



TRABAJO PRÁCTICO NRO. 3: REQUERIMIENTOS ÁGILES - USER STORIES Y ESTIMACIONES

Cátedra: Ingeniería de Software

Curso: 4K2

Docentes:

- Meles, Judith
- Massano, Cecilia
- Boiero, Gerardo

Alumnos:

- Diaz, Nahuel - 65144
- Madrid, Roberto - 79557
- Micheletti, Martin - 70120
- Montuori, Pietro - 79064
- Piemonte, Juan Pablo - 75950
- Quinteros, Manuel - 79558

Grupo: 4

Fecha de entrega: 24/08/2021

PRÁCTICO 3 - REQUERIMIENTOS ÁGILES – User Stories Y Estimaciones

Unidad:	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna:	Identificar y escribir las US identificadas en el Dominio presentado para el práctico
Objetivo:	Aplicar los conceptos teóricos desarrollados en clase sobre User Stories.
Propósito:	Familiarizarse con los conceptos de requerimientos ágiles y en particular con US, Épicas y Temas.
Entradas:	Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase. Bibliografía referenciada sobre el tema. Enunciado, consigna y tarjeta de US.
Salida:	US identificadas y tarjetas de US completas, incluyendo puntos de historia. Este práctico no se entrega y por lo tanto no tiene nota. El tema se evalúa en el parcial.
Instrucciones:	Los docentes representarán a expertos del dominio que expresarán sus necesidades vinculadas al desarrollar un software para el servicio de Delivery de "lo que sea". Los estudiantes realizarán preguntas con el objetivo de acordar juntos el alcance del proyecto, determinar las User Stories correspondientes y definir las pruebas de aceptación de usuario para cada una. Cada grupo presentará el resultado obtenido al final de la clase al resto del curso.

DeliverEat! Servicio de delivery de "lo que sea"

Hace algunos años Marcos se encontró con el problema de que algunos de sus restaurantes favoritos, entre ellos Grabeat que prepara las mejores hamburguesas de Córdoba en Derqui al 88, no tenían servicio de delivery, por lo que para poder hacerse con una de esas delicias necesitaba desplazarse hasta el lugar y esperar hasta que su pedido estuviera preparado, sin importar las condiciones climáticas o la cantidad de cuadras que tuviera que caminar. Totalmente decidido a darle una solución a su problema y viendo una profunda veta de negocios en un servicio aún no explotado en la ciudad, decidió formar un equipo y buscar financiamiento para llevar su idea a una realidad. Hoy en día su servicio es de uso corriente entre los jóvenes y también entre los negocios de comida que se han suscrito para cubrir sus deficiencias de envío a domicilio.

En una entrevista para la prensa tecnológica local, Marcos nos contó un poco acerca de cómo funciona su servicio:

Marcos: DeliverEat! es un servicio de delivery de lo que sea, es decir que podés pedir desde tu casa cualquier cosa que entre en una mochila, nosotros lo buscamos y te lo llevamos a tu domicilio. Esto aún funciona tanto para negocios de comida, como también para farmacias, negocios de ropa, tecnología y mucho más.

Martina: Actualmente DeliverEat! es muy conocida pero yo todavía no la he descargado a mi celular, cómo la podría usar?

Marcos (mostrando el paso a paso en su teléfono): El primer paso es descargar la aplicación del Store correspondiente, actualmente soportamos tanto dispositivos Android como iOS, por lo que podés descargarla desde ambas tiendas, también están disponibles la versión web y desktop ambas desde nuestra página oficial. Luego vas a necesitar una cuenta de usuario: podés usar Facebook o Google para registrarte o bien mediante e-mail, en este último caso sólo debe tratarse de un e-mail válido indicando la contraseña elegida, que debe tener al menos 8 caracteres (tomamos la seguridad de nuestros usuarios muy en serio).

Martina: ¿Perfecto, y ya con una cuenta de usuario puedo llamar a los lugares para que me envíen mi pedido?

Marcos: Procesamos los pedidos internamente por lo que no es necesario que vos te pongas en contacto con el restaurante o comercio. Tenemos dos opciones para que puedas hacer tu pedido: elegir de entre nuestros comercios adheridos o realizar un pedido a un lugar no listado. Disponemos de una amplia red de comercios que ya se han sumado a nuestro servicio y esto incorpora una gran ventaja: en el momento en que haces un pedido a un comercio disponible en el listado ellos ya comienzan a prepararlo, en el mismo momento en que el cadete se prepara para retirarlo y llevarlo a tu domicilio, ¡es rapidísimo!

