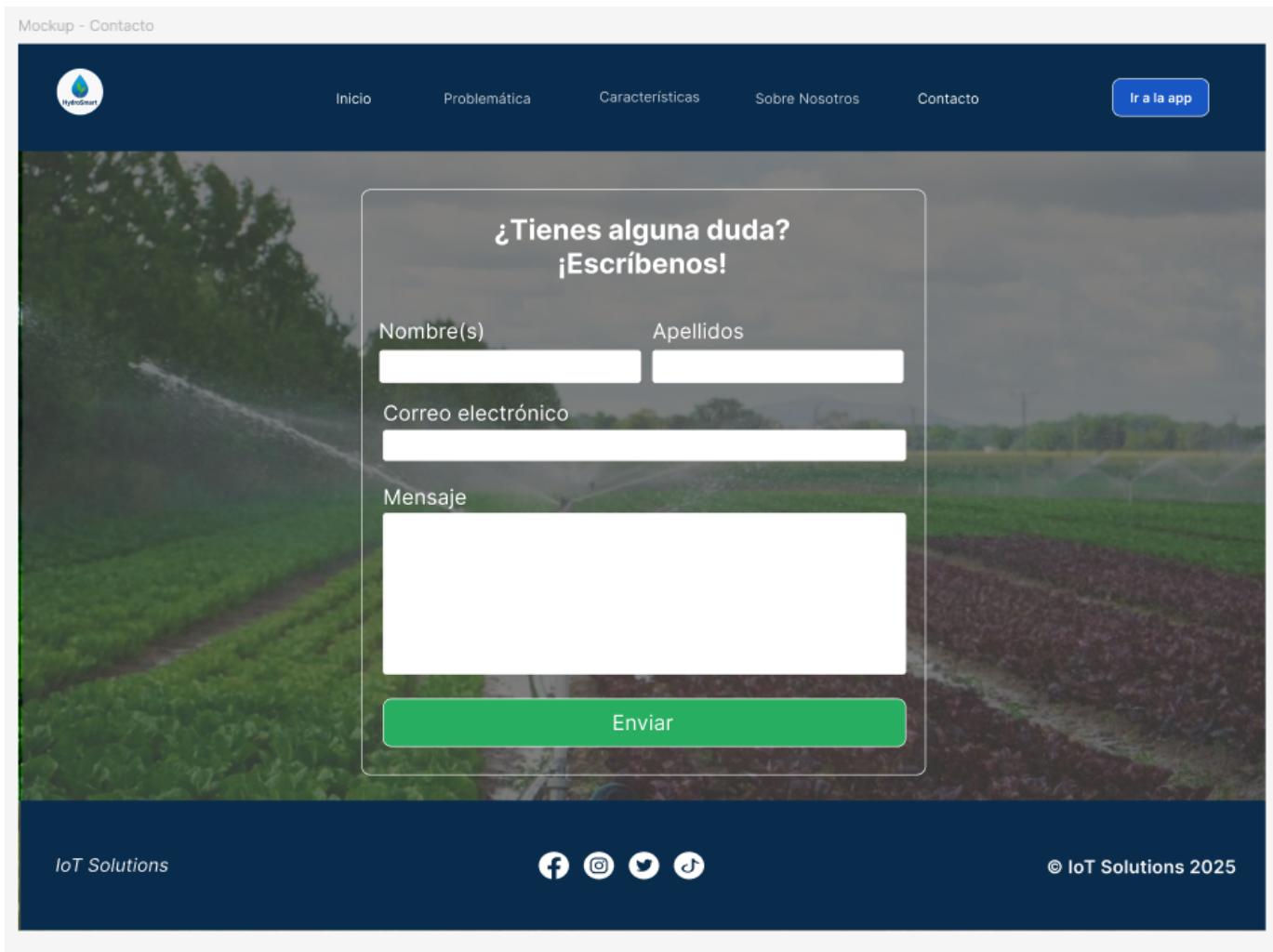
Página de Sobre Nosotros



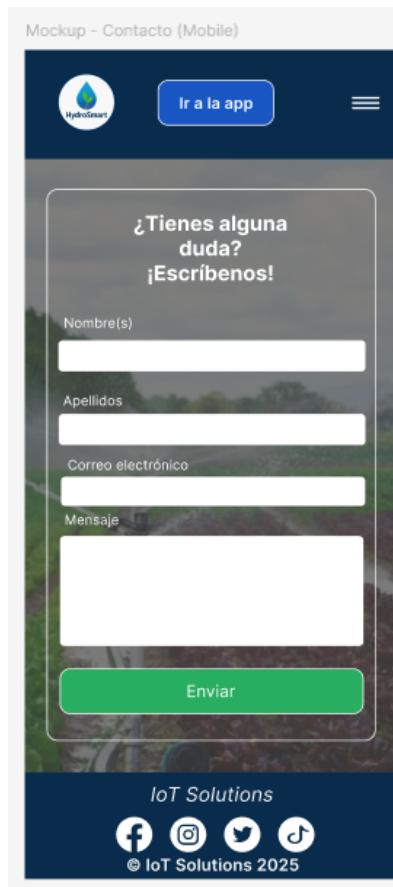
Página de Sobre Nosotros (versión móvil)



Página de Contacto



Página de Contacto (versión móvil)



5.4. Applications UX/UI Design

Link del Figma de Applications UX/UI Design: <https://www.figma.com/design/dZGHe90xVgelrFnflNogzc/UX-UI-Design--IoT?node-id=5257-5961&t=WAEc6KnZiu5vW5He-1>

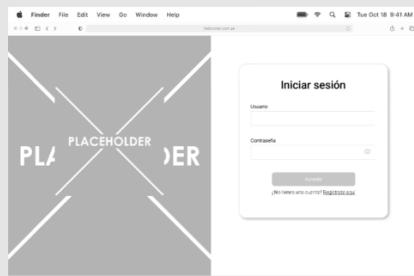
5.4.1. Applications Wireframes

En este apartado, se muestran todos los wireframes necesarios para cumplir las funcionalidades indicadas en las User Stories con sus escenarios relacionados con la aplicación. Se muestra la versión y móvil y web de cada uno de los wireframes.

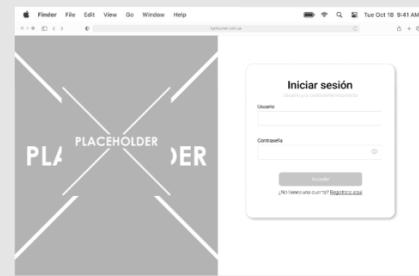
Sección de Registro e Inicio de Sesión

Sign Up y Login

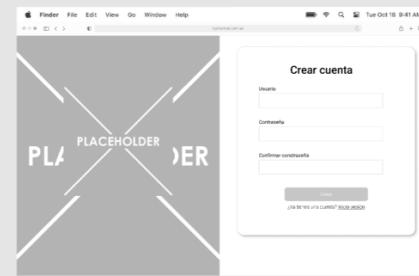
Iniciar sesión



Iniciar sesión (inválido)



Registro



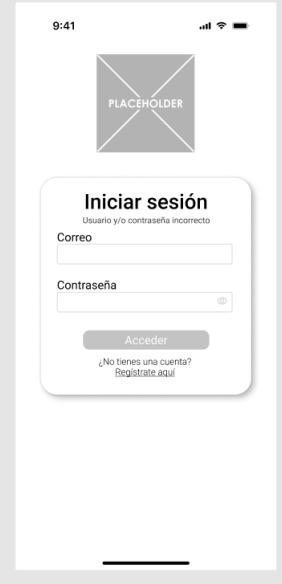
Movil - Inicio de sesión



Movil - Crear cuenta



Movil - Inicio de sesión (erroneo)



Gestión de Cultivos

Vista Cultivos

Vista Cultivos (eliminar)

Vista Cultivos (editar)

Vista Cultivos (añadir 1)

Vista Cultivos (añadir 2)

Móvil - Cultivos

Móvil - Cultivos (añadir)

Móvil - Cultivos (editar)

Móvil - Cultivos (añadir)

Detalle de Cultivo

Vista de detalles

Acciones recomendadas

Historial de cultivos

Historial detallado

Movil - Vista de detalles

Movil - Acciones recomendadas

Movil - Historial de cultivos

Movil - Historial de cultivos

Gestión de Agua

Vista agua

Vista de Panel de riego

Datos de tanques

Agua restante total: 15,000 / 30,000 L
Resultado: Suficiente cantidad de agua para regado automático

Historial mensual

Mes	Cantidad utilizada
Diciembre 2024	125000
Enero 2025	110250
Febrero 2025	134500
Marzo 2025	95000

Ver tanques | Ver historial detallado

Vista de tanques

Tanques

- Tanque A: 10,000 / 20,000 L
- Tanque B: 5,000 / 10,000 L

Añadir tanque

Tanques

Añadir tanque

Nombre: Tanque C
Capacidad máxima de agua (Litros): 20000

Aceptar

Eliminar tanque

Tanques

Eliminar tanque

¿Estás seguro de que deseas eliminar este tanque? Esta acción no se puede deshacer.

Eliminar

Vista de Historial de consumo

Historial de consumo

Litros de agua utilizados por mes

Mes	Litros de agua utilizados
Nov-24	125000
Dec-24	110250
Ene-25	134500
Feb-25	95000
Mar-25	85000

Móvil - Agua

Gestión de agua

Datos de tanques

Aqua restante total: 15,000 / 30,000 L
Resultado: Suficiente cantidad de agua para regado automático

Ver tanques

Historial mensual

Mes	Cantidad utilizada
Diciembre 2024	125000
Enero 2025	110250
Febrero 2025	134500
Marzo 2025	95000

Ver historial detallado

Móvil - Tanques

Tanques

- Tanque A: 10,000 / 20,000 L
- Tanque B: 5,000 / 10,000 L

Móvil - Añadir tanque

Tanques

Añadir tanque

Nombre: Tanque C
Capacidad máxima de agua (Litros): 20000

Añadir

Móvil - Editar tanque

Tanques

Editar tanque

Nombre: Tanque A
Capacidad máxima de agua (Litros): 20000

Aplicar cambios

Móvil - Eliminar tanque

Tanques

Eliminar tanque

¿Estás seguro de que deseas eliminar este tanque? Esta acción no se puede deshacer.

Eliminar

Móvil - Agua

Historial de consumo

Litros de agua utilizados por mes

Mes	Litros de agua utilizados
Nov-24	125000
Dec-24	110250
Ene-25	134500
Feb-25	95000
Mar-25	85000

Gestión de Sistemas

Vista sistemas

Vista de Sistemas

Sistemas

Sistema de cultivo zanahorias

Sistema	Lectura	Estado
Regido automático	No aplica	Normal
Temperatura	22°C	Normal
Humedad	50%	Normal
Cantidad de agua	1000L	Insuficiente

Sistema de cultivo papas

Sistema	Lectura	Estado
Regido automático	No aplica	Normal
Temperatura	19°C	Normal
Humedad	71%	Normal
Cantidad de agua	2000L	Normal

Vista de un Sistema

Sistema de cultivo zanahorias

Sistema	Lectura	Estado	Activado
Regido automático	No aplica	Normal	<input checked="" type="checkbox"/>
Temperatura	22°C	Normal	<input checked="" type="checkbox"/>
Humedad	50%	Normal	<input checked="" type="checkbox"/>
Cantidad de agua	1000L	Insuficiente	<input type="checkbox"/>

Editar sistema

Eliminar sistema

Sistema de cultivo zanahorias

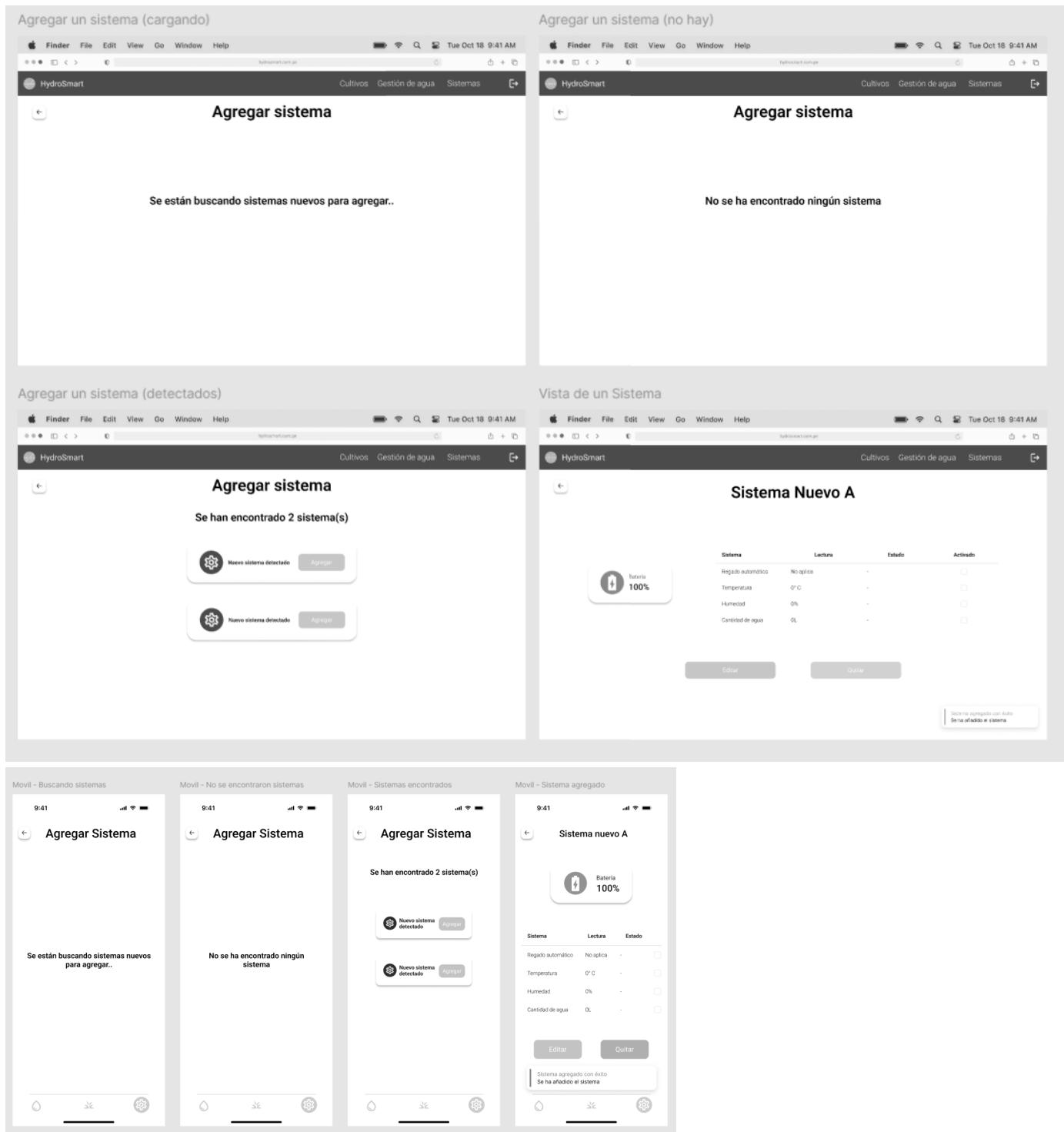
Móvil - Sistema

Móvil - Detalle sistema

Móvil - Eliminar Sistema

Móvil - Editar sistema

Agregar nuevo sistema



5.4.2. Applications Wireflow Diagrams

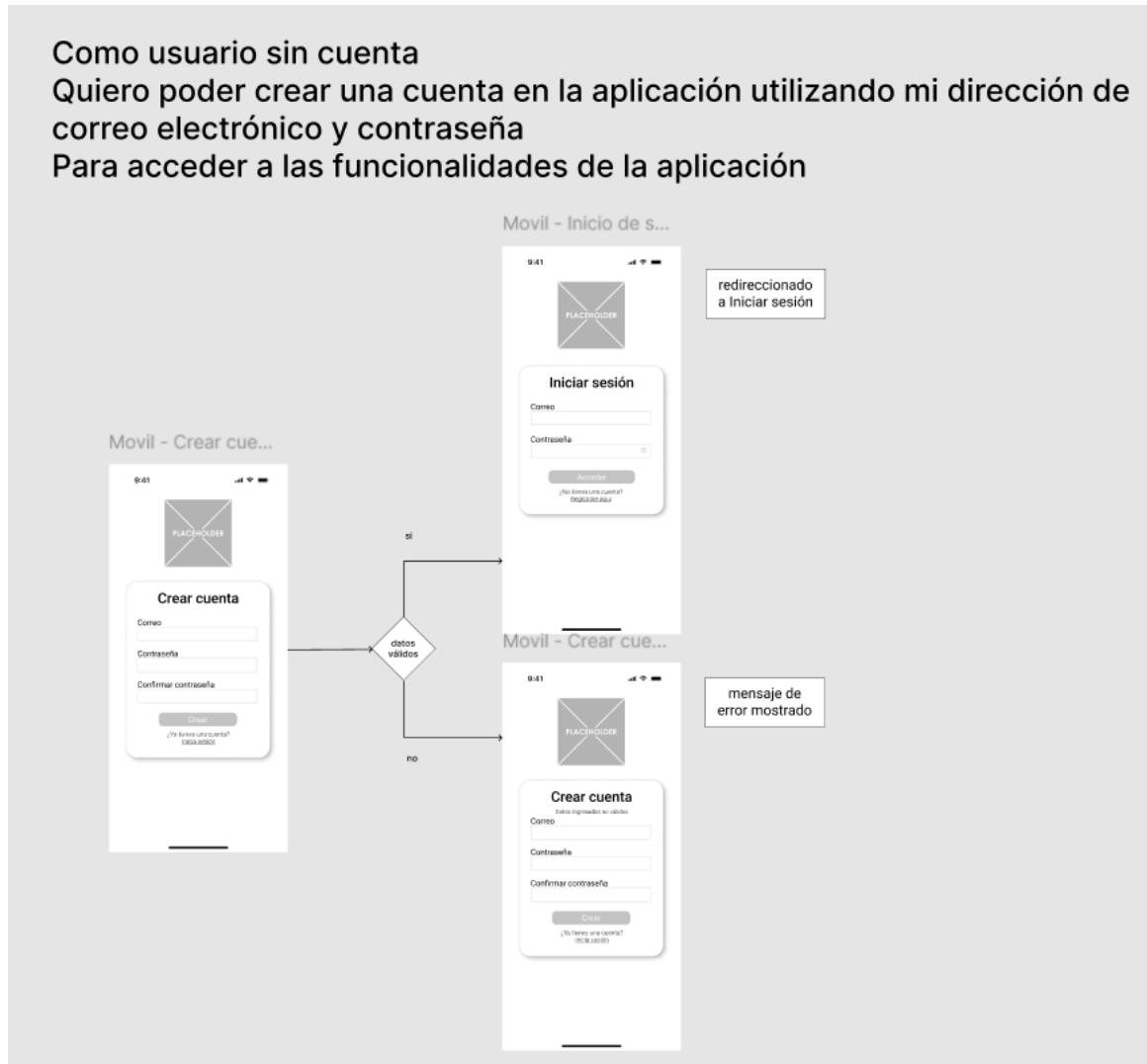
Se presentan los wireflow diagrams de la aplicación, que muestran el flujo de navegación entre las diferentes pantallas y funcionalidades. Estos diagramas ayudan a visualizar cómo los usuarios interactuarán con la aplicación y cómo se moverán entre las distintas secciones.

En este wireflow, se muestra como un usuario sin cuenta puede registrarse en la aplicación. Si el registro es exitoso, se le redirige a iniciar sesión. Si el registro falla, se le muestra un mensaje de error.

Como usuario sin cuenta

Quiero poder crear una cuenta en la aplicación utilizando mi dirección de correo electrónico y contraseña

Para acceder a las funcionalidades de la aplicación

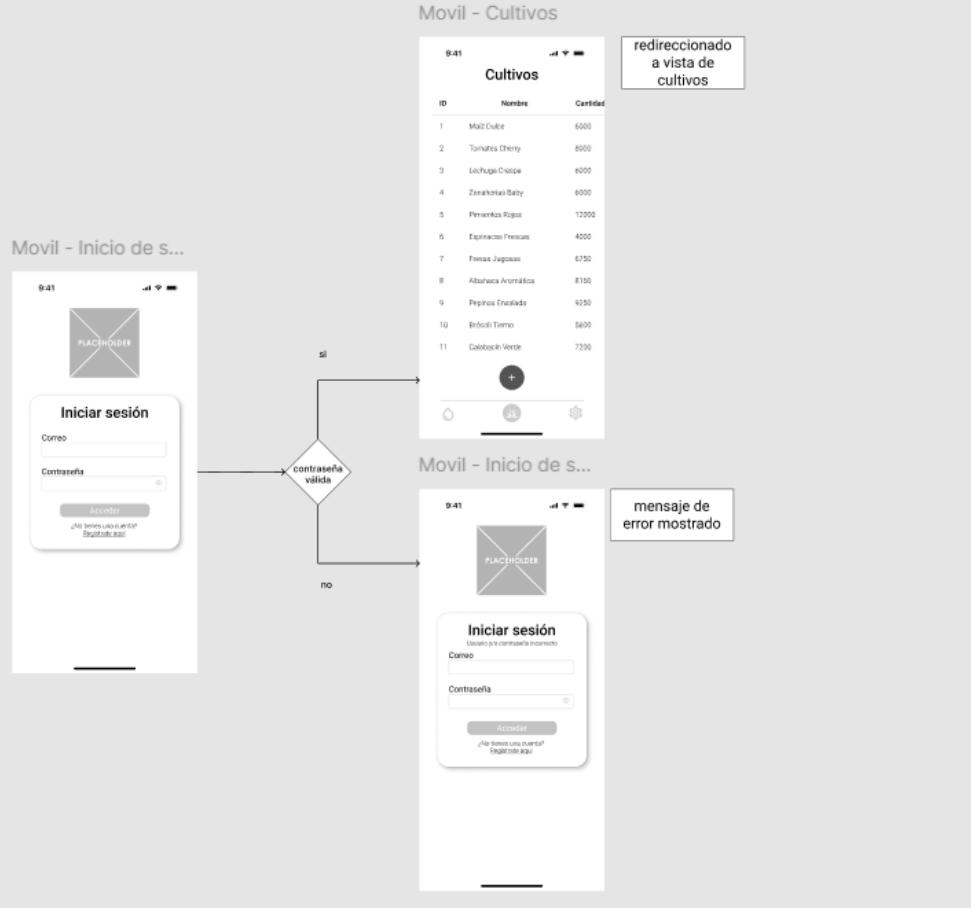


En este wireflow, se muestra como un usuario registrado puede iniciar sesión en la aplicación. Si las credenciales son correctas, se le redirige a la vista de cultivos. Si las credenciales son incorrectas, se le muestra un mensaje de error.

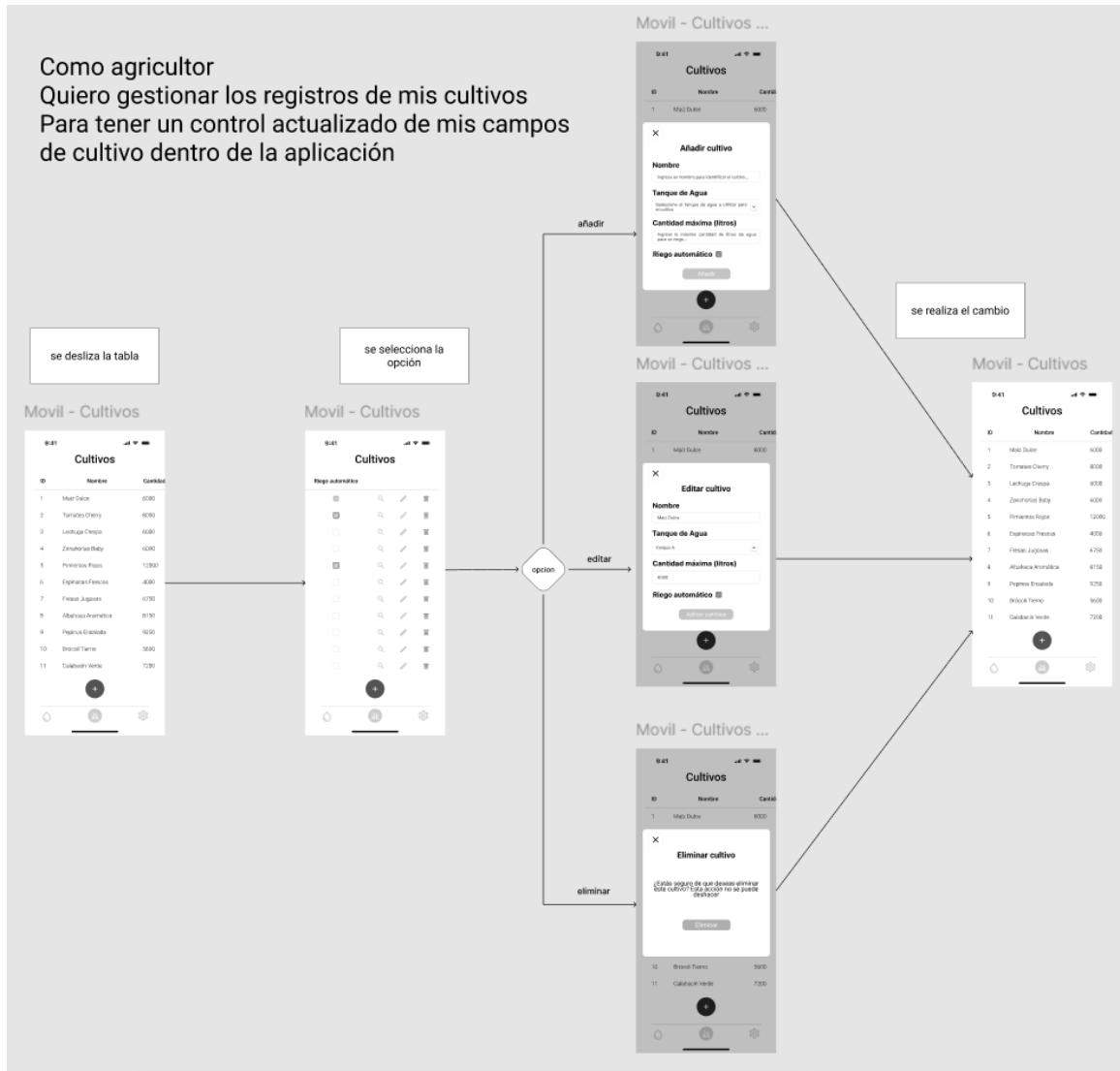
Como usuario registrado

Quiero poder iniciar sesión en la aplicación utilizando mi dirección de correo electrónico y contraseña

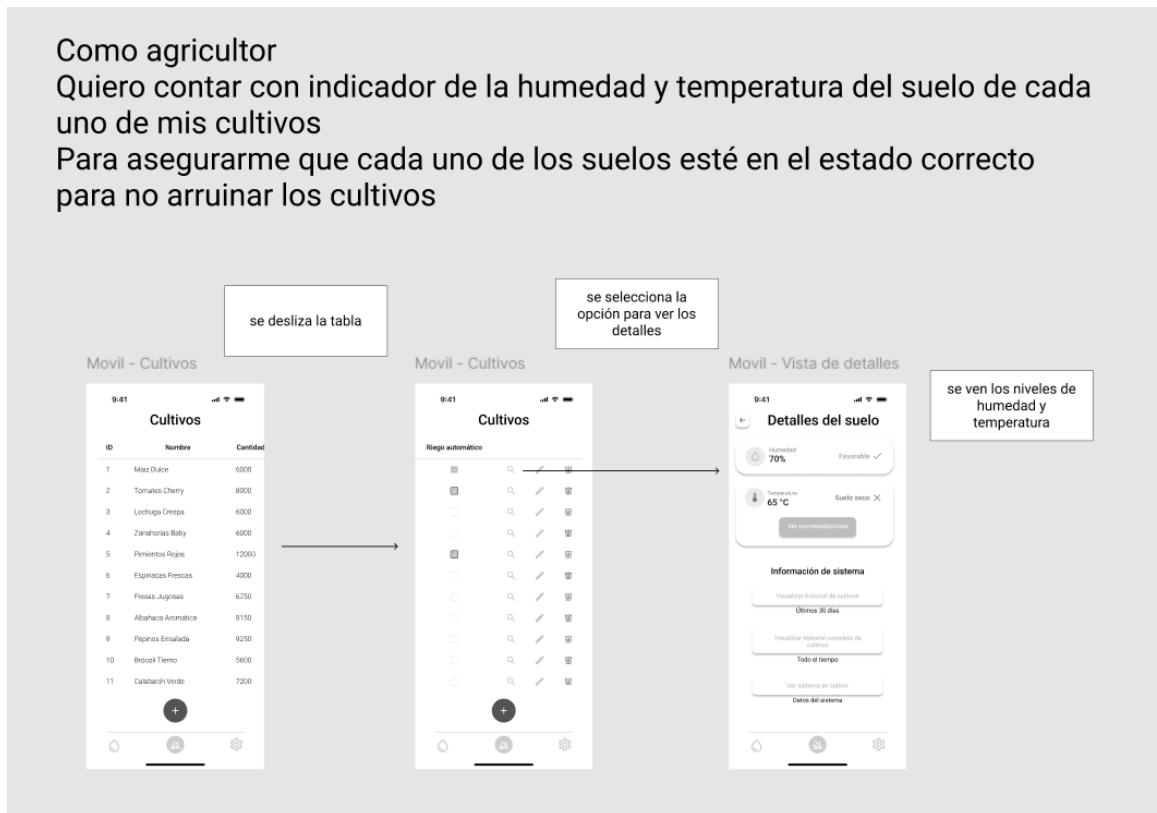
Para acceder a mi cuenta y utilizar todas las funcionalidades de la aplicación



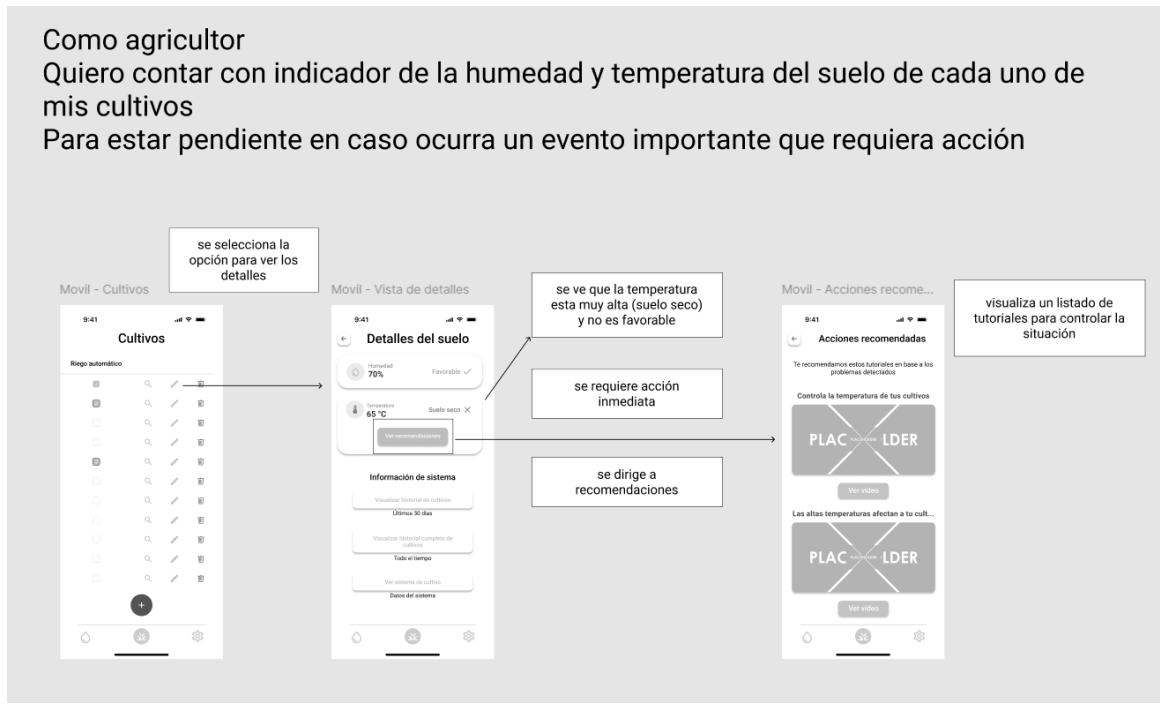
En este wireflow, se muestra como el usuario agricultor puede ver la lista de cultivos. Desde esta vista, puede agregar un nuevo cultivo, editar uno existente o eliminarlo. Al seleccionar un cultivo, se le redirige a la vista de detalle del cultivo.



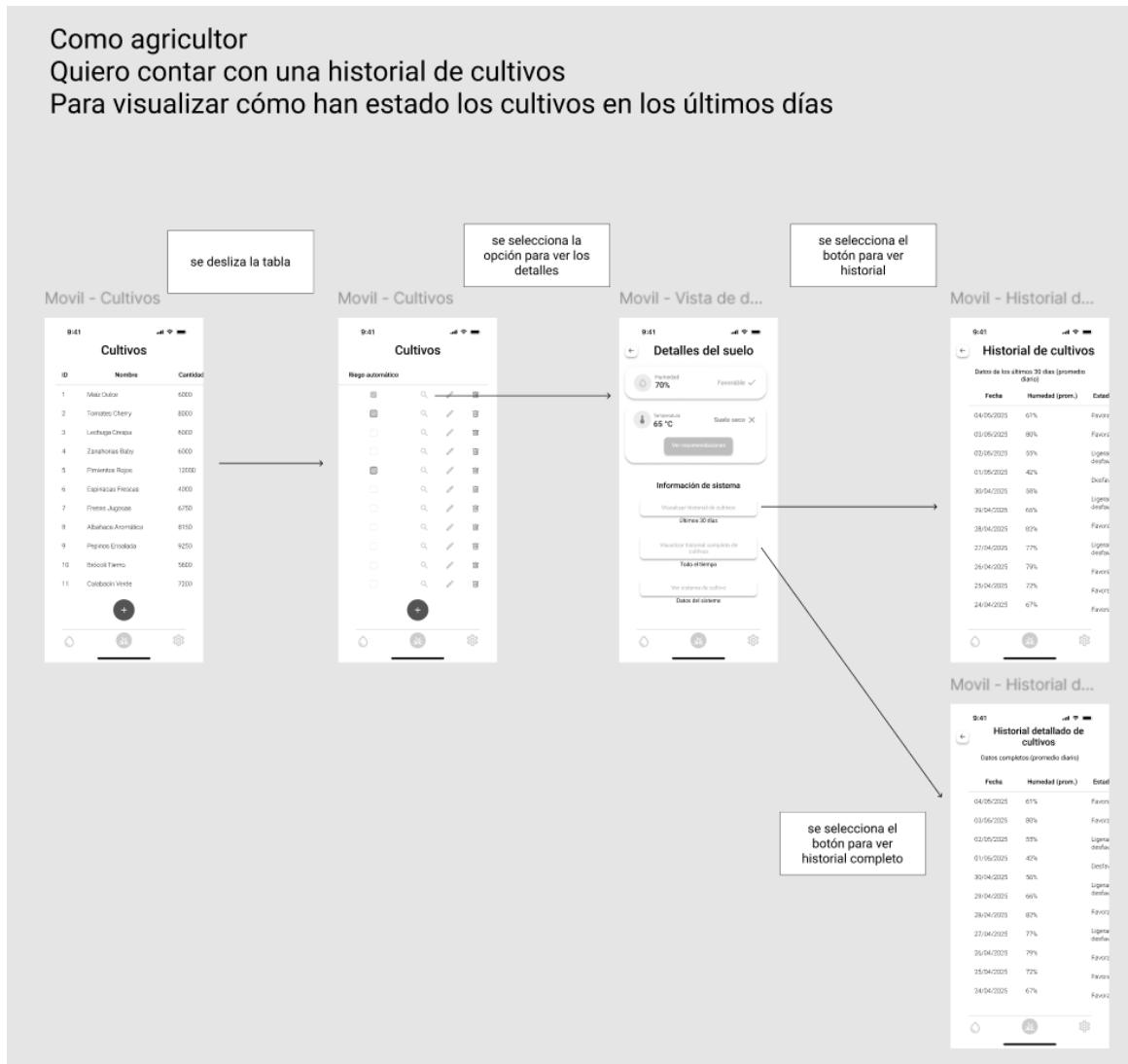
En este wireflow, se muestra como el usuario agricultor puede ver la vista de detalle del cultivo. Desde esta vista, puede ver datos como la humedad, temperatura.



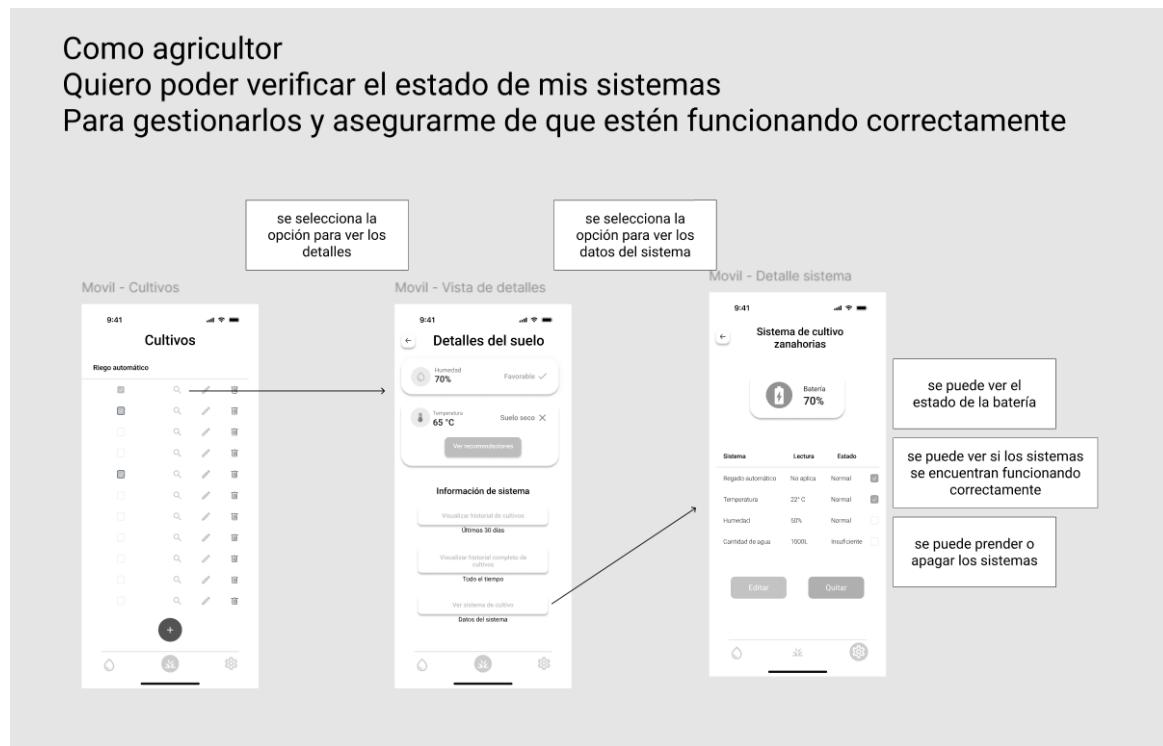
En este wireflow, se muestra como el usuario agricultor puede actuar frente algún evento de alerta. Así, se le recomendará tutoriales para actuar frente a la alerta.



En este wireflow, se muestra como el usuario agricultor desde la vista de detalles del cultivo, puede dirigirse a ver el historial de cultivos. Puede ver el historial limitado (30 días) o el historial completo.



En este wireflow, se muestra como el usuario agricultor desde la vista de detalles del suelo, puede dirigirse a ver el sistema perteneciente al cultivo y ver el estado del sistema.



