

3. Documento de Acuerdo del proyecto

3.1 Historias de usuario

ID	HISTORIA USUARIO	CRITERIOS DE ACEPTACIÓN	FLUJO ALTERNATIVO	PRIORIDAD
HU1	Los usuarios anónimos deben poder registrarse.	Al ingresar en el sitio web, podremos ver la página principal y en ella aparecerá la opción de registro.	En caso de que el usuario ya exista, se mostrará un mensaje de error informando de que se debe elegir otro username.	Alta
		Al pulsar el botón de registrarse, accederemos a un formulario de registro.		
HU2	Los usuarios anónimos deben de poder crear una ficha de personaje que no será almacenada en bdd-	Al ingresar en el sitio web, podremos ver la página principal y en ella aparecerá la opción de crear personaje como invitado.	En caso de que el usuario no desee registrarse, se le mostrará el personaje creado.	Baja
		Al pulsar el botón accederemos a la página de creación de personaje.		
		Cuando el personaje sea creado se le dará la opción al invitado a registrarse accediendo a la HU1.		
HU3	Los usuarios registrados deben de poder hacer login.	Al ingresar en el sitio web, podremos ver la página principal y en ella aparecerá la opción de hacer login.	En caso de que el login no sea correcto, se mostrará un mensaje de error al usuario y se quedará en la pantalla de login.	Alta
		Al pulsar el botón de login, accederemos a un		

		formulario de acceso.		
		Si el login es correcto, accederemos al listado de personajes y partidas del usuario.		
HU4	Los usuarios registrados deben de poder acceder a las fichas de sus personajes y disponer de un CRUD.	<p>Desde la página del listado de personajes saldrá la opción de acceder a cada uno de estos para editarlos, borrarlos o crear uno nuevo.</p> <p>Cuando pulsemos el botón de borrar, se borrará el personaje.</p> <p>Cuando pulsemos el botón de editar, accederemos a la página de creación de personaje pero con los campos completados con los valores actuales para que el usuario los pueda modificar.</p> <p>Al pulsar el botón de nuevo personaje accederemos a la página de creación de personaje (como en HU2).</p>	En caso de que alguna operación con la base de datos no se llegue a efectuar, se mostrará un error al usuario y volverá a la página del listado de personajes.	Alta
HU5	Los usuarios registrados deben de poder vincular sus personajes a partidas ya existentes.	Cuando veamos el listado de personajes saldrá un botón de unirse a partida al lado de cada personaje o en caso de que ya esté vinculado a una, un botón	En caso de que el código introducido no pertenezca a ninguna partida, se mostrará un mensaje de error.	Media

		para desvincularse.		
		Al pulsar el botón de vinculado, se requerirá el código de la partida.		
		Al pulsar el código de desvinculado se dejará al personaje sin pertenecer a una partida.		
HU6	Los usuarios registrados deben de poder acceder a las fichas de sus partidas y disponer de un CRUD.	Desde la página del listado de partidas saldrá la opción de acceder a cada una de estas para verlas.		Alta
		Los botones de borrado y edición solo aparecerán si el usuario es el creador de esa partida.		
		Al pulsar el botón de nueva partida accederemos a la página de creación de partidas. Una vez terminada la creación, se nos proporcionará el código de la partida.		
HU7	Los usuarios registrados deben de poder crear stories para sus partidas.	Una vez dentro de una partida, cualquier usuario que posea un personaje que pertenezca a la misma podrá crear una storie, y subir al servidor un archivo en ella.	En caso de que el archivo a adjuntar sea más grande que lo permitido por el servidor o sea un tipo de archivo no permitido, saldrá un mensaje de error.	Media
		Al pulsar el botón de crear nueva storie, accederemos a un		