Martina: Buenísimo! ¿Y cómo le indico al comercio cuál es el detalle de mi Pedido?

Marcos: La aplicación te permite buscar en nuestra lista de comercios adheridos especificando algunos filtros como tipo de comida, tiempo promedio de entrega o si tiene seguimiento del cadete por GPS. Una vez que hayas seleccionado el comercio podrás navegar por su carta de productos en base a su categoría, por ejemplo para un negocio de comidas podrás ver "Empanadas", "Pizzas", "Hamburguesas" mientras que para una librería podrás encontrar algo como "Novelas", "Ensayos", "Latinoamericanos", "Clásicos", entre otros.

DESARROLLO

[Como consumidor quiero poder registrarme para utilizar DeliverEat!]
Registrar cliente/Consumidor

[Como consumidor quiero poder seleccionar un comercio adherido para poder pedir productos al mismo]
Seleccionar comercio adherido

[Como consumidor quiero poder elegir los productos que quiero comprar para pedir al establecimiento seleccionado]
Seleccionar producto en comercio adherido

[Como consumidor quiero poder pedir a un establecimiento para recibir mis productos]
Registrar confirmación pedido

[Como consumidor quiero poder ver mi pedido realizado para poder realizar un seguimiento del mismo]
Consultar estado del pedido

[Como consumidor quiero poder realizar un pedido a un establecimiento no registrado para pedir productos a un establecimiento definido]
Realizar pedido "lo que sea"

Roles

- Cadete
- Consumidor
- Negocio

Listado de stories:

- Registrar usuario con facebook
- Registrar usuario con gmail
- Buscar comercios
- Buscar productos por categorías
- Agregar productos al carrito
- Modificar productos de carritos
- Eliminar productos de carrito
- Registrar confirmación pedido

MVP:

Consumidor

- Gestionar usuario (ABM + Log)
- Gestionar comercios (ABM)
- Gestionar productos (ABM)
- Gestionar carrito (Agregar Productos - Quitar Productos)
- Registrar confirmación de pedido de lo que sea xd (Transacción + Pago)

Alcance del MVP: El MVP debe permitir que un usuario pueda seleccionar productos de un comercio y elegirlos para realizar un pedido.

Justificación del MVP: Creemos que el MVP debe contener esas funcionalidades o U.S. debido a que son las acciones principales para darle sentido al sistema en cuestión. Es fundamental tener una gestión de usuarios que permita registrarse y loguearse, tanto para usuarios Consumidores como para usuarios Comercio. Luego es importante que la gestión de productos sea eficiente, tanto para que un Consumidor busque sus productos, como para que un Comercio pueda armar su catálogo que permita que se le registren pedidos. Finalmente, la gestión del carrito de compras es menester para efectuar la transacción principal que le da el mayor valor al sistema: realizar pedidos.

Elegir la canónica, escribir una completa y estimarla ⇒ Canónica: ¿Loguearse?

es un 3 (2,3,5)

¿Cómo determinar el punto de historia?

Para determinar el **número de puntos de una historia de un usuario**, el equipo deberá **considerar tres factores**:

- **Dificultad** ¿Cuánto esfuerzo requiere completar la historia del usuario, según la definición de hecho?
- **Complejidad** ¿Qué tan complejo es crear la historia del usuario? ¿Es una tarea sencilla o un desafío?
- **Incertidumbre** ¿Cuáles son las posibilidades de encontrar sorpresas que no habíamos previsto de antemano?

Juntos, estos factores determinan el número de puntos en una historia de usuario. Por ejemplo, ¿La complejidad, el riesgo y el esfuerzo son bajos? Entonces la historia también tendrá un punto bajo.

Registrar producto de un Comercio

Como Comercio quiero registrar un producto en la aplicación para que pueda ser seleccionado y pedido por los clientes.

Criterios de Aceptación:

- Se puede ingresar un nombre y apellido de hasta 50 caracteres.
- No se puede registrar dos veces el mismo producto.
- Se debe registrar un precio unitario al producto.
- Se debe poder registrar un producto sin importar si ya existe para otro comercio.
- Se debe registrar detalle con descripción del producto
-

1

- Probar registrar un producto sin precio(falla)
- Probar registrar un producto sin nombre (falla)
- Probar registrar un producto sin estar registrado en la aplicacion (falla)
- Probar registrar un producto con nombre y precio unitario (pasa)
- Probar registrar un producto que existe en otro comercio (pasa)