

## **Documentación Proyecto 2**

### **Galería de Arte**

**Daniela Munar Gonzalez**

**Alejandro Parada Riaño**

**Santiago Rodriguez Ossa**

#### **Contextualización del problema:**

La funcionalidad principal del programa será mantener un catálogo actualizado de las obras de arte, tanto para exhibición como para subasta. Esto implica la capacidad de agregar nuevas obras, actualizar información relevante sobre las existentes y organizarlas de manera eficiente para su visualización y búsqueda. Además, el programa facilitará la gestión de la venta o subasta de las obras, permitiendo tanto transacciones individuales como la venta de colecciones enteras. Asimismo, garantizará un registro completo y seguro de los datos de los propietarios y compradores de las piezas de arte, asegurando la integridad y confidencialidad de esta información.

#### **Historias de Usuarios:**

##### **Administrador**

- Historia de Usuario 1: Gestionar Piezas de Arte

Descripción:

Como administrador, quiero poder gestionar las piezas de arte en la galería para mantener un inventario actualizado y satisfacer las necesidades de los clientes.

1. Entradas:

- Interfaz de administrador para gestionar piezas de arte.
- Funcionalidad para ver, agregar, editar y eliminar piezas de arte.
- Formulario para ingresar los detalles de una nueva pieza de arte.

2. Salidas/Resultados:

- Lista actualizada de todas las piezas de arte disponibles.
- Confirmación de la creación, edición o eliminación de una pieza de arte.

- Historia de Usuario 2: Gestionar Usuarios

Descripción:

Como administrador, quiero poder gestionar los usuarios del sistema para garantizar la seguridad y el acceso adecuado a la plataforma.

Criterios de Aceptación:

1. Entradas:

- Interfaz de administrador para gestionar usuarios.
- Funcionalidad para ver, agregar, editar y eliminar usuarios.
- Formulario para ingresar los detalles de un nuevo usuario.

#### 2. Salidas/Resultados:

- Lista actualizada de todos los usuarios registrados en la plataforma.
- Confirmación de la creación, edición o eliminación de un usuario.

## Empleados

- Historia de Usuario 3: Gestionar Transacciones

#### Descripción:

Como empleado de la galería, quiero poder gestionar las transacciones de venta de piezas de arte para garantizar una experiencia fluida para los clientes.

#### 1. Entradas:

- Interfaz de empleado para gestionar transacciones.
- Funcionalidad para recibir pagos por piezas de arte vendidas.
- Registro de ventas completadas y pendientes.

#### 2. Salidas/Resultados:

- Confirmación de los pagos recibidos y actualización del estado de las transacciones.
- Registro de ventas completadas con detalles de la transacción.

- Historia de Usuario 4: Gestionar Subastas

#### Descripción:

Como empleado de la galería, quiero poder gestionar subastas de piezas de arte para ofrecer oportunidades emocionantes a los clientes.

#### Criterios de Aceptación:

#### 1. Entradas:

- Interfaz de empleado para gestionar subastas.
- Funcionalidad para iniciar, gestionar y finalizar subastas.
- Registro de ofertas recibidas durante la subasta.

#### 2. Salidas/Resultados:

- Confirmación del inicio, gestión y cierre de subastas.
- Registro de ofertas recibidas y resultados de la subasta.

## Compradores

- Historia de Usuario 5: Explorar Piezas de Arte

Descripción:

Como comprador, quiero poder explorar las piezas de arte disponibles en la galería para encontrar aquellas que me interesen.

1. Entradas:

- Interfaz de usuario para explorar las piezas de arte disponibles.
- Funcionalidad para buscar y filtrar piezas por diferentes criterios.

2. Salidas/Resultados:

- Lista actualizada de piezas de arte disponibles que coinciden con los criterios de búsqueda.
- Detalles de cada pieza de arte, incluyendo imágenes y descripciones.

- Historia de Usuario 6: Realizar Compras

Descripción:

Como comprador, quiero poder realizar compras de piezas de arte de manera fácil y segura.