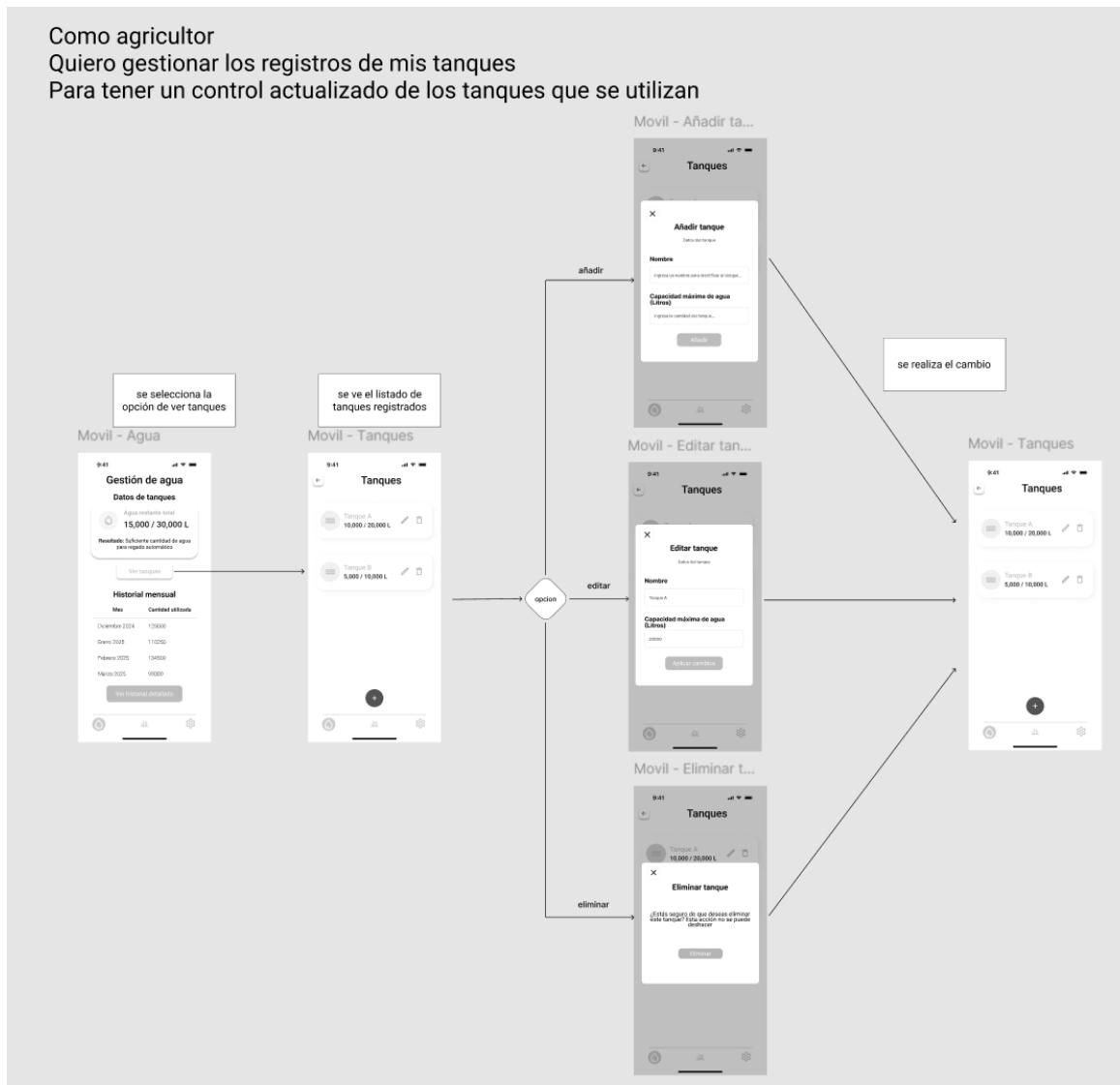
En este wireflow, se muestra como el usuario agricultor puede ver la gestión del agua, así como la cantidad de agua que se ha utilizado cada mes. Además, cuenta con el botón para ver el historial detallado de consumo de agua, que muestra un gráfico de barras con el consumo de agua por mes.

Como agricultor Quiero contar con una historial de consumo de agua mensual Para visualizar cuánta agua utilizo por mes



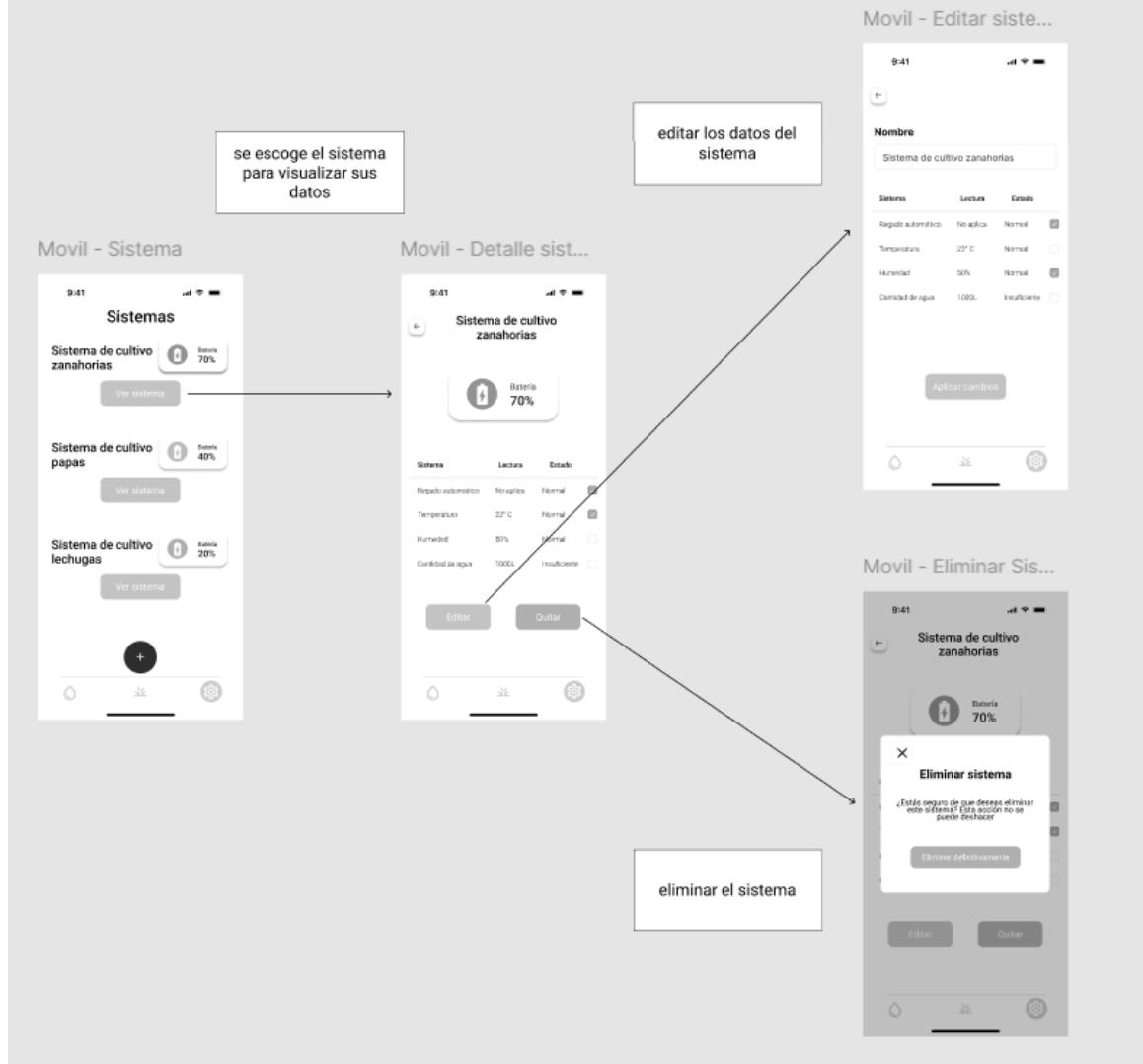
En este wireflow, se muestra como el usuario agricultor puede ver la gestión de los tanques de agua. Desde esta vista, puede ver la lista completa de tanques, agregar uno nuevo, editar uno existente o eliminarlo.

Como agricultor
Quiero gestionar los registros de mis tanques
Para tener un control actualizado de los tanques que se utilizan

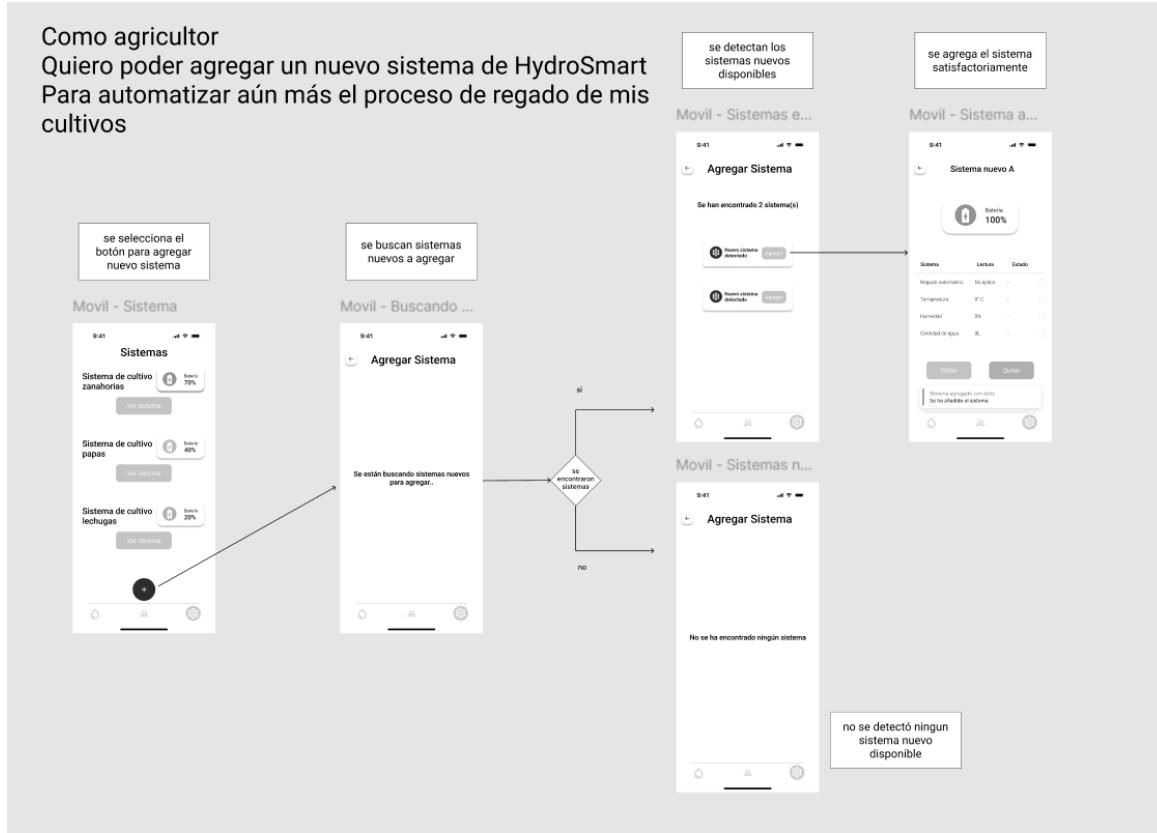


En este wireflow, se muestra como el usuario agricultor puede ver los sistemas que tiene. Desde esta vista, puede ver la lista completa de sistemas, editar uno existente o eliminarlo. Al seleccionar un sistema, se le redirige a la vista de detalle del sistema.

Como agricultor
Quiero poder gestionar los sistemas de HydroSmart
Para tener control sobre los sistemas que utilizo para mis cultivos



En este wireflow, se muestra como el usuario agricultor puede agregar un nuevo sistema. Al seleccionar esta opción, se empezará a buscar sistemas disponibles. Si se encuentra un sistema, lo podrá agregar y se le redirige a la vista de detalle del sistema. Si no se encuentra un sistema, se le muestra un mensaje de que no se encontraron sistemas disponibles.



5.4.3. Applications Mock-ups

A continuación se presentan los mockups de la aplicación, que muestran el diseño visual final de cada pantalla, incluyendo colores, tipografía y elementos gráficos. Estos mockups reflejan cómo se verá la aplicación en su versión final.

Sección de Registro e Inicio de Sesión

Sign Up y Login

Iniciar sesión

The desktop login screen shows a background image of a field being irrigated by a HydroSmart system. A central circular logo contains a blue water droplet icon with the text "HydroSmart". Below the logo is a "Iniciar sesión" button. To its left is a form with fields for "Usuario" and "Contraseña", and a "Acceder" button. A small note at the bottom right of the form says "¿No tienes una cuenta? Inicia sesión".

Iniciar sesión (inválido)

The desktop login screen shows a background image of a field being irrigated by a HydroSmart system. A central circular logo contains a blue water droplet icon with the text "HydroSmart". Below the logo is a "Iniciar sesión" button. To its left is a form with fields for "Usuario" and "Contraseña", and a "Acceder" button. A red error message at the top of the form says "Usuario y/o contraseña incorrecto". A small note at the bottom right of the form says "¿No tienes una cuenta? Inicia sesión".

Registro

The desktop registration screen shows a background image of a field being irrigated by a HydroSmart system. A central circular logo contains a blue water droplet icon with the text "HydroSmart". To its right is a "Crear cuenta" button. Below the logo is a form with fields for "Usuario", "Contraseña", and "Confirmar contraseña", and a "Crear" button. A small note at the bottom right of the form says "¿Ya tienes una cuenta? Inicia sesión".

Móvil - Inicio de sesión

The mobile login screen shows a background image of a field being irrigated by a HydroSmart system. A central circular logo contains a blue water droplet icon with the text "HydroSmart". Below the logo is a "Iniciar sesión" button. To its left is a form with fields for "Correo" and "Contraseña", and a "Acceder" button. A small note at the bottom right of the form says "¿No tienes una cuenta? Regístrate aquí".

Móvil - Crear cuenta

The mobile registration screen shows a background image of a field being irrigated by a HydroSmart system. A central circular logo contains a blue water droplet icon with the text "HydroSmart". To its right is a "Crear cuenta" button. Below the logo is a form with fields for "Correo", "Contraseña", and "Confirmar contraseña", and a "Crear" button. A small note at the bottom right of the form says "¿Ya tienes una cuenta? Inicia sesión".

Móvil - Inicio de sesión (erroneo)

The mobile login screen shows a background image of a field being irrigated by a HydroSmart system. A central circular logo contains a blue water droplet icon with the text "HydroSmart". Below the logo is a "Iniciar sesión" button. To its left is a form with fields for "Correo" and "Contraseña", and a "Acceder" button. A red error message at the top of the form says "Usuario y/o contraseña incorrecto". A small note at the bottom right of the form says "¿No tienes una cuenta? Inicia sesión".

Gestión de Cultivos

Vista cultivos

Vista Cultivos

Cultivos

ID	Nombre	Cantidad máxima (litros)	Riego automática
1	Maz Dulce	6000	
2	Tomates Cherry	8000	
3	Lechuga Crespa	6000	
4	Zanahorias Baby	6000	
5	Pimientos Rojos	12000	
6	Espinacas Frescas	4000	
7	Fresas Japonesas	6750	
8	Albahaca Aromática	8150	
9	Pepinos Ensalada	8050	
10	Brócoli Tierno	5600	
11	Calabacín Verde	7200	

Vista Cultivos (eliminar)

Cultivos

Eliminar cultivo

¿Estás seguro de que deseas eliminar este cultivo? Esta acción no se puede deshacer.

Eliminar

Vista Cultivos (editar)

Cultivos

Editar cultivo

Nombre: Maz Dulce

Tanque de Agua

Cantidad máxima (litros): 6000

Riego automática:

Aplicar cambios **Cancelar cambios**

Vista Cultivos (añadir 1)

Cultivos

Añadir cultivo

Nombre:

Tanque de Agua:

Cantidad máxima (litros):

Riego automática:

Siguiente **Añadir**

Vista Cultivos (añadir 2)

Cultivos

Añadir cultivo

Tanque de Agua:

Cantidad máxima (litros):

Riego automática:

Añadir **Finalizar**

Movil - Cultivos

Movil - Cultivos (añadir)

Movil - Cultivos (editar)

Movil - Cultivos (añadir)

Detalle de Cultivo

Vista de detalles

Acciones recomendadas

Historial de cultivos

Movil - Vista de detalles

Movil - Acciones recomendadas

Movil - Historial de cultivos

Movil - Historial de cultivos

Gestión de Agua

Vista agua

Vista de Panel de riego

Gestión de agua

Datos de tanques

Aqua restante total: 15,000 / 30,000 L
Resultado: Suficiente cantidad de agua para regado automático

Historial mensual

Mes	Cantidad utilizada
Diciembre 2024	125000
Enero 2025	110250
Febrero 2025	134500
Marzo 2025	95000

Tanques

Tanque A: 10,000 / 20,000 L
Tanque B: 5,000 / 10,000 L

Añadir tanque

Nombre: Tanque C
Capacidad máxima de agua (Litros): 20000

Eliminar tanque

Eliminar tanque: Tanque A

Vista de Historial de consumo

Litros de agua utilizados por mes

Móvil - Agua

Gestión de agua

Datos de tanques

Aqua restante total: 15,000 / 30,000 L
Resultado: Suficiente cantidad de agua para regado automático

Historial mensual

Mes	Cantidad utilizada
Diciembre 2024	125000
Enero 2025	110250
Febrero 2025	134500
Marzo 2025	95000

Móvil - Tanques

Tanques

Tanque A: 10,000 / 20,000 L
Tanque B: 5,000 / 10,000 L

Móvil - Añadir tanque

Añadir tanque

Nombre: Tanque C
Capacidad máxima de agua (Litros): 20000

Móvil - Editar tanque

Edit tanque

Nombre: Tanque A
Capacidad máxima de agua (Litros): 20000

Móvil - Eliminar tanque

Eliminar tanque

¿Estás seguro de que deseas eliminar este tanque? Esta acción no se puede deshacer.

Móvil - Agua

Historial de consumo

Litros de agua utilizados por mes

Gestión de Sistemas

Vista sistemas

Vista de Sistemas

Sistemas

Sistema de cultivo zanahorias

Sistema	Lectura	Estado
Regido automático	No aplica	Normal
Temperatura	22° C	Normal
Humedad	50%	Normal
Cantidad de agua	1000L	Insuficiente

Sistema de cultivo papas

Sistema	Lectura	Estado
Regido automático	No aplica	Normal
Temperatura	19°C	Normal
Humedad	71%	Normal
Cantidad de agua	2000L	Normal

Editar sistema

Eliminar Sistema

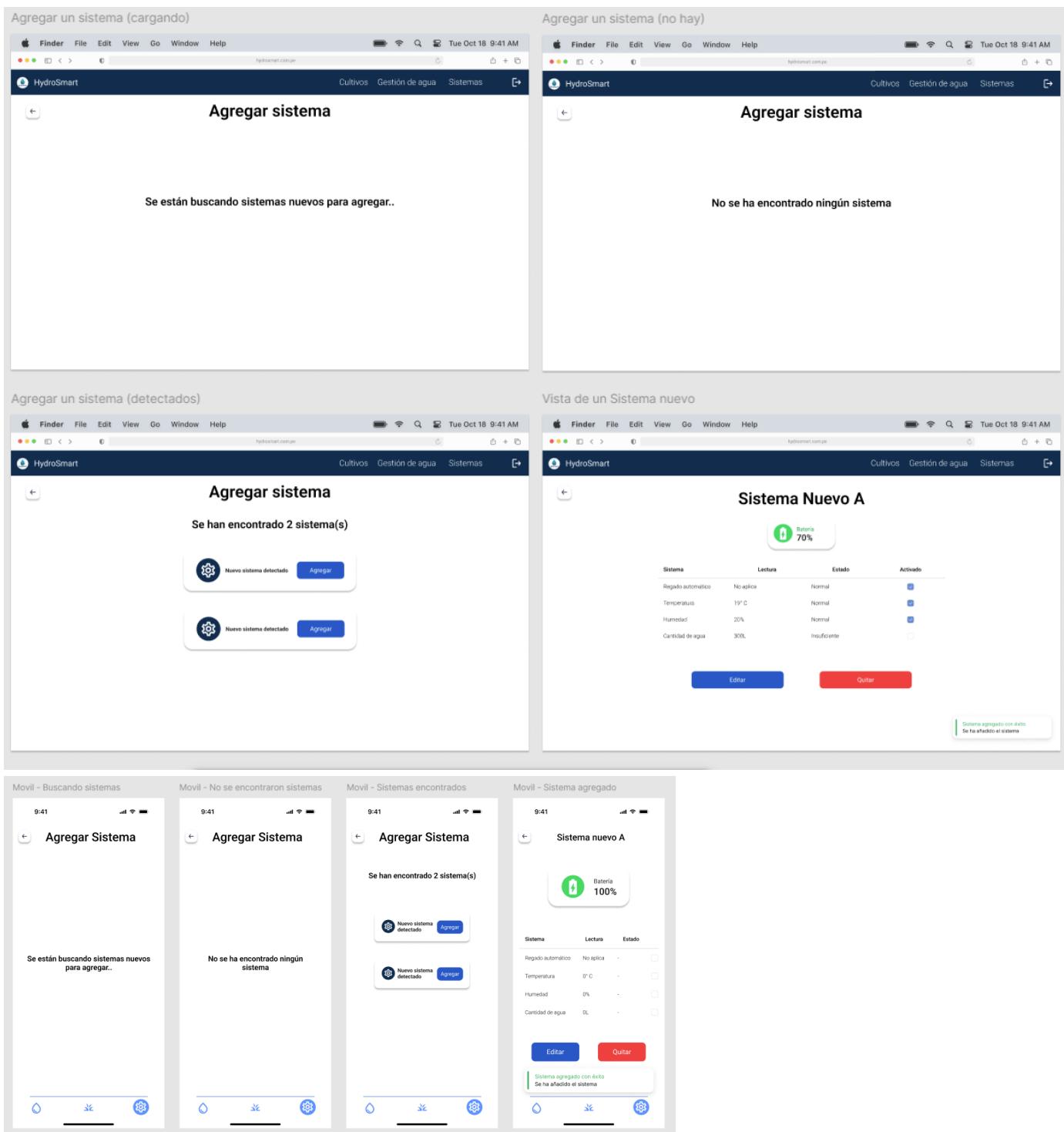
Móvil - Sistema

Móvil - Detalle sistema

Móvil - Eliminar Sistema

Móvil - Editar sistema

Agregar nuevo sistema



5.4.4. Applications User Flow Diagrams

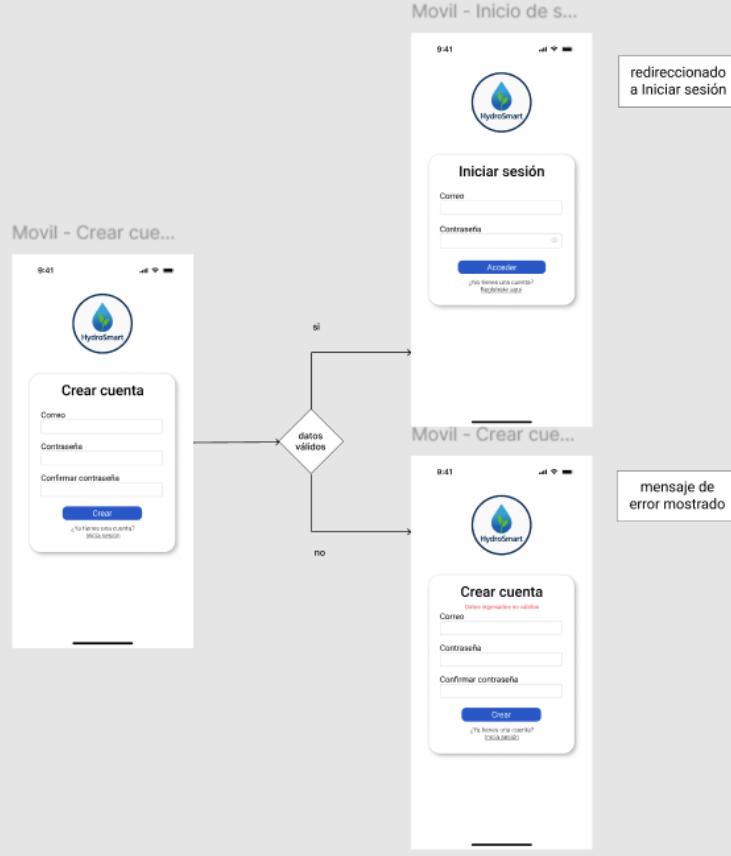
En este apartado se presentan los diagramas de flujo de usuario (User Flow Diagrams) que ilustran el recorrido del usuario a través de la aplicación, desde el registro hasta la gestión de cultivos y sistemas. Estos diagramas ayudan a entender cómo los usuarios interactúan con la aplicación y cómo se mueven entre las diferentes funcionalidades.

En este user flow, se muestra como un usuario sin cuenta puede registrarse en la aplicación. Si el registro es exitoso, se le redirige a iniciar sesión. Si el registro falla, se le muestra un mensaje de error.

Como usuario sin cuenta

Quiero poder crear una cuenta en la aplicación utilizando mi dirección de correo electrónico y contraseña

Para acceder a las funcionalidades de la aplicación

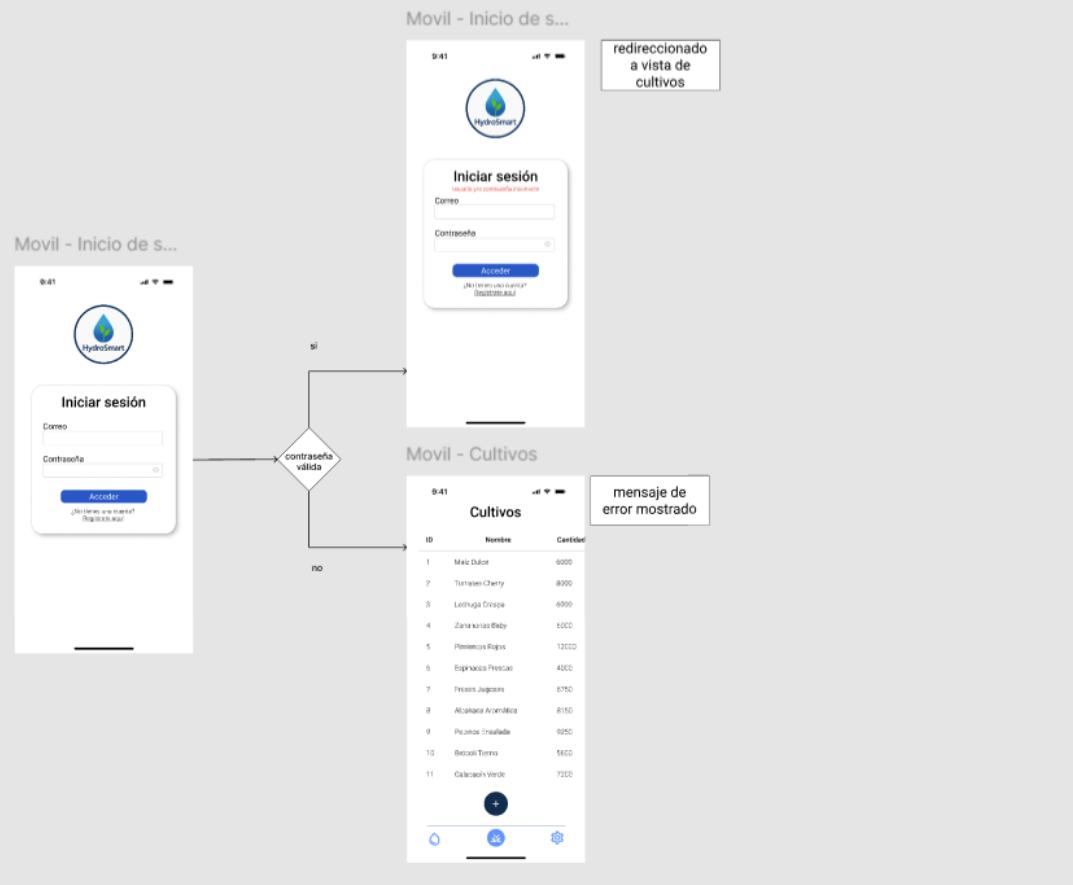


En este user flow, se muestra como un usuario registrado puede iniciar sesión en la aplicación. Si las credenciales son correctas, se le redirige a la vista de cultivos. Si las credenciales son incorrectas, se le muestra un mensaje de error.

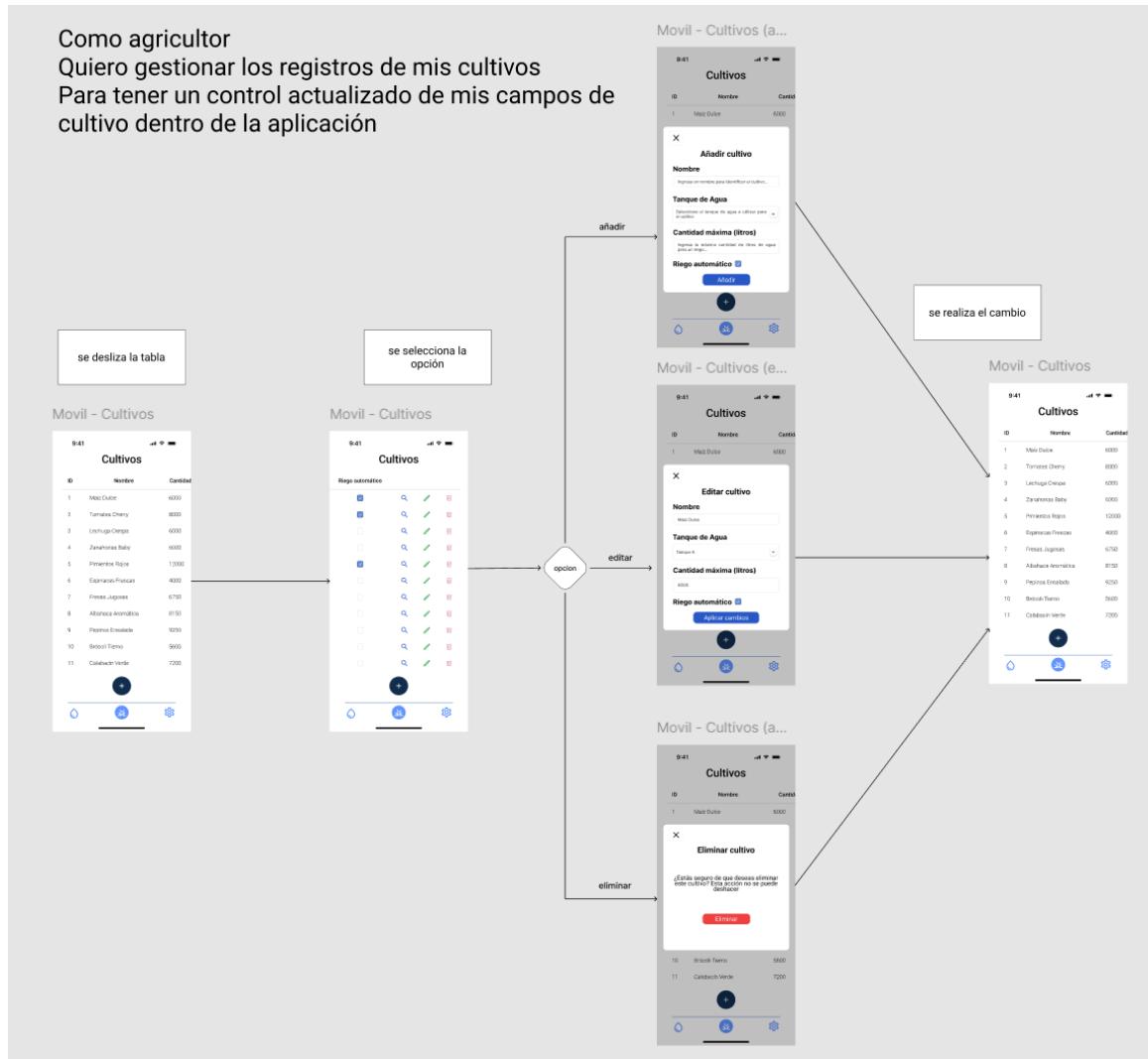
Como usuario registrado

Quiero poder iniciar sesión en la aplicación utilizando mi dirección de correo electrónico y contraseña

Para acceder a mi cuenta y utilizar todas las funcionalidades de la aplicación



En este user flow, se muestra como el usuario agricultor puede ver la lista de cultivos. Desde esta vista, puede agregar un nuevo cultivo, editar uno existente o eliminarlo. Al seleccionar un cultivo, se le redirige a la vista de detalle del cultivo.

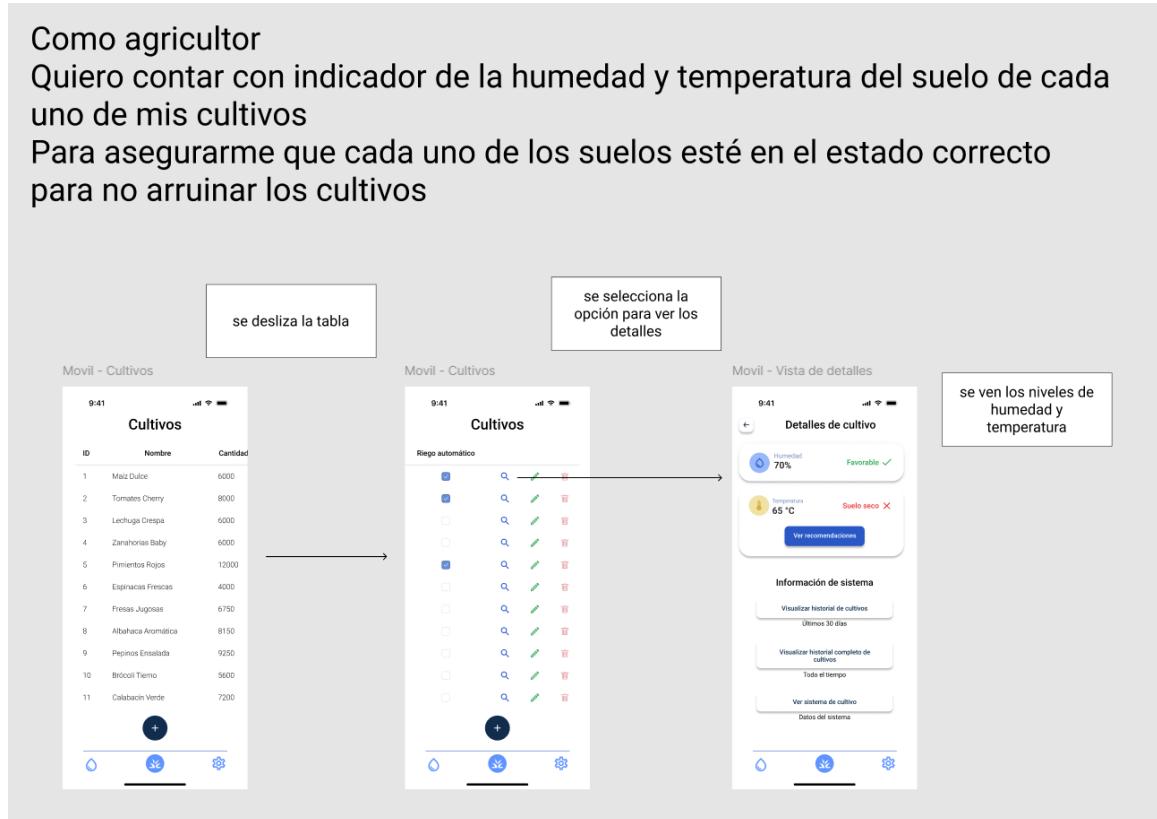


En este user flow, se muestra como el usuario agricultor puede ver la vista de detalle del cultivo. Desde esta vista, puede ver datos como la humedad, temperatura.

Como agricultor

Quiero contar con indicador de la humedad y temperatura del suelo de cada uno de mis cultivos

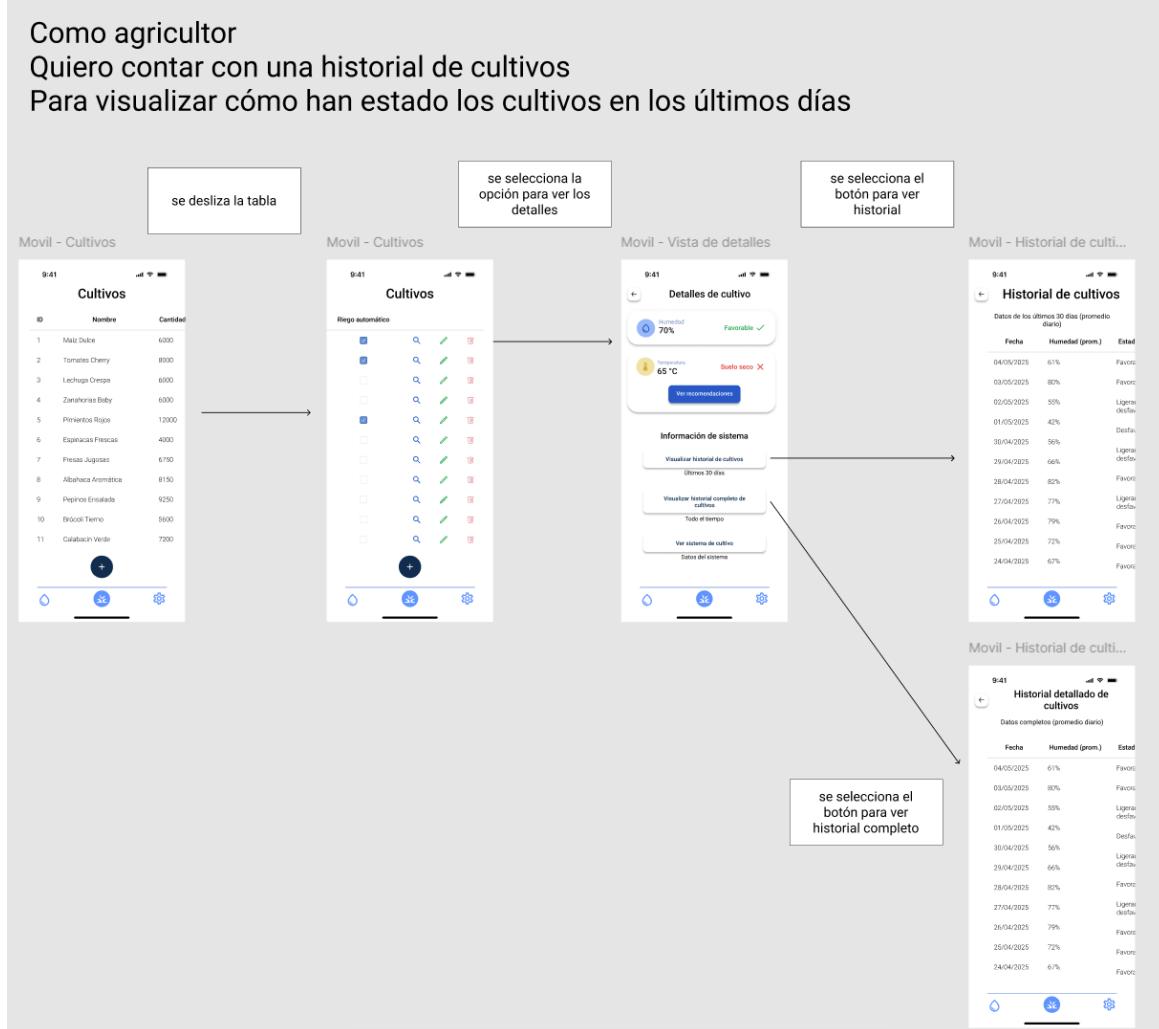
Para asegurarme que cada uno de los suelos esté en el estado correcto para no arruinar los cultivos



En este user flow, se muestra como el usuario agricultor puede actuar frente algún evento de alerta. Así, se le recomendará tutoriales para actuar frente a la alerta.



En este user flow, se muestra como el usuario agricultor desde la vista de detalles del cultivo, puede dirigirse a ver el historial de cultivos. Puede ver el historial limitado (30 días) o el historial completo.



En este user flow, se muestra como el usuario agricultor desde la vista de detalles del suelo, puede dirigirse a ver el sistema perteneciente al cultivo y ver el estado del sistema.

Como agricultor
Quiero poder verificar el estado de mis sistemas
Para gestionarlos y asegurarme de que estén funcionando correctamente



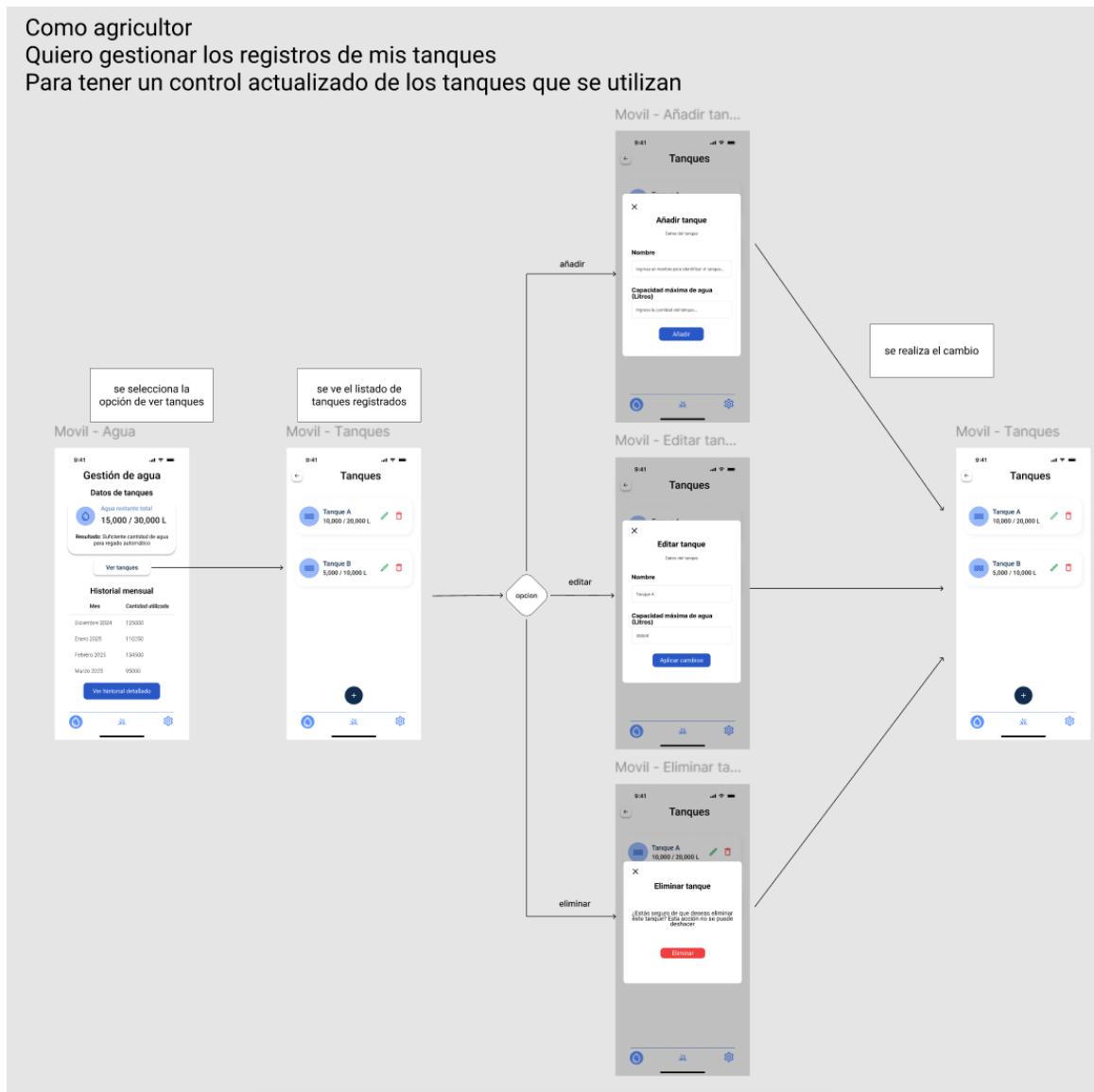
En este user flow, se muestra como el usuario agricultor puede ver la gestión del agua, así como la cantidad de agua que se ha utilizado cada mes. Además, cuenta con el botón para ver el historial detallado de consumo de agua, que muestra un gráfico de barras con el consumo de agua por mes.

