**Santiago Cruz Segura 202316267**

**María José Bermúdez Gómez 202311977**

**Kevin Andrés Castillo Peña 202316252**

**D.P.O.O**

**Documento de análisis proyecto 1**

1. **Diagrama**

(Se ve mejor en la imagen de la misma carpeta)

1. **Restricciones**

* La información debe almacenarse en archivos.
* La persistencia no necesariamente debe hacerse en un solo archivo.
* Todos los usuarios del sistema deben tener un login y una contraseña.
* La aplicación debe estar hecha en Java.

1. **Descripción de demostración programas de prueba**

Se trabajará con una consola pero con diferentes posibles ejemplos.

**Ejemplo 1 (consola con ejemplo subasta):**

1. El usuario digitara un login en la consola (no requerirá digitar una contraseña) y se cargara una información predeterminada a ese login sobre un comprador verificado.
2. Podrá elegir entre si quiere entrar a una subasta o una compra normal (para este ejemplo elegirá la subasta) también podrá ver su inventario donde vera sus piezas y su saldo general.
3. En la subasta el comprador podrá elegir entre 5 opciones de piezas para comprar en la subasta y estas se mostrarán con su valor inicial.
4. Al elegir una opción entrará en modo subasta y si el usuario genera una oferta cuyo valor de compra sea mayor al valor inicial pero menor al valor mínimo de subasta, se generará una oferta aleatoria entre lo que ofrece el usuario y el valor mínimo para que el usuario genere una oferta mayor cuyo valor (el numero aleatorio que da el programa para simular una subasta nunca será mayor o igual al valor mínimo para evitar que el programase lleve la pieza). En cada oferta el Operador mostrara el historial de todas las ofertas realizadas.
5. Cuando el Usuario ofrezca más que el valor mínimo se llevara la pieza y pasara a la compra de esta, en donde el valor de la pieza se modificara por el valor que el usuario eligió.
6. El cajero le preguntara por el método de pago (el usuario tendrá que elegir el método de pago), consecuentemente se le descontara el dinero de la pieza al dinero general que el usuario elija (ya que no importa el método de pago que elija porque las operaciones se hacen sobre el saldo total) y volverá al menú donde podrá ver su inventario en el cual vera su adquisición y saldo restante.

**Ejemplo 2 (consola con ejemplo de compra):**

1. El usuario digitara un login en la consola (no requerirá digitar una contraseña) y se cargara una información predeterminada a ese login sobre un comprador verificado y su límite de compra excede todos los valores de la galería.
2. Podrá elegir entre si quiere entrar a una subasta o una compra normal (para este ejemplo elegirá la compra normal) también podrá ver su inventario donde vera sus piezas y su saldo general.
3. En la consola se verán diferentes opciones de tipo de obra por categorías, al elegir una opción se desplegará un catálogo (con 3 opciones) de las obras disponibles de esa categoría con su información relevante (incluyendo su valor).
4. Al elegir una pieza se comprueba si el dinero total es suficiente para comprar la obra en caso de que no lo sea no lo deja comprar la pieza de arte, pero en el caso en el que si sea suficiente el cajero le preguntara por el método de pago (el usuario tendrá que elegir el método de pago), consecuentemente se le descontara el dinero de la pieza al dinero general que el usuario elija (ya que no importa el método de pago que elija porque las operaciones se hacen sobre el saldo total) y volverá al menú donde podrá ver su inventario en el cual vera su adquisición y saldo restante.