Criterios de Aceptación:

1. Entradas:

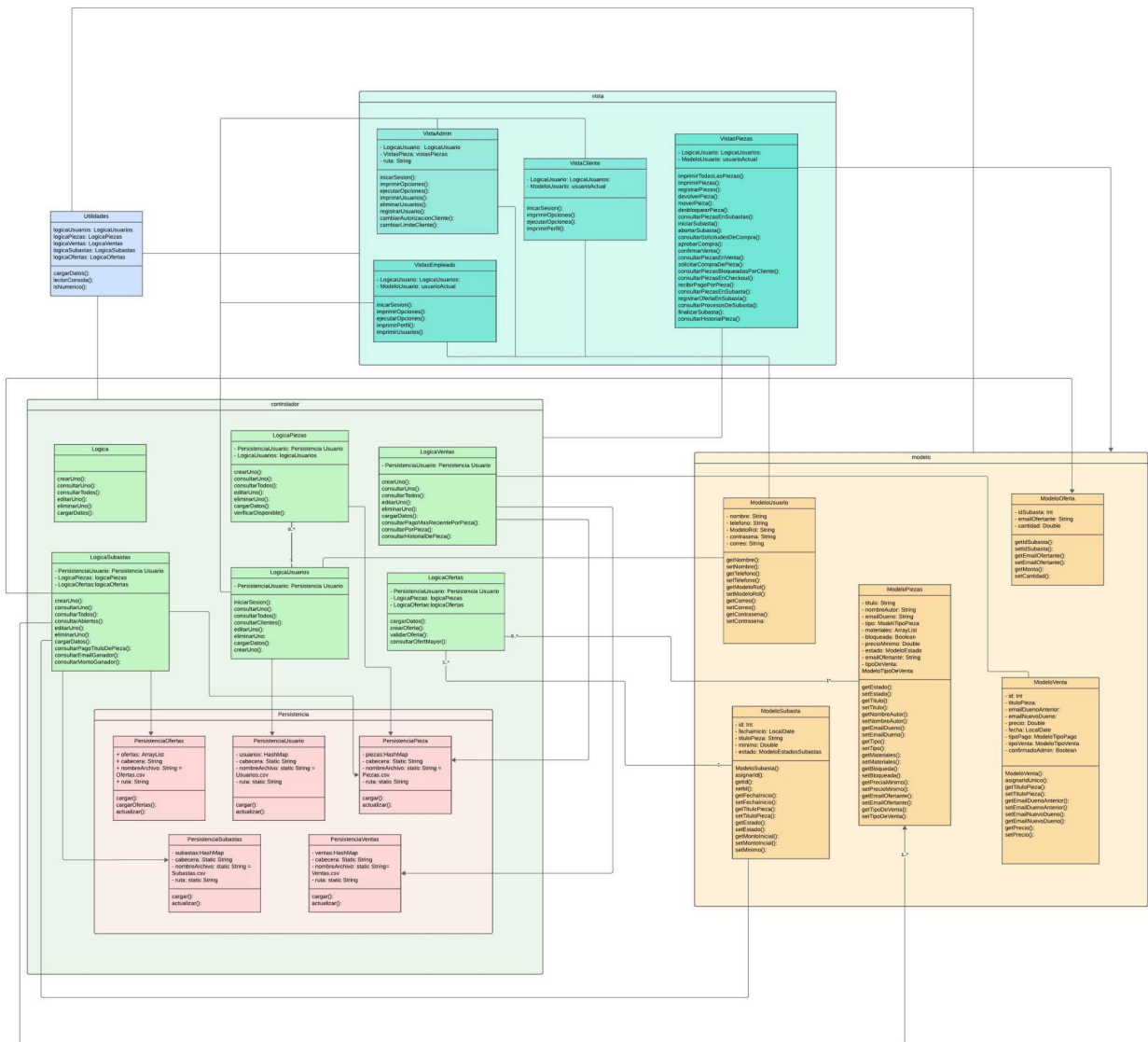
- Interfaz de usuario para realizar compras.
- Funcionalidad para agregar piezas de arte al carrito y completar la compra.

