**Historia de usuario N° 001**

**SISTEMA POKEDEX RED**

**2022/12/07**

**Version 3.0**

**CONTROL DEL DOCUMENTO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **REGISTRO DE CAMBIOS** | | | | |
| **VERSIÓN** | **MOTIVO** | **REALIZADO POR** | **FECHA** | **REVISADO POR** |
| 3.0 | Gestionar los cambios | Grupo GCC | 07/12/2022 | Luis Enrique Patiño Herrera |

**Historia de usuario:**

El profesor Oak necesita una base de datos para guardar información sobre los pokémons, debido a que estas criaturas poseen diferentes características. La base de datos a implementar le permitirá al profesor Oak actualizar al pasar del tiempo.

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | Registrar e añadir información de pokemons |
| **Trigger** | El investigador desea acceder a la BD para registrar información sobre los diferentes pokemons |
| **Script** | Pasos a ejecutar para realizar la acción:   * El usuario accede al aplicativo * El usuario selecciona el apartado “registrar un nuevo pokemon” * El usuario comienza a llenar cada apartado que el sistema le solicita para registrar un pokemon * El usuario al clickear en crear pokemon y al confirmar que los datos ingresados son los correctos. * El sistema comenzará a crear al pokémon descrito con los elementos que han sido proporcionados por el usuario   Condicionales relevantes:   * El usuario deberá confirmar los cambios para realizar la acción, y proporcionarle la acción de modificar * El sistema genera un feedback para el usuario indicando que los cambios han sido realizados, con la finalidad de que el proceso ha sido desarrollado con éxito |

**Test de aceptación**

Se deberá poder cargar imágenes

No se deberá de registrar pokemones que guarden con un mismo nombre

No se debería de admitir números dentro de los espacios que no correspondan

**Criterios de aceptación**

El sistema debe contar con un sistema adecuado de interacción para que el usuario se desenvuelva correctamente dentro del sistema

La respuesta del sistema debe ser eficiente

**Historia de usuario:**

El profesor Oak al tener una base de datos necesitará visualizarla de algún modo para observar que sus datos obtenidos han sido subidos correctamente y para proporcionar una vista más elaborada para los usuarios.

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | Visualizar información de pokemons |
| **Trigger** | El investigador y los entrenadores necesitan visualizar información de los diferentes pokemons. |
| **Script** | Pasos a ejecutar para realizar la acción:   * El usuario accede al aplicativo * El usuario selecciona el apartado “visualizar pokemons” * El sistema le muestra una vista específica de una lista inicial de 10 pokemones, con diferentes herramientas para realizar búsquedas personalizadas, y se mostrará de forma predeterminada información general sobre el pokemon numero 1 * El usuario podrá navegar entre los 10 primeros pokemones * El usuario si quiere conocer información más detallada sobre un pokemon deberá de seleccionar el botón de detalles     Condicionales relevantes:   * La vista se mostrará dependiendo de la información que se solicite, puede ser información general o detallada, esto dependerá de las acciones de usuario |

**Test de aceptación**

Deberá mostrar al menos los diez primeros pokemones de la lista.

De forma predeterminada se muestra la información general

**Criterios de aceptación**

La información sobre los pokemones deberá ser la información más reciente registrada.

El sistema debe contar con un sistema adecuado de interacción para que el usuario se desenvuelva correctamente dentro del sistema

Se debe de cargar correctamente y un tiempo considerable con la primera lista de diez pokemones

La información de cada pokémon debe de ser la proporcionada por los usuarios

**Historia de usuario:**

El profesor Oak en su base de datos ha cometido algunos errores al registrar información sobre un pokemon y para ello necesita corregir la información que ha proporcionado a la base de datos.

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | Editar información sobre los pokemons |
| **Trigger** | El investigador necesita hacer una modificación en la base de datos, al haber cometido un error en el registro o desea editar una característica especifica sobre algún pokemon |
| **Script** | Pasos a ejecutar para realizar la acción:   * El usuario accede al aplicativo * El usuario selecciona el apartado “editar un nuevo pokemon” * El usuario selecciona el pokémon que desea modificar de la vista de pokemones * El usuario podrá seleccionar cualquier cuadro de información para modificar a su criterio * El usuario selecciona en modificar para confirmar su acción * El sistema le dará un feedback al usuario de que se ha realizado la acción correspondiente   Condicionales relevantes:  Existirá información que no serán modificables sino contaran con un manejo especial, estos datos son el peso y la talla |