Como agricultor
Quiero contar con una historial de consumo de agua mensual
Para visualizar cuánta agua utilizo por mes



En este user flow, se muestra como el usuario agricultor puede ver la gestión de los tanques de agua. Desde esta vista, puede ver la lista completa de tanques, agregar uno nuevo, editar uno existente o eliminarlo.

Como agricultor
Quiero gestionar los registros de mis tanques
Para tener un control actualizado de los tanques que se utilizan

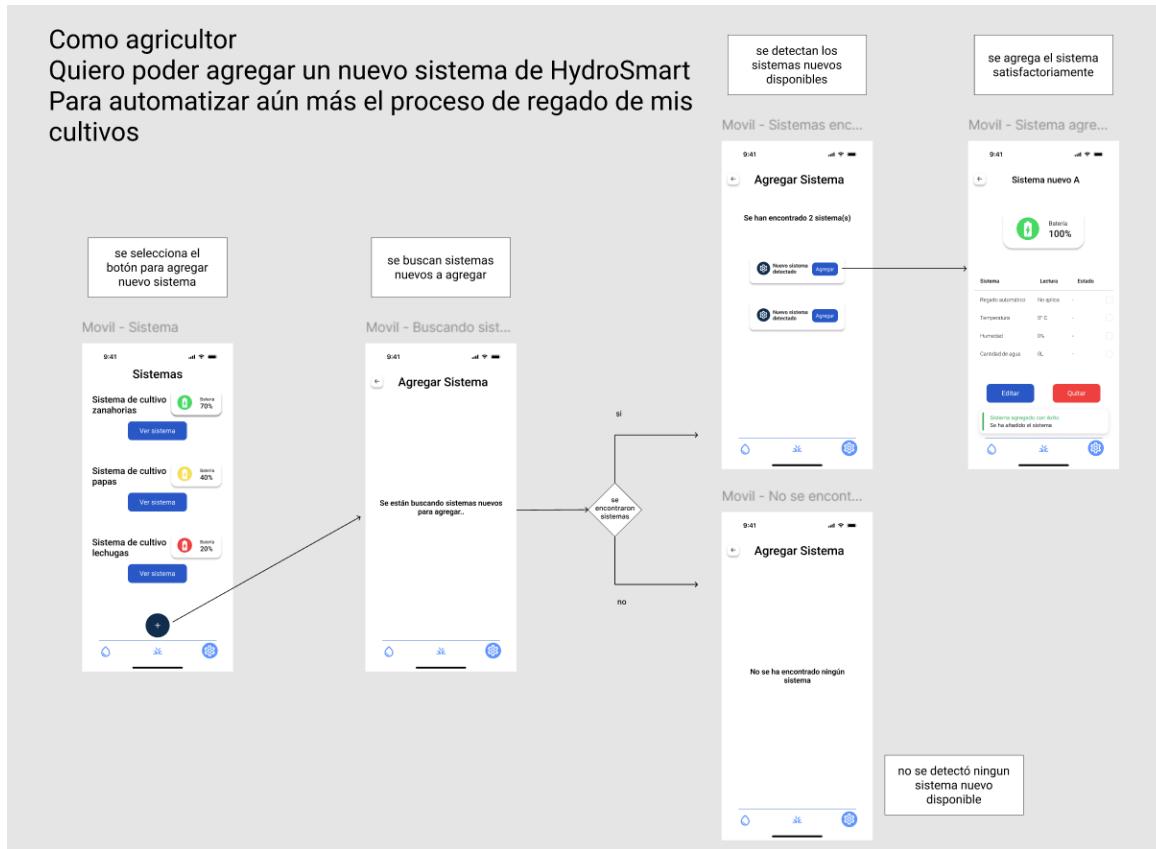


En este user flow, se muestra como el usuario agricultor puede ver los sistemas que tiene. Desde esta vista, puede ver la lista completa de sistemas, editar uno existente o eliminarlo. Al seleccionar un sistema, se le redirige a la vista de detalle del sistema.

Como agricultor
Quiero poder gestionar los sistemas de HydroSmart
Para tener control sobre los sistemas que utilizo para mis cultivos



En este user flow, se muestra como el usuario agricultor puede agregar un nuevo sistema. Al seleccionar esta opción, se empezará a buscar sistemas disponibles. Si se encuentra un sistema, lo podrá agregar y se le redirige a la vista de detalle del sistema. Si no se encuentra un sistema, se le muestra un mensaje de que no se encontraron sistemas disponibles.

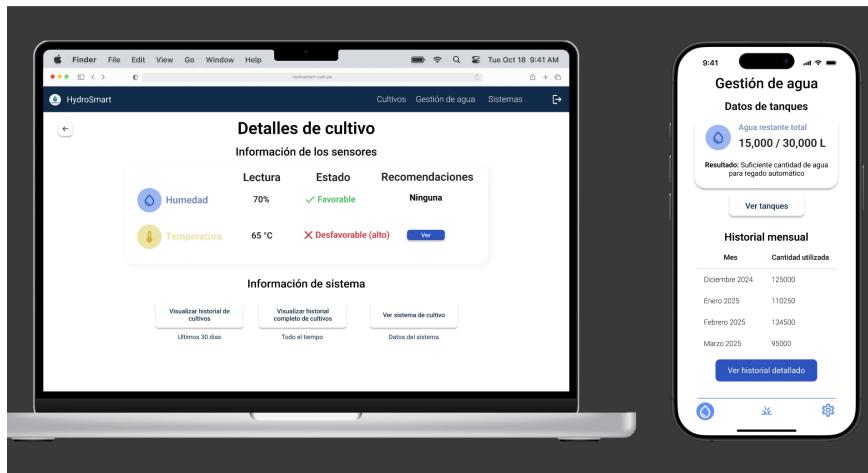


5.5. Applications Prototyping

En esta sección se presentan los prototipos de la aplicación HydroSmart, tanto para la versión web como para la versión móvil. Estos prototipos permiten visualizar y probar la interfaz de usuario y la experiencia de usuario antes de la implementación final.

[Enlace a prototipo web en Figma](#)

[Enlace a prototipo móvil en Figma](#)



[Enlace a video de prototipo web y móvil](#)

Capítulo VI: Product Implementation, Validation & Deployment

6.1. Software Configuration Management

6.1.1. Development Environment Configuration

Product UX/UI Design

Se realizaron los productos de UX con la herramienta UXPRESSIA, así como el User Persona, Empathy Mapping, Impact Mapping, entre otras. Gracias a esto pudimos modelar bien los diseños de la experiencia de usuario, lo cual nos sirve para poder ponernos en una mejor perspectiva para nuestros segmentos objetivo. Por otro lado, hicimos los prototipos de la aplicación móvil utilizando la herramienta Figma, la cual nos permitió crear los Wireframes y Mock-ups para tener un diseño previo al desarrollo de la aplicación.

Software Development

Como principales IDEs, utilizamos WebStorm y IntelliJ Idea, con los cuales estamos más familiarizados por ser de JetBrains. Por otro lado, para el desarrollo usamos los lenguajes aprendidos previamente, como HTML y CSS para la landing page, Java para el backend, JavaScript para el frontend web, y Dart para la aplicación móvil.

Software Testing

Las pruebas de aceptación son importantes a realizar para comprobar que los criterios de aceptación planteados están favoreciendo a las necesidades del negocio y cumplir con los requerimientos, para lo cual utilizamos el lenguaje Gherkin. Este consiste en trabajar el escenario con Given When Then, y lograr identificar las variables de input y output, lo cual es sencillo de entender para todos ya que utiliza lenguaje natural. Gracias a este, es que se logra garantizar la calidad del software, por ello cumple un papel esencial en los proyectos de desarrollo.

6.1.2. Source Code Management

Usuarios de GitHub

Integrante	Usuario de GitHub
Delgado Corrales, Piero Gonzalo	PieroD04
Paredes Puente, Sebastián Roberto	sebastian123gonzalo
Salinas Torres, Salvador Antonio	salvadoorssalinas
Neyra Santa Cruz, Marcelo Sebastian	SN-Marcelo
Soto Salis, Natanael David	NickDavid811

URL de la organización en GitHub: <https://github.com/iot-solutions64>

Para el desarrollo del trabajo se hará uso de GitFlow, el cual es un modelo de flujo de trabajo para la gestión de control de versiones Git. Está compuesta por ramas y cada una cumple un propósito distinto. Las ramas que utilizamos son: Feature, Develop, Release y Main.

6.1.3. Style Guide & Conventions

En el desarrollo de este trabajo, se utilizará una gran variedad de lenguajes para trabajar en el Landing Page, Frontend Web y Mobile Application. Para ello, se utilizará la siguiente guía de estilos y convenciones.

HTML

Es el lenguaje utilizado para estructurar el contenido de una página web, brindando una variedad de elementos posibles como texto, imágenes, formularios, etc. https://www.w3schools.com/html/html5_syntax.asp

- Declarar el tipo de documento en la primera línea con `<!DOCTYPE html>`.
- Respetar la estructura básica del HTML: `<html>`, `<head>`, `<body>`.
- Declarar el título de la página para dar a conocer al usuario en qué página se encuentra. (Usar el elemento `<title>` en `<head>`)
- Se usará la indentación coherente para lograr una lectura sencilla del código, por lo que es importante tener la tabulación correcta para cada nivel de anidamiento.
- Siempre cerrar los elementos que lo requieran, ya sea una división, párrafo, título. (Si se declara una `<div>`, siempre cerrarlo con `</div>`)
- Declarar el atributo "alt" para las imágenes.

CSS

Es el lenguaje utilizado para definir el diseño de la página web, así como los estilos, fuentes, colores, contenedores, etc.
<https://google.github.io/styleguide/htmlcssguide.html>

- Usar indentación de forma correcta.

- Los nombres para elementos deben ser cortos y en minúsculas.
- Declarar los colores en código hexadecimal. (Ejemplo: #024A86)
- Dejar comentarios para conocer el propósito del estilo y su uso.
- El diseño debe ser responsive para que los usuarios lo puedan visualizar cómodamente desde el dispositivo en qué se encuentren.

JavaScript

Es un lenguaje de programación utilizado para crear interactividad en la página web, así como la lógica de negocio.

<https://google.github.io/styleguide/jsguide.html>

- Declarar nombres coherentes y descriptivos para variables, funciones y clases.
- Incluir comentarios que expliquen claramente el propósito de cada bloque de código.
- Finalizar cada línea con punto y coma para mantener consistencia.
- Usar const y let de forma adecuada: const para valores que no cambian y let para aquellos que sí.
- Emplear comparaciones estrictas (== y !==) para evitar errores de tipo.
- Aprovechar el tipado de TypeScript para declarar tipos explícitos y prevenir errores en tiempo de compilación.

Dart

Es un lenguaje de programación utilizado para crear aplicaciones móviles. Se utiliza para crear la aplicación móvil de HydroSmart, la cual está desarrollada en Flutter. <https://dart.dev/guides/language/effective-dart>

- Nombrar las variables, funciones y clases con CamelCase, además de ser significativos y cortos.
- Usar lowerCamelCase para los nombres de las variables y funciones.
- Usar indentación correctamente para un código coherente y ordenado.
- Usar comillas dobles ("") para las cadenas de texto.
- Dejar comentarios en cada bloque de código para explicar su funcionalidad.
- Declarar constantes cuando sean variables que no cambiarán su valor a lo largo de todo el código.

Java

Es un lenguaje de programación utilizado para la programación web, programación móvil, entre otros. Es capaz de adaptarse para funcionar en distintas plataformas. <https://google.github.io/styleguide/javaguide.html>

- Nombrar las variables, funciones y clases con CamelCase, además de ser significativos y cortos.
- Utilizar HTTPS para establecer una conexión segura.
- Usar indentación correctamente para un código coherente y ordenado.
- Usar comillas dobles ("") para las cadenas de texto.
- Dejar comentarios en cada bloque de código para explicar su funcionalidad.
- Declarar constantes cuando sean variables que no cambiarán su valor a lo largo de todo el código.

6.1.4. Deployment Configuration

Para la configuración del despliegue de la aplicación, utilizaremos Git, un sistema de control de versiones distribuido que es bastante utilizado en proyectos de desarrollo de software. Es una herramienta esencial para trabajar colaborativamente y poder hacer el seguimiento de los cambios realizados por los miembros del grupo. Una de sus mejores ventajas es su capacidad para rastrear los cambios en los archivos de un proyecto a lo largo del tiempo. Con Git, es posible crear ramas, realizar cambios en ellas y fusionarlos eficientemente, permitiendo que varios desarrolladores trabajen en diferentes aspectos del proyecto simultáneamente sin interferencias.

Por otro lado, tenemos a GitHub, el cual es la plataforma para poder alojar repositorios de Git. Es uno de los servicios más utilizados por desarrolladores de forma mundial, ya que permite manejar repositorios públicos y privados para almacenar el código en la nube. A parte de ello, maneja el historial de los repositorios, permitiendo a los usuarios acceder a todas las versiones trabajadas, permitiendo que puedan retornar a una versión anterior en caso lo deseen. Ofrece otras herramientas que son muy útiles como los pull requests, los cuales son solicitudes de revisiones de una rama y luego poder fusionarla con otra rama.

Asimismo, utilizaremos el sistema de GitHub Pages para desplegar la Landing Page de nuestro proyecto. Este es un servicio que ofrece GitHub para alojar sitios web estáticos de forma gratuita. Permite a los desarrolladores alojar un sitio web directamente desde un repositorio de GitHub, lo que facilita la publicación de sitios web sin tener que preocuparse por la infraestructura de alojamiento.

Para el Backend se usará Railway, que es un servicio de alojamiento de aplicaciones web y APIs. Permite a los desarrolladores desplegar sus aplicaciones en la nube sin necesidad de preocuparse por la infraestructura subyacente. Finalmente, para la aplicación web se usará Netlify, una plataforma de despliegue y alojamiento para aplicaciones web modernas. Permite desplegar aplicaciones de forma rápida y sencilla, con integración continua y escalabilidad automática.

6.2. Implementation

6.2.1. Sprint 1

6.2.1.1. Sprint Planning 1

Se planeó el primer sprint a través de una reunión presencial. Para ello, se hizo la siguiente tabla para registrar la información que se discutió.

Sprint #	Sprint 1	
Sprint Planning Background		
Date	2025-05-03	
Time	01:00 PM	
Location	Presencial (En la universidad)	
Prepared by	Paredes Puente, Sebastian Roberto	
Attendees (to planning meeting)	Paredes Puente, Sebastián Roberto	
	Delgado Corrales, Piero Gonzalo	
	Neyra Santa Cruz, Marcelo Sebastian	
	Soto Salis, Natanael David	
	Salinas Torres, Salvador Antonio	
Sprint n - 1 Review Summary	No hubo sprint anterior	
Sprint n - 1 Retrospective Summary	No hubo sprint anterior	
Sprint Goal & User Stories		
Sprint 1 Goal	Desarrollar la landing page, el frontend web, backend de la aplicación; asimismo, desplegar la landing page	
Sprint 1 Velocity	37	
Sum of Story Points	37	

6.2.1.2. Aspect Leaders and Collaborators

En esta sección se presenta el equipo que participará en la elaboración del artefacto **Leadership-and-Collaboration Matrix (LACX)**, con el objetivo de brindar claridad y efectividad en la comunicación dentro del equipo. Para ello, se han identificado tres aspectos principales dentro del alcance del Sprint: **Desarrollo de Backend**, **Desarrollo de Frontend Web** y **Desarrollo de Landing Page**.

Cada aspecto tiene asignados un líder y colaboradores que serán responsables de su ejecución. La matriz de liderazgo y colaboración es la siguiente:

Team Member (Last Name, First Name)	GitHub Username	Desarrollo de Backend	Desarrollo de Frontend Web	Desarrollo de Landing Page
Paredes Puente, Sebastian Roberto	sebastian123gonzalo	-	-	L
Delgado Corrales, Piero Gonzalo	PieroD04	-	L	-
Salinas Torres, Salvador Antonio	salvadoorssalinas	-	C	-
Neyra Santa Cruz, Marcelo Sebastian	SN-Marcelo	L	-	-
Soto Salis, Natanael David	NickDavid811	C	-	-

6.2.1.3. Sprint Backlog 1

El objetivo de este primer sprint fue el de desarrollar la landing page, el frontend web, backend de la aplicación; asimismo, desplegar la landing page

Sprint #	Sprint 1						
User Story		Work-Item / Task					
Id	Title	Id	Title	Description	Estimation	Assigned To	Status (To-Do / In-Process / Review / Done)
US01	Implementación de Barra de navegación	T01	Diseñar barra de navegación	Diseño visual y estructura HTML/CSS	0.5	Sebastian Paredes	Done
		T02	Implementar anclas y navegación	Implementar anclas y navegación responsive	0.5	Sebastian Paredes	Done

			funcional				
US02	Visualizar logo y descripción	T03	Agregar logo y descripción	Insertar logo de empresa y texto representativo	1	Sebastian Paredes	Done
US03	Detalles y Servicios de la empresa	T04	Diseñar sección de servicios	Presentar beneficios y características del sistema	1	Sebastian Paredes	Done
US04	Clientes de la empresa	T05	Testimonios de clientes	Agregar opiniones reales o ficticias de usuarios	1	Sebastian Paredes	Done
US05	Acerca de nosotros	T06	Diseñar sección misión/visión	Mostrar propósito y valores de la empresa	1	Sebastian Paredes	Done
US06	Implementación de un Footer	T07	Agregar Footer	Diseño con links y redes sociales	1	Sebastian Paredes	Done
US07	Translación a la aplicación web	T08	Botón de acceso web	Enlace directo a aplicación web desde la landing	1	Sebastian Paredes	Done
US09	Verificación de temperatura del suelo	T10	Lectura de temperatura del suelo	Mostrar datos del sensor de temperatura	3	Marcelo Neyra, Natanael Solis	In Process
US10	Acciones Recomendadas	T11	Diseñar interfaz de recomendaciones	Mostrar alertas o sugerencias por estado de cultivo	2	Piero Delgado, Salvador Salinas	In Process
US12	Interacción con el riego automático	T12	Activar/desactivar riego	Control manual del sistema de riego	5	Marcelo Neyra, Natanael Solis	In Process
US14	Límites en el uso agua por cultivo	T13	Configurar límites de agua	Restringir consumo por cultivo	3	Marcelo Neyra, Natanael Solis	In Process
US15	Cantidad de agua disponible	T14	Mostrar nivel de agua	Medidor en tiempo real del tanque o depósito	5	Piero Delgado, Salvador Salinas	In Process
US22	Añadir nuevo sistema HydroSmart	T15	Formulario de registro de sistema	Permitir añadir nuevos nodos/sistemas	3	Piero Delgado, Salvador Salinas	In Process
US23	Quitar un sistema de HydroSmart	T16	Eliminar sistema existente	Permitir borrar un sistema inactivo	3	Piero Delgado, Salvador Salinas	In Process
US24	Registro de usuarios	T17	Formulario de registro	Campos de nombre, correo y contraseña	3	Piero Delgado, Salvador Salinas	Done
US25	Acceso de Usuarios	T18	Login de usuario	Inicio de sesión con correo y contraseña	3	Piero Delgado, Salvador Salinas	Done

6.2.1.4. Development Evidence

Para esta entrega, se realizaron 3 aplicaciones, la landing page, frontend web application y backend application. Las 3 aplicaciones se realizaron en paralelo y en los siguientes repositorios:

1. Backend Application: [Repositorio Backend](#)
2. Frontend Application: [Repositorio Frontend](#)
3. Landing Page Application: [Repositorio Landing Page](#)

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
landing-page	main	861f42b08f2eb0211a86a52ccd8c418616ece22c	feat: landing page sections added	none	28/04/2025
landing-page	main	708cc85ecf6810e19c021fd86b65775ed332f5e0	feat: styles for "p" elements changed	none	28/04/2025
landing-page	main	53bd616aa03427668845c2dcf5fe981aee5617a9	feat: content for features.html changed	none	04/05/2025
landing-page	main	0592d05e0012ca8f94e855344a4bed6ba3c07924	feat: change lot-solutions64 for IoT Solutions	none	04/05/2025
landing-page	main	e56261c796f1650f58238cddc54423ae2f8ed771	feat: update about-app.css	none	04/05/2025
landing-page	main	4a96374ed318ba7388f21cacee73204bdfdf2cc8	feat: index.html updated	none	04/05/2025
landing-page	main	4e7e16a99807e32537f51153d8c895e4c530e68c	feat: update about-app.css	none	04/05/2025
landing-page	main	e021f2e0685b7e1dfa3bcad46cce9ed2a221bf44	feat: update styles.css	none	05/05/2025
landing-page	main	f87be5bd81178e3ea44cf05fd52c9f4275542766	fix: styles for sections fixed	none	10/05/2025
landing-page	main	4847a7a047c48185add3e0835bc7bffffb11de3f	fix: about-app styles updated	none	10/05/2025
landing-page	main	5e836925436c0aec61de506660b620cdcad2c834	fix: about us section updated	none	10/05/2025
landing-page	main	2872cde860a5d55952bdd988a68cf5d32e35c51c	fix: update other sections	none	10/05/2025
landing-page	main	17bfe1a050ea0589df32624f1ab18f79dd466b5a	feat: update styles for contact section	none	12/05/2025
landing-page	main	9cf423c5755c96250b973f065ea88e0a6c5a3347	feat: styles.css updated	none	12/05/2025
frontend-web	develop	9e6648d9c3830ec467bedbaddf10d747e58c06b2	feat: base project	none	07/05/2025
frontend-web	develop	bf49b9d8a13651b990b23e81cfb9824221ec7337	feat: add navbar styles & functionality	none	07/05/2025
frontend-web	develop	e5e5ffb0bd3861e36046b98e36051618270c047d	feat: add login	none	07/05/2025
frontend-web	develop	313be98fb4184d39af887edfd6191af1120d76a1	feat: add signup	none	07/05/2025
frontend-web	develop	5ecf8b2a6da7fcdb0ae875d01906970229dca30	feat: add base table & fab for crops page	none	07/05/2025
frontend-web	develop	4fce6f12b458331cd4e766649a9ba199d4a02fbc	feat: create add crop dialog	none	07/05/2025
frontend-web	develop	95db3437c31040b495d96a29a8828b554f7c3912	feat: create delete crop dialog	none	07/05/2025
frontend-web	develop	62bd22035d8b5f1cc091e76e659a2748ef462252	feat: creat edit crop dialog	none	07/05/2025
frontend-web	develop	d72a2d18007efd259034d39a8f10cbc49cfe5219	feat: add route to crop detail	none	07/05/2025
frontend-web	develop	fe31afd2c0280548b47bc704fd3bc9db8b1c318d	Merge pull request #1 from iot-solutions64/feature/crops	feat: add page 'Cultivos'	07/05/2025

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
frontend-web	develop	2e8994e23aa101bedebf2087b97d260aba531ad0	feat: add water management page	none	07/05/2025
frontend-web	develop	51c71558a6ca9e1da5fd925adc5fa1894553461	Merge pull request #2 from iot-solutions64/feature/water	feat: add water management page & water graph	07/05/2025
frontend-web	develop	047fc53a12c19141f1ef1c1a403b05c43f3a9e6a	feat: add tanks page & add functionality	none	11/05/2025
frontend-web	develop	2b90b6b7572abaae9de1cfea69be3721c228678d	feat(water-tanks): add delete & edit functionality	none	12/05/2025
frontend-web	develop	1ef37ac574b9f02b50d93abaf430961bf454c16a	feat: add systems page	none	12/05/2025
frontend-web	develop	9b17a4d7123974eab28ae7cf41130677fdeda8eb	feat: add system detail page	none	12/05/2025
frontend-web	develop	a18a687dea068391d8985a0c4975ae32dcc56a8b	feat: add name attr to system	none	12/05/2025
frontend-web	develop	0487483ca4552df907517df70044ba96a6cad5d	feat: add edit system page	none	12/05/2025
frontend-web	develop	1d06f886b73084269193b0684a3b7dcfeaabe98c	feat: finish add system page	none	12/05/2025
frontend-web	develop	11c30bdc743bd219c9626046b602bb49dff9ae7d	feat: add crop history	none	12/05/2025
frontend-web	develop	a1bd221fb7d20323e8356eaddac0ded36e3815af	style: add responsiveness to system tables	none	12/05/2025
frontend-web	develop	bee3943d6249408b73229922e93a61251c720d77	Merge pull request #6 from iot-solutions64/feature/system	feat: system views	13/05/2025
frontend-web	develop	c9bab9bd92d94b4583996ecdcc27147f800cb786	feat: suggestion videos for recommended actions	none	14/05/2025
frontend-web	develop	8f149fe532fcbfcc1146f83673973ead79c6daf7	Merge pull request #7 from iot-solutions64/feature/recommended-actions	none	14/05/2025
backend	develop	8ec2c9a839cda75c39766ab9e46af3d2556e2c0b	first commit	none	09/05/2025
backend	develop	74530fc51e9c236a0d12be61c00fa7b20d3bcc2	feat: added shared files	none	09/05/2025
backend	develop	6e31ac6a37a7f3c0f4c065b4ec16d282490a5b38	chore: updated dependencies	none	09/05/2025
backend	develop	aea8a64377135b60a65f7380461651323433857b	chore: added application properties	none	09/05/2025
backend	develop	1b2cea194207a92096776ef3f9e703fa5e18545f	feat: added security domain layer	none	09/05/2025
backend	develop	0b211015c22c2585a12316f262539cb0c2536351	fix(security): updated file name	none	09/05/2025
backend	develop	5888d96b9be6c471de04673ec70b277a5d65cade	feat(security): added security services	none	09/05/2025
backend	develop	a921026caabf92b764425b04d12a3d6ff011fe46	feat(security): added security repositories	none	09/05/2025
backend	develop	db3d22cd5acc68a90fb1f33ef0349ac6ac077ded	feat(security): added application layer	none	09/05/2025
backend	develop	229ff2657ac8e0c01e96af2e97fde729a853b5ce	feat(security): added infrastructure layer	none	09/05/2025
backend	develop	af1ff9c49677e81f9a66ce323415ac9a86cc03c7	feat(security): added interfaces layer	none	09/05/2025
backend	develop	641fc7d7f8f97b4d4d9ca4022a64f5f12fe0f312	feat(security): added user facade	none	09/05/2025
backend	develop	4345da70de507c31d015c458c2576a5675b335fc	chore: updated dependencies	none	10/05/2025

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
backend	develop	fb132a259b1fac47f0a269bbfe5c85ac08bef3a4	feat(soil): added aggregates and entities	none	10/05/2025
backend	develop	e76abaf9f42a369b72b38ff151b13b24685028a4	feat(soil): added more classes to the domain layer	none	10/05/2025
backend	develop	a9b6c69cd458dc633e2a2fb2abe020b8211d932d	chore(soil): moved all the classes to the correct folder	none	10/05/2025
backend	develop	745a739d6c9c71a9869f4aaed7f69d2b3d9a87aa	feat(soil): added command service	none	10/05/2025
backend	develop	ea960387655e6404086c23245275667a0889ed97	feat(soil): added crop services	none	10/05/2025
backend	develop	a82872996519a8bb1a25fec0442d415acfb234e9	feat(soil): updated crop domain layer to include a user attribute	none	10/05/2025
backend	develop	c29bbdfc62c609d3f85bb48c244a16f736dd5b9c	feat(soil): added soil infrastructure layer	none	10/05/2025
backend	develop	2fcc918859ec9d2600655fd39baa013cddb7d4dc	feat(soil): added soil application layer	none	10/05/2025
backend	develop	647685d34937795f09c97c14be0ae4c25d0a3316	feat(soil): added a more specific threshold in the humidity and temperature classes	none	10/05/2025
backend	develop	fb8c566793e21b9f45da80ed7070341c83e698ed	feat(soil): added soil related resources	none	10/05/2025
backend	develop	ad8554116dde3218b6ed1f3ee35e7a4280cf282e	refactor(soil): changed the order of the parameters	none	10/05/2025
backend	develop	1beecc64a36d0c1c93397ce8b8eac673646bf338	feat(soil): added the missing parameters	none	10/05/2025
backend	develop	c22fd05513460d89842a5a3d87aef46eeafdeffd	feat(soil): added resource transform classes	none	10/05/2025
backend	develop	63427c8900e949ed2e95a877f0daafcd0e1fccd2	feat(soil): added crop controller	none	10/05/2025
backend	develop	974a696b13c869fc80859e2699f7f21e28dde693	feat(soil): updated the domain layer to include for more functionality	none	10/05/2025
backend	develop	dfc4983ec5f52b850dfb6b74c1873b984f76e8fc	feat(soil): added patch, create and update commands for the humidity entity	none	10/05/2025
backend	develop	72acf65d312fd7a890ecc1394c9c35918108ddb	chore(soil): added comments to the commands for better understandability	none	10/05/2025
backend	develop	8267dc88a52daf50af0570b5d0065742b3035383	refactor(soil): deleted the suggestions attributes to avoid redundancy	none	10/05/2025
backend	develop	7b5e038b52461c1f5fa8eeaef41e9896f31a1dc9	feat(soil): added the command and query services impl for the humidity and temperature classes	none	11/05/2025
backend	develop	0761e54cfbe98b540f843f0271e0ec9beda1aea9	feat(soil): added the resources of the humidity and temperature classes	none	11/05/2025
backend	develop	b2ea998e54cf26014b7526fc0e93bae12d4db2d7	feat(soil): added transform classes	none	11/05/2025
backend	develop	da73b2e4ca7372a234f3704e22403efca476c085	feat(soil): added more transform classes	none	11/05/2025
backend	develop	f8aea1359afd778cc614c2acec981b3960dc1306	feat(soil): added temp and hum queries	none	11/05/2025
backend	develop	8ddc1f652a97fdb5a56a3175e3b41e9aa31ff4e9	feat(soil): added temp and hum query services	none	11/05/2025

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
backend	develop	2cf4ec3f223817db5eb627a573f6c3c6427cecc9	feat(soil): added temp and hum query services impl	none	11/05/2025
backend	develop	b93b4be50758e64d4a16454ebd7ec95aadb27e79	fix(soil): added missing @service	none	11/05/2025
backend	develop	3d63f524c58218a54f2cca2a36b32ee07a74ad78	refactor(soil): remove the id from the resources to protect the data	none	11/05/2025
backend	develop	5e26f058e9b35a2c372ba378943f28c5eb0a1a1d	refactor(soil): removed the hum and temp query services	none	11/05/2025
backend	develop	209885ca67fc53e6a723fd355e1090d80924b25a	refactor(soil): removed id from patch resources to keep data save	none	11/05/2025
backend	develop	97e90bf33e5f80ebe27b448b1b9de4328bd1a4c9	feat(soil): added more functions to the controller	none	11/05/2025
backend	develop	3c14bdfdddeeb4acbb0d26b62355fc173a4b991f4	feat(security): added crop list to the user class	none	11/05/2025
backend	develop	91f4d4b5a9fe8e6f7bdab417faa8a707088d3637	feat(soil): added name attribute to the crop related classes	none	11/05/2025
backend	develop	37beb85e9e0a97142cc4a64e6aa575ad2ad216a5	feat(soil): added the missing post method	none	12/05/2025
backend	develop	d74383682c8664c7156d703c45f4a89dc79c8b8	fix(soil): added missing inheritance	none	12/05/2025
backend	develop	726f36ca68ba9337bd6e73278395f5cf2675a989	fix(security): added missing class	none	12/05/2025
backend	develop	2831a7fa7687b086b827206cb5b83721b0ed7ec0	feat(soil): added humidity and temperature seeding classes	none	14/05/2025
backend	develop	942ba6b72225e967e9dc7d063b7fd2946a396e1a	chore: changed dependencies	none	14/05/2025
backend	develop	9eb82a58c573d7fb382c803caf8af72196a3ceef	fix(soil): fixed some issues that prevented the CRUD functionality to work	none	14/05/2025
backend	develop	8784532aee808a2bf52274487e4b2216bb335696	Merge pull request #1 from iot-solutions64/feature/soil	Feature/soil	14/05/2025
backend	develop	722a6f305404287baa0a7b07343d6c9e2309e4f2	chore: set up Docker environment with env variables	none	14/05/2025
backend	develop	e5ee57ae63e967eadcd5324353baa67b5d19ecce	chore: updated Dockerfile	none	14/05/2025
backend	develop	b7cf4769a3ba522c15f719fa26b648d2b9fb523	chore: updated Dockerfile and pom	none	14/05/2025
backend	develop	28e66d0bb59f2b957d169f88cd94e70604c3ef1e	chore: updated open api servers	none	14/05/2025
backend	develop	0eb3684c1a8096ace7a0a2264792d7870450eb22	chore: updated pom	none	14/05/2025
backend	test/soil	b61eca545b7ab13fe350e3faeb7c831fd766b617	fix(soil): fixed an issue with how the statuses are handled	none	16/05/2025
backend	test/soil	e8659deb94ab17b7fefc8d873b603d81c452c8ed	feat: added test classes	none	16/05/2025

6.2.1.5. Testing Suite Evidence

Frontend Web Application Testing

En el caso del frontend, se realizaron las pruebas unitarias en Vue haciendo uso de Vitest, un framework de pruebas para JavaScript. Se realizaron pruebas unitarias para los componentes de la aplicación, así como para las funciones que se utilizan en la misma. Las pruebas se encuentran en el directorio `tests` del repositorio del frontend.

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
frontend-web	release	2333e4153fca238820a22406ad04e7dc2c6f2327	test: unit tests for auth and crop services	none	15/05/2025

Se realizaron pruebas unitarias para los servicios de autenticación y cultivos. En la prueba de autenticación, se realizaron pruebas para los métodos de inicio de sesión exitoso con credenciales correctas, o erróneo al usar credenciales incorrectas. En la prueba de cultivos, se realizaron pruebas para la obtención de cultivos de un usuario existente y un usuario inexistente.

Pruebas unitarias de autenticación

```
test("User login successful", async () => {
  const authService = new AuthenticationService();
  const response = await authService.signIn("string", "string");
  const loginResponse = LoginResponse.fromJson(response.data);
  console.log("loginResponse:", loginResponse);
  expect(loginResponse.token).toBeDefined();
});

test("User login fail", async () => {
  const authService = new AuthenticationService();
  try {
    const response = await authService.signIn("invalidUser", "invalidPassword");
  } catch(e) {
    console.log("error:", e.response.status);
    expect(e.response.status).toBe(401);
  }
});
```

Pruebas unitarias de cultivos

```
test("Get all crops of user 1", async () => {
  const cropsService = new CropService();
  const response = await cropsService.getProductsByUserId(1);
  console.log("crops:", response.data);
  expect(response.status).toBe(200);
})

test("Get all crops of non-existent user", async () => {
  const cropsService = new CropService();
  try {
    const response = await cropsService.getProductsByUserId(-1);
  } catch (e) {
    console.log("error:", e.response.status);
    expect(e.response.status).toBe(401);
  }
});
```

Resultados de las pruebas unitarias de autenticación y cultivos

The screenshot shows two terminal windows side-by-side. The left window is titled 'Run authentication.test.js' and displays the test results for 'authentication.test.js'. It shows 2 tests passed in 0 ms. The right window is titled 'Run crop.test.js' and displays the test results for 'crop.test.js'. It shows 2 tests passed in 0 ms. Both windows show the command 'vitest --run' followed by the test file name, and the output of the test execution.

```
Run authentication.test.js
authentication.test.js (test\sec 0 ms)
  ✓ User login successful      0 ms
  ✓ User login fail          0 ms
    Tests passed: 2 of 2 tests – 0 ms
    vitest --run authentication.test.js
    loginResponse: LoginResponse {
      token: 'eyJhbGciOiJIUzI1Njc2MjQiLCJ0eXAiOiJKV1QiLCJ4X2lkIjoiMSJ9.eyJzdWIiOiJzdHJpbmUiLCJ1c2VybmFtZSI6InN0YWdlcyIsImF1dGhvcml0eSI6IjQ0MCI'
      userId: undefined,
      username: 'string'
    }
    error: 401

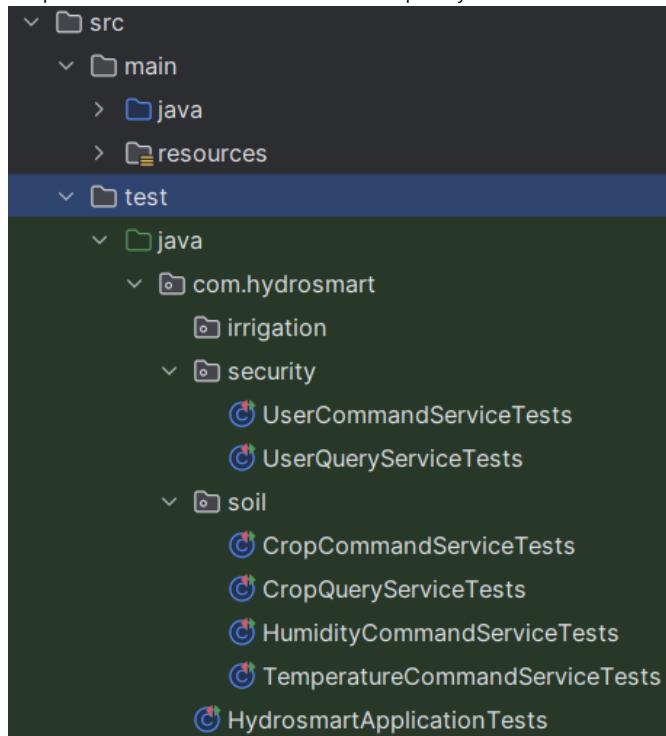
Run crop.test.js
crop.test.js (test\crops) 0 ms
  ✓ Get all crops of user 1   0 ms
  ✓ Get all crops of non-existe 0 ms
    Tests passed: 2 of 2 tests – 0 ms
    vitest --run crop.test.js
    crops: []
    error: 401
```

Backend Application Testing

Para las pruebas, se utilizó las funciones predeterminadas de Spring Boot Java, así como la biblioteca Mockito y Jupiter

```
<dependency>
  <groupId>org.mockito</groupId>
  <artifactId>mockito-core</artifactId>
  <version>5.15.2</version>
  <scope>test</scope>
</dependency>
<dependency>
  <groupId>org.junit.jupiter</groupId>
  <artifactId>junit-jupiter</artifactId>
  <version>5.10.0</version>
  <scope>test</scope>
</dependency>
```

Las pruebas fueron realizadas en una rama aparte y se encuentran en el bajo el directorio tests creado automáticamente por IntelliJ Idea.



Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
backend	test/soil	e8659deb94ab17b7fefc8d873b603d81c452c8ed	feat: added test classes	none	15/05/2025

Pruebas unitarias de autenticación

```
@SpringBootTest
class UserCommandServiceTests {

    @Mock
    private UserRepository userRepository;
    @Mock private HashingService hashingService;
    @Mock private TokenService tokenService;
    @Mock private RoleRepository roleRepository;

    @InjectMocks
    private UserCommandServiceImpl userCommandService;

    private final String username = "testuser";
    private final String rawPassword = "password123";
    private final String hashedPassword = "hashed123";
    private final String token = "mockedToken";

    private User user;

    @BeforeEach
    void setUp() {
        MockitoAnnotations.openMocks(this);
        user = new User(username, hashedPassword);
        user.setId(1L);
        user.setRoles(Set.of(new Role(Roles.ROLE_USER)));
    }

    @Test
    void testHandleSignInSuccess() {
        // Arrange
        SignInCommand command = new SignInCommand(username, rawPassword);
        when(userRepository.findByUsername(username)).thenReturn(Optional.of(user));
        when(hashingService.matches(rawPassword, hashedPassword)).thenReturn(true);
        when(tokenService.generateToken(username)).thenReturn(token);

        // Act
    }
}
```

```
Optional<ImmutablePair<User, String>> result = userCommandService.handle(command);

// Assert
assertTrue(result.isPresent());
assertEquals(username, result.get().getLeft().getUsername());
assertEquals(token, result.get().getRight());
}

@Test
void testHandleSignInUserNotFound() {
    SignInCommand command = new SignInCommand("nonexistent", rawPassword);
    when(userRepository.findByUsername("nonexistent")).thenReturn(Optional.empty());

    RuntimeException exception = assertThrows(RuntimeException.class, () -> {
        userCommandService.handle(command);
    });
    assertEquals("User not found", exception.getMessage());
}

@Test
void testHandleSignInInvalidPassword() {
    SignInCommand command = new SignInCommand(username, "wrongPassword");
    when(userRepository.findByUsername(username)).thenReturn(Optional.of(user));
    when(hashingService.matches("wrongPassword", hashedPassword)).thenReturn(false);

    RuntimeException exception = assertThrows(RuntimeException.class, () -> {
        userCommandService.handle(command);
    });
    assertEquals("Invalid password", exception.getMessage());
}

@Test
void testHandleSignUpSuccess() {
    SignUpCommand command = new SignUpCommand(username, rawPassword, List.of(new Role(Roles.ROLE_USER)));

    when(userRepository.existsByUsername(username)).thenReturn(false);
    when(roleRepository.findByName(Roles.ROLE_USER)).thenReturn(Optional.of(new Role(Roles.ROLE_USER)));
    when(hashingService.encode(rawPassword)).thenReturn(hashedPassword);
    when(userRepository.findByUsername(username)).thenReturn(Optional.of(user));

    Optional<User> result = userCommandService.handle(command);

    assertTrue(result.isPresent());
    assertEquals(username, result.get().getUsername());
}

@Test
void testHandleSignUpUsernameExists() {
    SignUpCommand command = new SignUpCommand(username, rawPassword, List.of(new Role(Roles.ROLE_USER)));
    when(userRepository.existsByUsername(username)).thenReturn(true);

    RuntimeException exception = assertThrows(RuntimeException.class, () -> {
        userCommandService.handle(command);
    });

    assertEquals("Username already exists", exception.getMessage());
}

@Test
void testHandleSignUpInvalidRole() {
    SignUpCommand command = new SignUpCommand(username, rawPassword, List.of(new Role(Roles.ROLE_ADMIN)));
    when(userRepository.existsByUsername(username)).thenReturn(false);
    when(roleRepository.findByName(Roles.ROLE_ADMIN)).thenReturn(Optional.empty());

    RuntimeException exception = assertThrows(RuntimeException.class, () -> {
        userCommandService.handle(command);
    });

    assertEquals("Role title not found", exception.getMessage());
}
}
```

```
@SpringBootTest
public class UserQueryServiceTests {
    private UserRepository userRepository;
    private UserQueryService userQueryService;

    @BeforeEach
    public void setUp() {
        userRepository = Mockito.mock(UserRepository.class);
        userQueryService = new UserQueryServiceImpl(userRepository);
    }

    @Test
    public void testFindAllUsers() {
        // Arrange
        User user1 = new User("john", "hashed123");
        User user2 = new User("jane", "hashed456");
        when(userRepository.findAll()).thenReturn(List.of(user1, user2));

        // Act
        List<User> result = userQueryService.handle(new GetAllUsersQuery());

        // Assert
        assertEquals(2, result.size());
        assertEquals("john", result.get(0).getUsername());
        verify(userRepository, times(1)).findAll();
    }

    @Test
    public void testUserExistsByIdQuery() {
        // Arrange
        User user = new User("john", "hashed123");
        user.setId(1L);
        when(userRepository.findById(1L)).thenReturn(Optional.of(user));

        // Act
        Optional<User> result = userQueryService.handle(new GetUserByIdQuery(1L));

        // Assert
        assertTrue(result.isPresent());
        assertEquals("john", result.get().getUsername());
        verify(userRepository, times(1)).findById(1L);
    }

    @Test
    public void testUserDoesNotExistByIdQuery() {
        when(userRepository.findById(999L)).thenReturn(Optional.empty());

        Optional<User> result = userQueryService.handle(new GetUserByIdQuery(999L));

        assertTrue(result.isEmpty());
        verify(userRepository).findById(999L);
    }

    @Test
    public void testUserExistsByUsernameQuery() {
        User user = new User("jane", "hashed456");
        when(userRepository.findByUsername("jane")).thenReturn(Optional.of(user));

        Optional<User> result = userQueryService.handle(new GetUserByUsernameQuery("jane"));

        assertTrue(result.isPresent());
        assertEquals("jane", result.get().getUsername());
        verify(userRepository).findByUsername("jane");
    }

    @Test
    public void testUserDoesNotExistByUsernameQuery() {
        when(userRepository.findByUsername("ghost")).thenReturn(Optional.empty());

        Optional<User> result = userQueryService.handle(new GetUserByUsernameQuery("ghost"));

        assertTrue(result.isEmpty());
        verify(userRepository).findByUsername("ghost");
    }
}
```

```
    }  
}
```

Pruebas unitarias de cultivos

```
@SpringBootTest  
public class CropCommandServiceTests {  
    private CropRepository cropRepository;  
    private TemperatureRepository temperatureRepository;  
    private HumidityRepository humidityRepository;  
    private UserContextFacade userContextFacade;  
    private CropCommandServiceImpl cropCommandService;  
  
    @BeforeEach  
    public void setUp() {  
        cropRepository = mock(CropRepository.class);  
        temperatureRepository = mock(TemperatureRepository.class);  
        humidityRepository = mock(HumidityRepository.class);  
        userContextFacade = mock(UserContextFacade.class);  
        cropCommandService = new CropCommandServiceImpl(  
            cropRepository,  
            temperatureRepository,  
            humidityRepository,  
            userContextFacade  
        );  
    }  
  
    @Test  
    public void testCreateCropCommandSuccess() {  
        // Arrange  
        Long userId = 1L, tempId = 10L, humId = 20L;  
        CreateCropCommand command = new CreateCropCommand("Maíz", userId, tempId, humId);  
  
        User mockUser = new User("user", "pass");  
        Temperature mockTemp = new Temperature();  
        Humidity mockHum = new Humidity();  
  
        when(userContextFacade.fetchUserById(userId)).thenReturn(mockUser);  
        when(temperatureRepository.findById(tempId)).thenReturn(Optional.of(mockTemp));  
        when(humidityRepository.findById(humId)).thenReturn(Optional.of(mockHum));  
  
        // Act  
        Optional<Crop> result = cropCommandService.handle(command);  
  
        // Assert  
        assertTrue(result.isPresent());  
        assertEquals("Maíz", result.get().getName());  
        verify(cropRepository, times(1)).save(any(Crop.class));  
    }  
  
    @Test  
    public void testCreateCropCommandTemperatureNotFound() {  
        CreateCropCommand command = new CreateCropCommand("Trigo", 1L, 999L, 20L);  
  
        when(userContextFacade.fetchUserById(1L)).thenReturn(new User("user", "pass"));  
        when(temperatureRepository.findById(999L)).thenReturn(Optional.empty());  
  
        RuntimeException exception = assertThrows(RuntimeException.class, () ->  
            cropCommandService.handle(command)  
        );  
        assertEquals("Temperature not found", exception.getMessage());  
        verify(cropRepository, never()).save(any());  
    }  
  
    @Test  
    public void testCreateCropCommandHumidityNotFound() {  
        CreateCropCommand command = new CreateCropCommand("Cebada", 1L, 10L, 999L);  
  
        when(userContextFacade.fetchUserById(1L)).thenReturn(new User("user", "pass"));  
        when(temperatureRepository.findById(10L)).thenReturn(Optional.of(new Temperature()));  
        when(humidityRepository.findById(999L)).thenReturn(Optional.empty());
```

```
        RuntimeException exception = assertThrows(RuntimeException.class, () ->
            cropCommandService.handle(command)
        );
        assertEquals("Humidity not found", exception.getMessage());
        verify(cropRepository, never()).save(any());
    }

    @Test
    public void testCreateCropCommandUserNotFound() {
        CreateCropCommand command = new CreateCropCommand("Soja", 99L, 10L, 20L);

        when(userContextFacade.fetchUserById(99L)).thenReturn(null);

        assertThrows(NullPointerException.class, () ->
            cropCommandService.handle(command)
        );
        verify(cropRepository, never()).save(any());
    }
}
```

```
@SpringBootTest
public class CropQueryServiceTests {
    private CropRepository cropRepository;
    private CropQueryServiceImpl cropQueryService;

    @BeforeEach
    public void setUp() {
        cropRepository = mock(CropRepository.class);
        cropQueryService = new CropQueryServiceImpl(cropRepository);
    }

    @Test
    public void testGetCropByIdQuerySuccess() {
        Long cropId = 1L;
        Crop mockCrop = new Crop();
        when(cropRepository.findById(cropId)).thenReturn(Optional.of(mockCrop));

        var query = new GetCropByIdQuery(cropId);
        Optional<Crop> result = cropQueryService.handle(query);

        assertTrue(result.isPresent());
        assertEquals(mockCrop, result.get());
        verify(cropRepository, times(1)).findById(cropId);
    }

    @Test
    public void testGetCropByIdQueryNotFound() {
        Long cropId = 99L;
        when(cropRepository.findById(cropId)).thenReturn(Optional.empty());

        var query = new GetCropByIdQuery(cropId);
        Optional<Crop> result = cropQueryService.handle(query);

        assertTrue(result.isEmpty());
        verify(cropRepository, times(1)).findById(cropId);
    }

    @Test
    public void test GetAllCropsByUserIdQuerySuccess() {
        Long userId = 1L;
        List<Crop> mockCrops = List.of(new Crop(), new Crop());
        when(cropRepository.findByUserId(userId)).thenReturn(mockCrops);

        var query = new GetAllCropsByUserIdQuery(userId);
        List<Crop> result = cropQueryService.handle(query);

        assertEquals(2, result.size());
        verify(cropRepository, times(1)).findByUserId(userId);
    }

    @Test
    public void testGetCropByIdQueryNullId() {
```

```

Exception exception = assertThrows(IllegalArgumentException.class, () -> {
    new GetCropByIdQuery(null);
});
assertEquals("cropId cannot be null", exception.getMessage());
}

@Test
public void testGetCropByIdQueryNegativeId() {
    Exception exception = assertThrows(IllegalArgumentException.class, () -> {
        new GetCropByIdQuery(-1L);
    });
    assertEquals("cropId cannot be negative", exception.getMessage());
}

@Test
public void test GetAllCropsByUserIdQueryNullId() {
    Exception exception = assertThrows(IllegalArgumentException.class, () -> {
        new GetAllCropsByUserIdQuery(null);
    });
    assertEquals("userId cannot be null", exception.getMessage());
}

@Test
public void test GetAllCropsByUserIdQueryNegativeId() {
    Exception exception = assertThrows(IllegalArgumentException.class, () -> {
        new GetAllCropsByUserIdQuery(-1L);
    });
    assertEquals("userId cannot be negative", exception.getMessage());
}
}

```

```

@SpringBootTest
public class HumidityCommandServiceTests {
    private HumidityRepository humidityRepository;
    private HumidityStatusRepository humidityStatusRepository;
    private HumidityCommandServiceImpl humidityCommandService;

    @BeforeEach
    public void setUp() {
        humidityRepository = mock(HumidityRepository.class);
        humidityStatusRepository = mock(HumidityStatusRepository.class);
        humidityCommandService = new HumidityCommandServiceImpl(humidityRepository, humidityStatusRepository);
    }

    @Test
    public void testCreateHumiditySuccess() {
        CreateHumidityCommand command = new CreateHumidityCommand(60.0f, 50.0f, 70.0f);
        HumidityStatus status = new HumidityStatus(HumidityStatusList.FAVORABLE);

        when(humidityStatusRepository.findByName(HumidityStatusList.FAVORABLE))
            .thenReturn(Optional.of(status));

        Humidity expectedHumidity = new Humidity(command, status);
        when(humidityRepository.save(any(Humidity.class))).thenReturn(expectedHumidity);

        var result = humidityCommandService.handle(command);

        assertTrue(result.isPresent());
        assertEquals(expectedHumidity.getHumidity(), result.get().getHumidity());
        verify(humidityRepository).save(any(Humidity.class));
    }

    @Test
    public void testCreateHumidityInvalidThresholds() {
        CreateHumidityCommand command = new CreateHumidityCommand(60.0f, 80.0f, 70.0f);

        var exception = assertThrows(RuntimeException.class, () -> {
            humidityCommandService.handle(command);
        });

        assertEquals("The min threshold cannot be greater than the max threshold", exception.getMessage());
        verify(humidityRepository, never()).save(any());
    }
}

```

```
}

@Test
public void testUpdateHumiditySuccess() {
    UpdateHumidityCommand command = new UpdateHumidityCommand(1L, 65.0f, 50.0f, 70.0f);
    Humidity existingHumidity = new Humidity();
    existingHumidity.setId(1L);

    HumidityStatus status = new HumidityStatus(HumidityStatusList.FAVORABLE);

    when(humidityRepository.findById(1L)).thenReturn(Optional.of(existingHumidity));
    when(humidityStatusRepository.findByName(any(HumidityStatusList.class)))
        .thenReturn(Optional.of(status));
    when(humidityRepository.save(any())).thenReturn(existingHumidity);

    var result = humidityCommandService.handle(command);

    assertTrue(result.isPresent());
    verify(humidityRepository).save(existingHumidity);
}

@Test
public void testUpdateHumidityHumidityNotFound() {
    UpdateHumidityCommand command = new UpdateHumidityCommand(1L, 60.0f, 50.0f, 70.0f);

    when(humidityRepository.findById(1L)).thenReturn(Optional.empty());

    var exception = assertThrows(RuntimeException.class, () -> {
        humidityCommandService.handle(command);
    });

    assertEquals("Humidity not found", exception.getMessage());
}

@Test
public void testPatchHumiditySuccess() {
    PatchHumidityCommand command = new PatchHumidityCommand(1L, 66.0f);
    Humidity existingHumidity = new Humidity();
    existingHumidity.setId(1L);
    existingHumidity.setHumidityMinThreshold(50.0f);
    existingHumidity.setHumidityMaxThreshold(70.0f);

    HumidityStatus status = new HumidityStatus(HumidityStatusList.FAVORABLE);

    when(humidityRepository.findById(1L)).thenReturn(Optional.of(existingHumidity));
    when(humidityStatusRepository.findByName(any(HumidityStatusList.class)))
        .thenReturn(Optional.of(status));

    humidityCommandService.handle(command);

    verify(humidityRepository).save(existingHumidity);
    assertEquals(66.0f, existingHumidity.getHumidity());
}

@Test
public void testFindStatus_StatusNotFound_Throws() {
    when(humidityStatusRepository.findByName(HumidityStatusList.FLOODED))
        .thenReturn(Optional.empty());

    var command = new CreateHumidityCommand(100.0f, 50.0f, 70.0f);

    assertThrows(RuntimeException.class, () -> {
        humidityCommandService.handle(command);
    });
}
```

```
@SpringBootTest
public class TemperatureCommandServiceTests {
    @Mock
    private TemperatureRepository temperatureRepository;
```

```
@Mock
private TemperatureStatusRepository temperatureStatusRepository;

@InjectMocks
private TemperatureCommandServiceImpl temperatureCommandService;

private final Float MIN = 10.0f;
private final Float MAX = 30.0f;

@Test
void testCreateTemperatureSuccess() {
    // Arrange
    CreateTemperatureCommand command = new CreateTemperatureCommand(25.0f, MIN, MAX);
    TemperatureStatus status = new TemperatureStatus(TemperatureStatusList.FAVORABLE);
    Temperature temperature = new Temperature(command, status);

    Mockito.when(temperatureStatusRepository.findByName(TemperatureStatusList.FAVORABLE))
        .thenReturn(Optional.of(status));
    Mockito.when(temperatureRepository.save(Mockito.any(Temperature.class)))
        .thenReturn(temperature);

    // Act
    Optional<Temperature> result = temperatureCommandService.handle(command);

    // Assert
    assertTrue(result.isPresent());
    assertEquals(command.temperature(), result.get().getTemperature());
    assertEquals(TemperatureStatusList.FAVORABLE, result.get().getTemperatureStatus().getName());
}

@Test
void testUpdateTemperatureSuccess() {
    // Arrange
    UpdateTemperatureCommand command = new UpdateTemperatureCommand(1L, 32.0f, MIN, MAX);
    Temperature existing = new Temperature(new CreateTemperatureCommand(25.0f, MIN, MAX),
        new TemperatureStatus(TemperatureStatusList.FAVORABLE));
    existing.setId(1L);

    TemperatureStatus newStatus = new TemperatureStatus(TemperatureStatusList.SLIGHTLY_UNFAVORABLE_OVER);

    Mockito.when(temperatureRepository.findById(1L))
        .thenReturn(Optional.of(existing));
    Mockito.when(temperatureStatusRepository.findByName(TemperatureStatusList.SLIGHTLY_UNFAVORABLE_OVER))
        .thenReturn(Optional.of(newStatus));
    Mockito.when(temperatureRepository.save(Mockito.any(Temperature.class)))
        .thenAnswer(i -> i.getArguments()[0]);

    // Act
    Optional<Temperature> result = temperatureCommandService.handle(command);

    // Assert
    assertTrue(result.isPresent());
    assertEquals(command.temperature(), result.get().getTemperature());
    assertEquals(TemperatureStatusList.SLIGHTLY_UNFAVORABLE_OVER, result.get().getTemperatureStatus().getName());
}

@Test
void testPatchTemperatureSuccess() {
    // Arrange
    PatchTemperatureCommand command = new PatchTemperatureCommand(1L, 8.0f); // Slightly unfavorable under
    Temperature existing = new Temperature(new CreateTemperatureCommand(15.0f, MIN, MAX),
        new TemperatureStatus(TemperatureStatusList.FAVORABLE));
    existing.setId(1L);

    TemperatureStatus newStatus = new TemperatureStatus(TemperatureStatusList.SLIGHTLY_UNFAVORABLE_UNDER);

    Mockito.when(temperatureRepository.findById(1L))
        .thenReturn(Optional.of(existing));
    Mockito.when(temperatureStatusRepository.findByName(TemperatureStatusList.SLIGHTLY_UNFAVORABLE_UNDER))
        .thenReturn(Optional.of(newStatus));
    Mockito.when(temperatureRepository.save(Mockito.any(Temperature.class)))
        .thenAnswer(i -> i.getArguments()[0]);

    // Act
```

```
temperatureCommandService.handle(command);

// Assert
assertEquals(command.getTemperature(), existing.getTemperature());
assertEquals(TemperatureStatusList.SLIGHTLY_UNFAVORABLE_UNDER, existing.getTemperatureStatus().getName());
}

@Test
void testInvalidThreshold() {
    // Arrange
    CreateTemperatureCommand command = new CreateTemperatureCommand(25.0f, 40.0f, 20.0f);

    // Act & Assert
    Exception exception = assertThrows(RuntimeException.class, () ->
        temperatureCommandService.handle(command));
    assertEquals("The min threshold cannot be greater than the max threshold", exception.getMessage());
}

@Test
void testInvalidStatus() {
    // Arrange
    CreateTemperatureCommand command = new CreateTemperatureCommand(25.0f, MIN, MAX);

    Mockito.when(temperatureStatusRepository.findByName(TemperatureStatusList.FAVORABLE))
        .thenReturn(Optional.empty());

    // Act & Assert
    assertThrows(RuntimeException.class, () ->
        temperatureCommandService.handle(command));
}
}
```

6.2.1.6. Execution Evidence

Se ha desarrollado un video que muestra el funcionamiento de la aplicación. En este video se puede ver la interacción con el frontend.

[Video de Execution Evidence - Frontend](#)

Vista de Autenticación

Se han desarrollado 2 vistas para la autenticación de usuarios, una para el registro y otra para el inicio de sesión. Ambas vistas están disponibles para cualquier persona que acceda a la aplicación.



Iniciar Sesión

Usuario

Contraseña

Acceder

¿No tienes cuenta? [Regístrate aquí](#)



Crear cuenta

Usuario

Contraseña

Confirmar Contraseña

[Registrarse](#)

¿Ya tienes cuenta? [Inicia sesión](#)

Vista de Cultivos

Se han desarrollado 4 vistas para la gestión de cultivos. La primera vista es la vista principal, donde se pueden ver todos los campos de cultivos del usuario. La segunda vista es la vista de detalle, donde se puede ver información detallada de un cultivo en específico. La tercera vista es la vista de acciones recomendadas, donde se pueden ver las acciones recomendadas para un cultivo en específico. Todas estas vistas son accesibles únicamente para usuarios autenticados. La cuarta es la vista de historial, donde se pueden ver los datos históricos de un cultivo en específico. Asimismo, se incluyeron dialogs para agregar, editar y eliminar cultivos.



Cultivos

ID	Nombre	Cantidad Máxima (L)	Riego Automático	Acciones
1	Recinto A	1000	<input checked="" type="checkbox"/>	
2	Recinto B	800	<input type="checkbox"/>	



Detalles de cultivo

Información de los sensores

Sensor	Lectura	Estado	Recomendaciones
Humedad	70%	Favorable	Ver acciones
Temperatura	65°	Alta	Ver acciones

Información del sistema

[Visualizar historial de cultivos](#)
Últimos 30 días

[Visualizar historial completo](#)
Todo el tiempo

[Visualizar sistema de cultivo](#)
Datos del sistema



Acciones recomendadas

Te recomendamos estos tutoriales en base a los problemas detectados

Cómo instalar malla sombra para proteger tus
cultivos y plantas



[Ver video](#)

Manejo de cultivos en verano



[Ver video](#)

Uso de sombra para proteger del calor



[Ver video](#)

 HydroSmart

Cultivos Gestión de agua Sistemas 

 **Historial de cultivo**

Datos de los últimos 30 días (promedio diario)

Fecha	Humedad (%)	Estado de Humedad	Temperatura (°C)	Estado de Temperatura
26-05-2025	45	Favorable	24	Favorable
25-05-2025	46	Favorable	25	Favorable
24-05-2025	47	Favorable	23	Favorable
23-05-2025	48	Favorable	24	Favorable
22-05-2025	49	Favorable	21	Favorable
21-05-2025	20	Baja	5	Muy baja (riesgo de congelación)
20-05-2025	50	Favorable	22	Favorable
19-05-2025	51	Favorable	23	Favorable
18-05-2025	52	Favorable	24	Favorable
17-05-2025	53	Favorable	26	Favorable
16-05-2025	54	Favorable	22	Favorable
15-05-2025	55	Favorable	25	Favorable
14-05-2025	56	Favorable	25	Favorable
13-05-2025	57	Favorable	20	Favorable
12-05-2025	58	Favorable	23	Favorable

Vista de Gestión de agua

Se han desarrollado 3 vistas para la gestión de agua. La primera vista es la vista principal, donde se pueden ver los valores totales de los tanques de agua del usuario y un historial mensual de uso de agua. La segunda vista es la vista de detalle, donde se puede ver información detallada de cada tanque. La tercera vista es un gráfico que muestra el historial mensual de agua utilizada.

 HydroSmart

Cultivos Gestión de agua Sistemas 

Gestión de agua

Datos de tanques

Total de agua restante

15000 / 20000 L
Resultado: El agua restante es suficiente para el riego.

[Ver tanques](#)

Historial mensual

Mes	Cantidad utilizada
Noviembre 2024	69000
Diciembre 2024	125000
Enero 2025	110250
Febrero 2025	134500
Marzo 2025	95000

[Ver historial detallado](#)

HydroSmart

Cultivos Gestión de agua Sistemas

Tanques

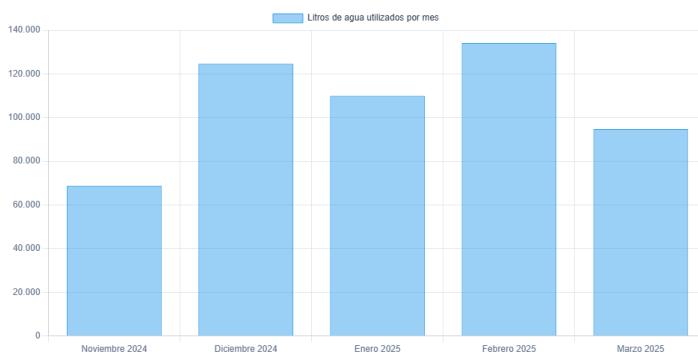
**Tanque A**
7000 L / 8000 L
 

**Tanque B**
8000 L / 12000 L
 

HydroSmart

Cultivos Gestión de agua Sistemas

Historial de consumo



Mes	Litros utilizados
Noviembre 2024	~68,000
Diciembre 2024	~123,000
Enero 2025	~110,000
Febrero 2025	~130,000
Marzo 2025	~95,000

Vista de Sistemas

Se han desarrollado 2 vistas para la gestión de sistemas. La primera vista es la vista principal, donde se pueden ver todos los sistemas del usuario. La segunda vista es la vista de detalle, donde se puede ver información detallada de un sistema en específico.



Sistemas

Sistema de zanahorias

Sistema	Lectura	Estado	
Regado automatico	No aplica	Normal	
Temperatura	22	Normal	
Humedad	50	Normal	
Cantidad de agua	1000	Insuficiente	

Batería
70%[Q. Ver sistema](#)

Sistema de papas

Sistema	Lectura	Estado	
Regado automatico	No aplica	Normal	
Temperatura	19	Normal	
Humedad	71	Normal	
Cantidad de agua	2000	Normal	

Batería
40%[Q. Ver sistema](#)

Sistema de zanahorias

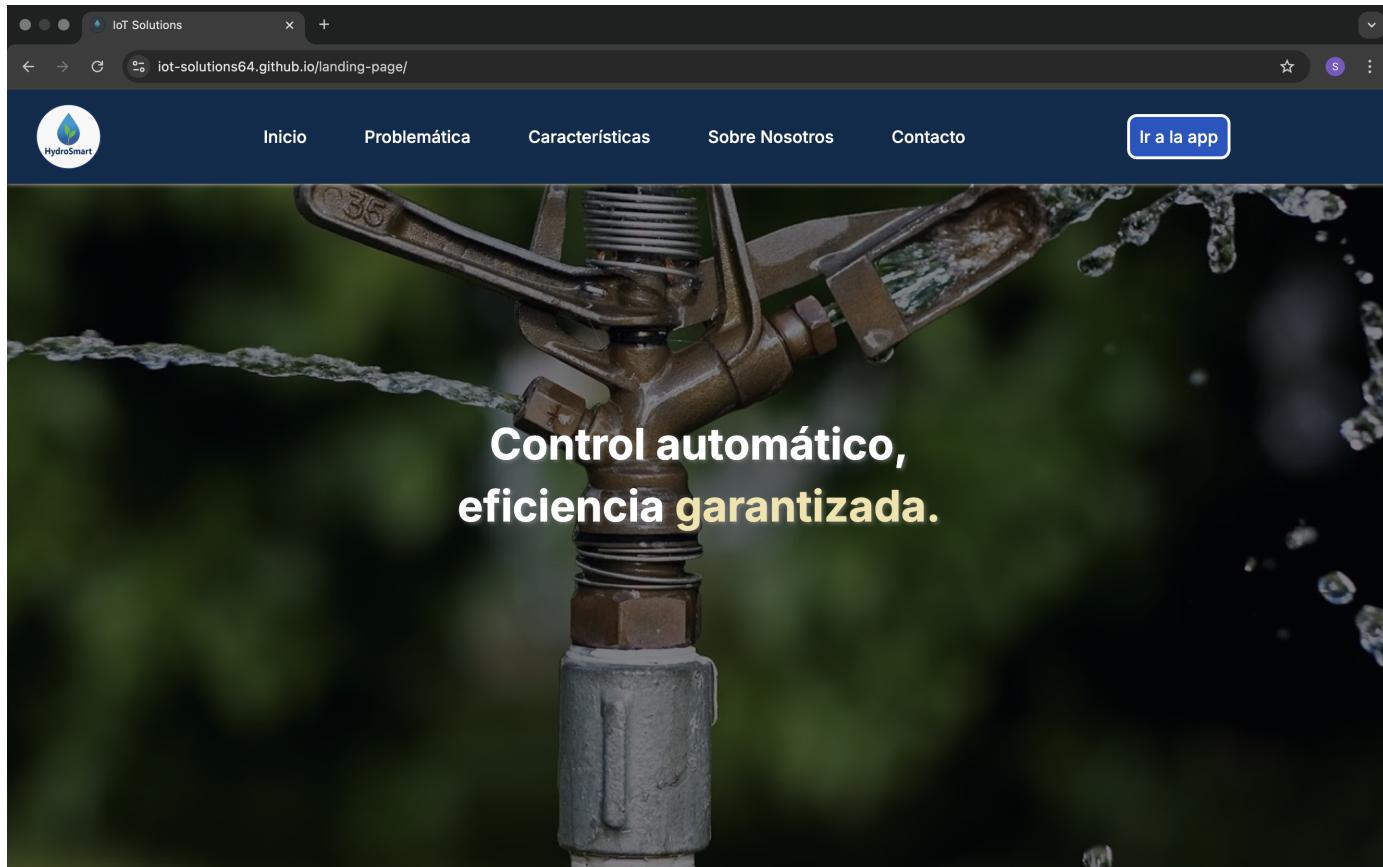
Batería
70%

Sistema	Lectura	Estado	Activado
Regado automatico	No aplica	Normal	<input checked="" type="checkbox"/>
Temperatura	22	Normal	<input checked="" type="checkbox"/>
Humedad	50	Normal	<input type="checkbox"/>
Cantidad de agua	1000	Insuficiente	<input type="checkbox"/>

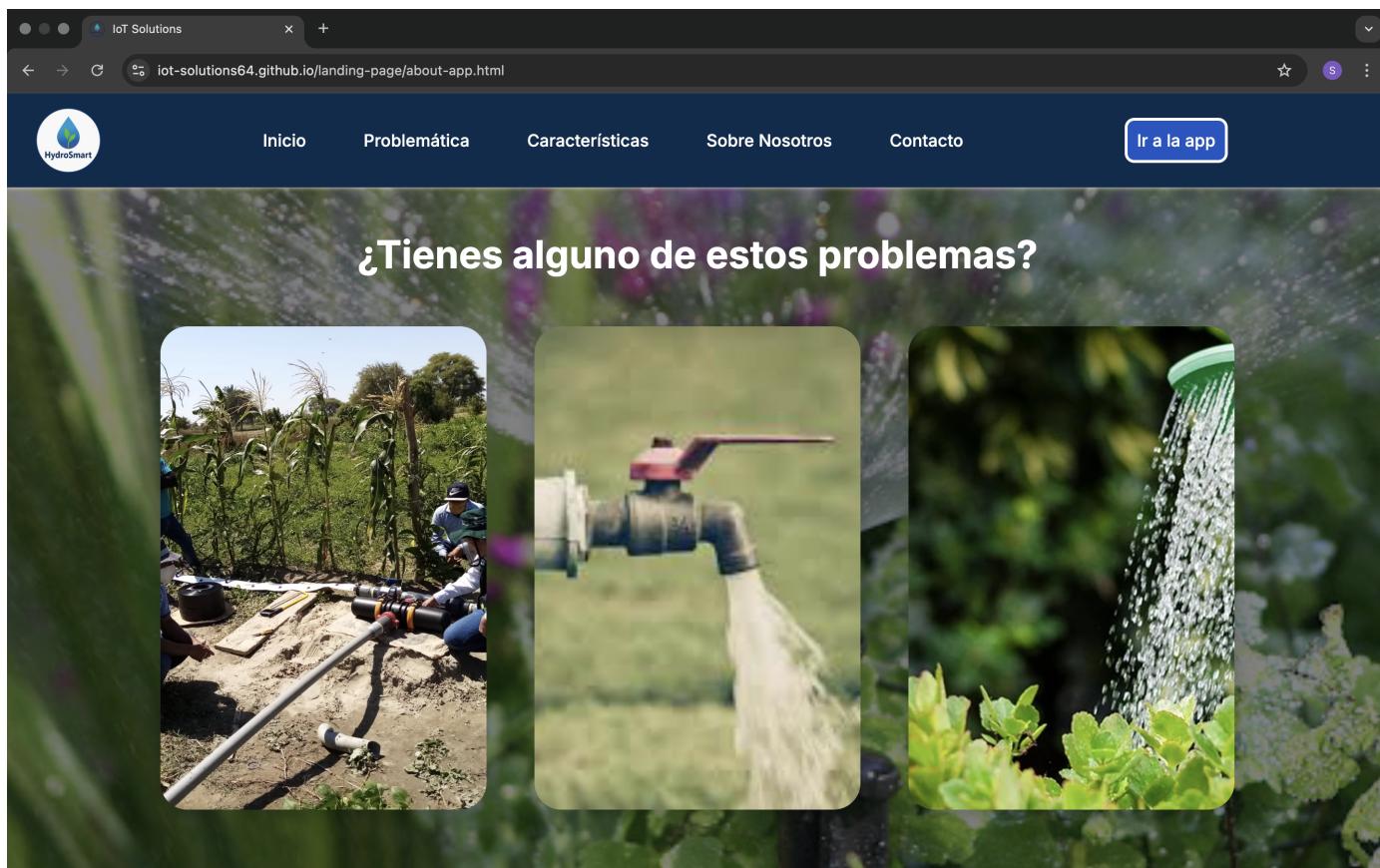
[Editar](#)[Quitar](#)

Asimismo, para la landing page ya desplegada, se hicieron las siguientes secciones:

Sección de Inicio



Sección de Problemática



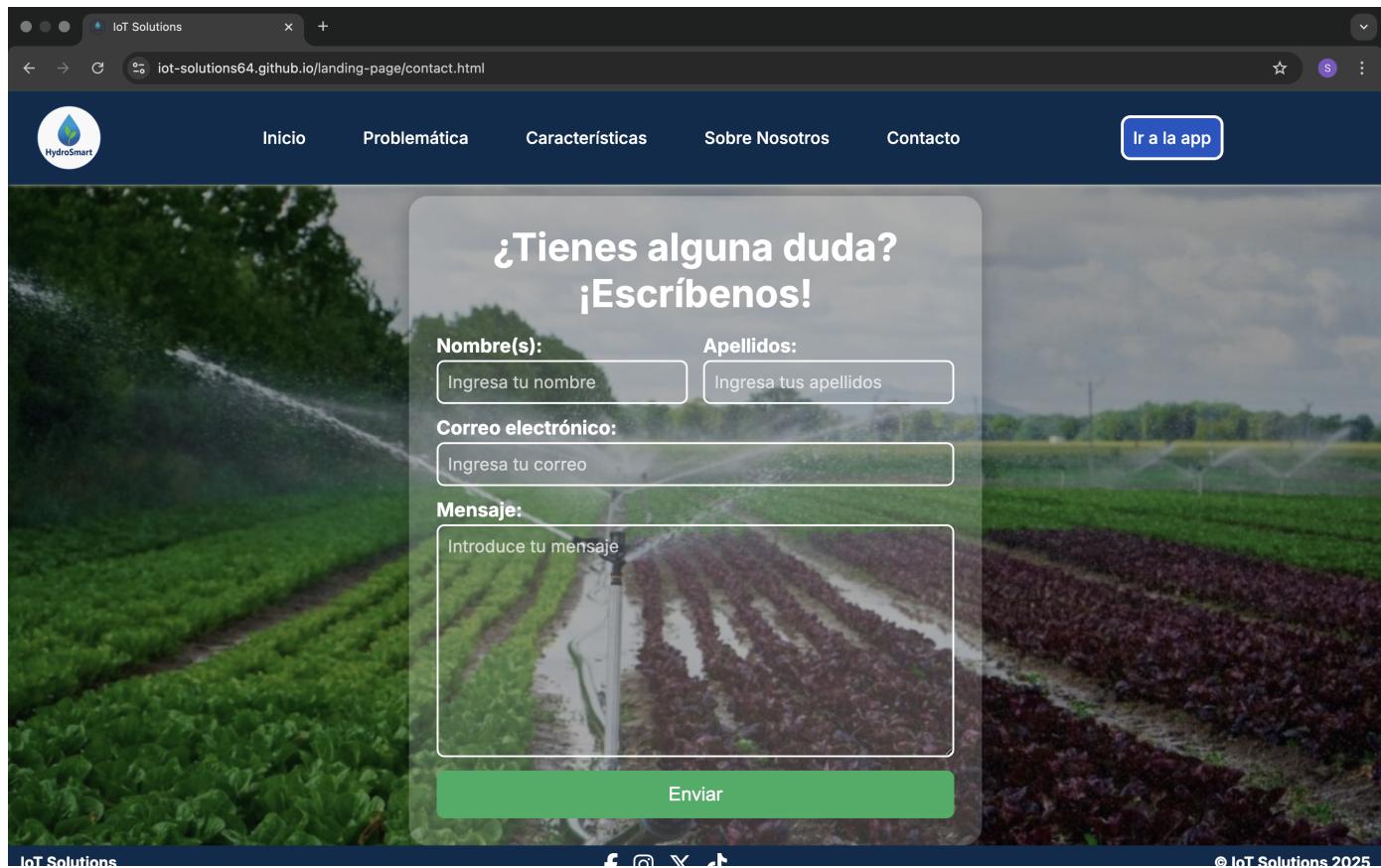
Sección de Características

The screenshot shows the landing page for IoT Solutions. At the top, there's a navigation bar with links for Inicio, Problemática, Características, Sobre Nosotros, and Contacto, along with a "Ir a la app" button. The main heading is "Principales Características de Nuestro Producto". Below it are two large images. The top image shows a sprinkler spraying water onto plants, with a circular overlay showing a smartphone displaying a monitoring interface and a computer monitor showing a dashboard. A blue banner across the image reads "Monitoreo en tiempo real de la humedad del suelo". The bottom image shows a field of young plants with a blue irrigation pipe running through them. A smartphone in the foreground displays a mobile app interface with a Wi-Fi signal icon, and a blue banner below it reads "Riego automatizado y eficiente".

Sección de Sobre Nosotros

The screenshot shows the "Sobre Nosotros" (About Us) section of the website. It features a dark green background with white text. The title "Sobre Nosotros" is at the top. Below it is a paragraph about the company's mission: "Nuestra startup se llama IoT Solutions y se especializa en enfrentar los desafíos del riego agrícola mediante nuestra solución inteligente HydroSmart. Nos enfocamos en optimizar el uso del agua a través de sensores de humedad y sistemas de riego automatizados, facilitando una gestión eficiente y sostenible de los cultivos." A green callout box contains the "Misión" (Mission) section, which states: "Brindar a los agricultores una herramienta accesible e inteligente para optimizar el uso del agua en sus cultivos, promoviendo una agricultura más sostenible, eficiente y rentable." Another green callout box contains the "Visión" (Vision) section, which states: "Ser líderes en innovación tecnológica para el riego agrícola, contribuyendo al desarrollo sostenible de la agricultura mediante soluciones basadas en IoT."

Sección de Contacto



IoT Solutions



@ IoT Solutions 2025

[Video de Execution Evidence - Landing Page](#)

6.2.1.7. Services Documentation

Se han desarrollado los siguientes controladores para esta entrega

Controlador de Autenticación de usuario

Authentication Authentication Endpoints

POST	/api/v1/authentication/sign-up	
POST	/api/v1/authentication/sign-in	

En este controlador podemos encontrar 2 endpoints. Ambos están relacionados con la autenticación de usuarios. Estos endpoints están disponibles para cualquier persona

1. **POST** /api/v1/authentication/sign-up Permite al usuario crear un nuevo usuario dentro de la aplicación
2. **POST** /api/v1/authentication/sign-in Permite al usuario entrar a la aplicación con un nombre y contraseña

Controlador de Usuarios

Users User Management Endpoints

GET	/api/v1/users	
GET	/api/v1/users/{userId}	

En este controlador podemos encontrar 2 endpoints. Ambos están relacionados con la obtención de usuarios previamente creados en la aplicación. Solo se pueden acceder a estos endpoints con un usuario autenticado

1. **GET** /api/v1/users Permite al usuario recuperar a todos los usuarios de la aplicación. Este endpoint solo se utiliza con motivos de prueba y no será directamente accesible por cualquier persona
2. **GET** /api/v1/users/{userId} Mediante un id proporcionado, el usuario puede recuperar la información de un usuario

Controlador de Roles

Roles Role Management Endpoints

GET /api/v1/roles

En este controlador se puede encontrar 1 endpoint relacionado con la obtención de roles de usuario. Solo se puede acceder a este endpoint con un usuario autenticado

1. **GET api/v1/roles** Permite al usuario recuperar todos los roles existentes

Controlador de Cultivos

Crop Controller This controller allows the management of the crops

PUT	/api/v1/crop/{cropId}/temperature	
PATCH	/api/v1/crop/{cropId}/temperature	
PUT	/api/v1/crop/{cropId}/humidity	
PATCH	/api/v1/crop/{cropId}/humidity	
POST	/api/v1/crop	
GET	/api/v1/crop/{userId}	
GET	/api/v1/crop/{cropId}/reference	
GET	/api/v1/crop/{cropId}/light	
GET	/api/v1/crop/{cropId}/detailed	

En este controlador se pueden encontrar 9 endpoints relacionados con la obtención y creación de datos de cultivos. Ninguno de estos endpoints es accesible para un usuario sin autenticación. También, algunos de ellos serán únicamente accesibles para el sistema IOT, no para el usuario general

1. **GET api/v1/crop/{userId}** Mediante un id proporcionado, el usuario puede recuperar todos los cultivos de un usuario determinado
2. **GET api/v1/crop/{cropId}/reference** Recupera únicamente las referencias (id) de las clases Temperature, Humidity y WaterTank que están relacionadas con el crop indicado
3. **GET api/v1/crop/{cropId}/light** Recupera los datos más importantes (temperatura, humedad y cantidad de agua leída) de las clases Temperature, Humidity y WaterTank que están relacionadas con el crop indicado
4. **GET api/v1/crop/{cropId}/detailed** Recupera todos los datos de las clases Temperature, Humidity y WaterTank que están relacionadas con el crop indicado
5. **POST api/v1/crop** Permite al usuario crear un nuevo cultivo dentro de la aplicación. Las entidades Temperature, Humidity y WaterTank se crean y asignan al cultivo automáticamente
6. **PUT api/v1/crop/{cropId}/temperature** Se actualiza la información de la temperatura (la temperatura leída y el límite máximo y mínimo)
7. **PUT api/v1/crop/{cropId}/humidity** Se actualiza la información de la humedad (la humedad leída y el límite máximo y mínimo)
8. **PATCH api/v1/crop/{cropId}/temperature** Se cambia únicamente la temperatura leída
9. **PATCH api/v1/crop/{cropId}/humidity** Se cambia únicamente la humedad leída

6.2.1.8. Deployment Evidence

Para el despliegue de la landing se utilizó GitHub Pages, un servicio de alojamiento gratuito proporcionado por GitHub que permite publicar sitios web directamente desde un repositorio. Esta opción es ideal para proyectos estáticos como landings, ya que ofrece una integración sencilla y directa con GitHub.