2. Salidas/Resultados:

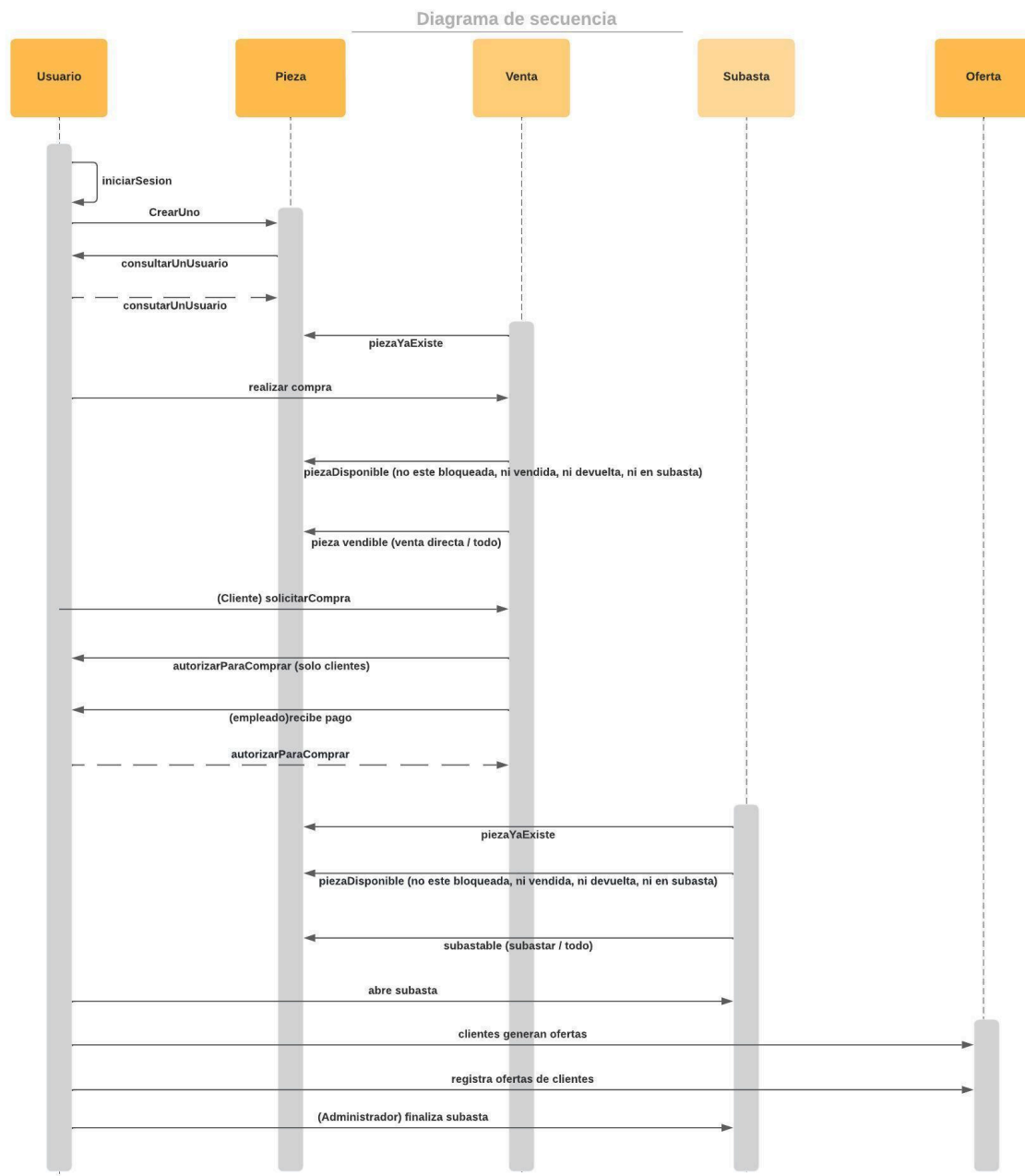
- Confirmación de la compra realizada y detalles de la transacción.
- Actualización del inventario de la galería y del historial de transacciones del comprador.

**Diagramas:**

El diagrama UML, ilustra el modelo con el cual se va a llevar a cabo el proyecto, este es un modelo clásico de Modelo Vista Controlador, con el cual pretendemos que el proyecto sea lo más práctico y con menor complejidad para así entregarle al cliente una pieza de software, completamente funcional.



**Secuencia:**



El diagrama de secuencias ilustra las acciones potenciales en la galería de arte, enfocándose en las operaciones de venta y subasta. Cada una de estas acciones está precedida por requisitos que deben cumplirse antes de que un cliente pueda realizar una compra o participar en una subasta. Para una compra, es necesario verificar la existencia y disponibilidad de la pieza, así como su elegibilidad para la venta. Una vez confirmados estos aspectos, el cliente puede proceder con la solicitud de compra. En el caso de una subasta, se deben confirmar los mismos criterios antes de que el administrador pueda iniciar el proceso de subasta.