**Trade Center**

**ELABORADO POR**

**EDUARDO ANDRÉS FALCÓN QUEVEDO**

**TECNOLÓGICO DE ANTIOQUIA INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA**

**PROGRAMA TÉCNICO PROFESIONAL EN SISTEMAS**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**ÁREA INFORMÁTICA**

**MEDELLÍN**

**2025**

**1.Definición del Proyecto**

**1.1. Título del Proyecto**

Trade Center: Plataforma Web de Intercambio de Cartas Coleccionables

**1.2. Descripción General del Problema a Resolver**

El intercambio de cartas coleccionables ha aumentado con el crecimiento de comunidades digitales, pero muchos intercambios se realizan de forma informal, generando desconfianza y posibles fraudes.  
*Trade Center* busca centralizar este proceso mediante una plataforma segura donde los usuarios puedan registrar sus colecciones, filtrar por juego y realizar intercambios bajo reglas claras y trazabilidad digital.

**1.3. Público Objetivo**

El público objetivo son jugadores y coleccionistas de cartas entre 16 y 35 años, interesados en intercambiar o ampliar sus colecciones. También incluye tiendas y comunidades dedicadas a TCG.

**1.4. Alcance del Proyecto**

Incluye:

* Registro y autenticación de usuarios.
* Gestión de colecciones personales.
* Filtros por TCG, rareza y edición.
* Intercambio entre usuarios registrados.
* Sistema de calificación y reseñas.

No incluye:

* Transacciones monetarias.
* Aplicación móvil.
* Chat en tiempo real.

**2. Análisis de Requerimientos**

**2.1. Requerimientos Funcionales**

1. Registro y autenticación de usuarios.
2. Gestión de cartas por usuario.
3. Filtrado por tipo de TCG.
4. Creación y aceptación de solicitudes de intercambio.
5. Sistema de calificaciones y reseñas.
6. Visualización de cartas populares.

**2.2. Requerimientos No Funcionales**

* Usabilidad: interfaz intuitiva y adaptable a dispositivos móviles.
* Rendimiento: carga máxima de 3 segundos por vista.
* Seguridad: cifrado de contraseñas y validación de sesión.
* Disponibilidad: 99 % del tiempo operativo.
* Escalabilidad: soporte para crecimiento de usuarios.
* Compatibilidad: navegadores modernos.

**3. Diseño de la Solución**

**3.1. Arquitectura General**

La solución se basa en una arquitectura cliente-servidor de tres capas:

* Frontend: desarrollado en .
* Backend: API REST en C# (.NET Core).
* Base de Datos: SQL Server.

**3.2. Flujo de Navegación**

**Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.**

**3.3. Modelo Entidad-Relación**

**Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.**

**3.4. Endpoints de la API**

| Método | Ruta | Descripción | Parámetros / Cuerpo |
| --- | --- | --- | --- |
| POST | /api/usuario/registrar | Crea un nuevo usuario | nombre, email, contraseña |
| POST | /api/usuario/login | Inicia sesión | email, contraseña |
| GET | /api/tcg | Lista los TCG disponibles | — |
| GET | /api/cartas | Lista todas las cartas | ?tcgId, ?nombre |
| POST | /api/cartas | Agrega una carta | nombre, tcgId, rareza, edición |
| GET | /api/coleccion/{UsuarioId} | Obtiene la colección del usuario | usuarioId |
| POST | /api/intercambio | Crea solicitud de intercambio | usuario\_oferta, usuario\_receptor, cartas |
| PUT | /api/intercambio/{IntercambioId} | Actualiza estado del intercambio | estado |
| GET | /api/reseñas/{UsuarioId} | Lista reseñas del Usuario | UsuarioId |
| POST | /api/reseñas | Crea nueva reseña | usuarioId, calificación, comentario |