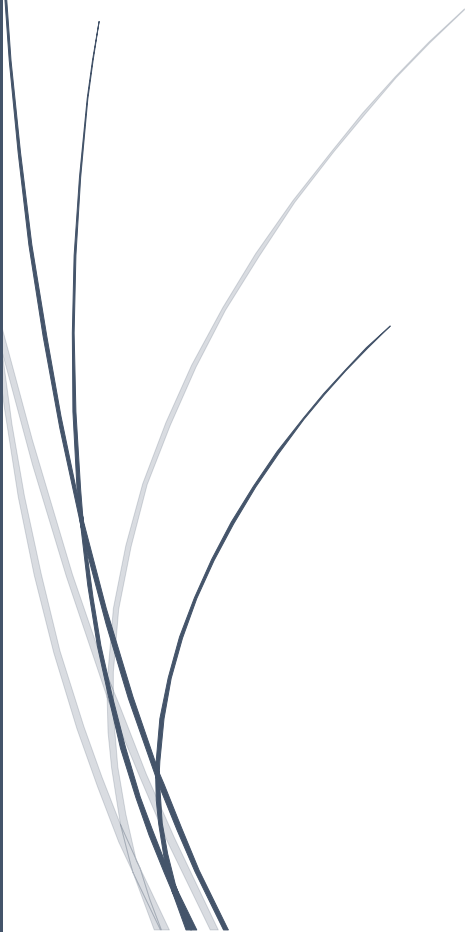


A dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the date.

16-3-2023

SPRINT 2 THE GAME BAZAR

Laboratorio Integración de
Sistemas Informáticos

Several thin, curved lines in dark blue and light grey originate from the bottom left and sweep upwards and to the right.

JOSÉ LARA NAVARRO
ALEJANDRO PANIAGUA RODRÍGUEZ
AITOR MILLÁN TRUJILLO
GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (TI)

ÍNDICE

1. CONTRATO MERCANTIL	3
2. ARQUITECTURA GLOBAL DETALLADA	4
3. TECNOLOGÍAS A USAR	5
4. INTERFACES Y ESTRUCTURAS DE DATOS	5
5. PROTOTIPOS / TESTS	6
6. MOCKUPS Y USER EXPERIENCE	7

1. CONTRATO MERCANTIL

En los siguientes puntos veremos el contrato mercantil con el cual **The Game Bazar** se compromete con el cliente en los siguientes aspectos:

- **Objeto:** El objeto del contrato es la prestación del servicio de publicación de ofertas de videojuegos en la página web del contratante.
- **Servicios:** El contratante se compromete a publicar en su página web las ofertas de videojuegos de tiendas en línea como Steam, Origin y Uplay. También se compromete a proporcionar a los usuarios información precisa y actualizada sobre las ofertas disponibles.
- **Responsabilidades:** El contratante se compromete a llevar a cabo todos los servicios descritos en el contrato con profesionalismo, eficacia y en plena conformidad con las leyes y regulaciones aplicables.
- **Propiedad intelectual:** El contratante será el titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre el contenido y la información publicada en su página web.
- **Pagos:** El contratante puede recibir pagos por publicidad en la página web, comisiones por ventas realizadas a través de enlaces de afiliados a las tiendas en línea, o cualquier otro medio que acuerden ambas partes.
- **Duración y terminación:** El contrato tendrá una duración determinada y se renovará automáticamente a menos que una de las partes lo cancele por escrito. Cualquier terminación debe ser notificada por escrito con una antelación suficiente.
- **Confidencialidad:** El contratante se compromete a mantener la confidencialidad de cualquier información que reciba de la otra parte durante la duración del contrato.
- **Ley aplicable y jurisdicción:** El contrato estará sujeto a las leyes del país o estado donde se encuentra el contratante y cualquier disputa que surja en relación con el contrato se resolverá en los tribunales competentes en ese país o estado.

2. ARQUITECTURA GLOBAL DETALLADA

3. TECNOLOGÍAS A USAR

- Frontend
 - HTML
 - CSS
 - JAVASCRIPT
- Backend
 - PHP o Python
 - Mysql

4. INTERFACES Y ESTRUCTURAS DE DATOS

6. PROTOTIPOS / TESTS

6.1. Planificación Testing

Antes de comenzar a programar nada, es necesario realizar diferentes pruebas para comprobar que, efectivamente, podemos conectar las 2 APIs (Cheapshark y Twitch), obtener información de ambas y procesarla. Para ello, pasaremos los siguientes tests:

1. **Comprobar la conectividad con las APIs:** Realizaremos pruebas de conectividad con las APIs de Cheapshark y Twitch para verificar que podemos conectarnos a ellas y obtener una respuesta satisfactoria.
2. **Comprobar la disponibilidad de los endpoints:** Verificar que los endpoints de las APIs estén disponibles y funcionando correctamente. Para esto, realizaremos peticiones HTTP a los diferentes endpoints de ambas APIs y comprobaremos que recibimos una respuesta válida.
3. **Comprobar el formato de los datos de respuesta:** Una vez que hayamos obtenido una respuesta satisfactoria de las APIs, verificaremos que los datos de respuesta se encuentren en el formato esperado. Por ejemplo, se comprobará que los datos estén en formato JSON y que los campos estén correctamente formateados.
4. **Comprobar el contenido de los datos de respuesta:** Se verificará que los datos de respuesta de las APIs contengan la información necesaria para procesar las mejores ofertas de videojuegos. Por ejemplo, en el caso de Cheapshark, será necesario comprobar que los datos incluyan información sobre el precio, la tienda y la plataforma del videojuego, mientras que en el caso de Twitch, es preciso comprobar que los datos incluyan información sobre el juego y los canales que lo transmiten.
5. **Comprobar la capacidad de procesamiento de los datos:** Una vez que se han obtenido los datos de respuesta de las APIs, se podrán realizar pruebas de procesamiento para verificar que se pueden manipular correctamente y obtener la información necesaria para mostrar las mejores ofertas de videojuegos en la página web. Por ejemplo, comprobar que puedes filtrar los datos de respuesta para mostrar solo los videojuegos más populares y las ofertas más atractivas.
6. **Comprobar la velocidad de respuesta de las APIs:** Por último, se realizarán pruebas de velocidad de respuesta para verificar que las APIs responden dentro de un tiempo razonable. Para esto, se realizarán varias peticiones HTTP a los diferentes endpoints de las APIs y se medirá el tiempo de respuesta de cada una. Luego, se verificarán que los tiempos se encuentren dentro de un rango aceptable para garantizar una buena experiencia de usuario.

6.2. Reparto de tareas

6.3. Resultados obtenidos

7. MOCKUPS Y USER EXPERIENCE

8. DUDAS

- Las APIS se interconectan con el frontend, con el backend o cómo (arquitectura global)
- CORS. Nos salta un error.