

Diseño y Desarrollo de Interfaces en JavaFX con Scrum

Entrega 28 de Septiembre

Valor: 1 punto de la calificación final

Equipo 2 personas máximo.

Objetivo de la práctica

El estudiante será capaz de diseñar y desarrollar un prototipo en NinjaMock y programar una aplicación funcional en JavaFX, basada en historias de usuario definidas bajo una iteración Scrum.

Contexto

La empresa AppSolution está desarrollando un sistema de escritorio en JavaFX. El equipo ha definido un Sprint que incluye tres historias de usuario. Ustedes, como desarrolladores, deberán realizar el prototipo en NinjaMock y luego implementar las pantallas con JavaFX, cumpliendo los criterios de aceptación establecidos.

El usuario, el listado y los datos del perfil estarán predefinidos en el código, no es necesario conectarse a bases de datos.

Historias de Usuario (Backlog del Sprint)

Historia 1: Iniciar Sesión

Como usuario, quiero iniciar sesión en el sistema para acceder a mis datos personales.

Criterios de Aceptación:

- La pantalla debe tener campos **Usuario** y **Contraseña**, y un botón **Iniciar Sesión**.
- Si los campos están vacíos, debe mostrar un mensaje de error.
- Si los datos son correctos, debe llevar a la pantalla principal.
- El usuario estará **predefinido en el código** con:
 - Usuario: `admin`
 - Contraseña: `1234`

Historia 2: Navegación entre Pantallas (Pantalla Principal y Perfil)

Como usuario autenticado, quiero poder moverme entre la pantalla principal y mi perfil.

Criterios de Aceptación:

- La pantalla principal debe tener un **botón para ir al Perfil**.
- La pantalla de perfil debe mostrar **datos predefinidos del usuario**:
 - Nombre: **Administrador del Sistema**
 - Correo: admin@app.com
 - Imagen del usuario
- Desde la pantalla de perfil, debe haber un botón para **volver al inicio**.
- Debe haber un botón **Cerrar Sesión** que regrese a la pantalla de inicio de sesión.

Historia 3: Listado de Elementos y Detalles

Como usuario, quiero ver una lista de productos para elegir uno y ver sus detalles.

Criterios de Aceptación:

- En la pantalla principal, debe haber una sección con un **ListView** que muestre los productos predefinidos:
 - **Producto A**
 - **Producto B**
 - **Producto C**
- Al seleccionar un producto, se debe abrir una **nueva ventana** con los **detalles del producto** (imagen, nombre y descripción simulada).
- Debe haber un botón para regresar a la página principal.

Requerimientos del Sprint

1. Diseño del prototipo (NinjaMock)

- Crear las siguientes pantallas:

- **Inicio de sesión**
 - **Pantalla principal** (con botones Perfil, Cerrar sesión, ListView de productos)
 - **Pantalla de perfil**
 - **Pantalla de detalles del producto**
- Agregar todos los botones, listas y elementos indicados.
 - Exportar capturas del prototipo o el enlace compartido.

2. Desarrollo en JavaFX

- Implementar la aplicación cumpliendo las historias de usuario.
- Usar **Scene** y **Stage** para manejar la navegación.
- Los datos del usuario y de los productos deben estar definidos en el código.
- Validar los campos en la pantalla de inicio de sesión.
- Implementar la apertura de la ventana de detalles del producto al seleccionarlo.

3. Entregables

El equipo deberá entregar:

Prototipo en NinjaMock (capturas o enlace).

Código fuente en JavaFX (carpeta del proyecto comprimida).

Documento en PDF con:

- **Introducción:** Explica brevemente qué se hizo.
- **Descripción de las pantallas:** Incluye capturas de NinjaMock y la aplicación funcionando.
- **Conclusión individual:** Reflexiona sobre la experiencia y la utilidad de los prototipos. (una por integrante)

Formato del Documento (PDF)

- **Portada:** Nombre de la práctica, integrantes, fecha.

- **Introducción:** ½ página.
- **Desarrollo:**
 - Capturas del prototipo y breve explicación.
 - Capturas del código y la aplicación funcionando.
- **Conclusión:** ½ página.

Puntos de Evaluación (Rúbrica)

Criterio	Puntos
Cumplimiento de las historias de usuario en el prototipo	20
Diseño claro y ordenado en NinjaMock	10
Implementación correcta en JavaFX	45
Validaciones funcionales (login, navegación, detalles)	15
Documento con capturas, introducción y conclusión	10
Total	100

Tecnologías Permitidas

- **JavaFX** para la interfaz gráfica.
- **Scene** y **Stage** para cambiar pantallas.
- **NinjaMock** para prototipos.