		<p>formulario en el que se rellenarán los campos.</p> <p>En el formulario anteriormente comentado en esta HU, aparecerá un botón para subir archivo.</p>		
HU8	Como usuario registrado quiero ver todo el contenido de una partida.	En el listado de partidas de usuario se podrá acceder a las mismas y ver la ficha de la partida completa, con todas sus stories y personajes agregados.		Alta
HU9	Como usuario registrado debo poder hacer logout.	En el header del sitio, si estamos logeados, aparecerá un botón de logout. Este botón borrará la sesión y nos lanzará a la pantalla de home.		Media
HU10	Como admin quiero poder acceder a un CRUD Básico de todas las entidades de la aplicación, incluidos los usuarios.	<p>Si el usuario que haga login es un administrador del sitio, aparecerá un botón en el header para ir a la zona de administración.</p> <p>Una vez pulsado el botón accederemos a un menú en el que podremos visualizar las distintas tablas y modificarlas.</p>	En caso de fallo en la base de datos o intento de borrado de filas que sean claves ajenas de otras tablas, se mostrarán mensajes de error.	Baja

3.2 Tareas

Código	Descripción	Duración
T1	Creación de la propuesta de proyecto	0.5 h
T2	Descripción de objetivos e introducción/motivación de la aplicación.	0.5 h
T3	Documentación de acuerdo de proyecto	5 h
T4	Diagrama entidad relación	4 h
T5	Paso a dibujo el diagrama E/R	2 h
T6	Esquema relacional	1 h
T7	Paso a dibujo el esquema relacional	2 h
T8	Diagrama de clases	2h
T9	Paso a dibujo el diagrama de clases	2 h
T10	Diagrama de casos de uso	3 h
T11	Paso a dibujo el diagrama de casos de uso	3 h
T12	Diseño de los mockups	6 h

T13	Diseño de la interfaz gráfica	20 h
T14	Modificaciones al diagrama E/R	1 h
T15	Scripts sql	3 h
T16	Conexión de la UI con el backend y la bdd.	15 h
T17	Creación de la documentación y del manual de la aplicación.	10 h

3.3 Metodología

La metodología a seguir para la realización de este proyecto va a estar basada en una metodología ágil.

1ª fase: Analisis de las tareas a desarrollar y generación de los primeros esquemas (Entidad/Relacion, diagrama de casos de uso y mockups). Desde el momento en que se crea la carpeta donde alojo todos los archivos de mi proyecto se crea un directorio git donde guardo los cambios que hago y los subo periodicamente a mi gitHub.

2ª fase: Implementación del primer Sprint, es decir generación de la User Interface tomando como base los mockups y los diagramas comentados anteriormente.

3ª fase: Generación de la base de datos a través de Scripts y conexión con la User Interface. Es decir, implementación del Backend.

4ª fase: Pruebas y entrega al cliente.

3.4 Hitos

Código	Descripción	Fecha objetivo
H1	Propuesta de proyecto	31/10/2020
H2	Objetivo y contextualización de la aplicación	8/11/2020

H3	Documento de acuerdo de proyecto y tareas asociadas.	15/11/2020
H4	Análisis y diseño del primer sprint	22/11/2020
H5	Implementación del primer sprint (User Interface)	29/11/2020
H6	Análisis y diseño del segundo sprint	06/12/2020
H7	Implementación del segundo sprint (Backend)	20/12/2020
H8	Pulido y finalización de la documentación. Guía de instalación y manual	27/12/2020

3.5 Presupuesto

*Gastos:

Costes fijos

Cuota de autónomos	$76,6€ \times 2 = 153,2€$
Gasto de luz	$50€ \times 2 = 100€$
Internet	$50€ \times 2 = 100€$
TOTAL	353,2€

*Ingresos:

100 horas de trabajo * 20€ = **2000€**

*Beneficios totales:

2000€ - 353,2€ = **1646,8€**

3.6 Contrato

Ver anexo

3.7 Análisis de riesgos

Riesgos al desarrollar el proyecto	Medidas tomadas para minimizar los riesgos
Perder parte del mismo por problemas con el hardware o software	Llevar un seguimiento y subida constante de los cambios a GitHub así como generación de ramas alternativas si voy a llevar a cabo cambios experimentales
No poder desarrollarlo en el tiempo estimado.	Asignar en el contrato un tiempo flexible de un mes más a parte de la fecha de entrega acordada
Quedarme bloqueado en alguna de las funcionalidades	No desarrollar el proyecto de manera lineal así como la consulta a compañeros y otros profesionales o consulta de documentación del software utilizado
No ajustarme a los criterios que pide al cliente	Establecer los diagramas de casos de uso y las historia de usuario con lo que se me pide para ver que todas las funcionalidades están cubiertas.