



# Escuela Politécnica Nacional

## Facultad de Ingeniería de Sistemas

### Construcción y Evolución de Software



Integrantes: Ronny Cartagena, Daniel Macías

Fecha: 23/04/2025

Curso: GR1SW

## Trabajo en clase

### 1. Revisar todos los requerimientos que podamos del aplicativo Whatsapp

- Permitir la creación de cuentas mediante verificación del número telefónico por SMS.
- Permitir iniciar sesión en múltiples dispositivos vinculados con el mismo número.
- Permitir actualizar la foto de perfil, nombre y estado del usuario.
- Permitir visualizar la información del contacto desde el chat.
- Permitir el envío y recepción de mensajes de texto individuales.
- Permitir el envío y recepción de mensajes grupales.
- Permitir reenviar mensajes a otros contactos o grupos.
- Permitir responder, citar y copiar mensajes específicos.
- Permitir archivar y desarchivar chats.
- Permitir silenciar notificaciones de chats individuales y grupales.
- Permitir marcar chats como leídos o no leídos.
- Mostrar vista previa de enlaces web en los mensajes.
- Permitir enviar emojis, stickers y GIFs animados.
- Permitir crear y administrar paquetes personalizados de stickers.
- Permitir enviar y reproducir notas de voz.
- Permitir editar mensajes enviados.
- Permitir eliminar mensajes enviados para todos o solo para uno mismo.
- Permitir compartir contactos desde la libreta del dispositivo.
- Permitir enviar archivos multimedia (imágenes, videos, documentos, audios).
- Establecer un límite de tamaño para archivos adjuntos.
- Permitir ver el estado en línea y última conexión de los contactos.
- Permitir bloquear, desbloquear y reportar usuarios.
- Permitir crear, editar y eliminar grupos.
- Permitir configurar el nombre, imagen y descripción del grupo.
- Permitir asignar y quitar permisos de administrador en grupos.
- Permitir enviar encuestas dentro de grupos.
- Permitir compartir ubicación en tiempo real.
- Permitir publicar estados temporales visibles para los contactos.
- Permitir visualizar quién ha visto un estado.
- Permitir silenciar u ocultar estados de otros usuarios.



# Escuela Politécnica Nacional

## Facultad de Ingeniería de Sistemas Construcción y Evolución de Software



- Permitir activar mensajes temporales en chats.
- Permitir buscar palabras clave dentro de conversaciones.
- Permitir filtrar chats por no leídos, personales o grupales.
- Permitir configurar fondos de pantalla personalizados por chat.
- Permitir crear listas de difusión para enviar mensajes masivos.
- Permitir exportar conversaciones en formato de texto o comprimido.
- Permitir restaurar chats desde copias de seguridad en la nube.
- Permitir sincronizar los chats en todos los dispositivos vinculados.
- Permitir iniciar llamadas de voz desde chats individuales o grupales.
- Permitir iniciar videollamadas desde chats individuales o grupales.
- Permitir cambiar el número de teléfono sin perder datos.
- Permitir proteger el acceso a la app mediante contraseña o biometría.
- Permitir compartir enlaces para invitar a grupos.
- Permitir etiquetar usuarios en grupos.
- Permitir mencionar mensajes dentro de una conversación.
- Permitir establecer favoritos o mensajes destacados en una conversación.

## 2. Cómo funciona el tema de piratería playstation1

En esa época no existía métodos antipiratería por parte de otras empresas, Sony pensando a futuro (en cuestiones de piratería) implementó una protección en sus CD llamada SCEX que básicamente son 2 llaves, la primera le indica a la consola que el juego es original y la segunda que región es el disco.

A simple vista este método parece infalible pero donde Sony falló fue cómo le implementó y ahí tenemos la primera forma en que se pirateaban los juegos, el turco de intercambio, estas 2 llaves se leían al inicio de arranque de la consola y entonces el usuario podía cambiar el disco por uno pirata y la consola corría el juego pirata sin pedir las llaves de nuevo.

Por otra parte, tenemos el método del chip, un chip de la playstation1 comprobaba las llaves leídas del disco y entonces iniciaba el arranque del juego, lo que se hizo fue programar el chip para que interceptara y modificara las señales del lector de CD, engañando a la consola para que aceptara juegos copiados o importados.