

TIENDA DE VIDEOJUEGOS

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	3
OBJETIVO	3
DIAGRAMA DE CLASES UML	4
PROTOTIPO UX / UI	5

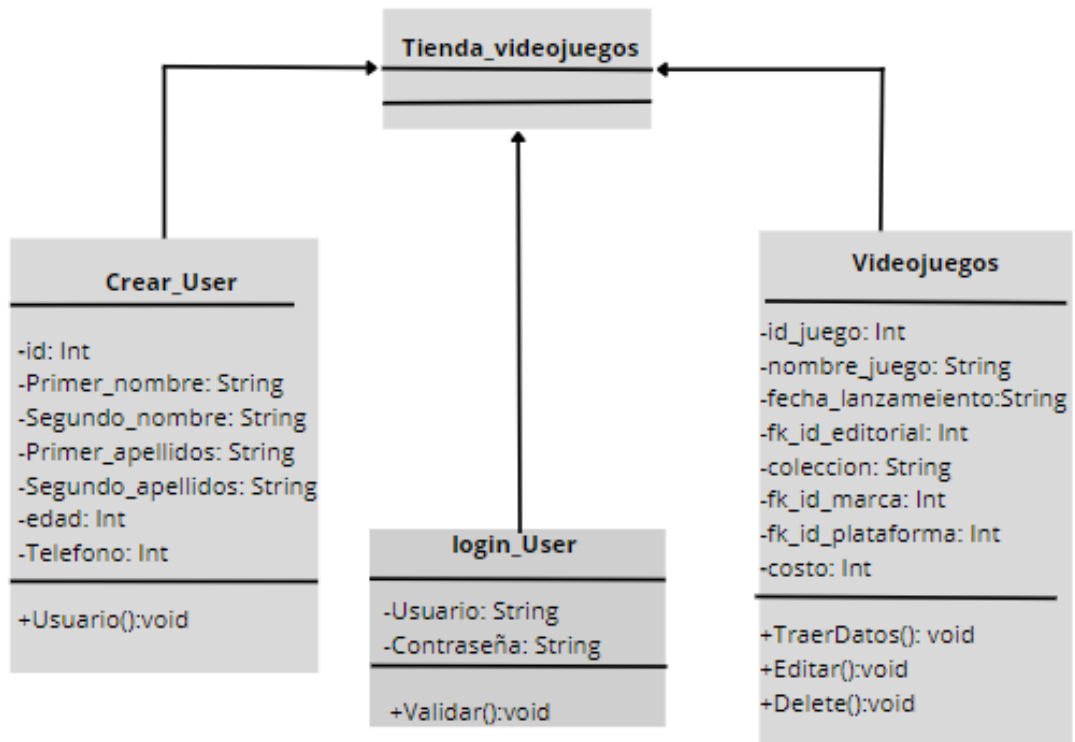
Introducción

Una tienda de videojuegos necesita un servicio web para vender sus videojuegos, hacer seguimiento de los clientes y sus alquileres, conocer los videojuegos más adquiridos y los menos adquiridos por los usuarios.

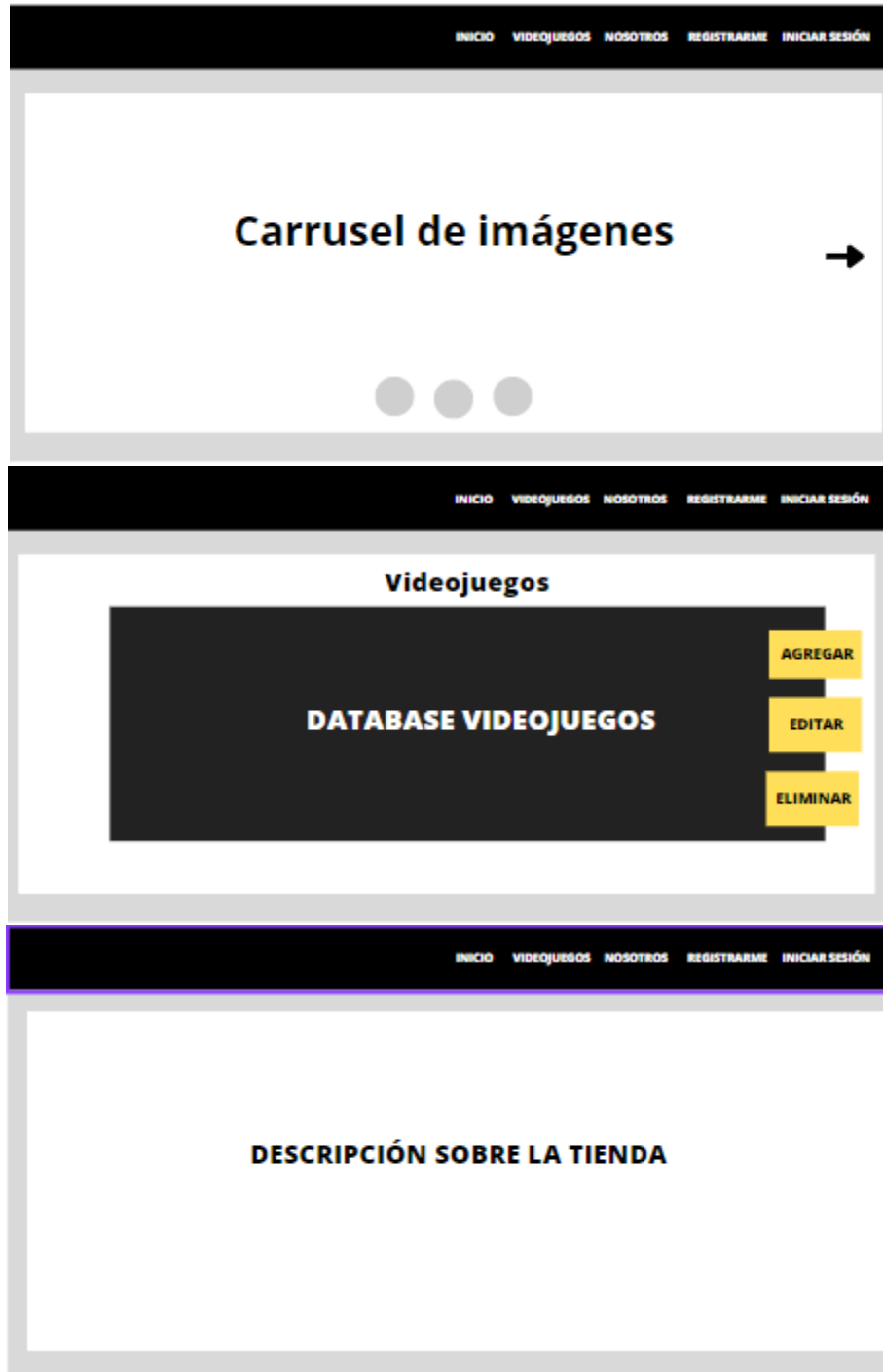
Objetivo

Lograr un mínimo valor del producto para suplir la necesidad de la tienda y los usuarios.

DIAGRAMA DE CLASES UML



PROTOTIPO UX / UI



REGISTRARSE

NÚMERO DE CEDULA:

TIPO DE DOCUMENTO:

PRIMER NOMBRE:

SEGUNDO NOMBRE:

PRIMER APELLIDO:

SEGUNDO APELLIDO:

EDAD:

TELÉFONO:

REGISTRARME

INICIAR SESIÓN

USUARIO:

CONTRASEÑA:

INGRESAR