

Rol de Usuarios:

- **Persona (No registrada / Visitante):**
 - Es el actor que ingresa al sistema por primera vez.
 - *Acciones según el texto:* Interactúa para registrarse ingresando sus datos (nombre, edad, etc.).
- **Usuario (Registrado / Socio):**
 - Es la persona que ya completó el registro exitosamente y posee credenciales (correo y contraseña).
 - *Acciones según el texto:* Inicia sesión, solicita turnos, visualiza mensajes de éxito o rechazo, y puede ser bloqueado.

HISTORIA 1 – Registro de usuarios

ID: registrar_usuario

TÍTULO:

Como persona interesada en reservar canchas, quiero registrarme ingresando mis datos personales para poder acceder al sistema y solicitar turnos.

REGLAS DE NEGOCIO:

- Se deben ingresar: nombre, apellido, edad, dirección, correo, celular y domicilio.
- Solo pueden registrarse personas de **18 años o más**.
- El correo no debe estar registrado previamente.
- Todos los datos deben ser coherentes y obligatorios.

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN:

Escenario 1: Registro exitoso

Dado que el usuario ingresa todos los datos requeridos correctamente

Y su edad es mayor o igual a 18 años

Cuando presiona “Registrarse”

Entonces el sistema registra al usuario y muestra “Registro exitoso”.

Escenario 2: Usuario menor de edad

Dado que la persona ingresa una edad menor a 18 años

Cuando intenta registrarse

Entonces el sistema muestra “Debe ser mayor de edad para registrarse”.

Escenario 3: Correo ya registrado

Dado que el correo ingresado pertenece a otro usuario

Cuando intenta registrarse

Entonces el sistema muestra “El correo ya está registrado”.

HISTORIA 2 – Inicio de sesión

ID: iniciar_sesion

TÍTULO:

Como usuario registrado, quiero iniciar sesión con mi correo y contraseña para acceder al sistema y solicitar turnos.

REGLAS DE NEGOCIO:

- El usuario debe ingresar correo y contraseña válidos.
- Si falla el inicio de sesión **3 veces**, su cuenta debe ser bloqueada.
- Un usuario bloqueado no puede ingresar hasta que el administrador lo habilite (según políticas del sistema).

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN:

Escenario 1: Inicio de sesión exitoso

Dado que el usuario ingresa correo y contraseña correctos
Cuando presiona “Iniciar sesión”
Entonces el sistema permite el acceso.

Escenario 2: Credenciales incorrectas

Dado que el usuario ingresa una contraseña incorrecta
Cuando intenta iniciar sesión
Entonces el sistema muestra “Credenciales incorrectas”.

Escenario 3: Cuenta bloqueada por intentos fallidos

Dado que el usuario ya falló 3 veces el inicio de sesión
Cuando intenta ingresar nuevamente
Entonces el sistema muestra “Su cuenta está bloqueada”.

HISTORIA 3 – Solicitar turno

ID: solicitar_turno

TÍTULO:

Como usuario registrado, quiero solicitar un turno indicando cancha, fecha y hora para reservar un horario disponible.

REGLAS DE NEGOCIO:

- El usuario debe estar logueado.
- Se debe ingresar: cancha, fecha y hora del turno.
- No se pueden solicitar turnos con menos de **2 días de anticipación**.
- Un turno no puede asignarse si la cancha ya está ocupada en esa fecha/hora.

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN:

Escenario 1: Turno registrado con éxito

Dado que el usuario ingresa una cancha libre
Y la fecha es mínimo 2 días después de la fecha actual
Cuando confirma la solicitud
Entonces el sistema registra el turno y muestra “Su turno ha sido registrado con éxito”.

Escenario 2: Cancha ocupada

Dado que la cancha ya está ocupada en la fecha y hora seleccionada
Cuando el usuario intenta reservar
Entonces el sistema muestra “Cancha ocupada, por favor seleccione otro día y/o horario”.

Escenario 3: Fecha inválida (menos de 2 días)

Dado que el usuario ingresa una fecha dentro de los próximos 2 días
Cuando intenta solicitar el turno
Entonces el sistema muestra “Debe solicitar turnos con mínimo 2 días de anticipación”.

HISTORIA 4 – Re-solicitud de turno

ID: solicitar_otro_turno

TÍTULO:

Como usuario, quiero volver a solicitar un nuevo turno en caso de que la cancha esté ocupada para poder elegir otra disponibilidad.

REGLAS DE NEGOCIO:

- Se permite volver a intentar solicitar el turno cuantas veces sea necesario.
- Se aplican las mismas validaciones de disponibilidad y fecha.

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN:

Escenario 1: Usuario reintenta un turno

Dado que anteriormente la cancha estaba ocupada
Cuando el usuario selecciona “Solicitar otro turno”
Entonces el sistema permite ingresar nueva cancha, fecha y hora.

SPRINT PLANNING – SPRINT 1 (Sistema de Turnos de Tenis)

Duración: 1 semana

Objetivo del Sprint: Implementar todo lo necesario para que un usuario pueda registrarse, iniciar sesión, pedir un turno y reintentar si la cancha está ocupada.

