## Historial de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 21/04/2020 | 0.0.0.0 | Creación del documento | Coders |
| 05/05/2020 | 0.0.0.1 | Revisión de estructura | Aaron Velasco |
| 06/05/2020 | 0.0.0.2 | Diagrama de casos de uso | Coders |
|  |  |  |  |

# Definición del problema.

El problema inicial consta de la dificultad que se tiene para obtener ingresos sin la necesidad de salir del hogar, debido a la actual situación de la pandemia, y a razón de la misma, se desarrollara una forma de incentivar a las personas a que se queden en sus hogares, decidiendo ofrecer videojuegos digitales a precios razonables por medio de una tienda en línea creada por el grupo de trabajo ( ).

Una tienda en línea (también conocida como tienda online, tienda virtual o tienda electrónica) se refiere a un tipo de comercio que se usa como medio principal para realizar transacciones por medio de un sitio web o una aplicación conectada a Internet.

El acceso a la información será restringido a usuarios registrados.

Los datos de usuarios de interés son:

1. Nombre completo
2. Teléfonos (casa, personal)
3. Correo electrónico
4. Dirección
5. Contraseña
6. Nombre de usuario

Administrador de la página:

* Consulta de información de los usuarios registrados.
* Modificación de artículos y su disponibilidad
* Eliminación de usuarios dados de baja.

Motivos para dar de baja una cuenta

* Inactividad en la cuenta (3 mese)
* Falta de respetos a los demás compradores
* Modificación de datos del personal y usuario.

Debido a la situación planteada anteriormente se implementara un sito online, donde estará disponible el historial de compra de los usuarios registrados, como;

* Juegos deseados
* Juegos comprados
* Tipo de pago
  + Tarjeta de crédito/débito
  + Transferencia bancaria o
  + Pago en alguna sucursal
* Opción de cancelación de pedido.
  + Revisar política de cancelación

Restringiendo el uso y delimitando lo que puede hacer cada tipo de usuario dividiéndolos en:

Usuario: El cual solo tendrá permisos para poder explorar el contenido de la página y agregar artículos a su carro de compras personal. El usuario accede al sistema por medio de un nombre de usuario y contraseña.

Administrador: El cual tendrá acceso a la información de los usuarios registrados, a su historial de compras y actual estado de compras, tendrá el acceso a la información personal del usuario, así como permisos para modificar la mayor parte de datos de este.

Las actividades de estos dos actores competen en:

Usuario

* Login de usuario
* Registro de usuario
* Explorar la lista de artículos
* Agregar y eliminar artículos deseados al carro de compra

Administrador

* Login de administrador
* Baja de usuarios
* Modificación de datos de usuarios
* Modificación de transacciones de usuarios
* Acceso al reporte de ganancias totales

Diagrama casos de uso