Primero, se creó el repositorio en GitHub y se subieron los archivos del proyecto de la landing. Luego, se accedió a la configuración del repositorio, sección "Pages", y se eligió la rama principal (main) como fuente de publicación, seleccionando la carpeta raíz.

Después de guardar los cambios, GitHub generó automáticamente la URL pública del sitio web, la cual quedó disponible en minutos. La landing puede ser visitada en el siguiente enlace: [Landing Page](#)

The screenshot shows the GitHub Pages settings page for the repository 'iot-solutions64'. The left sidebar has 'Pages' selected. The main area displays the 'GitHub Pages' section, which states: 'GitHub Pages is designed to host your personal, organization, or project pages from a GitHub repository.' It shows that the site is live at <https://iot-solutions64.github.io/landing-page/> and was last deployed by 'sebastian123gonzalo' yesterday. Below this, the 'Build and deployment' section shows the source is 'Deploy from a branch' set to 'main', and the branch is 'main'. There are also sections for 'Custom properties' and 'Security'.

Para el despliegue del frontend, se utilizó Netlify, una plataforma de despliegue y alojamiento para aplicaciones web modernas. Permite desplegar aplicaciones de forma rápida y sencilla, con integración continua y escalabilidad automática. El frontend está disponible en el siguiente enlace: [Frontend Web Application](#)

Primero, se creó una cuenta de Netlify y se accedió a la aplicación. Luego, se hizo clic en el botón "New site from GitHub" y se seleccionó el repositorio de GitHub donde se encuentra el código del frontend.

The screenshot shows the Netlify 'Deploy your project' wizard. Step 2, 'Select repository', is active. It shows the GitHub organization 'iot-solutions64' and a repository named 'frontend-web' (Vue). A modal window titled 'Deploy to Netlify' is open, showing a preview of the deployed site with a purple header and geometric shapes. The steps are labeled: 1. Connect to Git provider, 2. Select repository, 3. Configure project and deploy.

Después, se seleccionó la rama `release` y se configuraron las opciones de despliegue. Finalmente, se hizo clic en el botón "Deploy site" para iniciar el proceso de despliegue.

Build settings

Specify how Netlify will build your project.

[Learn more in the docs ↗](#)

Branch to deploy

release

Base directory

The directory where Netlify installs dependencies and runs your build command.

Build command

npm run build

Examples: `jekyll build`, `gulp build`, `make all`

Publish directory

dist

Examples: `_site`, `dist`, `public`

Functions directory

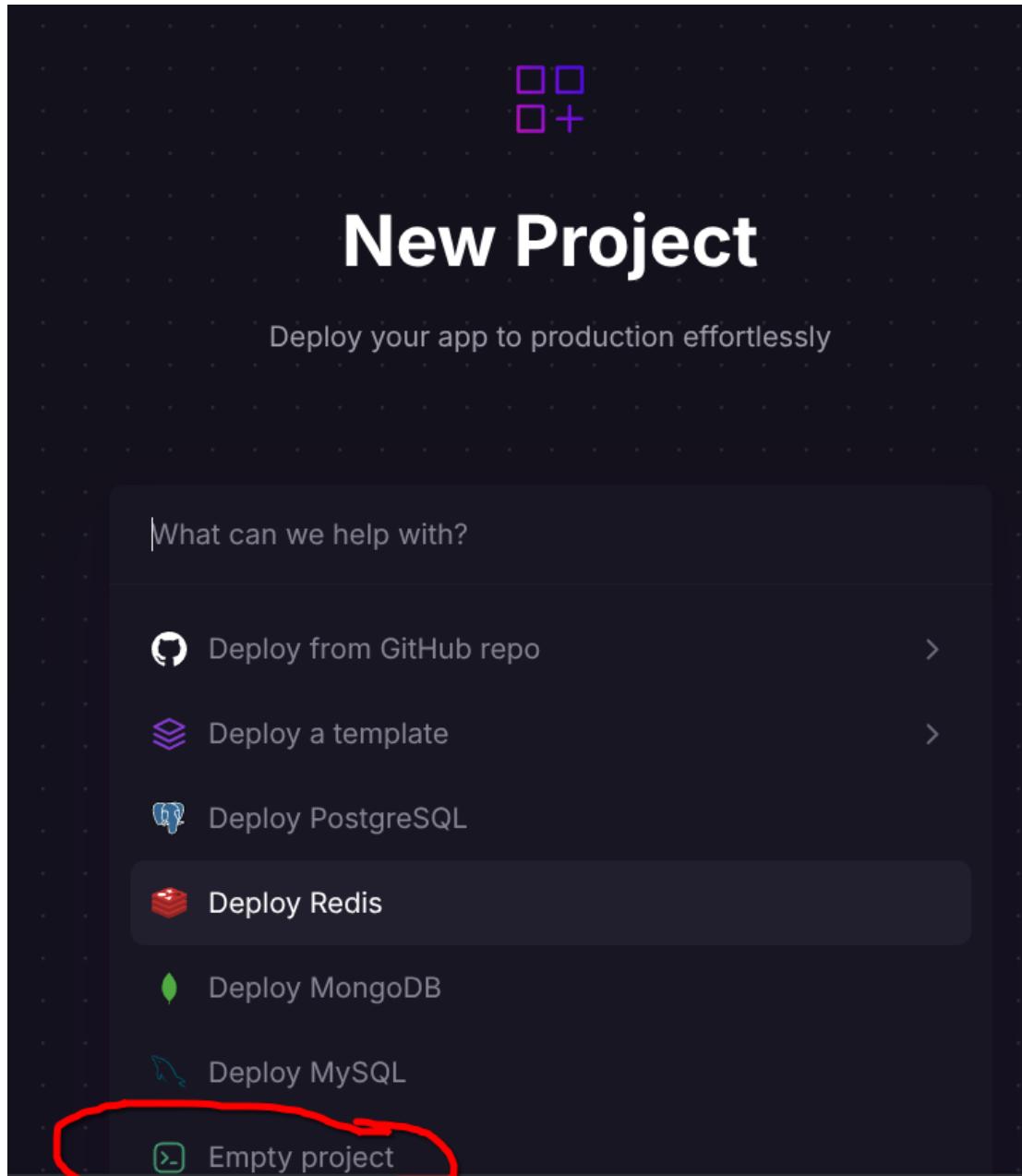
netlify/functions

Example: `my_functions`

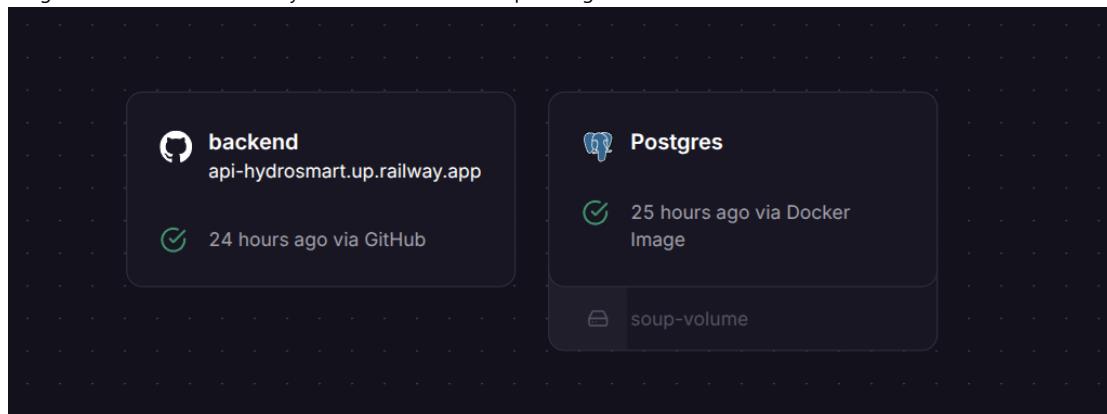
Para el despliegue del backend, se utilizó Railway, una plataforma de despliegue y alojamiento para aplicaciones web modernas. Permite desplegar aplicaciones de forma rápida y sencilla, con integración continua y escalabilidad automática. El backend está disponible en el siguiente enlace: [Backend Web Application](#)



Primero, se crea un nuevo proyecto y se crea como vacío.



Luego se crea un servicio vacío y una base de datos de tipo PostgreSQL.



Luego se configura las variables de entorno, repositorio y rama del mismo de donde se va a desplegar el backend y la url del servicio backend.

backend

Deployments Variables Metrics Settings

> Service Variables

> 8 Railway Provided Variables available

⌚ Looking to connect a database? Add a [Variable Reference](#)

{}	DB_HOST	*****
{}	DB_PORT	*****
{}	DB_USER	***** ⓘ ⓘ
{}	DB_PASSWORD	*****
{}	DB_NAME	*****
{}	SPRING_PROFILES_ACTIVE	*****
{}	PORT	*****

backend

Deployments Variables Metrics Settings

Filter Settings...

Source Repo

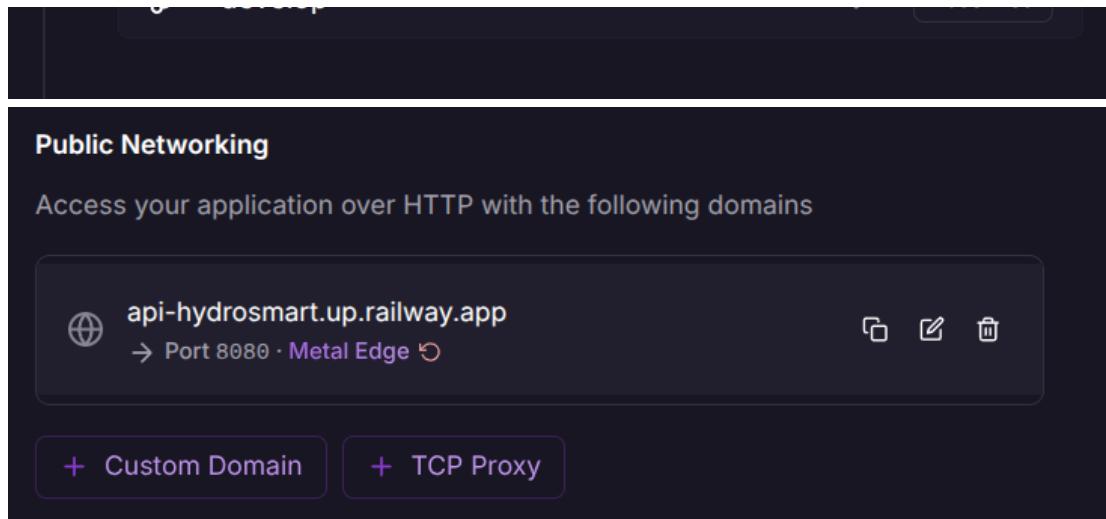
iot-solutions64/backend ⚡ Disconnect

Add Root Directory (used for build and deploy steps. Docs ↗)

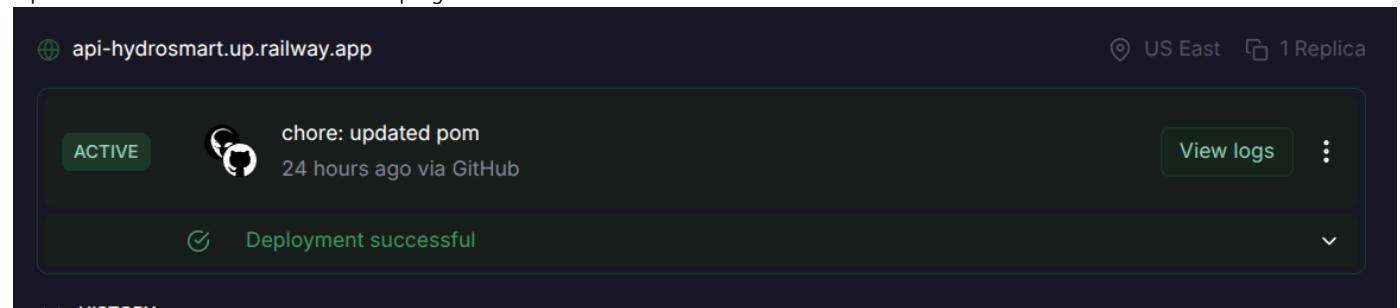
Branch connected to production

Changes made to this GitHub branch will be automatically pushed to this environment.

develop ⚡ Disconnect



Y por ultimo se muestra como activo el despliegue del backend.



6.2.1.9. Collaboration Insights

Durante el Sprint 1, el equipo mantuvo una comunicación efectiva y constante mediante reuniones diarias tipo *daily scrum*, donde se revisaba el avance de las tareas, se resolvían bloqueos y se coordinaban actividades clave. Además, se utilizó WhatsApp como canal principal de comunicación para intercambiar información, compartir recursos y dar seguimiento en tiempo real al desarrollo.

En cuanto a la gestión del código, se trabajó de forma diferenciada según el tipo de repositorio:

- **Repositorio del reporte:** Todo el trabajo se realizó directamente en la rama `main`, permitiendo un control centralizado del contenido del informe sin la necesidad de múltiples ramas, lo que facilitó un flujo más directo de edición y seguimiento.
- **Repositorio de la landing page:** Se desarrolló completamente en la rama `main`, ya que se trataba de un componente más estático y enfocado en presentación, lo cual no requirió una estructura compleja de ramas.
- **Repositorios de frontend y backend de la aplicación:** Se implementó un flujo de trabajo basado en ramas, utilizando una rama `develop` como base de desarrollo y ramas específicas con el prefijo `/feature` para el desarrollo de funcionalidades individuales. Esto permitió un control más organizado, facilitando pruebas, revisiones y eventual integración al entorno principal.

Este enfoque mixto permitió mantener un equilibrio entre agilidad y control del desarrollo. Gracias a la colaboración constante del equipo y a una adecuada distribución de tareas, se cumplieron exitosamente los objetivos del Sprint 1, asegurando un progreso sólido y bien documentado en este reporte.



6.2.2. Sprint 2

6.2.2.1. Sprint Planning 2

Se planeó el segundo sprint a través de una reunión presencial. Para ello, se hizo la siguiente tabla para registrar la información que se discutió.

Sprint #	Sprint 2	
Sprint Planning Background		
Date	2025-05-26	
Time	01:00 PM	
Location	Presencial (En la universidad)	
Prepared by	Salinas Torres, Salvador Antonio	
Attendees (to planning meeting)	Delgado Corrales, Piero Gonzalo Neyra Santa Cruz, Marcelo Sebastian Paredes Puente, Sebastián Roberto Soto Salis, Natanael David Salinas Torres, Salvador Antonio	
Sprint N°1 Review Summary	Se desarrolló la landing page, y una parte del frontend web y del backend de la aplicación.	
Sprint N°1 Retrospective Summary	Se dividieron las tareas entre los desarrolladores de equipo. Sin embargo, hubo algunos percances al cumplir las fechas límite establecidas, por lo que se espera poder mejorar y cumplir con ello en este nuevo sprint.	
Sprint Goal & User Stories		
Sprint 2 Goal	Seguir con el desarrollo del frontend web y backend. Implementar mejoras de la landing page. Comenzar desarrollo de frontend móvil, edge api y sistema embebido.	
Sprint 2 Velocity	51	
Sum of Story	75	

Points

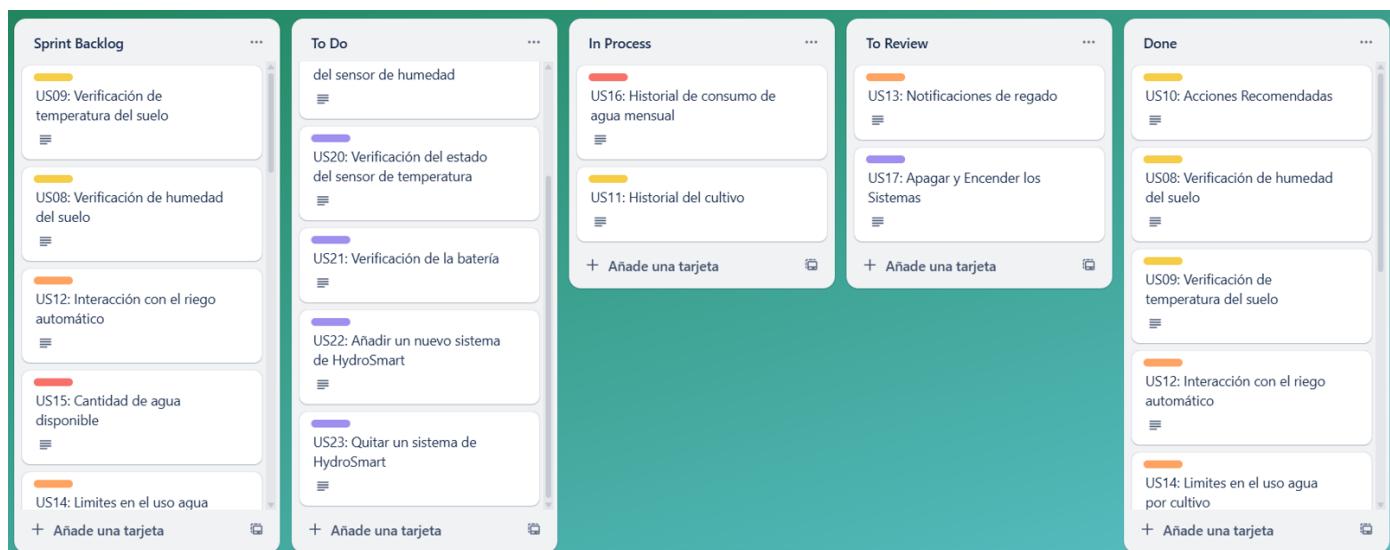
6.2.2.2. Aspect Leaders and Collaborators

En esta sección se presenta el equipo que participará en la elaboración del artefacto **Leadership-and-Collaboration Matrix (LACX)**, con el objetivo de brindar claridad y efectividad en la comunicación dentro del equipo. Para ello, se han identificado tres aspectos principales dentro del alcance del Sprint: **Desarrollo de Backend, Desarrollo de Frontend Web, Desarrollo de Frontend Móvil** y **Desarrollo de Configuración IoT**.

Team Member (Last Name, First Name)	GitHub Username	Desarrollo de Backend	Desarrollo de Frontend Web	Desarrollo de Frontend Móvil	Desarrollo de Configuración IoT
Delgado Corrales, Piero Gonzalo	PieroD04	-	C	-	L
Paredes Puentec, Sebastian Roberto	sebastian123gonzalo	C	L	-	C
Salinas Torres, Salvador Antonio	salvadoorssalinas	-	-	L	C
Neyra Santa Cruz, Marcelo Sebastian	SN-Marcelo	L	C	-	C
Soto Salis, Natanael David	NickDavid811	-	-	C	C

6.2.2.3. Sprint Backlog 2

El objetivo de este segundo sprint fue concluir con el desarrollo de las aplicaciones iniciadas en el anterior sprint. Además de desarrollar el Edge API y el sistema embebido.



Sprint #		Sprint 2						
User Story		Work-Item / Task						
Id	Title	Id	Title	Description		Estimation (In Hours)	Assigned To	Status (To-Do / In-Process / Review / Done)
US01	Implementación de Barra de navegación	T01	Botón CTA	Añadir botón que redirija a la página de inicio de sesión de la aplicación web		1	Sebastian Paredes	Done
US09	Verificación de temperatura del suelo	T02	Lectura de temperatura del suelo	Mostrar datos del sensor de temperatura		3	Marcelo Neyra, Natanael Solis	Done
US08	Verificación de humedad del suelo	T03	Lectura de humedad del suelo	Mostrar datos del sensor de humedad		4	Marcelo Neyra,	Done

					Natanael Solis	
US12	Interacción con el riego automático	T04	Activar/desactivar riego	Control manual del sistema de riego	5	Marcelo Neyra, Natanael Solis
US15	Cantidad de agua disponible	T05	Mostrar nivel de agua	Medidor en tiempo real del tanque o depósito	5	Piero Delgado, Salvador Salinas
US14	Límites en el uso agua por cultivo	T06	Configurar límites de agua	Restringir consumo por cultivo	3	Marcelo Neyra, Natanael Solis
US13	Notificaciones de regado	T07	Notificaciones de regado	Notificar al cambiar el estado del sistema de regado	3	Marcelo Neyra, Natanael Solis
US11	Historial del cultivo	T08	Mostrar historial del cultivo	Mostrar el historial mensual del estado (humedad y temperatura promedio) del cultivo	4	Piero Delgado, Salvador Salinas
US16	Historial de consumo de agua mensual	T09	Historial de consumo mensual de agua	Mostrar el historial mensual de la cantidad de agua utilizada por tanque	4	Sebastian Paredes, Salvador Salinas
US10	Acciones Recomendadas	T10	Diseñar interfaz de recomendaciones	Mostrar alertas o sugerencias por estado de cultivo	2	Piero Delgado, Salvador Salinas
US17	Apagar y Encender los Sistemas	T11	Apagar y Encender los Sistemas	Contar con un botón que permita apagar y encender los sistemas	2	Sebastian Paredes
US24	Registro de usuarios	T12	Formulario de registro	Campos de nombre, correo y contraseña	3	Piero Delgado, Salvador Salinas
US25	Acceso de Usuarios	T13	Login de usuario	Inicio de sesión con correo y contraseña	3	Piero Delgado, Salvador Salinas
US26	Actualización de contraseña	T14	Actualizar contraseña	Permitir la actualización de contraseña	3	Sebastian Paredes, Marcelo Neyra
US27	Recuperación de contraseña	T15	Recuperar contraseña	Permitir la recuperación de contraseña, mediante el envío de un correo	3	Sebastian Paredes, Marcelo Neyra
US18	Verificación del estado del sistema de regado	T16	Estado del sistema de regado	Visualizar el estado del sistema de regado	4	Piero Delgado, Sebastian Paredes
US19	Verificación del estado del sensor de humedad	T17	Estado del sensor de humedad	Visualizar el estado del sensor de humedad	4	Natanael Soto, Marcelo Neyra

US20	Verificación del estado del sensor de temperatura	T18	Estado del sensor de temperatura	Visualizar el estado del sensor de temperatura	4	Natanael Soto, Marcelo Neyra	To Do
US21	Verificación de la batería	T19	Estado de la batería	Visualizar el estado de la batería	3	Piero Delgado, Salvador Salinas	To-Do
US22	Añadir nuevo sistema HydroSmart	T20	Formulario de registro de sistema	Permitir añadir nuevos nodos/sistemas	3	Marcelo Neyra	To-Do
US23	Quitar un sistema de HydroSmart	T21	Eliminar sistema existente	Permitir borrar un sistema inactivo	3	Marcelo Neyra	To-Do

6.2.2.4. Development Evidence

En esta sección se incluirán los cambios realizados a la aplicación y la landing page, así como la vista de la primera versión de los sistemas embebidos realizados.

1. Backend Application: [Repositorio Backend](#)
2. Frontend Application: [Repositorio Frontend](#)
3. Mobile Application: [Repositorio Mobile](#)
4. Landing Page Application: [Repositorio Landing Page](#)
5. Edge API: [Repositorio Edge API](#)
6. Sistema Embebido: [Repositorio Sistema Embebido](#)

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
frontend-movil	develop	e574e8af0b13ef49541fd8288c31c10cb0770727	feat: create placeholder pages	none	28/05/2025
frontend-movil	develop	351b094fb6d81e743e529cf6c1f210ec345d033d	feat: update titles for sections	none	29/05/2025
frontend-movil	feature/crops	38a01a934739e002f51e93e9dad74b7a739fc9e6	feat: crops list	none	29/05/2025
frontend-movil	feature/crops	5c28a73246d8bfe790639e9d20b33ee944adbb62	feat: create crop model + update crop list	none	29/05/2025
frontend-movil	feature/crops	8f57b15a73a703e849b45c9dfe8174538887653a	feat: crop detail page	none	29/05/2025
frontend-movil	feature/crops	266e79330b33cefc65e645fb6401bce455b4e61e	feat: crop history page	none	29/05/2025
frontend-movil	feature/crops	43121b5caaa4e0f26514ab94e0fd7b1c464f7d76	feat: recommended actions (videos) page	none	29/05/2025
frontend-movil	feature/crops	5876f4b02bb7e9124bd818afddbbf9a7ef7a0b09	style: change signin, signup button color	none	30/05/2025
frontend-movil	develop	676a413046ed5b98670a152a31ad4c6b234a18d8	style: little adjustments on various pages	none	31/05/2025
frontend-movil	feature/irrigation	f470c58e58dcefa65c8f6105ba19d82178393324	feat: irrigation page, water tanks pages	none	31/05/2025
frontend-movil	feature/irrigation	2f58075007bbb2e3f568dd353ffa1d43fd09c45b	feat: update navigation bar ,sign up snackbar	none	31/05/2025
frontend-movil	feature/irrigation	5661636e719e60c9535565b2121aafb5f56da34b	feat: water graph page	none	31/05/2025
frontend-movil	feature/system	29892e91c4d9bcec2cd033e638e68da60a6c93ce	feat: systems page + update styles for add buttons	none	31/05/2025
frontend-movil	feature/system	027914bf4c5ec2c2eda3cf7a9a4e1d3fe7d00ff6	feat: system detail page	none	01/06/2025

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
frontend-movil	feature/system	29ae8bc54453d70db5759e15b381e7ca0b56a904	feat: add, edit & delete system pages	none	01/06/2025
frontend-movil	feature/irrigation	b838d681ce4d1582dee929125cd3cd53d2900d	feat: water tank management updated	none	04/06/2025
frontend-movil	develop	1fc4711a7ee52b4aa0360c8b54afc7486d4db4fd	feat: add icon visibility to password	none	06/06/2025
frontend-movil	feature/services	ec2e7ea853b7ad94c192da5a4a0d83d31141462e	feat: add tanks logic on soil page + minor changes	none	06/06/2025
frontend-movil	feature/services	1b65f3c52d6278b76720f14b30510aa1ba9cfa64	feat: update fetch water data to use real data	none	06/06/2025
frontend-movil	feature/services	84c5dc012672a3a36010fd09aef924032a04a7a9	feat: update crop crud	none	07/06/2025
frontend-movil	feature/services	baeaa544c0b4be9d5f9edf2ac72851c2f7806be9	feat: get crop-detailed logic implemented	none	08/06/2025
frontend-movil	feature/services	ad7e860c99c92d9c9f0f1ea4903a6ed5ab5ae046	feat: heuristics correction	none	08/06/2025
frontend-movil	feature/services	fdae25c19115453d78d08da63d25fed8aadf7005	hotfix: removed unnecessary "{id}"	in the patch methods to be inline with the changes of the backend	10/06/2025
frontend-movil	feature/services	c18e9ab21f25c883b234c1e85c4dd6c93a984f44	feat: solve warn problems	none	13/06/2025
frontend-movil	feature/services	00edd11b562573f1d6b74b94bff77d1e790d31c1	feat: update edit crop	none	14/06/2025
frontend-movil	feature/services	97b67c25e427387037ea701adf71984916f2d15e	refactor: add logo image asset	none	18/06/2025
wokwi	main	22d70695ef7fc9064ebbf2de14bbca2e8230cf5a	feat: base project with modest iot	none	26/05/2025
wokwi	main	f30a788532c03fd686ee189e8fe918822ae24e41	docs: add readme	none	26/05/2025
wokwi	main	49760c66e9e273e79138c019ed0ed5df257f90dc	feat: add functionality to project	none	02/06/2025
wokwi	main	8157f0913c766f42ce5f28a0c77601b03d26b53b	chore: move files to new folders	none	03/06/2025
wokwi	main	22d70695ef7fc9064ebbf2de14bbca2e8230cf5a	docs: user-stories.md updated	none	06/06/2025
wokwi	main	6a43c156b2f76b4916ca9e3f24fccfc1e405f96e	feat: add wifi communication	none	06/06/2025
wokwi	main	a6e79cba402273a07b503a531dc9145fed86bbbe	feat: add config to use mqtt	none	11/06/2025
wokwi	main	cfc5192731cbf986f2e80de08f1038256947b35a	feat: change to arduino json to send data	none	11/06/2025
wokwi	main	f664c66a85bac245aa74190af31a36a5785a352e	docs: add mqtt manager to class diagram	none	11/06/2025
wokwi	main	10a4d6ce322b10ee21e671d3ab0190add7e3379e	feat: add irrigation validation with edge api	none	11/06/2025
wokwi	main	b4d295a0372565c2f773b8f805f4a74c60dd5dbd	feat: retrieve threshold from edge	none	14/06/2025
wokwi	main	281fb25857974e9ea2445a9bc8a1678fbc68649a	fix: add missing temperature value	none	14/06/2025
wokwi	main	30199276063605a206fe6c4181c1ee7baa689f4c	fix: missing send data	none	14/06/2025

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
wokwi	main	b96ae395985154edf187d990f7a615b60318f4f3	chore: change mqtt topic	none	21/06/2025
landing-page	main	6bbdddb0fcfd53c858f8a184e22d15e86b47c24c52	feat: added url for button Ir a la App	none	17/06/2025
landing-page	main	228c89ff72540eab5613716f0501c111ff454461	fix: update contact form	none	08/06/2025
landing-page	main	8ecd4c48ff930418b1b996d709592840e34fa58e	feat: add url for Ir a la app button	none	08/06/2025
landing-page	main	d6a57f7b6d09284f822a2058b6543b772a832d96	feat: update styles.css	none	15/05/2025
edge-api	main	dc4e255ebab5699fc8b98ae3e092445545572bbd	fix: endpoint without env error	none	21/06/2025
edge-api	main	226c2c7e1c6af3b0463ae7b0f336bd0167c54abf	feat: add threshold endpoint	none	21/06/2025
edge-api	main	3a89e7c246412a546d90130461f568f1f39acbb8	feat: updated services and constants	none	20/06/2025
edge-api	main	b151c3da63ae69019e5d807dc86ec340a4273b31	feat: add auth settings and connect to backend	none	11/06/2025
edge-api	main	5ab27fe3846751c66d567fd3a916a2ab6f85efc8	fix: reorder .gitignore entries for clarity	none	11/06/2025
edge-api	main	9e11dff456e53169af209c7c6c2b78673ba7e3f7	chore: remove .idea folder from version control	none	11/06/2025
edge-api	main	c2dd1095c1c985ce6c54791c78728557b6e0381e	feat: /irrigation/status added in index.ts	none	11/06/2025
edge-api	main	d074d897d3eb483a254cf8247d8b1e1a7ae06013	chore: remove unnecesary post	none	11/06/2025
edge-api	main	84e04bf84403a375dfba8d774be840dd3f4d9c1a	feat: add post & change sensor data	none	11/06/2025
edge-api	main	ad395bf7864d768b576ec60d965189bed8733301	feat: added mqtt for received data from wokwi simulator	none	11/06/2025
frontend-web	develop	566386ef62d33cccaf67b5af373681e87e3c49f3	Merge pull request #12 from iot-solutions64/feature/ui-improvement	Feature/UI improvement	08/06/2025
frontend-web	feature/ui-improvement	0ebe195ff13284b70bf345c80f23e433c9f3b4dc	style: updated the system styles	none	08/06/2025
frontend-web	develop	d3b22e0825f3d646dfaced0fa569c1060d934a17	style: updated the water tank styles	none	08/06/2025
frontend-web	develop	48adb40f1520b55b38dd6bd8803b0147ee2fc455	style: updated the crop styles	none	08/06/2025
frontend-web	develop	f2d1136e7719c974264b0651c6fe625e31a03468	style: updated the navbar styles	none	08/06/2025
frontend-web	develop	226dbd646841b8096b39d69ed98c7131130d681c	style: updated the navbar styles	none	07/06/2025
frontend-web	develop	56ece9efb78af675405cd42de9fd355e38f00a09	style: updated the navbar styles	none	07/06/2025
frontend-web	develop	89bf9d175a5321e17d69261cca0caa6927a0fb1e	Merge pull request #11 from iot-solutions64/develop	Develop	07/06/2025
frontend-web	develop	55fd50f2b6b7da116fd1dbe22eb22a9b0767343f	Merge pull request #10 from iot-solutions64/main	Main	07/06/2025
frontend-web	main	7a47bd081cdf089c91ee19ea905ea7d577607468	Merge pull request #9 from iot-solutions64/release	Release V1.0.0	15/05/2025

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
frontend-web	release	2333e4153fca238820a22406ad04e7dc2c6f2327	test: unit tests for auth and crop services	none	15/05/2025
frontend-web	release	dc1057dda2be2c924cfab47889dc97b91c63ae3	fix: update table title for water management	none	15/05/2025
frontend-web	release	45e100bbac6d4d91a41b8ac1e12078fce8d69032	fix: fixed error message not showing on login	none	15/05/2025
frontend-web	release	8fbdd676d460f687ba5f7ae48c386ee9ee690b39	fix: logout doesnt work again	none	15/05/2025
frontend-web	release	9da7edcc75ebd75c56aa6888f4a3f96aa38ae964	fix: logout didnt work	none	15/05/2025
frontend-web	release	a8ac1fedeb803ee51e82c5026060279731a237	chore: change tank value	none	15/05/2025
frontend-web	release	57d86bf8a6df1f705c8195bc6cd74016275d11f3	Merge pull request #8 from iot-solutions64/release	Release	15/05/2025
backend	develop	d440a370c46a859fb5fefdf0a476e1e12a14284	feat: add threshold endpoint	none	21/06/2025
backend	develop	8b52a9ee9913f7cb98d32ab959ba06e13df97c34	fix: fixed endpoint name to prevent overlap	none	21/06/2025
backend	develop	9eaaa40c70701439b91635229d9d7e23eb7f1468	feat: added one more endpoint for the frontend	none	21/06/2025
backend	develop	7e64cddd1989a2778edbf14f94cc01b61d7cd693	feat: updated websecurity	none	20/06/2025
backend	develop	bcd160df12571355980797cef2abb64b3ee4304	feat: updated websecurity	none	20/06/2025
backend	develop	0f916fe98b0bbd1c69af4ded73f9f22a4a7e7690	feat: updated dockerfile and added paths in websecurity	none	20/06/2025
backend	develop	f3ba8c16f4754f10ac2c4bd384eab5692a3d708a	Merge pull request #11 from iot-solutions64/hotfix	Hotfix	14/06/2025
backend	develop	ee48acb93a4b2956f4c4164297f775ccc5be3e69	hotfix: deleted id	none	14/06/2025
backend	develop	f3c5ffcf2f52f4448407e0d866b5d4c84d713fe3	hotfix: changed the way the endpoint data is handled	none	14/06/2025
backend	develop	2b780baebc881a9a66fc958702e9acdf5f73e7a7	hotfix: changed the way the endpoint data is handled	none	14/06/2025
backend	develop	50db19d31e6ea9256b993b271955b64b190e5f9d	Merge pull request #9 from iot-solutions64/develop	Develop	14/06/2025
backend	develop	4163b41b0727ce2a70c1cb7ce290ba9862e257ff	feat: add sensor modules and our endpoints	none	11/06/2025
backend	develop	03d50a4cbb9104d9446efe265f2a2f04d89d0c3d	hotfix: removed unnecessary "{id}" in the patch methods	none	10/06/2025
backend	develop	4e7dd012aac8c3442550aab9e5c2d340db61858c	Merge pull request #7 from iot-solutions64/feature/irrigation	Feature/irrigation	31/05/2025
backend	feature/irrigation	a5b64c526fa87b85d5697bbf9c52b1a78f971c87	feat(email): added email service	none	31/05/2025
backend	feature/irrigation	0adf7016f33435176ca0526c144f613aa769fb59	feat(water tank): added delete method and updated the crop class to handle a water tank id null value	none	31/05/2025
backend	feature/irrigation	0ab605b4f57da21cd218738c852a67c387da5d61	refactor(crop): changed the resources to include the water tank and irrigation classes in the response	none	31/05/2025

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
backend	feature/irrigation	f1c764cd347c2425f2cb7db38b2a4bdb063bc36e	feat(water tank): added patch methods	none	31/05/2025
backend	feature/irrigation	d31f2fc5d39e20fc19252bea43caa736290d45c8	feat(water tank): added get and post methods	none	31/05/2025
backend	feature/irrigation	cf805c7aab01a78cf6fa1de4ad621ebd4fff8a75	feat: connected the crop, irrigation and water tank tables	none	30/05/2025
backend	feature/crop	f02a28fb71e7e99b98ebb0efe1f485a2ccbb00db	feat: update PasswordResetController	none	27/05/2025
backend	feature/crop	ef9b013970d951aed56c109ddb3f6b3f2e28dbfc	feat: sent email reset link functionality added	none	27/05/2025
backend	develop	0bad8fe3bc463d61f7582926397e45a3b3eb63ed	Merge pull request #6 from iot-solutions64/feature/irrigation	Feature/irrigation	18/05/2025
backend	develop	698dc7d06e8186542f563fc1fd7587bc338b4d91	chore: merged both of the feature branches	none	18/05/2025
backend	develop	4605e2f3fce7f81bbb743c46455c9b2de19d425c	feat: changed the way the irrigation and water tank are handled	none	18/05/2025
backend	develop	06f4aa149a010125567359a8de5aa8a814a20a8e	feat: changed the way the irrigation and water tank are handled	none	18/05/2025
backend	develop	9ea705d5ba6de8ff7eec9d349f47106c580139eb	feat: endpoint delete crop added	none	17/05/2025
backend	develop	cb2f6e9c63cd7042a147fd873a8e9454de7f923a	Merge pull request #4 from iot-solutions64/feature/irrigation	Feature/irrigation	17/05/2025
backend	feature/irrigation	5411e63eaaa942874922faf32d3abb0c972c64e5	Merge branch 'develop' into feature/irrigation	none	17/05/2025
backend	feature/irrigation	2c9395faa92605dba49cebfce8ddbbb49a1c4037	chore: made changes to allow merging	none	17/05/2025
backend	develop	166bb3668b250e7346b6c1b8d9fc9adbfd12cf60	Merge pull request #2 from iot-solutions64/test/soil	Test/soil	17/05/2025
backend	develop	5a17b107c7d969bc96cb035f4f643aa3b680fb71	feat: add irrigation bounded context	none	16/05/2025

6.2.2.5. Testing Suite Evidence

En esta sección se incluirán los casos de prueba realizados a la aplicación.

Aplicación Web

Se realizaron pruebas unitarias a los servicios de la aplicación web

Test de Crops

En estos tests, se comprueban todos los métodos de la clase crops

```
const cropService = new CropService();

describe("CropService Integration Tests", () => {
  test("Get all crops of user 1", async () => {
    const response = await cropService.get cropsByUserId(1);
    expect(Array.isArray(response)).toBe(true);
```

```
expect(response.length).toBeGreaterThanOrEqual(0);
});

test("Get light crops of user 1", async () => {
  const response = await cropService.getLightCropsByUserId(1);
  expect(Array.isArray(response)).toBe(true);
});

test("Get reference crop by ID", async () => {
  const crop = await cropService.getReferenceCropById(1);
  expect(crop.cropId).toBe(1);
});

test("Get light crop by ID", async () => {
  const crop = await cropService.getLightCropById(1);
  expect(crop.cropId).toBe(1);
});

test("Get detailed crop by ID", async () => {
  const crop = await cropService.getDetailedCropById(1);
  expect(crop.cropId).toBe(1);
  expect(typeof crop.temperature).toBe("number");
});

test("Patch temperature by crop ID", async () => {
  const result = await cropService.patchTemperatureByCropId(1, {
    temperature: 23
  } as TemperatureRequest);
  expect(typeof result).toBe("string");
});

test("Patch temperature threshold by crop ID", async () => {
  const response = await cropService.patchTemperatureThresholdByCropId(1, {
    temperatureMinThreshold: 18,
    temperatureMaxThreshold: 30
  } as TemperatureThresholdRequest);

  expect(response.temperatureMinThreshold).toBeLessThanOrEqual(response.temperatureMaxThreshold);
});

test("Patch humidity by crop ID", async () => {
  const result = await cropService.patchHumidityByCropId(1, {
    humidity: 45
  } as HumidityRequest);
  expect(typeof result).toBe("string");
});

test("Patch humidity threshold by crop ID", async () => {
  const result = await cropService.patchHumidityThresholdByCropId(1, 45);
  expect(result.humidity).toBe(45);
});

test("Delete crop by ID (assuming crop with ID 99 exists and is deletable)", async () => {
  const result = await cropService.deleteByCropId(99);
  expect(typeof result).toBe("string");
});

test("Handle error when crop ID not found", async () => {
  try {
    await cropService.getReferenceCropById(-1);
  } catch (e: any) {
    expect(e.response?.status).toBeGreaterThanOrEqual(400);
  }
});
});
```

Aplicación móvil

Se realizaron pruebas unitarias a los servicios de la aplicación móvil.