1. Objetivo del Sprint 1

Desarrollar el núcleo funcional del sistema de reservas:

- Registro de usuarios mayores de edad.
- Inicio de sesión con bloqueo tras 3 intentos.
- Solicitud de turnos con validaciones de cancha, fecha y horario.
- Reintentar solicitud cuando la cancha esté ocupada.

Al finalizar el sprint, el sistema debe permitir crear cuenta, iniciar sesión correctamente y solicitar un turno válido.

2. Requisitos seleccionados del Product Backlog

Código	Requisito	Descripción
RF01	Registro de usuarios	Crear usuarios mayores de 18 años y validar correos únicos.
RF02	Inicio de sesión	Autenticar mediante correo y contraseña con bloqueo por 3 intentos fallidos.
RF03	Gestión de turnos	Permitir solicitar turnos válidos en una cancha.
RF04	Reintentar turno	Permitir volver a solicitar un turno si la cancha está ocupada.
RF05	Validación de agenda	No permitir turnos con menos de 2 días de anticipación.

3. Historias de Usuario (HU)

Basadas en tus 4 historias finales (las que escogiste):

HU01 – Registro de usuarios

Como persona interesada en reservar canchas, quiero registrarme ingresando mis datos personales para poder acceder al sistema y solicitar turnos.

HU02 – Inicio de sesión

Como usuario registrado, quiero iniciar sesión con mi correo y contraseña para acceder al sistema y solicitar turnos.

HU03 – Solicitar turno

Como usuario registrado, quiero solicitar un turno indicando cancha, fecha y hora para reservar un horario disponible.

HU04 – Re-solicitud de turno

Como usuario, quiero volver a solicitar un nuevo turno en caso de que la cancha esté ocupada para poder elegir otra disponibilidad.

4. Criterios de aceptación por requisito

RF01 – Registro de usuarios

- Solo mayores de 18 años.
- Correo debe ser único.
- Datos completos y coherentes.
- Registro exitoso → mensaje “Registro exitoso”.

RF02 – Inicio de sesión

- Validar correo y contraseña.
- Tras 3 intentos fallidos → bloquear cuenta.
- Usuario bloqueado no accede.

RF03 – Solicitar turno

- Usuario debe estar autenticado.
- Se debe ingresar cancha, fecha y hora.
- No permitir turnos con menos de 2 días.
- Si cancha libre → reservar.

RF04 – Reintentar turno

- Si cancha ocupada → permitir nuevo intento.
- Validaciones se repiten.

RF05 – Validación de agenda

- Fecha debe ser 2 días después como mínimo.

5. Tareas Técnicas del Sprint 1

Backend (Node.js + Express o el stack que uses)

- Inicializar proyecto backend.
- Crear conexión con BD (MySQL/PGSQL).
- Crear tabla usuarios.
 - Campos: nombre, apellido, edad, dirección, correo, celular, domicilio, contraseña, estado, intentos.
- Crear tabla turnos (cancha, fecha, hora, usuario).
- Endpoint registro (RF01).
- Endpoint login + contador intentos (RF02).
- Middleware de autenticación (token / sesión).
- Endpoint crear turno (RF03).
- Lógica de reintento (front reutiliza endpoint) (RF04).
- Validación fecha ≥ 2 días (RF05).

Frontend (web simple)

- Página: registro.html
- Página: login.html
- Página: solicitar_turno.html
- Página: mensaje para reintentar turno
- Conectar todas con backend mediante fetch/axios.
- Validar campos antes de enviar datos.

Base de Datos

- Tabla usuarios.
- Tabla turnos.
- Relación usuario-turno.

6. PLANIFICACIÓN SEMANAL

Elemento	Día 1 (Lunes)	Día 2 (Martes)	Día 3 (Miércoles)	Día 4 (Jueves)	Día 5 (Viernes)
Fecha	//2025	//2025	//2025	//2025	//2025
Actividades	- Crear repositorio - Crear estructura backend - Definir modelo BD	- Implementar registro (RF01) - Validaciones (edad + correo único)	- Implementar login (RF02) - Intentos y bloqueo - Crear pantallas de login y registro	- Endpoint turnos (RF03) - Validación 2 días - Pantalla solicitar turno	- Reintento turno (RF04) - Pruebas integrales - Correcciones - Demo del sprint

Requisitos trabajados	RF01, RF02	RF01	RF02	RF03, RF05	RF04 + integración
------------------------------	---------------	------	------	---------------	-----------------------

7. Entregables del Sprint 1

- Backend funcional con registro, login y turnos.
- Validaciones de edad, correo único y 3 intentos.
- Validación de fecha (mínimo 2 días).
- Flujo completo de solicitud de turnos.
- Pantallas HTML funcionales conectadas al backend.
- Código subido al repositorio.
- Documento Sprint Planning final.

8. Riesgos del Sprint

- Errores al calcular diferencia de fechas para validación de 2 días.
- Bloqueo permanente de usuarios por mala gestión de intentos.
- Colisiones de turnos por validación incorrecta de disponibilidad.
- Dependencia total del flujo de autenticación para probar reservas.