# Documento de Análisis del Proyecto de Sistema de Gestión de Galerías y Casas de Subastas

[UML EN REPOSITORIO]

a. Restricciones del Proyecto

**Persistencia de Datos**: La información debe almacenarse de manera persistente en archivos dentro de una carpeta especial (ni plana ni binaria), asegurando que solo la aplicación tenga acceso para leer y escribir en dicha carpeta, que será diferente a la del código fuente. Se debe diseñar cuidadosamente la estructura de los archivos y su organización.

**Seguridad**: Todos los usuarios deben autenticarse a través de un login y password. El Administrador por seguridad tendrá unas credenciales distintas a las de los demás empleado o compradores.

**Tecnología**: La implementación debe realizarse en Java, siguiendo las buenas prácticas de programación orientada a objetos enseñadas en el curso.

**Interfaz gráfica**: Dado el poco conocimiento en construcción de interfaz graficas esta será muy simple en un proyecto más formal se podría implementar un sistema grafico mas adecuado.

**Base de datos:** Dado que el curso no se enfoca en bases de datos en Java para la actualización no se pueden usar dato que se actualizan en vivo, sino que de archivos como fueron explicados previamente.

b. Programas de Prueba Propuestos

**Manejo del Inventario**: Demostrar la capacidad del sistema para agregar, actualizar y eliminar piezas del inventario, ya sea por parte del administrador o de otros empleados bajo ciertas restricciones.

**Proceso de Compra**: Mostrar cómo los compradores pueden adquirir piezas disponibles, incluyendo el bloqueo de la pieza durante la verificación de la oferta por el administrador y el eventual proceso de pago.

**Subasta de Piezas**: Simular un evento de subasta, mostrando desde el registro de piezas en la subasta, pasando por el proceso de ofertas, hasta la adjudicación de las piezas a los ganadores y el correspondiente proceso de pago.

**Gestión de Propietarios y Compradores**: Ilustrar cómo se registra y se actualiza la información de propietarios y compradores, y cómo estos últimos son verificados y se les asigna un límite de compra.

**Sistema de autenticación:** Verificar como los usuarios se autentican y adquieren los roles adecuados con sus permisos correspondientes.

.