Test de navegación: En este test se prueba que la navegación a la página de inicio se realiza correctamente cuando el usuario está logueado.

```
import 'package:flutter/material.dart';
import 'package:flutter_test/flutter_test.dart';
import 'package:hydrosmart/features/security/presentation/pages/login_page.dart';
import 'package:hydrosmart/main.dart';

void main() {
  testWidgets('Muestra la pantalla de login si no está logueado', (WidgetTester tester) async {
    await tester.pumpWidget(MyApp(isLoggedIn: false));
    await tester.pumpAndSettle();
    expect(find.byType(LoginPage), findsWidgets);
  });

  testWidgets('Muestra la pantalla de inicio si está logueado', (WidgetTester tester) async {
    await tester.pumpWidget(MyApp(isLoggedIn: true));
    await tester.pumpAndSettle();
    expect(find.byType(BottomNavigationBar), findsOneWidget);
  });
}
```

Test de servicio: En este test se prueba que el servicio de autenticación funciona correctamente.

```
import 'package:flutter_test/flutter_test.dart';
import 'package:hydrosmart/features/security/data/remote/security_service.dart';
import 'package:hydrosmart/features/security/data/remote/user_dto.dart';
import 'package:hydrosmart/core/resource.dart';
import 'package:http/http.dart' as http;
import 'dart:convert';

import 'package:mockito/mockito.dart';
import 'mocks/http_mock.mocks.dart';

void main() {
  late MockClient mockClient;
  late SecurityService service;

  setUp(() {
    mockClient = MockClient();
    service = SecurityService();
  });

  test('login devuelve Success cuando status 200', () async {
    final userJson = {
      "id": 1,
      "username": "admin",
      "token": "abc123"
    };
    when(mockClient.post(
      any,
      headers: anyNamed('headers'),
      body: anyNamed('body'),
    )).thenAnswer((_) async => http.Response(jsonEncode(userJson), 200));

    final result = await service.login('admin', '12345');

    expect(result, isA<Success<UserDto>>());
    expect((result as Success<UserDto>).data!.username, 'admin');
  });

  test('login devuelve Error cuando status no es 200', () async {
    when(mockClient.post(
      any,
      headers: anyNamed('headers'),
      body: anyNamed('body'),
    )).thenAnswer((_) async => http.Response('Unauthorized', 401));

    final result = await service.login('test', 'wrong');

    expect(result, isA<Error>());
    expect((result as Error).message, contains('401'));
  });
}
```

```
test('login devuelve Error cuando hay excepción', () async {
  when(mockClient.post(
    any,
    headers: anyNamed('headers'),
    body: anyNamed('body'))
  ).thenThrow(Exception('Error: 401'));

  final result = await service.login('test', 'fail');

  expect(result, isA<Error>());
  expect((result as Error).message, contains('Error: 401'));
});
```

Resultados de las pruebas

The screenshot shows two tabs in the VS Code interface: 'security_service_test.dart' and 'main_navigation_test.dart'. Each tab has its own code editor and a 'TEST RESULTS' tab below it.

Top Tab (security_service_test.dart):

```
test > security_service_test.dart > main
11 void main() {
20   test('login devuelve Success cuando status 200', () async {
25     };
26     when(mockClient.post(
27       any,
28       headers: anyNamed('headers'),
29       body: anyNamed('body'),
30     ).thenAnswer((_) async => http.Response(jsonEncode(userJson), 200));
31     final result = await service.login('admin', '12345');
32     expect(result, isA<Success<UserDto>>());
33     expect((result as Success<UserDto>).data!.username, 'admin');
34   });
35 });
36 });
37 }
```

Bottom Tab (main_navigation_test.dart):

```
test > main_navigation_test.dart > main
1 import 'package:flutter/material.dart';
2 import 'package:flutter_test/flutter_test.dart';
3 import 'package:hydrosmart/features/security/presentation/pages/login_page.dart';
4 import 'package:hydrosmart/main.dart';
5
6 Run | Debug
7 void main() {
8   Run | Debug
9   testWidgets('Muestra la pantalla de login si no está logueado', (WidgetTester tester) async
10     await tester.pumpWidget(MyApp(isLoggedIn: false));
11     await tester.pumpAndSettle();
12     expect(find.byType(LoginPage), findsWidgets);
13   );
14   Run | Debug
15   testWidgets('Muestra la pantalla de inicio si está logueado', (WidgetTester tester) async
16     await tester.pumpWidget(MyApp(isLoggedIn: true));
17     await tester.pumpAndSettle();
18     expect(find.byType(BottomNavigationBar), findsOneWidget);
19 }
```

In both panes, the 'TEST RESULTS' tab displays the following test results:

- ✓ login devuelve Success cuando status 200 test\security...
- ✓ login devuelve Error cuando status no es 200 test\securi...
- ✓ login devuelve Error cuando hay excepción test\security...

Below the results, a message states: * The test run did not record any output.

A dropdown menu labeled 'Dart' shows the same three test results again.

6.2.2.6. Execution Evidence

En esta sección, se incluirán los cambios realizados a la aplicación Web y la landing page, así como la vista de la primera versión de los sistemas embebidos realizados:

1. Landing Page

- Vista Contacto: Se realizaron mejoras en la interfaz gráfica



- Navbar: Se arregló un error que impedía el translado a la aplicación desde cualquier interfaz. También, se mejoró ligeramente la interfaz



2. Aplicación Frontend Web

Enlace del video de ejecución: [Enlace](#)

- Vista Sign In / Sign Up Se añadió un "Progress Spinner" que se muestra al intentar iniciar sesión o al crear un usuario:



- Vista Navbar Se mejoró ligeramente la vista del navbar



- Vista Crops Se mejoró la organización de la tabla

Cultivos

ID	Nombre	Cantidad Máxima (L)	Riego Automático	Acciones
1	Recinto A	1000	On Off	
2	Recinto B	800	On Off	



- Vista Crop Details Se mejoró la vista de la tarjeta principal, así como el tamaño del texto y los componentes

Detalle del Cultivo

Información de los sensores

Sensor	Lectura	Estado	Recomendaciones
Humedad	70%	Favorable	Ver acciones
Temperatura	65°C	Alta	Ver acciones

Información del sistema

Visualizar historial de cultivos
Últimos 30 días

Visualizar historial completo
Todo el tiempo

Visualizar sistema de cultivo
Datos del sistema

- Vista Recommended Actions Se mejoró ligeramente la organización de la vista, así como el tamaño del texto y los componentes

Acciones Recomendadas

Te recomendamos estos tutoriales en base a los problemas detectados

Cómo instalar malla sombra para proteger tus cultivos y plantas



Ver video

Manejo de cultivos en verano



Ver video

Uso de sombra para proteger del calor



Ver video

- Vista Crop Short History / History Se mejoró ligeramente la organización de la vista



Historial de cultivo

Datos de los últimos 30 días (promedio diario)

Fecha	Humedad (%)	Estado de Humedad	Temperatura (°C)	Estado de Temperatura
26-05-2025	45	Favorable	24	Favorable
25-05-2025	46	Favorable	25	Favorable
24-05-2025	47	Favorable	23	Favorable
23-05-2025	48	Favorable	24	Favorable
22-05-2025	49	Favorable	21	Favorable
21-05-2025	20	Baja	5	Muy baja (riesgo de congelación)
20-05-2025	50	Favorable	22	Favorable
19-05-2025	51	Favorable	23	Favorable
18-05-2025	52	Favorable	24	Favorable
17-05-2025	53	Favorable	26	Favorable

- Vista System Detail Se mejoró ligeramente la organización de la vista



Sistema de zanahorias



Batería
70%

Sistema	Lectura	Estado	Activado
Regado automatico	No aplica	Normal	<input checked="" type="checkbox"/>
Temperatura	22	Normal	<input checked="" type="checkbox"/>
Humedad	50	Normal	<input type="checkbox"/>
Cantidad de agua	1000	Insuficiente	<input type="checkbox"/>

Editar

Quitar

- Vista System List Se mejoró ligeramente la organización de la vista

Sistemas

Sistema de zanahorias

Sistema	Lectura	Estado
Regado automatico	No aplica	Normal
Temperatura	22	Normal
Humedad	50	Normal
Cantidad de agua	1000	Insuficiente



Batería
70%

Ver sistema

Sistema de papas

Sistema	Lectura	Estado
Regado automatico	No aplica	Normal
Temperatura	19	Normal
Humedad	71	Normal
Cantidad de agua	2000	Normal



Batería
40%

Ver sistema



- Vista Water Management Se reorganizaron las tarjetas y se reajustó el tamaño de los componentes para que entren mejor en la pantalla

Gestión del Agua

Datos de los tanques

Total de agua restante
15000 / 20000 L
Resultado: El agua restante es suficiente para el riego.

[Ver tanques](#)

Historial mensual

Mes	Cantidad de agua utilizada (L)
Noviembre 2024	69000
Diciembre 2024	125000
Enero 2025	110250
Febrero 2025	134500
Marzo 2025	95000

[Ver historial detallado](#)

- Vista Water Tank Se reajustó el tamaño de los componentes para mayor claridad en la pantalla



Tanques de Agua

Tanque A
7000 L / 8000 L

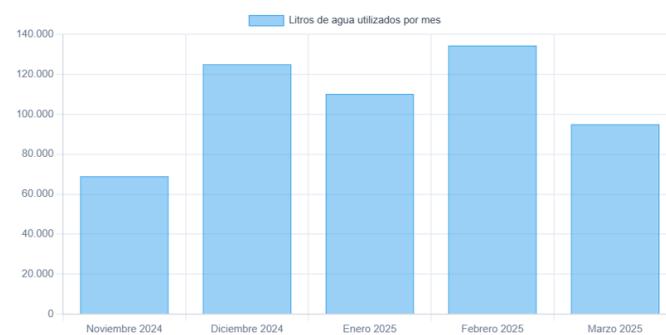
Tanque B
8000 L / 12000 L



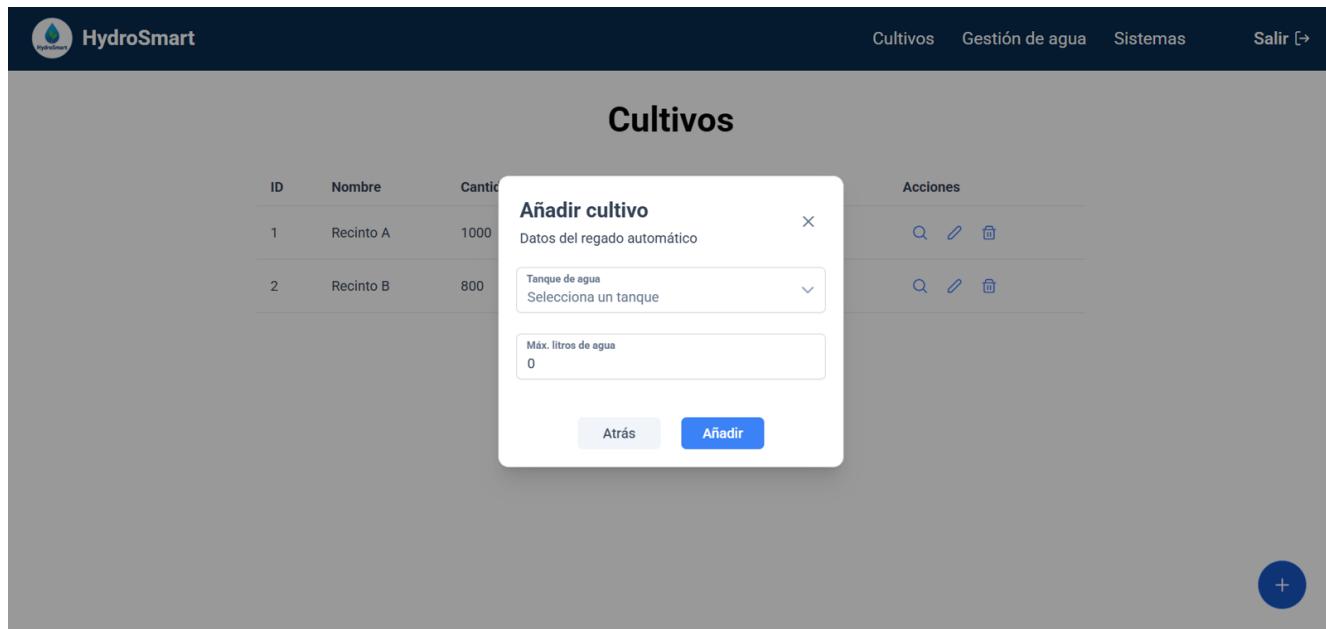
- Vista Water Usage Se reajustó muy ligeramente la vista



Historial de consumo

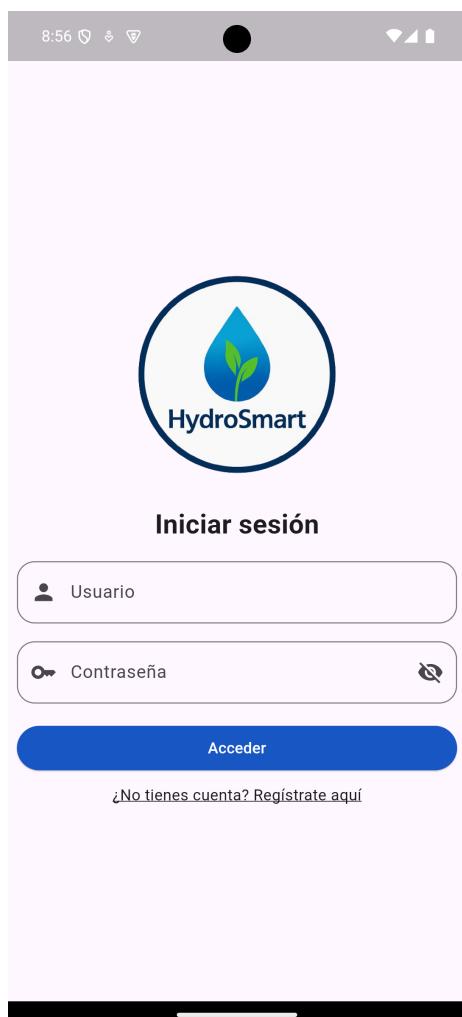


- Vista Dialog Se reajustó el tamaño del texto, la organización de los campos y el color de los botones para una mayor claridad

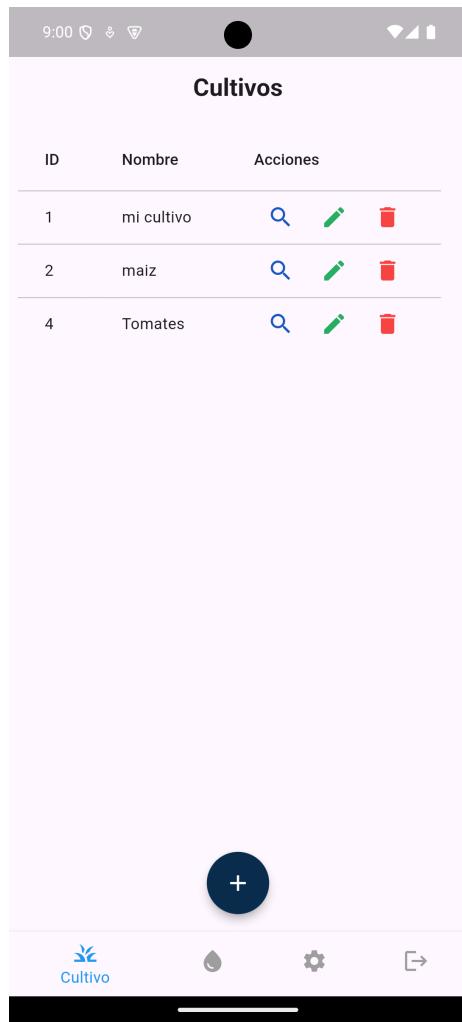


3. Aplicación Móvil

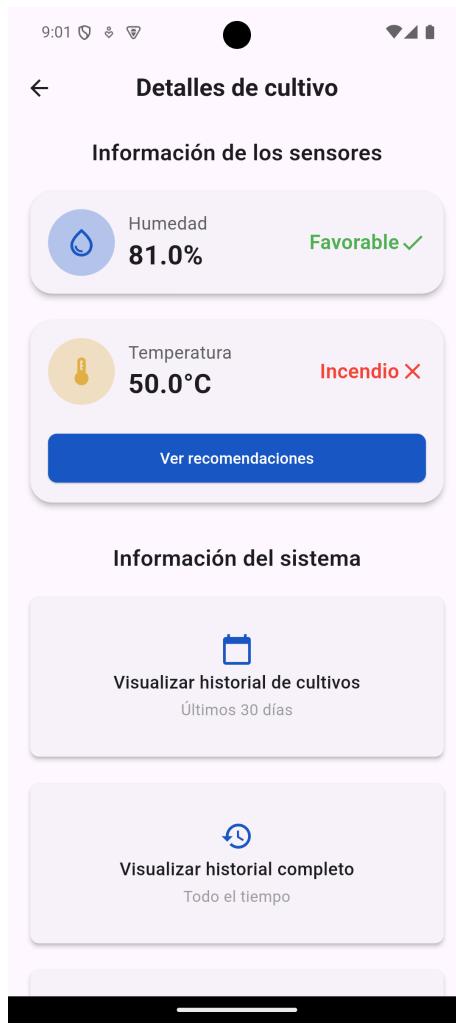
- Vista Sign In / Sign Up Se añadió la vista de Sign In y Sign Up



- Vista Crops Se implementó la vista de Cultivos, donde se pueden ver todos los cultivos del usuario.



- Vista Crop Details Se implementó la vista de detalle de un cultivo, donde se pueden ver los datos más importantes del cultivo



- Vista Recommended Actions Se agregó la vista de acciones recomendadas, donde se pueden ver las acciones recomendadas para un cultivo en específico



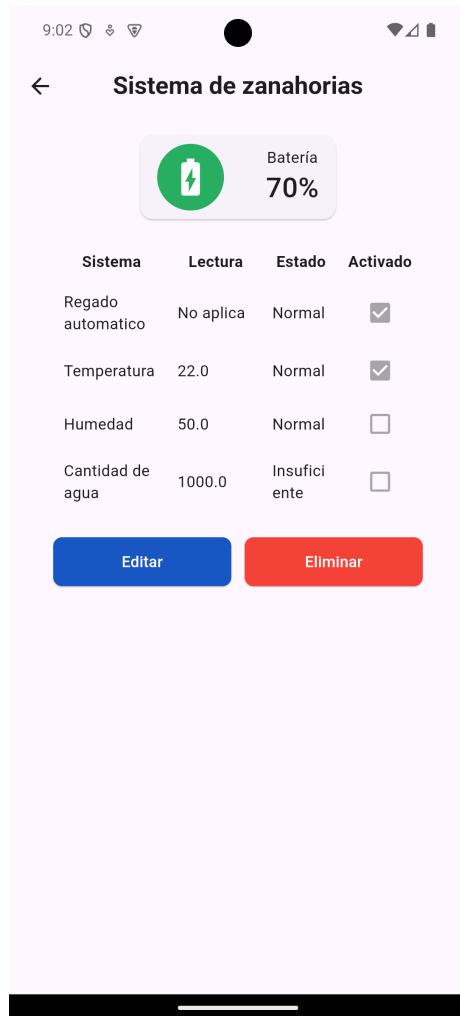
- Vista Crop Short History / History Se agregó la vista de historial de un cultivo



A screenshot of a smartphone displaying a cultivation history table. The table shows data for the last 30 days, including date, humidity, soil moisture status, and temperature. The table has a header row and 14 data rows. The data shows a general upward trend in humidity and soil moisture status over time, with temperature fluctuating between 5°C and 27°C.

Fecha	Humedad (%)	Estado de Humedad	Temperatura (°C)
28-05-2025	43%	Favorable	27°C
27-05-2025	44%	Favorable	26°C
26-05-2025	45%	Favorable	24°C
25-05-2025	46%	Favorable	25°C
24-05-2025	47%	Favorable	23°C
23-05-2025	48%	Favorable	24°C
22-05-2025	49%	Favorable	21°C
21-05-2025	20%	Baja	5°C
20-05-2025	50%	Favorable	22°C
19-05-2025	51%	Favorable	23°C
18-05-2025	52%	Favorable	24°C

- Vista System Detail Se agregó la vista de detalle de un sistema



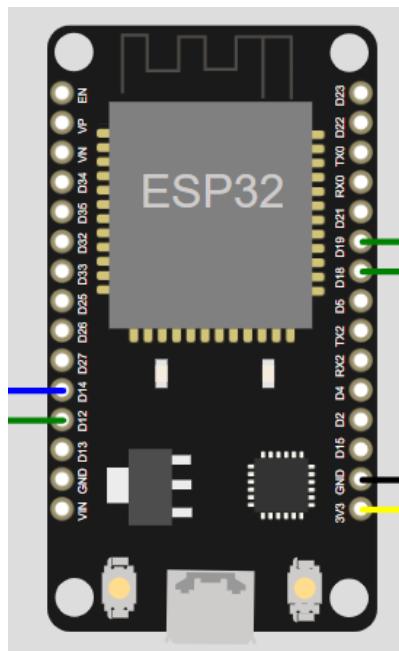
- Vista Water Management Se implementó la vista de gestión de agua, donde se pueden ver los valores totales de los tanques de agua del usuario y un historial mensual de uso de agua



4. **Sistema Embebido (Prototipo en Wokwi) + Edge API** Se ha desarrollado un video que muestra el funcionamiento del sistema embebido con su integración a la Edge API. Prototipo del Sistema Embebido y Edge API: [Enlace](#)

Se utilizaron los siguientes componentes:

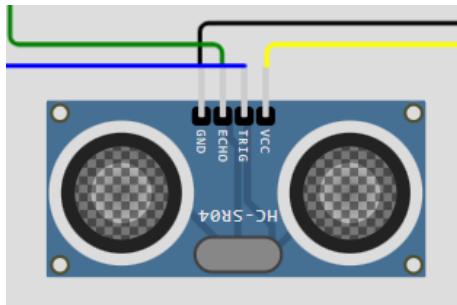
- **ESP32:** Este microcontrolador ejecutará todas las funciones necesarias para el correcto funcionamiento de la aplicación.



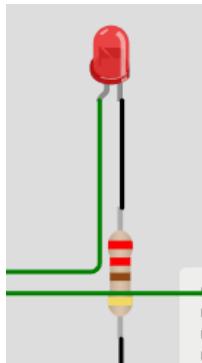
- **DHT22:** Este sensor detectará la temperatura en grados celsius y la humedad en porcentaje



- **HC-SR04 Ultrasonic Distance Sensor:** Este sensor detectará la distancia, en centímetros, entre el sensor y el agua. Este sensor sería puesto en la parte superior de un tanque de agua y, según la distancia entre el agua y el sensor, se podría estimar la cantidad de agua restante en el tanque.



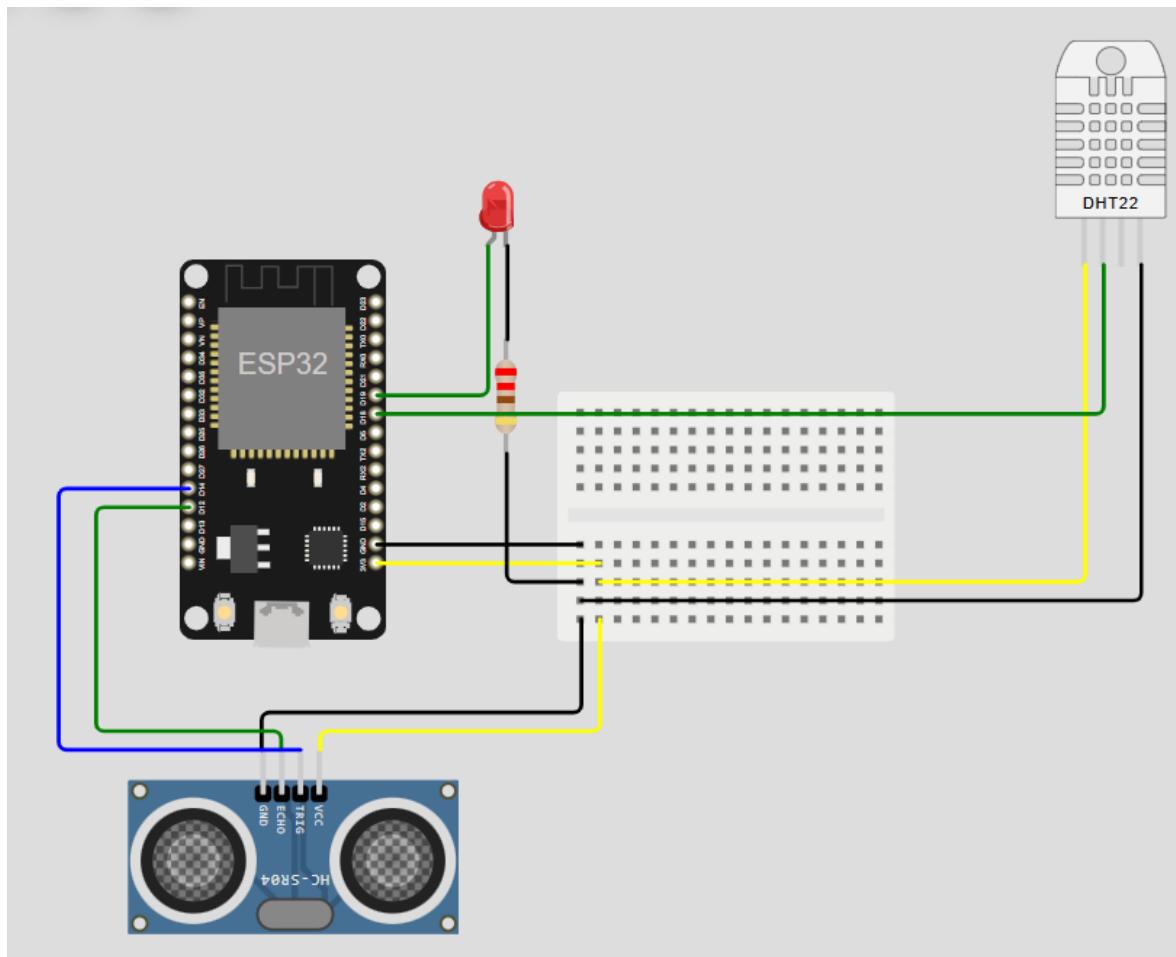
- **Luz Led + Resistor:** Este actuador se encenderá al detectar una anomalía. El resistor es de 220 Ω



Se implementaron las siguientes funcionalidades:

- **Detección de Temperatura y Humedad:** Utilizando un DHT22, se detecta la humedad y la temperatura. Si es que se detecta una temperatura o humedad inadecuada (muy alta o muy baja), se encenderá la luz led
- **Detección de Cantidad de Agua en el Tanque:** Utilizando un HC-SR04 Ultrasonic Distance Sensor, se detecta la distancia entre el sensor y el agua. Si es que la cantidad de agua detectada, es muy baja, se encenderá la luz led
- **Informar sobre anomalías:** Utilizando una luz led de color rojo, si es que cualquiera de los sensores detecta una anomalía (lecturas fuera de lo esperado), se encenderá la luz led. De lo contrario, se mantendrá apagada.
- **Regado automático:** El sistema de regado automático se encendería de dos maneras:
 - Si es que se tiene un regado programado, se riega a la hora esperada (no implementado)
 - Si es que se detecta una humedad muy baja o una temperatura muy alta, se empieza a regar

Vista completa del sistema embebido:



El flujo de la aplicación es el siguiente:

1. Definición de variables: Se define las variables necesarias para la conexión con el servicio MQTT, la funcionalidades de Wifi y los intervalos de envío de datos

```

1 #include "ModestIoT.h"
2 #include "AutomaticIrrigationDevice.h"
3 #include "MQTTManager.h"
4
5 // Configuración WiFi
6 const char* ssid = "Wokwi-GUEST";
7 const char* password = "";
8 const char* mqttServer = "test.mosquitto.org";
9 const uint16_t mqttPort = 1883;
10 const char* mqttTopic = "iot/irrigation/data/david_soto_salas";
11 // Intervalos de tiempo
12 unsigned long lastSensorUpdate = 0;
13 unsigned long lastDataSend = 0;
14 unsigned long lastGetThreshold = 0;
15 const unsigned long SENSOR_UPDATE_INTERVAL = 1000; // 1 segundos
16 const unsigned long SEND_DATA_INTERVAL = 15000; // 15 segundos
17 const unsigned long GET_THRESHOLD_INTERVAL = 60000; // 1 minuto
18
19 MQTTManager mqttManager(ssid, password, mqttServer, mqttPort, mqttTopic);
20 AutomaticIrrigationDevice device(&mqttManager);

```

2. Setup: Se inicializa el sistema y el administrador de MQTT

```

void setup() {
    Serial.begin(115200);
    Serial.println("Dispositivo de riego automático iniciado");

    // Inicializar WiFi
    mqttManager.begin();
}

```

3. Loop: Se mantiene activa la conexión con MQTT y se actualiza el estado de los sensores y actuadores cada cierto tiempo

```

void loop() {
    mqttManager.handle(); // Siempre mantener la conexión activa

    unsigned long currentTime = millis();

    // Actualizar sensores cada X segundos
    if (currentTime - lastSensorUpdate >= SENSOR_UPDATE_INTERVAL) {
        lastSensorUpdate = currentTime;
        device.updateSensors();
    }

    // Enviar datos cada X segundos
    if (currentTime - lastDataSend >= SEND_DATA_INTERVAL) {
        lastDataSend = currentTime;
        device.sendSensorData();
    }

    // Obtener límites de temperatura y humedad
    if (currentTime - lastDataSend >= GET_THRESHOLD_INTERVAL) {
        lastGetThreshold = currentTime;
        device.getThresholdData();
    }

    // Delay para evitar sobrecarga
    delay(50);
}

```

Al iniciar el sistema, en la consola aparecerá un mensaje como el siguiente:

```

ets Jul 29 2019 12:21:46

rst:0x1 (POWERON_RESET),boot:0x13 (SPI_FAST_FLASH_BOOT)
configsip: 0, SPIWP:0xee
clk_drv:0x00,q_drv:0x00,d_drv:0x00,cs0_drv:0x00,hd_drv:0x00,wp_drv:0x00
mode:DIO, clock div:2
load:0x3fff0030,len:1156
load:0x40078000,len:11456
ho 0 tail 12 room 4
load:0x40080400,len:2972
entry 0x400805dc
Dispositivo de riego automático iniciado
Conectando a WiFi.Lectura ambiental -> Temp: 6.50°C | Hum: 64.50% | Vol: 50.00L (50.0%)
No hay conexión para consultar el endpoint
Edge API no disponible. Usando solo condiciones locales.Lectura ambiental -> Temp: 6.50°C | Hum: 64.50% | Vol: 50.00L (50.0%)
No hay conexión para consultar el endpoint
Edge API no disponible. Usando solo condiciones locales.Volumen actualizado: 50.00L (50.0%)
.....Intentando conectar al broker MQTT...Conectado a MQTT!

```

Para que se pueda conectar al Edge API, se necesario utilizar un LocalTunnel:

```

Microsoft Windows [Versión 10.0.26100.4202]
(c) Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

C:\Users\marce>npm add -g localtunnel
|^C¿Desea terminar el trabajo por lotes (S/N)? s

C:\Users\marce>npm add -g localtunnel

changed 22 packages in 4s

3 packages are looking for funding
  run `npm fund` for details

C:\Users\marce>lt --port 3000
your url is: https://lucky-mirrors-check.loca.lt

```

Una vez encendido, cambiamos los dos endpoints en la clase `AutomaticIrrigationDevice.h`:

```

class AutomaticIrrigationDevice : public Device {
private:
    DHT22Sensor dht22Sensor;
    LedActuator ledActuator;
    UltrasonicSensor ultrasonicSensor;
    ICommunication* comm; // Comunicación (WiFiManager, MQTTManager u otra)

    float temperatureThreshold = 30.0; // °C
    float humidityThreshold = 25.0; // %
    static constexpr float TANK_MIN_VOLUME_THRESHOLD = 5.0; // %
    static constexpr float TANK_HEIGHT_CM = 100.0; // cm
    static constexpr float TANK_AREA_CM2 = 1000.0; // cm²
    static constexpr float TANK_TOTAL_VOLUME_LITERS = (TANK_HEIGHT_CM * TANK_AREA_CM2) / 1000.0;
    static constexpr const char* IRRIGATION_STATUS_ENDPOINT = "https://wicked-pillows-jam.loca.lt/irrigation/status";
    static constexpr const char* IRRIGATION_THRESHOLDS_ENDPOINT = "https://wicked-pillows-jam.loca.lt/irrigation/thresholds";
    float calculateTankVolumePercent(float distanceCm);
    int validateIrrigationConditions();
}

```

Ahora que se podemos conectar el Edge API con el Sistema Embebido, no nos aparecerá el mensaje de error:

```

ets Jul 29 2019 12:21:46

rst:0x1 (POWERON_RESET),boot:0x13 (SPI_FAST_FLASH_BOOT)
configsip: 0, SPIWP:0xee
clk_drv:0x00,q_drv:0x00,d_drv:0x00,cs0_drv:0x00,hd_drv:0x00,wp_drv:0x00
mode:DIO, clock div:2
load:0x3fff0030,len:1156
load:0x40078000,len:11456
ho 0 tail 12 room 4
load:0x40080400,len:2972
entry 0x400805dc
Dispositivo de riego automático iniciado
Conectando a WiFi.Lectura ambiental -> Temp: 6.50°C | Hum: 64.50% | Vol: 50.00L (50.0%)

```

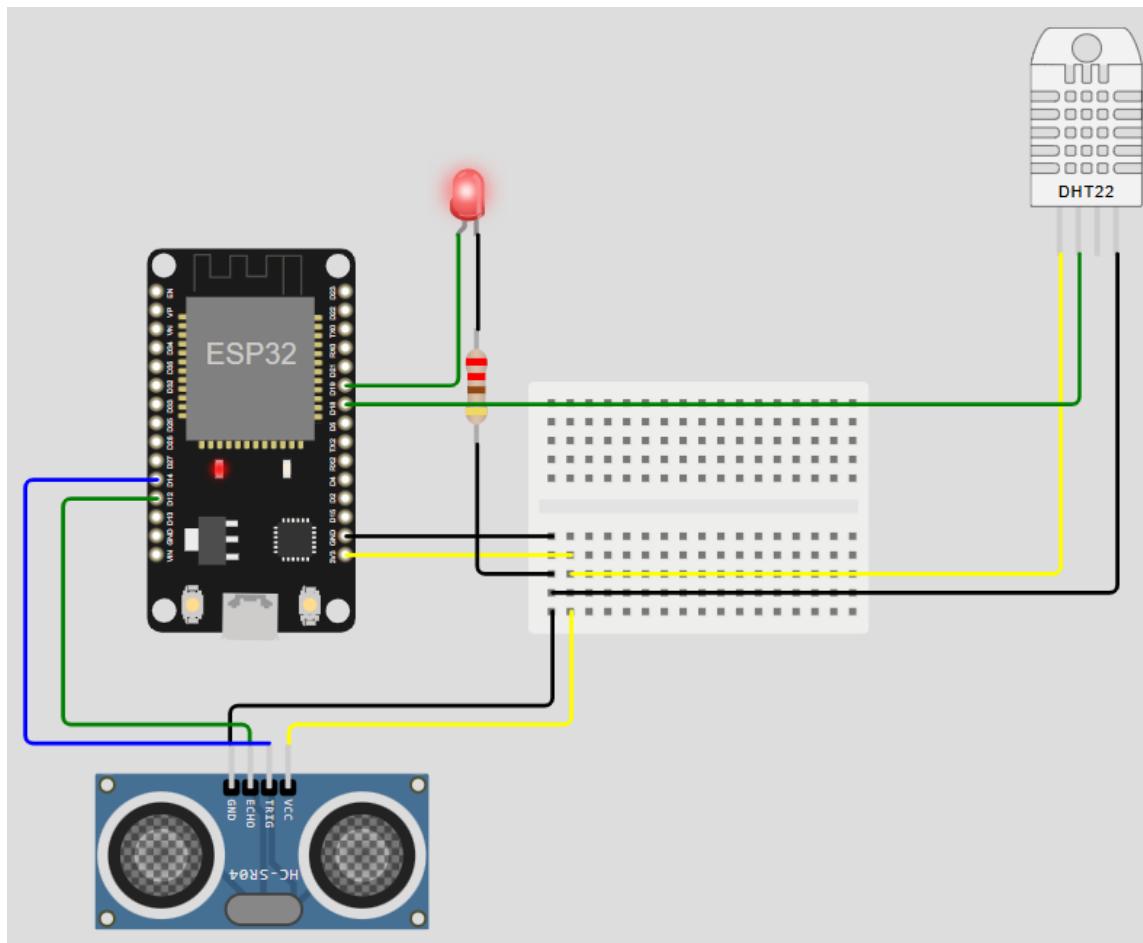
Cada cierto tiempo, se mostrará en la consola los datos enviados:

```

Intentando enviar datos a MQTT/servidor: {"temperature":6.5,"humidity":64.5,"volume":50}
Datos publicados en MQTT: {"temperature":6.5,"humidity":64.5,"volume":50}

```

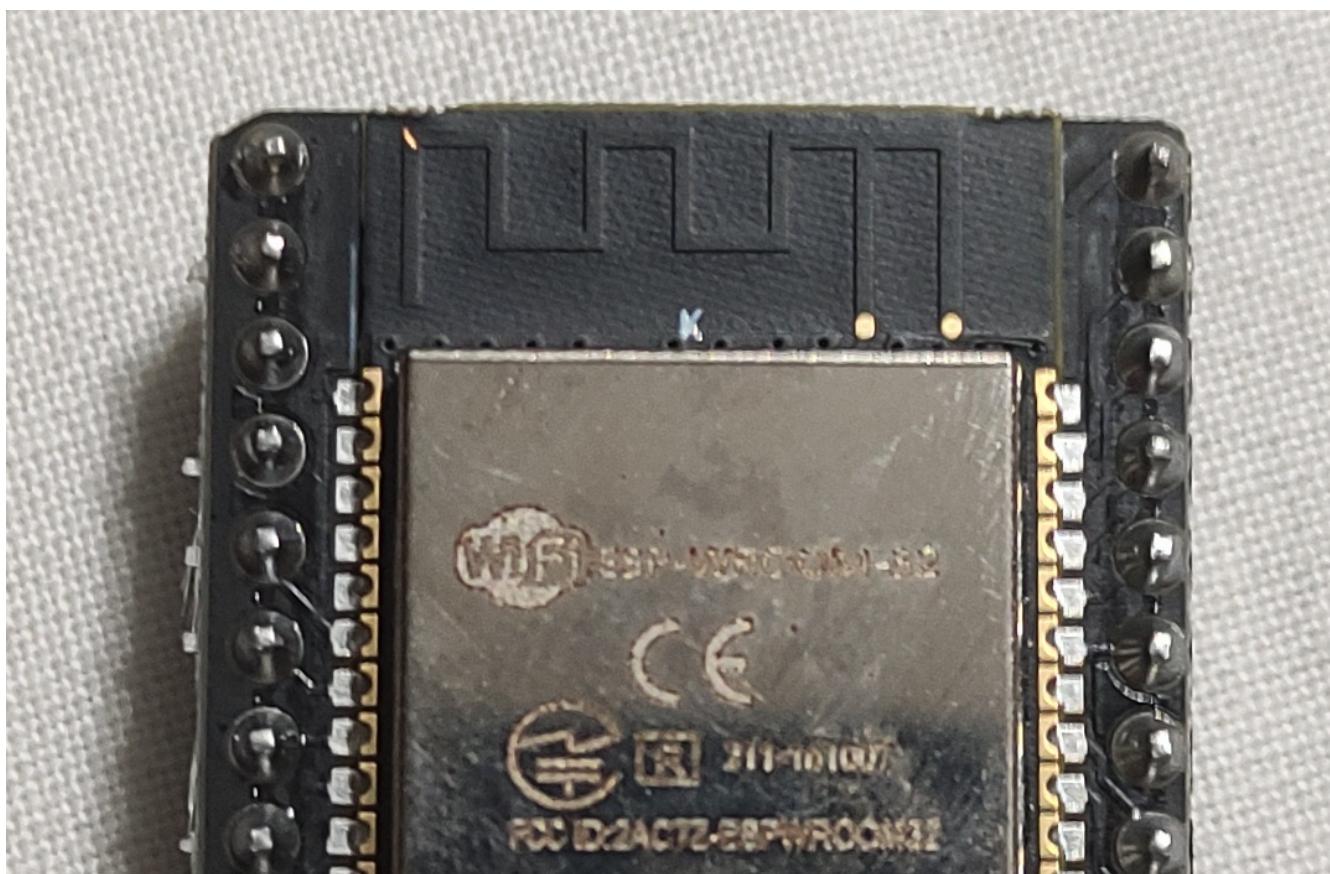
Y, si es que la temperatura o humedad están fuera de los valores adecuados, se encenderá la luz led:

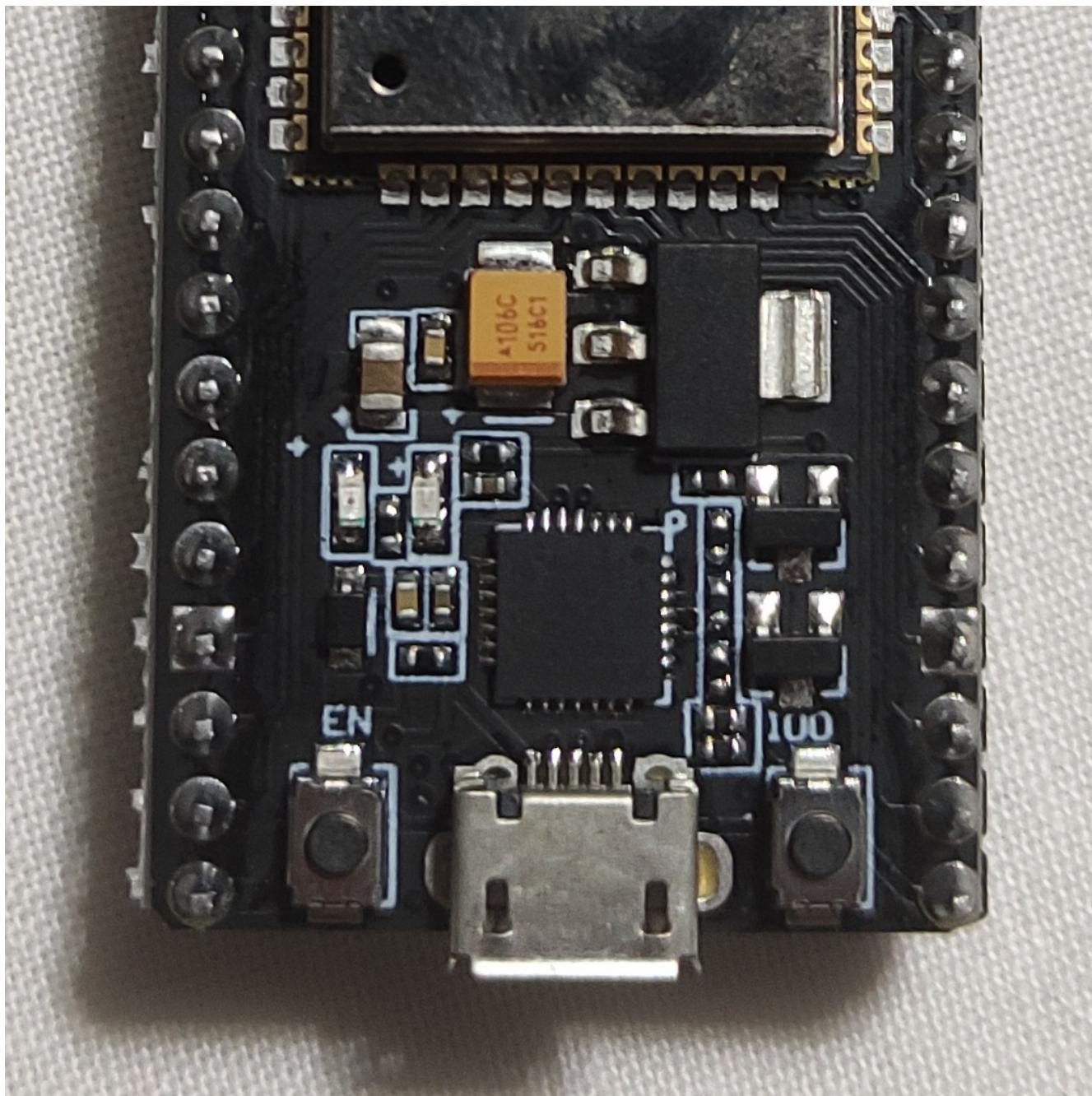


5. **Sistema Embebido (Físico)** Para este sprint, se desarrolló la primera versión del sistema embebido físico. Este cuenta con las mismas funcionalidades que el anterior, sin embargo, se cambió el DHT22 por un DHT11.