**Test de aceptación**

No se deberá de registrar pokemones que guarden con un mismo nombre

No se debería de admitir números dentro de los espacios que no correspondan

**Criterios de aceptación**

El sistema debe contar con un sistema adecuado de interacción para que el usuario se desenvuelva correctamente dentro del sistema

Se debe contar con elementos para corregir acciones que ha realizado el usuario

**Historia de usuario:**

El profesor Oak en la base de datos desea eliminar un pokémon de la lista debido que siente que las investigaciones no proporcionan que la información sea verídica o existen demasiados errores sobre el pokémon tomando la decisión de que sería lo mejor empezar desde cero.

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | Eliminar pokemons de la lista de la pokédex |
| **Trigger** | El investigador necesita eliminar de la lista un pokemon ya que se han presentado diferentes problemas para realizar modificaciones en la base de datos. También en el caso que se tenga información de pokemons que se haya considerado distinto, pero en realidad resultaban ser una variación regional. |
| **Script** | Pasos a ejecutar para realizar la acción:   * El usuario accede al aplicativo * El usuario selecciona el apartado “eliminar pokemon” * El sistema le mostrará una vista de los pokemones (al menos 10) * El usuario selecciona en eliminar para borrar información sobre un pokemon * El usuario selecciona en aceptar para confirmar los cambios realizados * El sistema le proporciona un feedback de que la acción ha sido desarrollada correctamente |

**Test de aceptación**

Deberá eliminar únicamente información sobre el pokémon solicitado

Se eliminará cualquier información relacionada al dato que eliminaremos de la lista

**Criterios de aceptación**

El sistema debe manejar una interacción adecuada durante el proceso de eliminación, ya que es una herramienta muy delicada.

**Historia de usuario:**

El profesor Oak en la base de datos utiliza un sistema específico para controlar los pesos y alturas de los pokemones donde se controla por variables maximas y minimas, la funcionalidad se aplicará a cada uno de los pokemons, debido que estas criaturas pueden contar con características diferentes  aunque compartan una misma especie.

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | Información sobre pokemones determinando un máximo y mínimo |
| **Trigger** | El investigador necesita una herramienta que le proporcione que los pokemons cuentan con características diferentes en peso y tamaño, aunque compartan una misma especie. |
| **Script** | Pasos a ejecutar para realizar la acción:   * El usuario accede al aplicativo * El usuario selecciona el apartado “modificar pokemon” * El sistema le mostrará una vista de los pokemons (al menos los 10 primero de la lista) * El usuario seleccionará al pokémon que desea realizarle un cambio en los campos de altura y peso * El usuario añadirá un valor correspondiente * El usuario clickea en aceptar para confirmar los cambios realizados * El sistema le proporciona un feedback de que la acción ha sido desarrollada correctamente |

**Test de aceptación**

En cada pokemon debe de presentarse la funcionalidad descrita, ya que es el rango que se calcula que tienen como maximo y minimo para su altura y peso

**Criterios de aceptación**

El sistema debe proporcionar la información necesaria de forma eficiente

**Historia de usuario:**

El usuario desea poder utilizar diferentes tipos de herramientas para realizar la búsqueda de pokemons, por lo cual se emplea una búsqueda especializada por atributo y nombre

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | Filtrado de pokemones para realizar una búsqueda |
| **Trigger** | El usuario necesita encontrar un pokémon específico para utilizar dicha función se encontrará en el apartado de búsqueda y dependiendo de los filtros utilizados se procederá a mostrar las búsqueda de los pokemons que cuenta con las características solicitadas |
| **Script** | Pasos a ejecutar para realizar la acción:   * El usuario deberá acceder al aplicativo * El usuario deberá de seleccionar el apartado “visualización” * El usuario llenará según a sus interés los espacios de los siguientes filtros que se encuentran al lado del botón de buscar * El usuario para realizar la búsqueda deberá de clickear el boton de busqueda * El sistema le mostrará los pokemons más parecidos a las características solicitadas |

**Test de aceptación**

Posibilidad de realizar consultas a la base de datos.

Capacidad de cargar datos específicos de la base de datos

**Criterios de aceptación**

El sistema debe proporcionar la información necesaria de forma eficiente

Approved by the Project Sponsor:

Date:

<Project Sponsor>

<Project Sponsor Title>