

Universidad Nacional de Colombia - sede Bogotá Facultad de Ingeniería Departamento de Sistemas e Industrial Ingeniería de Software 1 (2016701)

## HISTORIA DE USUARIO #8 Manuel Santiago Mori Ardila

#### Anexo de Documentos Relacionados:

• Proyecto Final Informe Codigo Limpio

## Descripción conceptual

Módulo				Sistema de notificaciones
Descripción requerida(s):	de	la(s)	funcionalidad(es)	Implementar un sistema de notificaciones en la plataforma para informar a los usuarios sobre eventos relevantes, como comentarios en sus recetas, nuevas valoraciones, seguidores nuevos o actualizaciones en recetas que han guardado.

## Criterios de aceptación:

- El usuario debe recibir notificaciones cuando:
  - Su receta reciba una nueva valoración.
  - Un usuario lo siga.
- Las notificaciones deben aparecer en tiempo real dentro de la plataforma.
- Se debe incluir un historial de notificaciones accesible desde un ícono en la barra de navegación.
- El usuario puede marcar notificaciones como leídas.

## Descripción técnica

#### **Backend**

URL	Método		Código html			
/api/notificaciones	GE	Т	<b>200:</b> Lista de notificaciones obtenida correctamente.			
Descripción						
Obtiene la lista de notificaciones no leídas y leídas de un usuario autenticado.						
Datos de entrad	a		Datos de salida			



Universidad Nacional de Colombia - sede Bogotá Facultad de Ingeniería Departamento de Sistemas e Industrial Ingeniería de Software 1 (2016701)

# HISTORIA DE USUARIO #8 Manuel Santiago Mori Ardila

N/A	{     "status": "success",     "data": [         {              "id": 1,              "mensaje": "Juan comentó en tu receta 'Tarta de chocolate'.",              "leida": false,              "tipo": "comentario",              "fecha": "2025-02-09T12:00:00Z"         },         {              "id": 2,              "mensaje": "Carlos comenzó a seguirte.",              "leida": true,              "tipo": "seguimiento",              "fecha": "2025-02-08T14:30:00Z"         }         }         ]     }

URL	Método	Código html					
/api/notificaciones/{id}/marcar -leida	GET	<b>204:</b> Notificación marcada como leída.					
Descripción							
Permite al usuario marcar una notificación como leída.							
Datos de entrada	ı	Datos de salida					
N/A	"n	status": "success", message": "Notificación marcada como da."					



Universidad Nacional de Colombia - sede Bogotá Facultad de Ingeniería Departamento de Sistemas e Industrial Ingeniería de Software 1 (2016701)

## HISTORIA DE USUARIO #8 Manuel Santiago Mori Ardila

#### **Frontend**

## Interacción esperada

- El usuario puede acceder a sus notificaciones desde un ícono en la barra de navegación.
- Se muestra una burbuja de notificaciones con el número de notificaciones no leídas.
- Al hacer clic en el ícono, se despliega una lista con las notificaciones más recientes.
- Cada notificación tiene un estado (leída o no leída).
- Al hacer clic en una notificación, se redirige a la sección relevante (ejemplo: receta comentada).
- El usuario puede marcar todas las notificaciones como leídas.

## Mockups/Prototipos

#### 1. Ícono de notificaciones:

• Ubicado en la barra superior con un contador de notificaciones no leídas.

#### 2. Lista de notificaciones:

• Panel desplegable con mensajes y enlaces a las secciones relevantes.

## 3. Página de historial de notificaciones:

• Sección dedicada donde se pueden ver todas las notificaciones recibidas.

#### Flujo visual y eventos

#### 1. Recepción de notificaciones en tiempo real

- Cuando ocurre un evento (comentario, valoración, etc.), el backend genera una notificación para el usuario afectado.
- O Si el usuario está en línea, la notificación aparece en tiempo real en la interfaz.
- Si el usuario está desconectado, la notificación se guarda y se muestra al iniciar sesión.

### 2. Interacción con las notificaciones

- Al hacer clic en el ícono de notificaciones, se despliega la lista.
- Si el usuario hace clic en una notificación, se marca como leída y lo redirige a la página correspondiente.
- Al hacer clic en "Marcar todas como leídas", todas las notificaciones cambian de estado.