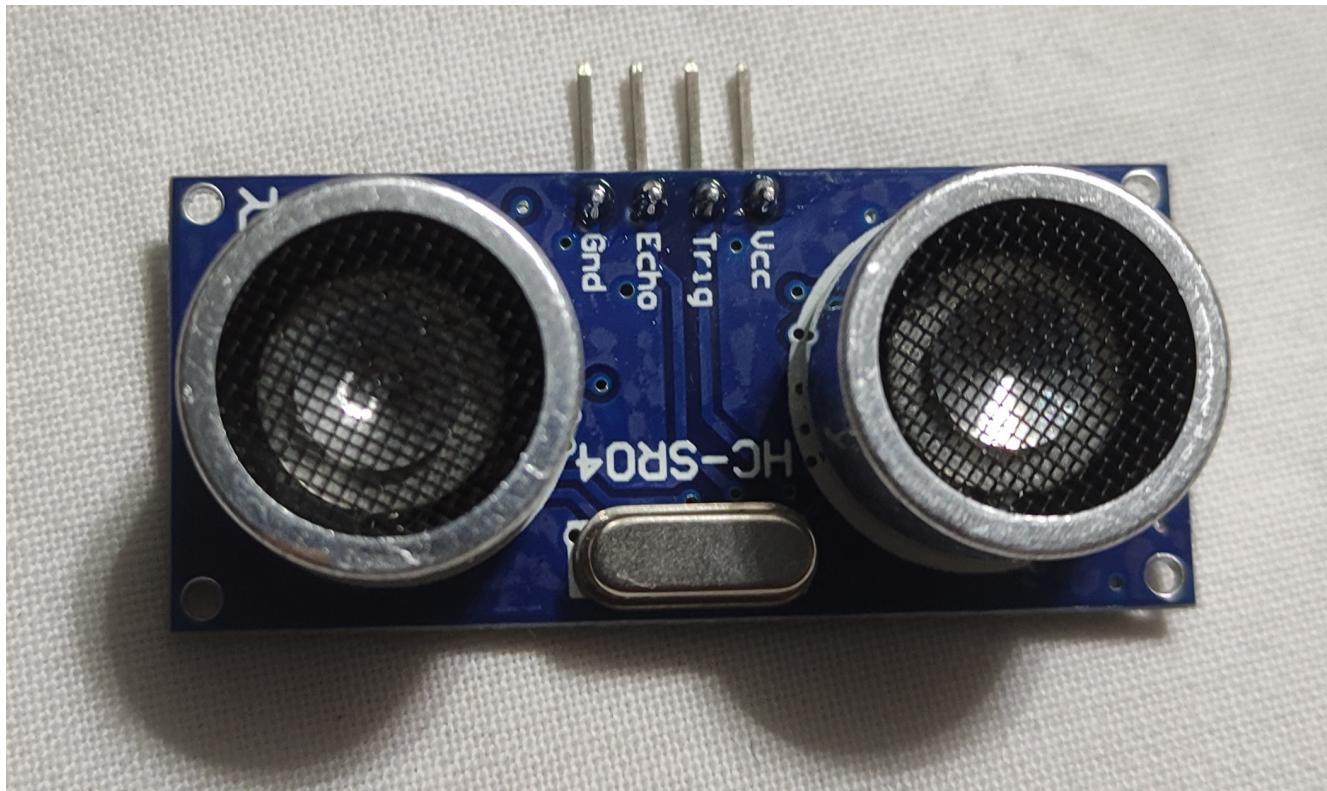
Se utilizaron los siguientes componentes:

- **ESP32:** A diferencia del microcontrolador del prototipo, cuenta con 38 pines en vez de 30. Se encarga de manejar toda la lógica principal de la aplicación

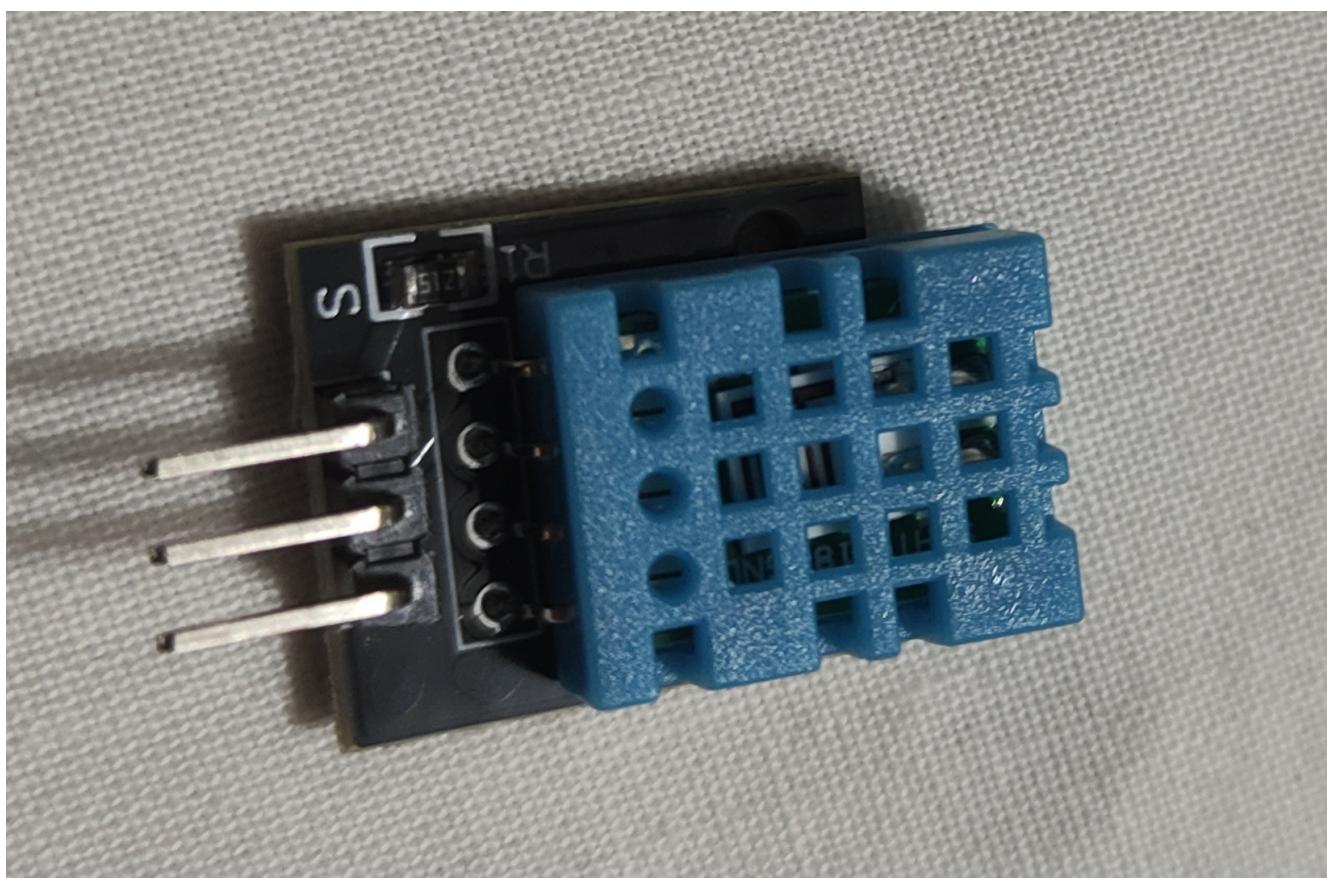




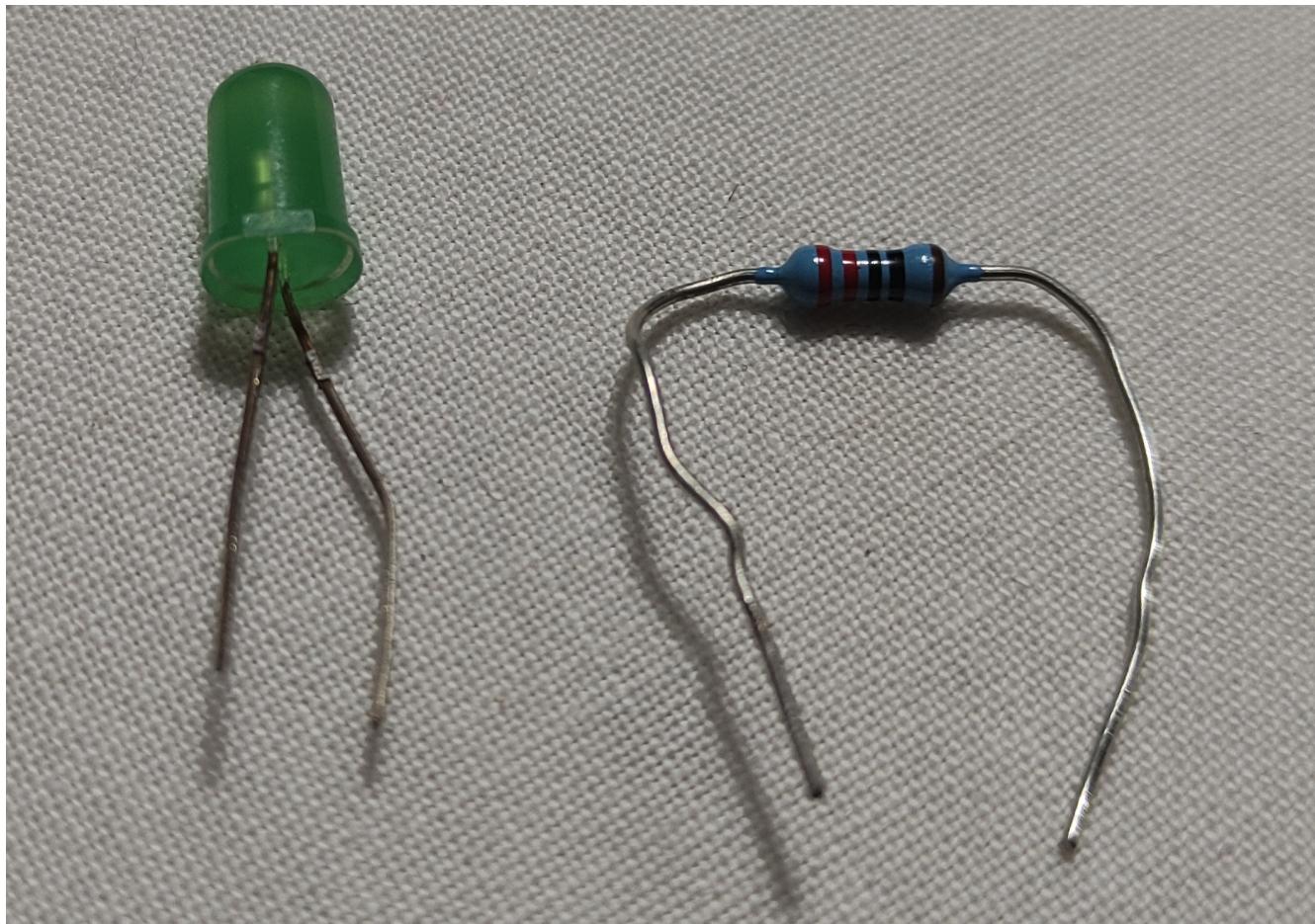
- **HC-SR04 Ultrasonic Distance Sensor:** Este sensor detectará la distancia, en centímetros, entre el sensor y el agua. Este sensor sería puesto en la parte superior de un tanque de agua y, según la distancia entre el agua y el sensor, se podría estimar la cantidad de agua restante en el tanque.



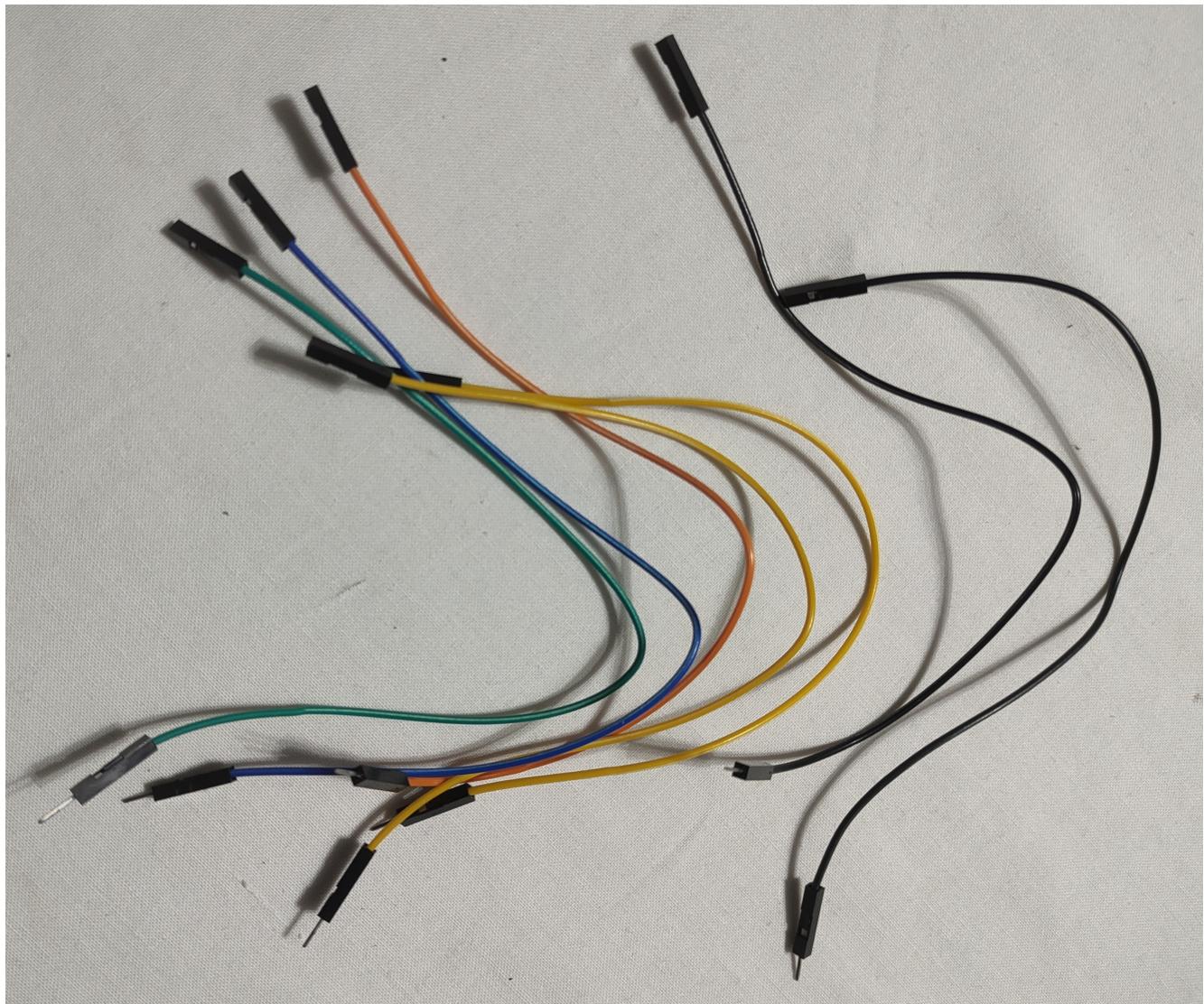
- **DHT11:** A diferencia del DHT22 del prototipo, este sensor no cuenta con un pin NC, no obstante, como no se utilizaba en el prototipo, no es un problema. Este sensor detectará la temperatura en grados celsius y la humedad en porcentaje.



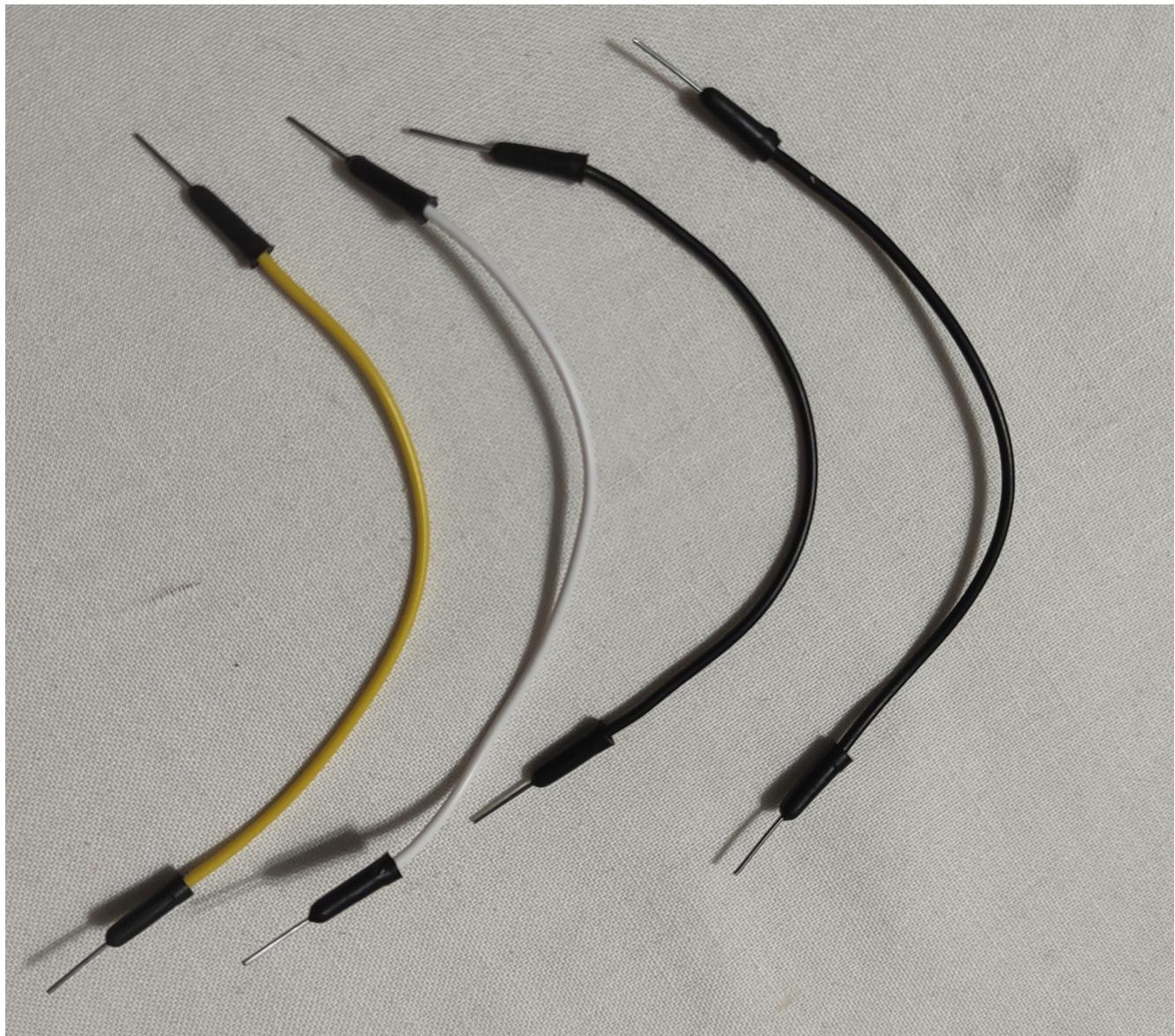
- **Luz Led + Resistor:** Funciona de la misma manera que el prototipo. Este actuador se encenderá al detectar una anomalía. El resistor es de 220 Ω



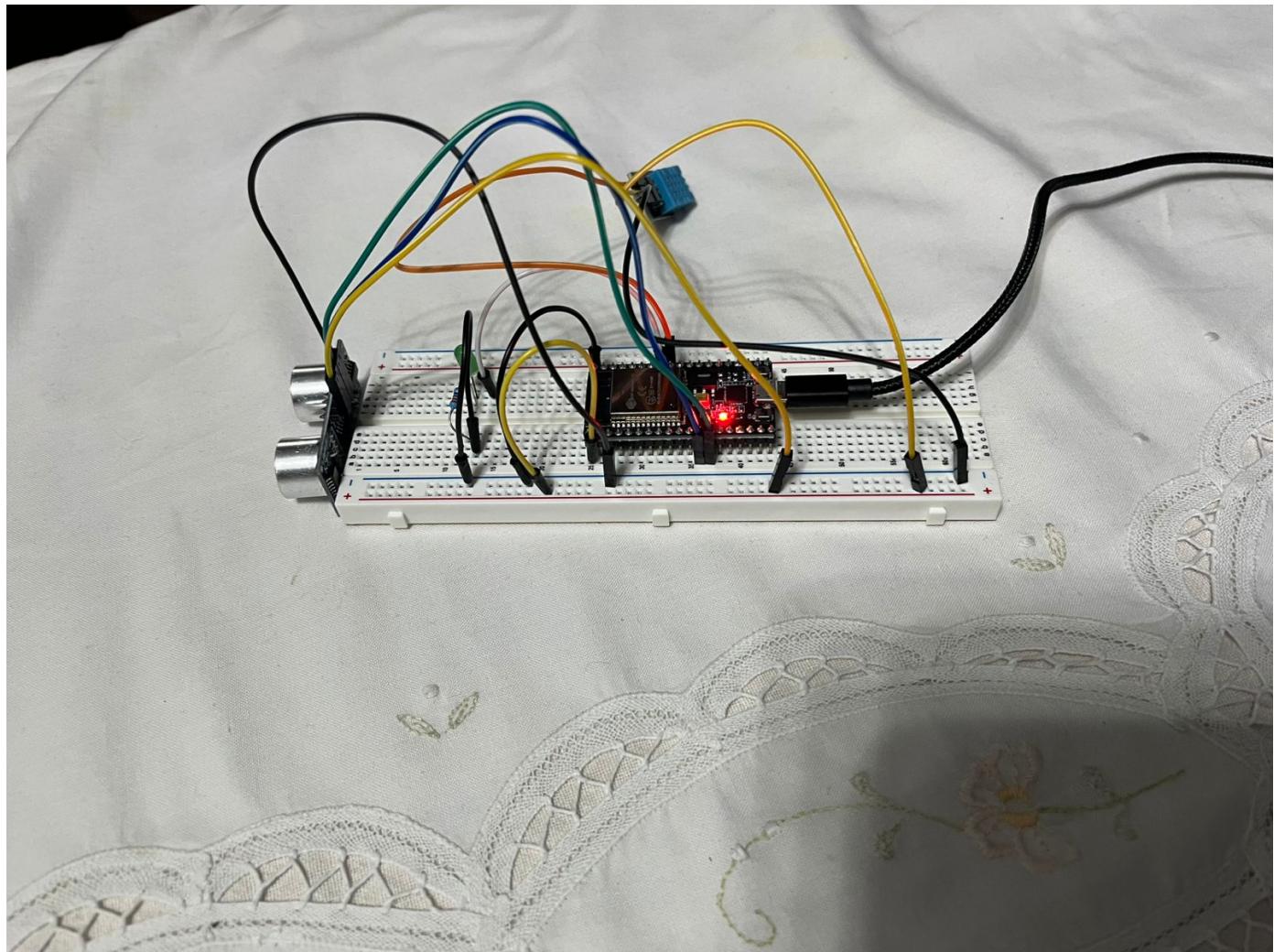
- **Cables Breadboard Jumper:** Estos cables fueron utilizados para la conexión de los sensores y actuadores con el ESP32

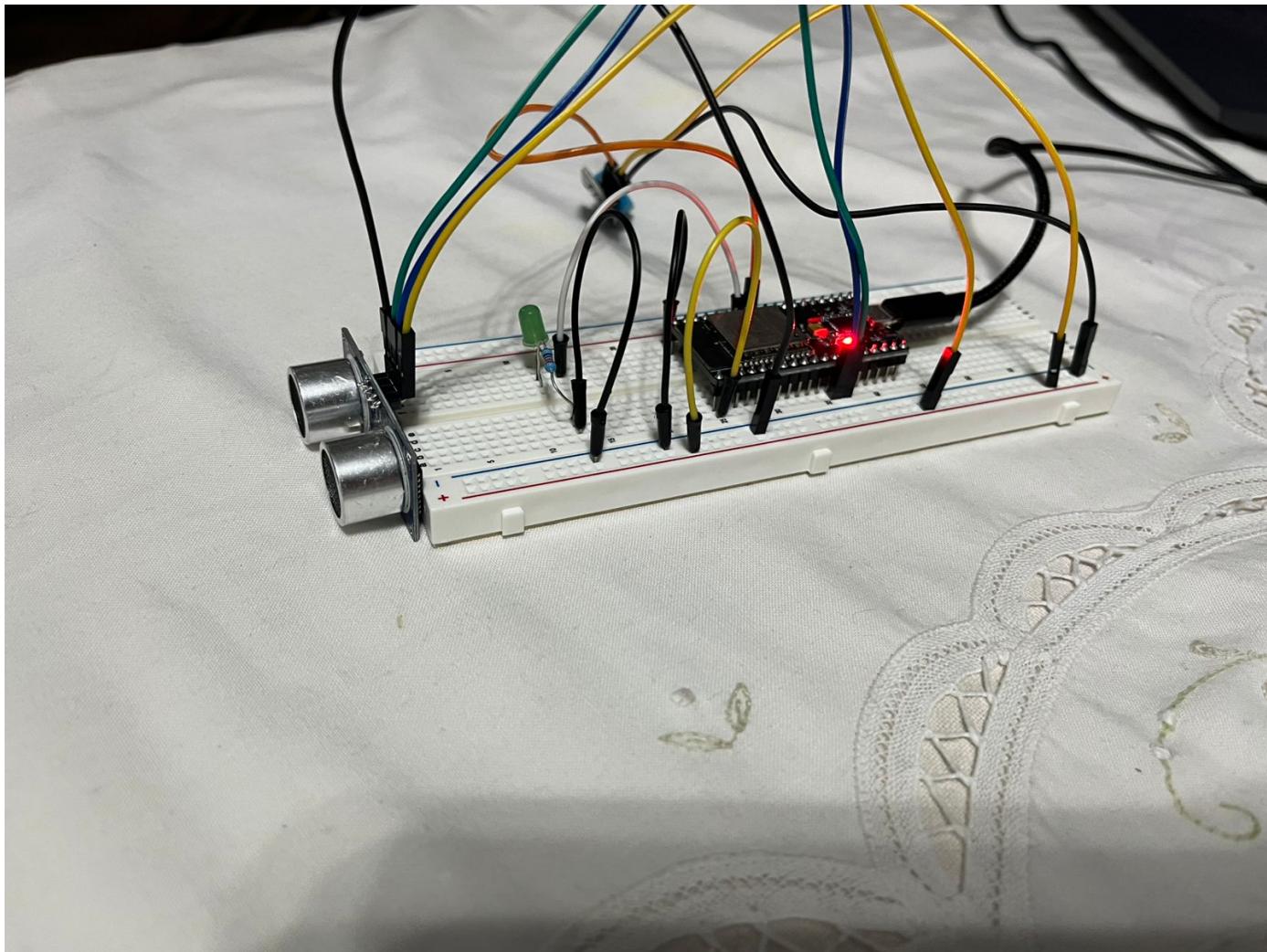


- **Cables Female to Male Dupont:** Estos cables fueron utilizados para la conexión entre el ESP32 y el breadboard

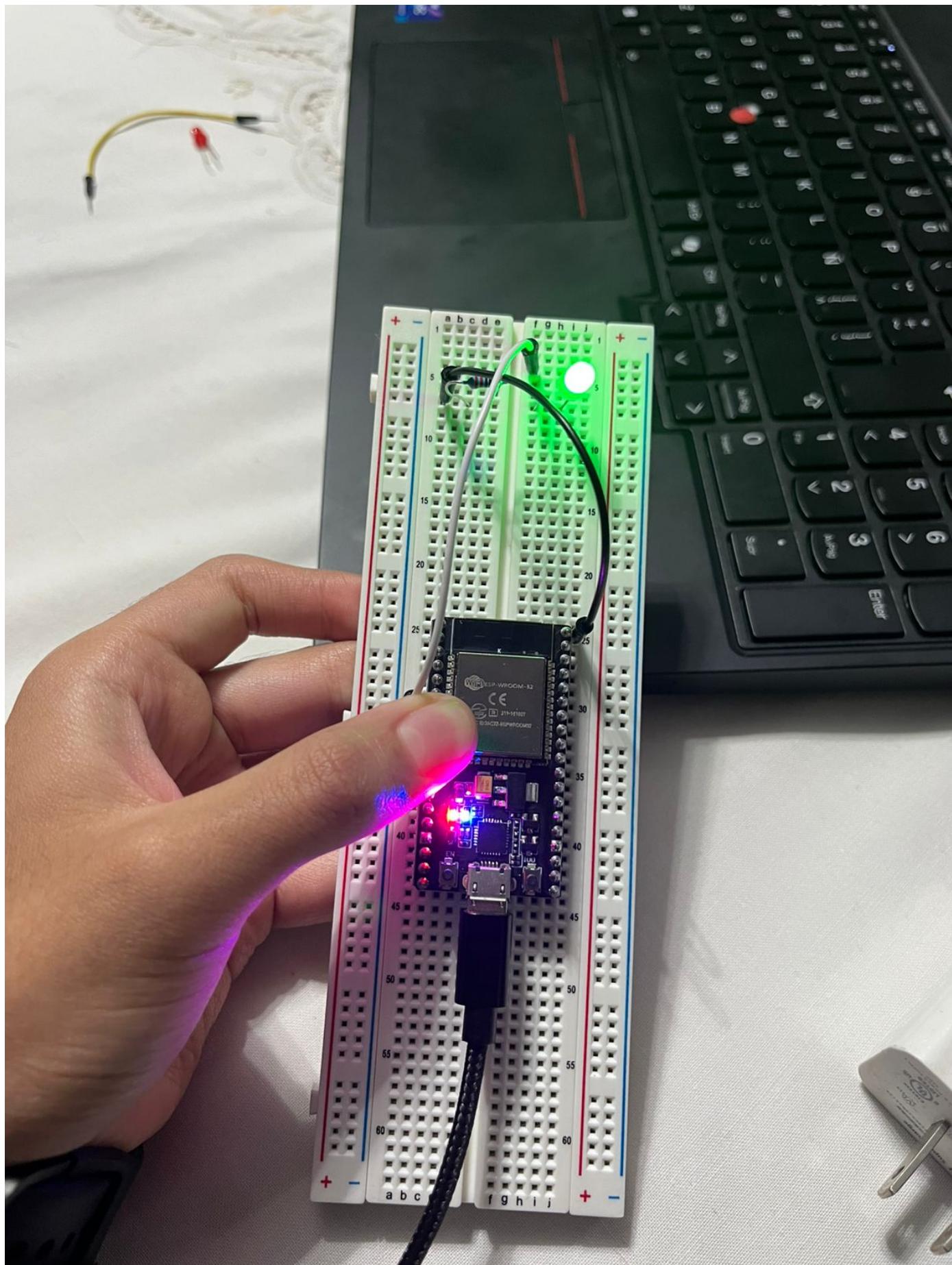


Vista completa del sistema embebido físico:





Antes de empezar con el funcionamiento real, se realizó una pequeña prueba para comprobar el funcionamiento correcto del sistema. Para ello, se realizó un pequeño programa que enciende una luz led. Este fue el resultado:



Una vez comprobado el correcto funcionamiento, se construyó la primera versión del sistema.

Se siguió el mismo flujo que en la ejecución del prototipo. Al final, este fue el resultado:

```

sketch - AutomaticIrrigationDevice.cpp | Arduino IDE 2.3.6
File Edit Sketch Tools Help
ESP32 Dev Module
sketch.ino Actuator.cpp Actuator.h AutomaticIrrigationDevice.cpp AutomaticIrrigationDevice.h CommandHandler.h DHT22Sensor.cpp DHT22Sensor.h Device.cpp Device.h EventHandler.h ICommunication.h LedActuator...
95 void AutomaticIrrigationDevice::sendSensorData() {
96     Serial.print("Estado de 'comm': ");
97     Serial.println((comm != nullptr) ? "OK" : "NULL");
98
99     if (comm && comm->isConnected()) {
100         float temp = dht22Sensor.getTemperature();
101         float hum = dht22Sensor.getHumidity();
102         float volume = ultrasonicSensor.getVolume();
103     }
104 }
105
106 void setup() {
107     // Initialize serial communication
108     Serial.begin(115200);
109 }
110
111 void loop() {
112     sendSensorData();
113     delay(1000);
114 }

```

Message (Enter to send message to 'ESP32 Dev Module' on 'COM3')

19:16:47.419 -> Error consultando endpoint: 301
19:16:47.419 -> Edge API no disponible. Usando solo condiciones locales.LED state: 1
19:16:47.419 -> Condición anómala: Activando riego. Estado de 'comm': OK
19:16:57.949 -> Datos del sensor a enviar:
19:16:57.949 -> {"temperature":23.8,"humidity":68,"volume":94}
19:17:00.844 -> Lectura ambiental -> Temp: 23.80°C | Hum: 69.00% | Vol: 0.00L (0.0%)
19:17:00.844 -> Nivel de agua critico. Se cancela el riego.Volumen actualizado: 0.00L (0.0%)
19:17:00.922 -> LED state: 0
19:17:00.922 -> Nivel critico de agua. Riego cancelado.Volumen actualizado: 0.00L (0.0%)
19:17:02.834 -> Nivel critico de agua. Riego ya está desactivado.Volumen actualizado: 0.00L (0.0%)
19:17:03.898 -> Nivel critico de agua. Riego ya está desactivado.Lectura ambiental -> Temp: 23.80°C | Hum: 68.00% | Vol: 0.00L (0.0%)
19:17:06.939 -> Nivel de agua critico. Se cancela el riego.Volumen actualizado: 0.00L (0.0%)
19:17:07.980 -> Nivel critico de agua. Riego ya está desactivado.Volumen actualizado: 0.00L (0.0%)
19:17:08.996 -> Nivel critico de agua. Riego ya está desactivado.Volumen actualizado: 0.00L (0.0%)
19:17:10.010 -> Nivel critico de agua. Riego ya está desactivado. Estado de 'comm': OK
19:17:12.956 -> Datos del sensor a enviar:
19:17:12.956 -> {"temperature":23.9,"humidity":68,"volume":94}
19:17:27.937 -> Estado de 'comm': OK
19:17:27.977 -> Datos del sensor a enviar:
19:17:27.977 -> {"temperature":23.8,"humidity":68,"volume":94}
19:17:30.425 -> Lectura ambiental -> Temp: 23.80°C | Hum: 67.00% | Vol: 94.00L (94.0%)
19:17:30.425 -> Consultando endpoint...
19:17:31.551 -> Error consultando endpoint: 301
19:17:31.551 -> Edge API no disponible. Usando solo condiciones locales.LED state: 1
19:17:31.551 -> Condición anómala: Activando riego.Consultando endpoint...
19:17:42.096 -> Error consultando endpoint: 301
19:17:42.096 -> Error recuperando datos de los límites para validacion local. Estado de 'comm': OK
19:17:42.972 -> Datos del sensor a enviar:
19:17:42.972 -> {"temperature":23.8,"humidity":67,"volume":94}

6.2.2.7. Services Documentation

Controlador de Cultivos

Se han modificado y/o agregado los siguientes endpoints del controlador

PATCH	/api/v1/crop/{cropId}/temperature		
PATCH	/api/v1/crop/{cropId}/temperature-threshold		
PATCH	/api/v1/crop/{cropId}/humidity		
PATCH	/api/v1/crop/{cropId}/humidity-threshold		

1. **PATCH api/v1/crop/{cropId}/temperature** Se actualiza la temperatura leída
2. **PATCH api/v1/crop/{cropId}/humidity** Se actualiza la humedad leída
3. **PATCH api/v1/crop/{cropId}/temperature-threshold** Se actualiza los límites máximos y mínimos de la temperatura
4. **PATCH api/v1/crop/{cropId}/humidity-threshold** Se actualiza los límites máximos y mínimos de la humedad

Controlador de Tanques de agua

Este nuevo controlador se encarga de manejar las instancias de Tanques de Agua

Water Tank Controller

This controller allows the management of the water tanks

^

POST	/api/v1/water-tanks		
PATCH	/api/v1/water-tanks/{id}/status/{status}		
PATCH	/api/v1/water-tanks/{cropId}/water-remaining		
PATCH	/api/v1/water-tanks/name		
GET	/api/v1/water-tanks/{id}		
DELETE	/api/v1/water-tanks/{id}		
GET	/api/v1/water-tanks/user/{userId}		

1. POST `api/v1/water-tanks` Crea una nueva instancia Water Tank
2. GET `api/v1/water-tanks/{id}` Devuelve una instancia de Water Tank utilizando el ID
3. GET `api/v1/water-tanks/user/{userId}` Devuelve una lista de instancias de Water Tank relacionadas con el ID del usuario proporcionado
4. PATCH `api/v1/water-tanks/name` Se actualiza el nombre del tanque de agua
5. PATCH `api/v1/water-tanks/{id}/water-remaining` Se actualiza la cantidad de agua del tanque de agua
6. PATCH `api/v1/water-tanks/{id}/status/{status}` Se actualiza el estatus del tanque de agua

Controlador de Restablecer Contraseña

Este nuevo controlador se encarga de manejar las solicitudes de restablecimiento de contraseña

password-reset-controller

^

POST	/password-reset/request		
GET	/password-reset/confirm		

1. POST `password-reset/request` Se envía un email para iniciar con el restablecimiento de contraseña
2. GET `password-reset/confirm` Se envía un token para confirmar el cambio de contraseña

Controlador de Sensores

Este nuevo controlador se encarga de mapear los datos obtenidos por el Edge API a la base de datos principal

sensor-data-controller

^

GET	/api/v1/iot/data		
POST	/api/v1/iot/data		

1. GET `api/v1/iot/data` Se recupera una lista de los datos recolectados por el sensor
2. POST `api/v1/iot/data` Se envían los datos (temperatura, humedad, volumen, timestamp)

