

Taller de Sistemas de Información JAVA

Trabajo Obligatorio Edición 2021

1. Introducción

En el último año la industria de los videojuegos tuvo gran crecimiento, en parte por la pandemia que obliga a las personas a permanecer en sus casas y por otro lado la gran variedad de juegos disponibles. En particular en los últimos años han surgido muchos juegos desarrollados por estudios pequeños y desconocidos o incluso desarrollados por una sola persona.

En función de esto la empresa “SteamIndie” decidió desarrollar una plataforma web que permita a los desarrolladores ofrecer sus juegos, a la vez que permite a los jugadores comprar juegos y formar una comunidad con sus pares.

La plataforma ofrecerá a los usuarios la posibilidad de crear su perfil y poder interactuar con otros usuarios. A su vez, estos podrán comprar juegos, de los cuales recibirán un enlace de descarga, y mantener un registro (biblioteca) de los juegos comprados. Como parte del sentido de comunidad, los jugadores podrán calificar los videojuegos que hayan comprado y dejar un comentario sobre el juego que puede ser visualizado por otros jugadores.

A la hora de ofrecer los videojuegos, la plataforma ofrece un servicio de búsqueda que permite buscar juegos por su nombre, por categoría o por tags personalizados de los usuarios. Los usuarios contarán con su propia billetera en el sitio que utilizaran para comprar los videojuegos. Esta podrán cargarla a través de tarjetas de crédito, Paypal o Google Wallet.

Para los creadores de videojuegos la empresa ofrece la posibilidad de publicar sus juegos. Las publicaciones pueden incluir la descripción del juego, imágenes y videos promocionales. También ofrecen la posibilidad de suscribirse a programas de ofertas o giveaways ofrecidos por la plataforma.

La plataforma cobrará a los creadores de videojuegos un porcentaje de sus ventas, en principio este porcentaje está estipulado en 10%.

El sistema deberá contar con dos módulos. Por un lado el *backoffice* para administración general de la plataforma por parte de personal de SteamIndie. Y por otro lado un *frontoffice* que permita a los usuarios (jugadores y creadores) acceder al contenido. A su vez interesa que todas las funcionalidades del *frontoffice* se puedan acceder desde cualquier dispositivo. A futuro está planeado el desarrollo de una aplicación móvil.

2. Requerimientos Funcionales

Backoffice

El backoffice será utilizado por los usuarios administradores de la plataforma quienes deberán estar logeados al sistema. Estos podrán:

- Crear eventos de ofertas. Estos eventos están programados para un período y aplicarán un descuento a todos los juegos participantes del evento
- Definir categorías.
- Bloquear publicaciones de videojuegos.
- Bloquear comentarios reportados.
- Consultar sus ganancias
- Obtener estadísticas como juegos más vendidos, cantidad de ventas por día

Frontoffice

El frontoffice será utilizado por los usuarios registrados, pudiendo estos ser jugadores o creadores de videojuegos, y por usuarios invitados (usuarios no registrados).

Los invitados podrán:

- Registrarse en la plataforma.
- Buscar juegos en la tienda y consultar su contenido.

Los jugadores podrán:

- Loguearse en la plataforma.
- Buscar juegos en la tienda, consultar su contenido y comprar juegos.
- Gestionar su perfil.
- Hacer publicaciones en su muro.
- Calificar y hacer comentarios en videojuegos que hayan comprado.
- Chatear con otros usuarios
- Consultar y cargar su billetera
- Reportar juegos o comentarios

Los creadores de videojuegos podrán:

- Loguearse en la plataforma.

- Publicar videojuegos
- Consultar sus ventas (cantidad de copias vendidas, monto recaudado)
- Participar de eventos de ofertas (elegir que juegos participarán).
- Buscar juegos en la tienda, consultar su contenido
- Consultar juegos bloqueados y solicitar desbloqueo

3. Requerimientos Opcionales

- Inicio de sesión utilizando redes sociales.
- Utilización de una base de datos NoSQL (por ej: MongoDB) para la persistencia de una parte de los datos del sistema.
- Cubrimiento de al menos 80% de la aplicación con test automatizados con JUnit.

4. Monitoreos

Los monitoreos serán realizados una vez por semana con una presentación del avance del trabajo al docente. Éste se encargará de realizar los comentarios pertinentes acerca del mismo. En los monitoreos con los grupos se utilizará el concepto de entregable. El mismo puede ser, de acuerdo al momento, una presentación PPT, un documento de avance o un prototipo del producto para revisar. En todos los monitoreos se debe tener un entregable, el cual se utilizará como base de discusión para esa reunión. Esto busca promover que estructuren y organicen sus consultas en torno al trabajo hecho en los días previos.

5. Evaluación final

El curso se evalúa de acuerdo a las siguientes actividades:

- Entregas intermedias y participación en los monitoreos.
- Documentación de la Entrega Final (particularmente el artículo).
- Producto desarrollado.
- Presentación final (que incluye presentación del proyecto, solución y demo del producto).

La entrega final debe constar de:

- Código fuente de todas las funcionalidades y proyecto de desarrollo.
- Archivo de nombre readme con una explicación rápida de parámetros u opciones que considere necesario aclarar. El archivo no debe contener más de una carilla.
- Documentación

- Cronograma de desarrollo del obligatorio.
- Documento de Arquitectura y Diseño de la solución.
- Documento tipo artículo académico con la presentación de la solución, de entre 10 y 15 páginas.
- Presentación.

6. Calendario

Entrega Arquitectura y Diseño: 05 de abril.

Presentación Prototipo Arquitectura: 26 de abril.

Presentación del Sistema: 14 de junio.

Presentaciones Finales: Semana del 21 de junio.

Entrega final: 28 de junio.