MQTT Service

El Edge API fue desarrollado con MQTT, un protocolo de envío de datos estándar para IOT. El servicio principal se ve de la siguiente manera:

```
export class MqttService {
  private client: MqttClient;
  private latestData: SensorData | null = null;
```

```

constructor() {
  this.client = mqtt.connect(MQTT_BROKER);
  this.client.on("connect", this.onConnect);
  this.client.on("message", this.onMessage);
}

private onConnect = () => {
  console.log("Connected to MQTT broker");
  this.client.subscribe(MQTT_TOPIC, (err) => {
    if (err) {
      console.error("MQTT subscription error:", err);
    } else {
      console.log("Subscribed to topic:", MQTT_TOPIC);
    }
  });
};

private onMessage = async (_topic: string, message: Buffer) => {
  try {
    const data = JSON.parse(message.toString());
    this.latestData = { ...data, timestamp: Date.now() };
    console.log("Received MQTT data:", this.latestData);
    if (this.latestData) {
      await sendDataToBackend(this.latestData);
    }
  } catch (e) {
    console.error("Error parsing MQTT message:", e);
  }
};

public getLatestData(): SensorData | null {
  return this.latestData;
}
}

```

El propósito de este bloque de código es de manejar toda la conexión relacionada con MQTT, así como mostrar en la consola el estado de conexión entre el MQTT y el Sistema Embebido

Por otro lado, tenemos la conexión entre el backend y el Edge API:

```

export async function sendDataToBackend(data: SensorData): Promise<void> {
  try {
    await axios.patch(TEMPERATURE_ENDPOINT, { temperature: data.temperature });
    console.log("Temperatura enviada al backend Spring Boot");

    await axios.patch(HUMIDITY_ENDPOINT, { humidity: data.humidity });
    console.log("Humedad enviada al backend Spring Boot");

    await axios.patch(VOLUME_ENDPOINT, { waterAmount: data.volume });
    console.log("Volumen enviado al backend Spring Boot");

    await axios.post(`process.env.BACKEND_URL/api/v1/iot/data`, {
      temperature: data.temperature,
      humidity: data.humidity,
      volume: data.volume,
      timestamp: data.timestamp,
    });
    console.log("Datos enviados al nuevo endpoint del backend Spring Boot");
  } catch (error) {
    console.error("Error enviando datos al backend:", error);
  }
}

```

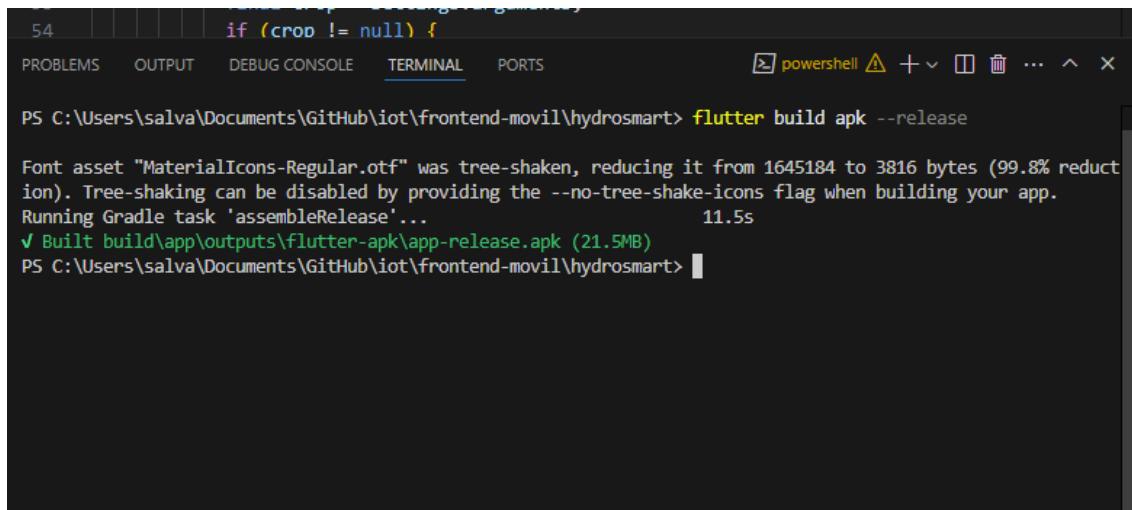
Este bloque de código se encarga de enviar los datos obtenidos por los sensores al backend, para luego ser almacenados, utilizados y mostrados por las aplicaciones Frontend

6.2.2.8. Deployment Evidence

Para el despliegue de la aplicación móvil, se exportó el proyecto a un APK. El APK se puede descargar desde el siguiente enlace:

HydroSmart APK

Esto se realizó utilizando el comando `flutter build apk --release` en la terminal del proyecto móvil. El APK resultante se encuentra en la carpeta `build/app/outputs/flutter-apk/app-release.apk`.



```
54 if (crop != null) {  
PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS powershell + - X  
PS C:\Users\salva\Documents\GitHub\iot\frontend-movil\hydrosmart> flutter build apk --release  
Font asset "MaterialIcons-Regular.otf" was tree-shaken, reducing it from 1645184 to 3816 bytes (99.8% reduction). Tree-shaking can be disabled by providing the --no-tree-shake-icons flag when building your app.  
Running Gradle task 'assembleRelease'... 11.5s  
✓ Built build\app\outputs\flutter-apk\app-release.apk (21.5MB)  
PS C:\Users\salva\Documents\GitHub\iot\frontend-movil\hydrosmart>
```

Las configuraciones para el despliegue del resto de aplicaciones se han mantenido igual

6.2.2.9. Collaboration Insights

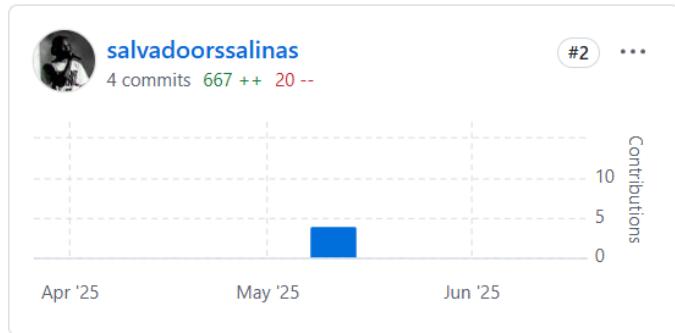
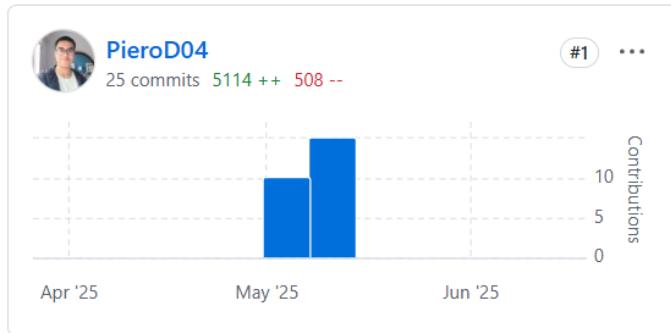
Durante el Sprint 2, el equipo mantuvo una comunicación efectiva y constante mediante reuniones diarias tipo *daily scrum*, donde se revisaba el avance de las tareas, se resolvían bloqueos y se coordinaban actividades clave. Además, se utilizó WhatsApp como canal principal de comunicación para intercambiar información, compartir recursos y dar seguimiento en tiempo real al desarrollo.

En cuanto a la gestión del código, se trabajó de forma diferenciada según el tipo de repositorio:

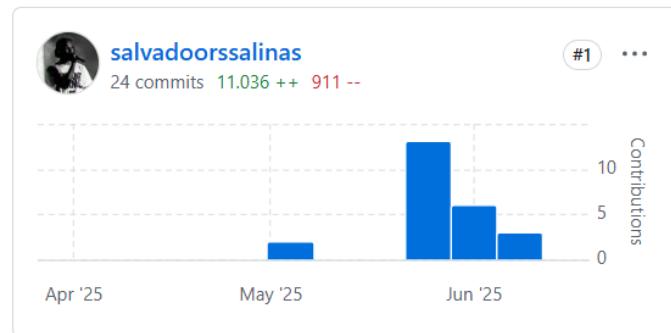
- **Repositorio del reporte:** Todo el trabajo se realizó directamente en la rama `main`, permitiendo un control centralizado del contenido del informe sin la necesidad de múltiples ramas, lo que facilitó un flujo más directo de edición y seguimiento.
- **Repositorio de la landing page:** Se desarrolló completamente en la rama `main`, ya que se trataba de un componente más estático y enfocado en presentación, lo cual no requirió una estructura compleja de ramas.
- **Repositorios de frontend, backend y edge api de la aplicación:** Se implementó un flujo de trabajo basado en ramas, también conocido como Gitflow, utilizando una rama `develop` como base de desarrollo, ramas específicas con el prefijo `/feature` para el desarrollo de funcionalidades individuales y la rama `hotfix` para cambios rápidos. Esto permitió un control más organizado, facilitando pruebas, revisiones y eventual integración al entorno principal.
- **Repositorio wokwi:** Se desarrolló completamente en la rama `main`, ya que no se realizaron una gran cantidad de cambios en el proyecto y la mayor parte del desarrollo y esquematizado de la aplicación fue realizado en el primer commit.

Este enfoque mixto permitió mantener un equilibrio entre agilidad y control del desarrollo. Gracias a la colaboración constante del equipo y a una adecuada distribución de tareas, se cumplieron exitosamente los objetivos del Sprint 1, asegurando un progreso sólido y bien documentado en este reporte.

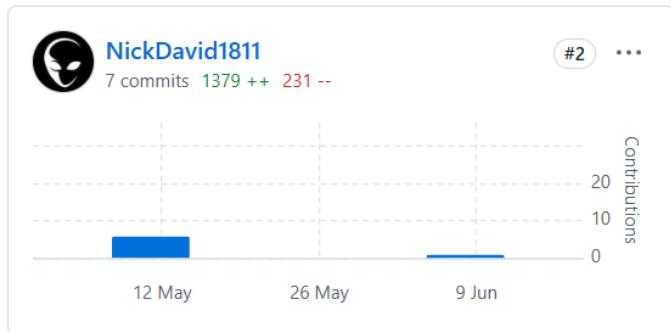
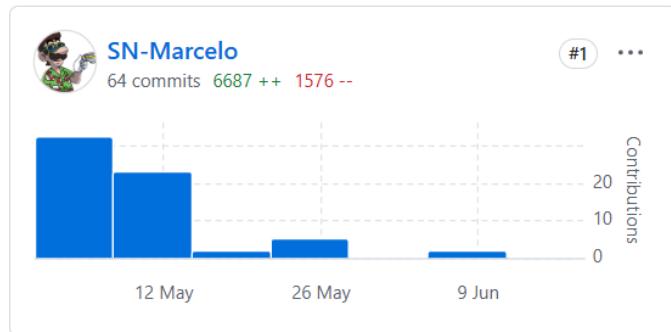
Frontend Web



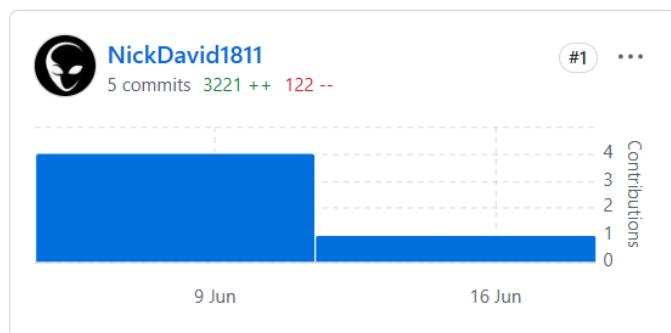
Frontend Mobile



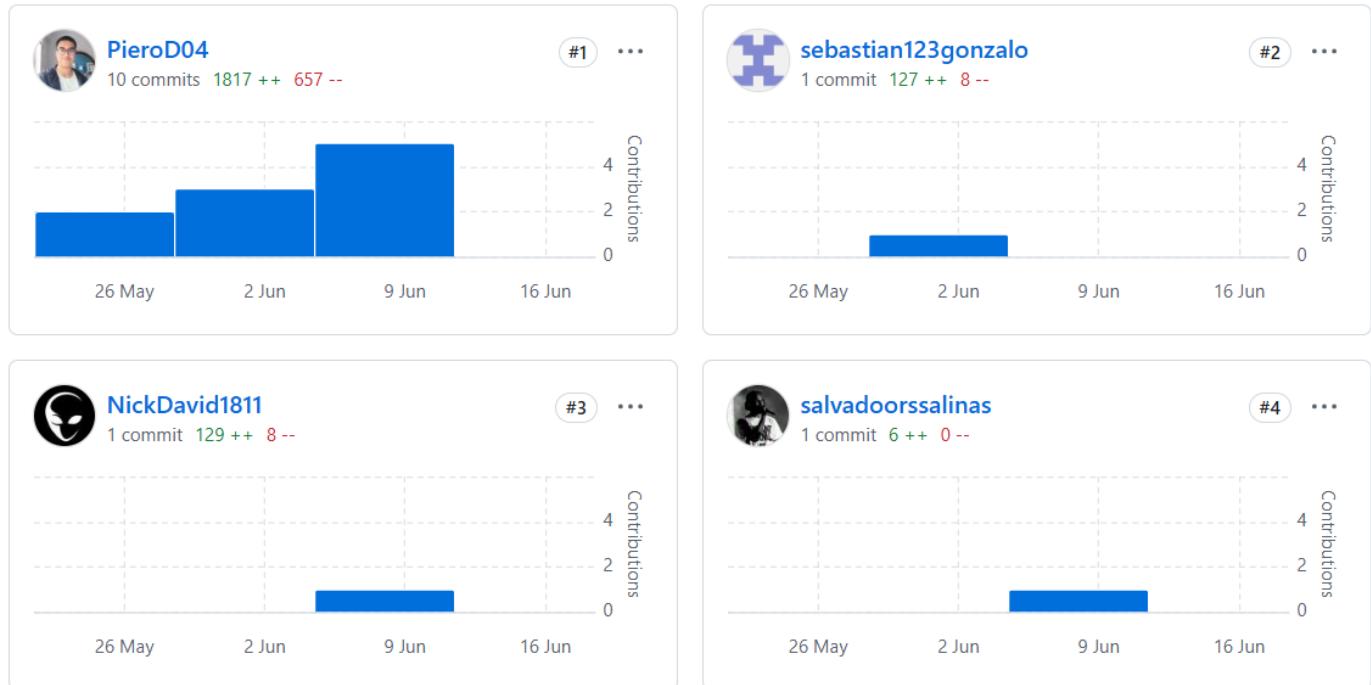
Frontend Backend



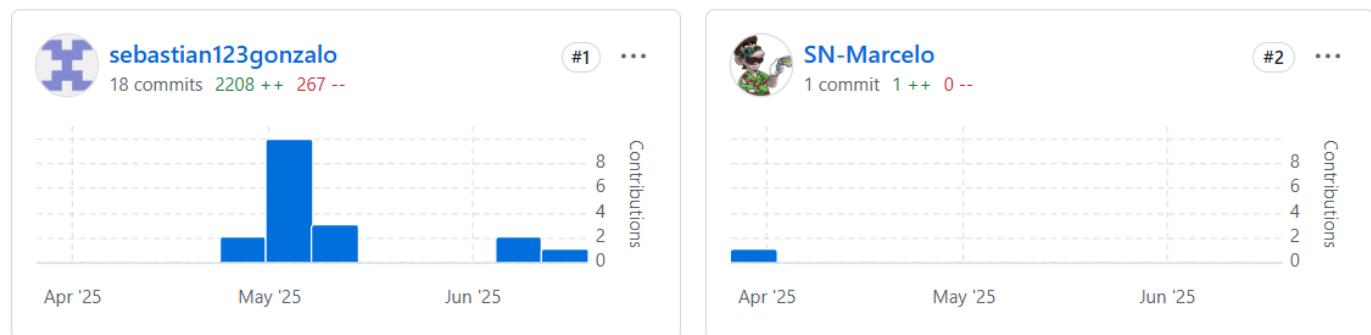
Frontend Edge API



Frontend Prototipo en Wokwi



Frontend Landing Page



6.3. Validation Interviews

6.3.1. Diseño de Entrevistas

Se realizarán entrevistas con agricultores que enfrentan problemas en la gestión del agua para validar la funcionalidad de la solución para ello se considerará la prueba de la aplicación web y el aplicativo móvil. Se busca conocer la percepción del usuario sobre la claridad, utilidad y usabilidad de dichos componentes.

Preguntas sobre la Landing Page Para la landing page se considerará los userflows de:

- Ingreso y exploración general del sitio
- Lectura de la sección "Sobre Nosotros"
- Interacción con botones de contacto o llamada a la acción (CTA)

1. ¿La información presentada en la landing te resulta útil para entender qué ofrece HydroSmart?
2. ¿La cantidad de información mostrada te parece adecuada? ¿Agregarías o quitarías algo?
3. ¿La sección "Sobre Nosotros" te brinda confianza en la empresa y su producto?
4. ¿Los botones de contacto o CTA son claros y fáciles de encontrar?
5. ¿Qué opinas del orden y diseño general de la página?
6. ¿Los colores, íconos y elementos visuales te resultan atractivos y apropiados?

Preguntas sobre el Frontend Para la aplicación se considerará los userflows de:

- Creación de cuenta e inicio de sesión
- Interacción con la sección de cultivos
- Consulta de datos de temperatura, humedad y agua
- Revisión de recomendaciones y alertas

1. ¿La creación de cuenta e inicio de sesión te pareció intuitiva?

2. ¿La navegación por la aplicación te parece fácil y fluida?
3. ¿La sección de cultivos presenta información clara y comprensible?
4. ¿Te resulta fácil acceder a los datos de temperatura, humedad y agua de tus cultivos?
5. ¿Consideras que las recomendaciones y alertas son útiles y cumplen con tus expectativas?
6. ¿La visualización de datos históricos te parece relevante para la gestión de tus cultivos?
7. ¿Sientes que usar esta aplicación facilita tu trabajo diario?
8. Comparado con otras herramientas o métodos que usas, ¿qué ventajas o desventajas encuentras en esta aplicación?
9. ¿Qué mejorarías en la aplicación para que se adapte mejor a tus necesidades?
10. ¿Preferirías usar esta aplicación desde un celular o desde una computadora? ¿Por qué?

6.3.2. Registro de Entrevistas

Enlace al video de las entrevistas: [Enlace](#)

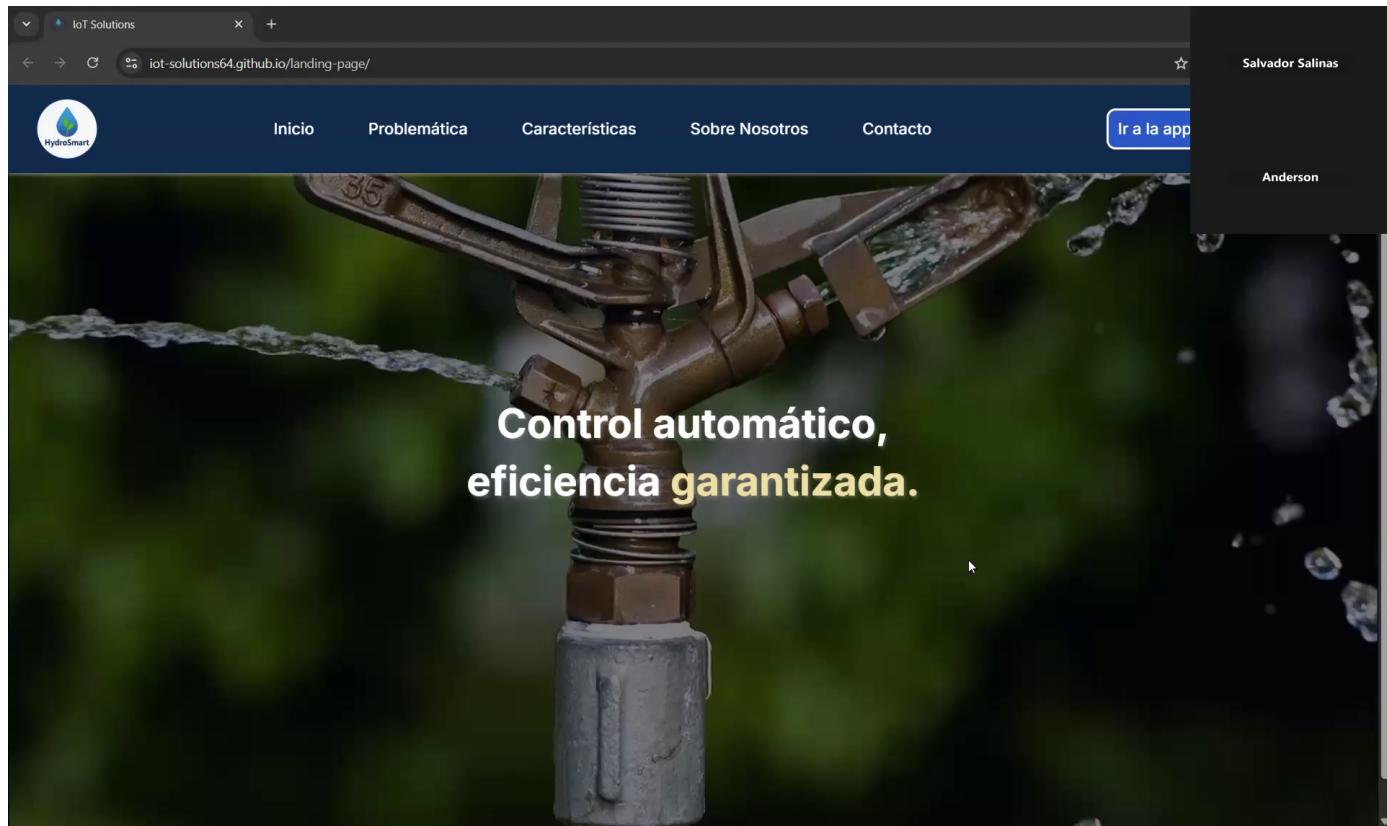
Entrevista 1

Entrevistador: Salvador Salinas

Entrevistado: Anderson Gonza

Edad: 23 años

Distrito: Lurín



Resumen: En esta entrevista de validación, Anderson destacó la utilidad de la información presentada en la landing page sobre la problemática y solución. Asimismo, menciona que la claridad y transparencia en la sección "Sobre Nosotros" brinda confianza. Respecto a la aplicación, comenta que la encontró fácil de usar y accesible para todos, ya que puede revisar el estado de temperatura y humedad sin mayor problema. También expresó que le gusta mucho que pueda usar la aplicación desde su celular para facilitar el acceso mientras trabaja en el campo.

Entrevista 2

Entrevistador: Sebastian Paredes

Entrevistado: Adrian Levano

Edad: 27 años

Distrito: La Molina

Misión

Brindar a los agricultores una herramienta accesible e inteligente para optimizar el uso del agua en sus cultivos, promoviendo una agricultura más sostenible, eficiente y rentable.

Visión

Ser líderes en innovación tecnológica para el riego agrícola, contribuyendo al desarrollo sostenible de la agricultura mediante soluciones basadas en IoT.

Resumen: Durante entrevista de validación, Adrian consideró que la landing page está bien diseñada, con colores e imágenes apropiadas al tema agrícola, y destacó que la organización de los elementos permite una comprensión clara del producto. Opinó que la información es suficiente para entender la propuesta sin resultar abrumadora. En cuanto a la aplicación móvil, mencionó que le pareció fácil de navegar y accesible para cualquier usuario, resaltando que prefiere utilizarla desde el celular por la comodidad que esto representa en su trabajo diario. En general, valoró positivamente tanto el diseño como la funcionalidad de la plataforma.

Entrevista 3

Entrevistador: Piero Delgado

Entrevistado: Daniel Ruiz

Edad: 20 años

Distrito: Juliaca

Resumen: En la entrevista de validación, Daniel evaluó positivamente la landing page y el aplicativo web. Primero, en la landing page mencionó que la información es clara, concisa y genera confianza, también consideró útil la organización por secciones y le gustó el diseño. Aunque, sugirió mejorar la visibilidad de algunos textos en el formulario de contacto. Por otro lado, en el aplicativo web, indicó que el registro y navegación son intuitivos, y que la

gestión de cultivos, tanques y sensores ofrece información relevante y útil para el monitoreo agrícola. Propuso mejoras como filtros para priorizar tanques usados con frecuencia.

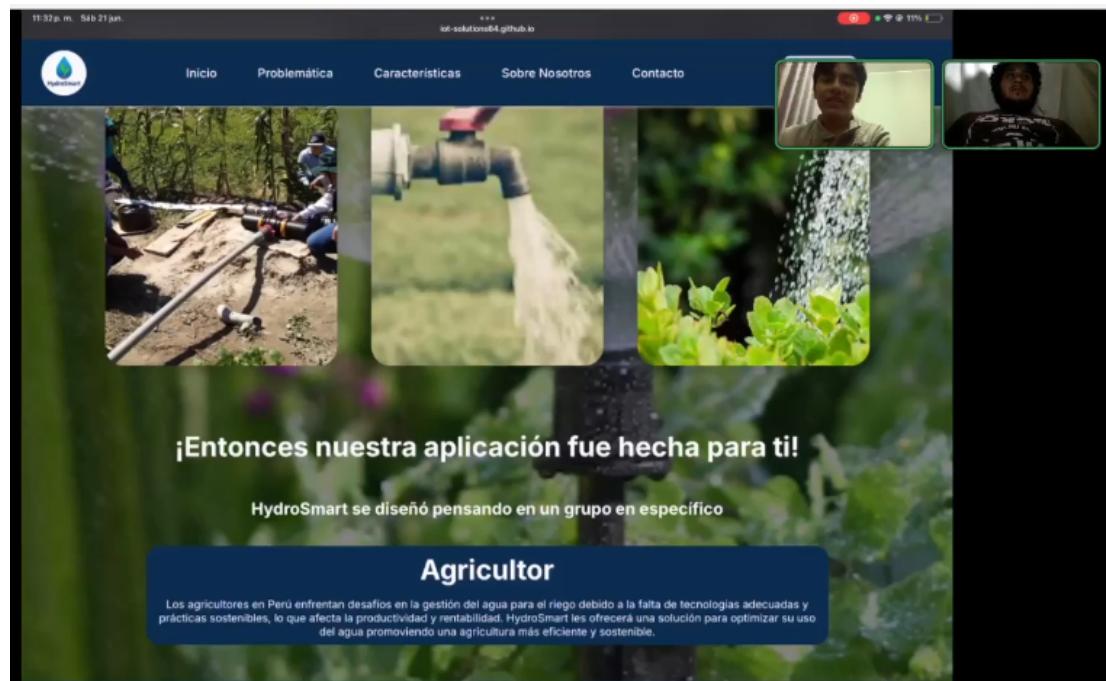
Entrevista 4

Entrevistador: Natanael Soto

Entrevistado: Abraham Ayquipa

Edad: 24 años

Distrito: Huanuco



Resumen: Durante la entrevista de validación, Abraham señaló que la landing page de HydroSmart es clara, con información suficiente y bien organizada, destacando la sección "Sobre Nosotros" como un elemento que genera confianza. Valoró el diseño visual y la facilidad para ubicar los botones de contacto, aunque sugirió que el CTA podría resaltar más. Sobre la aplicación, indicó que la creación de cuenta y navegación son intuitivas, con funciones claras y útiles para el manejo de cultivos. Destacó las alertas, los datos históricos y los gráficos como herramientas clave para su trabajo diario.

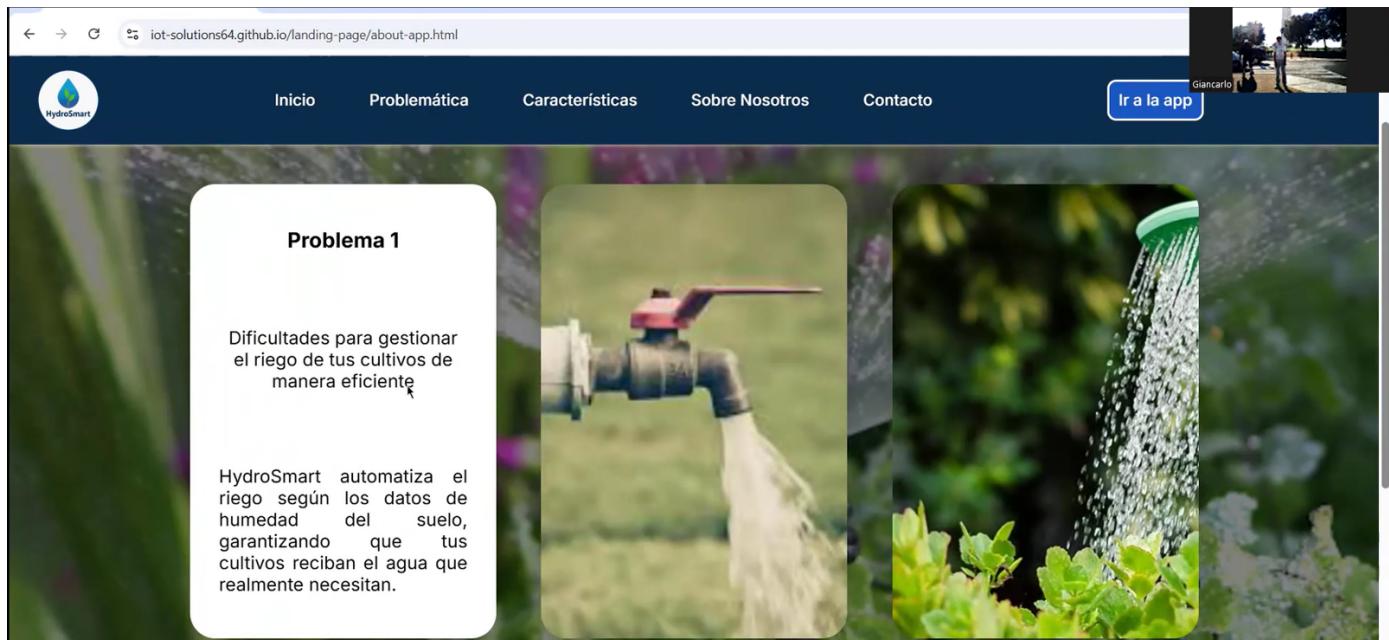
Entrevista 4

Entrevistador: Marcelo Sebastian

Entrevistado: Giancarlo Paredes

Edad: 21 años

Distrito: Caraz, Ancash



Resumen: En esta entrevista, Giancarlo Paredes, un agricultor, destacó la buena presentación de tanto la Landing Page como la Aplicación Web. Cada una de las vistas le pareció bastante apropiada y no demostró dificultad al recorrer por las vistas

6.3.3. Evaluaciones según heurísticas

Site o App a Evaluar: HydroSmart

Tareas a evaluar:

El alcance de esta evaluación incluye la revisión de usabilidad de las siguientes tareas:

1. Acceder a la aplicación desde la landing page
2. Enviar un mensaje de contacto desde la landing page
3. Crear cuenta en la aplicación
4. Inicio de sesión
5. Visualizar sección de cultivos
6. Visualizar datos de temperatura, humedad y agua
7. Visualizar información de tanques de agua
8. Visualizar recomendaciones

No están incluidas en esta versión de la evaluación las siguientes tareas:

1. Recuperación de cuenta

ESCALA DE SEVERIDAD: Los errores serán puntuados tomando en cuenta la siguiente escala de severidad

Nivel	Descripción
1	Problema superficial: puede ser fácilmente superado por el usuario o ocurre con muy poca frecuencia. No necesita ser arreglado a no ser que exista disponibilidad de tiempo.
2	Problema menor: puede ocurrir un poco más frecuentemente o es un poco más difícil de superar para el usuario. Se le debería asignar una prioridad baja resolverlo de cara al siguiente reléase
3	Problema mayor: ocurre frecuentemente o los usuarios no son capaces de resolverlos. Es importante que sean corregidos y se les debe asignar una prioridad alta.
4	Problema muy grave: un error de gran impacto que impide al usuario continuar con el uso de la herramienta. Es imperativo que sea corregido antes del lanzamiento.

TABLA DE RESUMEN:

#	Problema	Escala de severidad	Heurística/principio violada(o)
1	El botón de 'Ir a la app' en la landing page no redirige a la aplicación	4	Information Architecture: Is it usable?
2	El formulario de contacto no confirma el envío del mensaje	3	Usability: Visibility of system status
3	El campo de contraseña de iniciar sesión no tiene para visualizar la contraseña	2	Usability: User control and freedom

#	Problema	Escala de severidad	Heurística/principio violada(o)
4	Algunos campos en crear cultivo aceptan texto en lugar de solo números	2	Usability: Error prevention
5	Videos de recomendación sin miniatura no muestran una imagen de referencia	3	Usability: Recognition rather than recall

DESCRIPCIÓN DE PROBLEMAS:

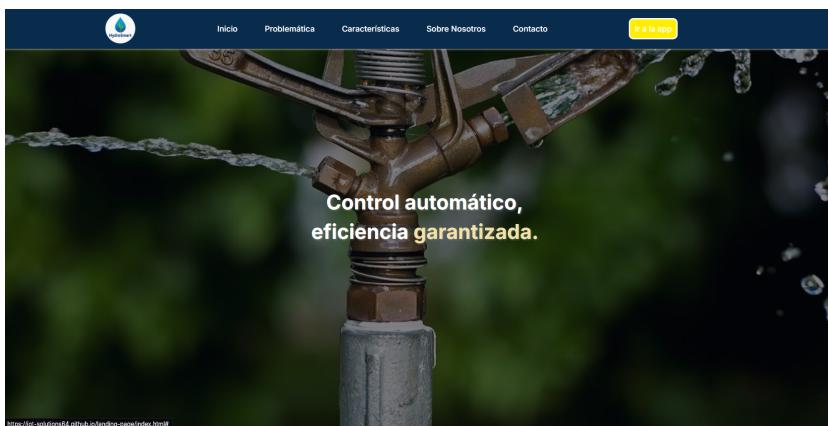
PROBLEMA #1: El botón de 'Ir a la app' en la landing page no redirige a la aplicación

Severidad: 4

Heurística violada: Information Architecture: Is it usable?

Problema: Si el usuario intenta acceder a la aplicación desde la landing page, el botón "Ir a la app" no redirige correctamente a la aplicación web. Esto impide que los usuarios puedan acceder a la funcionalidad principal del producto, lo que es crítico para su experiencia.

Imagen:



Recomendación: Redirigir el botón "Ir a la app" a la URL correcta de la aplicación web. Esto asegurará que los usuarios puedan acceder fácilmente a la funcionalidad principal del producto.

PROBLEMA #2: El formulario de contacto no confirma el envío del mensaje

Severidad: 2

Heurística violada: Usability: Visibility of system status

Problema: Cuando el usuario envía un mensaje a través del formulario de contacto en la landing page, no recibe ninguna confirmación de que su mensaje ha sido enviado y solo se reinicia el formulario.

Imagen:



Recomendación: Implementar un mensaje de confirmación que se muestre al usuario después de enviar el formulario, indicando que su mensaje ha sido enviado correctamente.

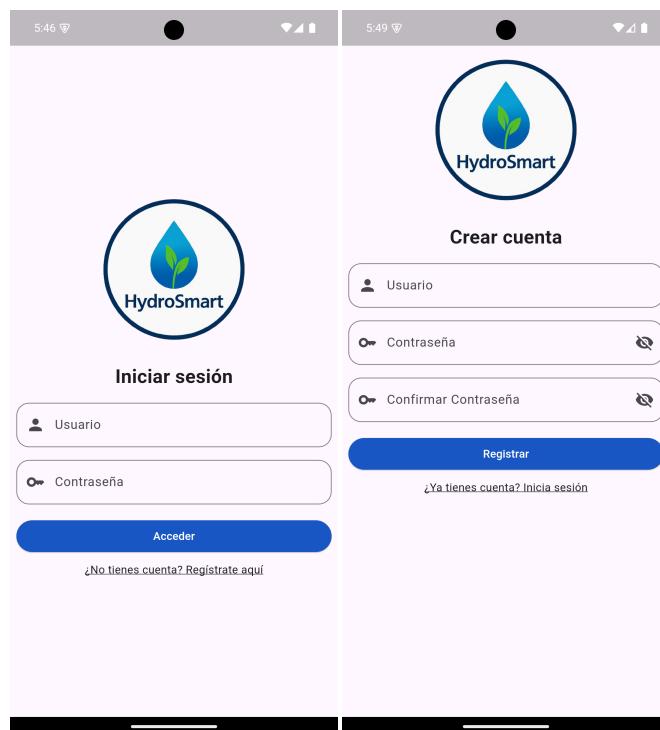
PROBLEMA #3: El campo de contraseña de iniciar sesión no tiene para visualizar la contraseña

Severidad: 2

Heurística violada: Usability: User control and freedom

Problema: En la pantalla de inicio de sesión, el campo de contraseña no tiene un botón para mostrar u ocultar la contraseña ingresada. Esto puede dificultar que los usuarios verifiquen que han ingresado correctamente su contraseña. Lo que sí se implementa en crear cuenta.

Imagen:



Recomendación: Agregar un ícono o botón al lado del campo de contraseña que permita a los usuarios alternar entre mostrar y ocultar la contraseña ingresada como en crear cuenta.

PROBLEMA #4: Algunos campos en crear cultivo aceptan texto en lugar de solo números

Severidad: 2

Heurística violada: Usability: Error prevention

Problema: En la pantalla de creación de cultivo, algunos campos que deberían aceptar solo números (como el campo de temperatura) permiten ingresar texto. Esto puede llevar a errores en la entrada de datos y confusión para el usuario.

Imagen:



Recomendación: Implementar validaciones en los campos de entrada para asegurarse de que solo se acepten números en los campos correspondientes. Esto ayudará a prevenir errores y mejorará la experiencia del usuario al ingresar datos.

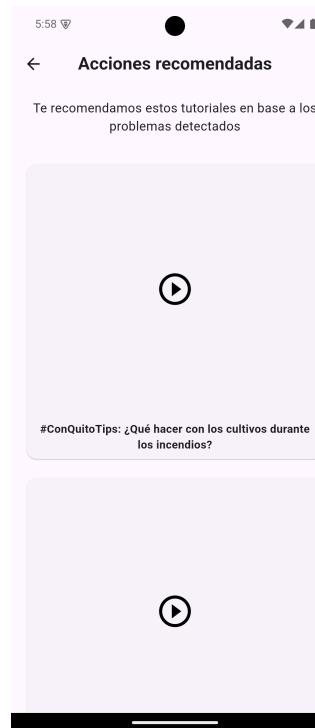
PROBLEMA #5: Videos de recomendación sin miniatura no muestran una imagen de referencia

Severidad: 3

Heurística violada: Usability: Recognition rather than recall

Problema: En la sección de recomendaciones, algunos videos no tienen miniatura, y tampoco se muestra una imagen de referencia cuando esto falta. Esto puede dificultar que los usuarios reconozcan que se trata de un video lo que afecta la usabilidad de la sección de recomendaciones.

Imagen:



Recomendación: Agregar una imagen de referencia (placeholder) para los videos sin miniatura. Esto permitirá a los usuarios reconocer fácilmente que se trata de un video y mejorará la usabilidad de la sección de recomendaciones.

6.4. Video About-the-Product

A continuación, se presenta un video que funciona como evidencia de ejecución (execution evidence), pero también cumple un propósito promocional. En él se muestran de manera práctica las principales funcionalidades de nuestra aplicación, acompañado de una breve explicación de su propósito y un testimonio de uno de los entrevistados durante la fase de validación.

[Video About-the-Product Microsoft stream](#)

[Video About-the-Product Youtube](#)



Conclusiones y Recomendaciones

La estructura aplicada del proceso Lean UX ha permitido a nuestra startup, IoT Solutions, identificar los segmentos objetivos, competidores y necesidades del mercado para el desarrollo de HydroSmart. Desde la formulación inicial de problem statements hasta la elaboración de hypothesis statements y la construcción del Lean UX Canvas, cada etapa ha fortalecido la eficiencia y agilidad del proyecto. Además, se realizó un análisis exhaustivo de competidores, entrevistas y actividades de needfinding, cuyo resultado fue fundamental en la investigación del capítulo II, permitiendo diseñar una solución que responde a las necesidades reales de nuestros usuarios.

Video About-the-Team

Enlace del video en Youtube: [Enlace](#) Enlace del video en Microsoft Stream: [Enlace](#)

Bibliografía

Escuela de Gestión Pública de la Universidad del Pacífico. (2022). Informe de evidencia: Sector agropecuario en el Perú. *Universidad del Pacífico*.
https://www.up.edu.pe/egp/programas-especializacion_copy%281%29/SiteAssets/Lists/Observatorio/AllItems/Informe%20de%20Evidencia%20sector%20Agropecuario%20-%20EGP.pdf

Anexos

Repositorios

1. Backend Application: [Repositorio Backend](#)
2. Frontend Application: [Repositorio Frontend](#)
3. Mobile Application: [Repositorio Mobile](#)
4. Landing Page Application: [Repositorio Landing Page](#)
5. Edge API: [Repositorio Edge API](#)
6. Sistema Embebido: [Repositorio Sistema Embebido](#)

Otros

Video de Entrevista: [Enlace a Microsoft Stream](#)

Product Backlog: [Enlace a Trello](#)

Video de Execution Evidence - Sistema Embebido y Edge API: [Enlace](#)

Validation Interviews: [Enlace a Microsoft Stream](#)