



TIENDA DE VIDEOJUEGOS



Jeremi Chacón (20-70-4741)

Lesly Martínez Bonet (20-14-7579)

Arturo Lombardo (8-950-1653)

Universidad Tecnológica De Panamá Facultad De Ingeniería De Ciencias
Computacionales

Lic. Desarrollo De Software

Erick Agrazal

Ciudad De Panamá, Panamá

31 de Mayo De 2024

INTRODUCCIÓN

En la era digital actual, el comercio electrónico se ha convertido en una parte integral de nuestras vidas, ofreciendo comodidad y accesibilidad sin precedentes. Dentro de este vasto mercado, las tiendas de videojuegos en línea han emergido como plataformas esenciales para los entusiastas de los videojuegos, proporcionando una amplia variedad de títulos y servicios directamente al alcance de sus manos. Este proyecto tiene como objetivo desarrollar una tienda de videojuegos online, similar a Eneba, que no solo ofrezca una experiencia de compra intuitiva y eficiente, sino que también fomente una comunidad vibrante y comprometida de jugadores.

La plataforma incluirá características clave como inicio y cierre de sesión, opciones de registro, un carrito de compras, una lista de favoritos, y una barra de búsqueda avanzada, todo diseñado para mejorar la experiencia del usuario. Además, se implementarán funcionalidades que permiten a los usuarios explorar un catálogo extenso de videojuegos, ver detalles específicos de cada juego y realizar selecciones personalizadas. A través de un enfoque centrado en el usuario y una interfaz amigable, esta tienda online busca convertirse en el destino preferido para los jugadores que buscan la mejor selección de videojuegos y una experiencia de compra sin complicaciones.

MODELO DE NEGOCIO

Especificaciones De Historias De Usuario

Tema: Inicio de sesión y cierre de sesión

Épica: Gestión de Usuarios

HU 1: Inicio de sesión

- **Como** usuario registrado
- **Quiero** iniciar sesión
- **Para** acceder a mi cuenta

Criterios de aceptación:

- **Dado** que estoy en la página principal
- **Cuando** hago clic en "Iniciar sesión"
- **Entonces** debería ver el formulario de login con campos para correo y contraseña, y un botón para iniciar sesión.

Tareas:

1. Crear botón de "Iniciar sesión" en la página principal.
2. Desarrollar la interfaz del formulario de login con el logo de la página.
3. Implementar la validación de campos de correo y contraseña.
4. Configurar la autenticación de usuarios.
5. Redirigir a la página principal con el mensaje "Hola, [nombre]" tras el inicio de sesión exitoso.

Estimación de complejidad: Media

HU 2: Cierre de sesión

- **Como** usuario autenticado

- **Quiero** cerrar sesión
- **Para** salir de mi cuenta de forma segura

Criterios de aceptación:

- **Dado** que estoy autenticado
- **Cuando** hago clic en "Cerrar sesión"
- **Entonces** debería ser redirigido a la página principal y el mensaje "Hola, [nombre]" debería desaparecer.

Tareas:

1. Añadir botón de "Cerrar sesión" cuando el usuario esté autenticado.
2. Implementar la lógica para cerrar sesión y limpiar la sesión del usuario.
3. Redirigir a la página principal tras cerrar sesión.

Estimación de complejidad: Baja

HU 3: Pestaña de login

- **Como** visitante
- **Quiero** ver una pestaña de login
- **Para** iniciar sesión en mi cuenta existente

Criterios de aceptación:

- **Dado** que estoy en la página principal
- **Cuando** hago clic en "Iniciar sesión"
- **Entonces** debería ver la pestaña de login con el logo de la página, campos de correo y contraseña, y un botón de registro.

Tareas:

1. Crear diseño de la pestaña de login.

2. Implementar campos de correo y contraseña.
3. Añadir botón de registro que redirige a la pestaña de registro.

Estimación de complejidad: Baja

HU 4: Pestaña de registro

- **Como** visitante
- **Quiero** ver una pestaña de registro
- **Para** crear una nueva cuenta

Criterios de aceptación:

- **Dado** que estoy en la pestaña de login
- **Cuando** hago clic en el botón de registro
- **Entonces** debería ser redirigido a la pestaña de registro que contiene campos para nombre, apellido, contraseña y correo.

Tareas:

1. Crear diseño de la pestaña de registro.
2. Implementar campos para nombre, apellido, contraseña y correo.
3. Añadir botón para enviar el formulario de registro.

Estimación de complejidad: Baja

Tema: Carrito de compra

Épica: Gestion carrito de compra

HU 5: Visualización del carrito de compra

- **Como** usuario
- **Quiero** ver una pestaña de carrito de compras
- **Para** revisar los productos seleccionados

Criterios de aceptación:

- **Dado** que estoy en la página principal
- **Cuando** hago clic en el icono del carrito
- **Entonces** debería ver una lista de productos seleccionados con un botón "REALIZAR COMPRA" (no funcional).

Tareas:

1. Crear diseño de la pestaña del carrito de compras.
2. Implementar la lógica para mostrar productos seleccionados.
3. Añadir botón "REALIZAR COMPRA" (no funcional).

Estimación de complejidad: Baja**Tema:** Tarjeta de favoritos**Épica:** Favoritos**HU 6:** Apertura de tarjeta de favoritos

- **Como** usuario
- **Quiero** ver una pestaña de favoritos
- **Para** revisar mis juegos favoritos

Criterios de aceptación:

- **Dado** que estoy en la página principal
- **Cuando** hago clic en el icono de favoritos
- **Entonces** debería ver una lista de mis juegos favoritos y la pantalla de fondo debería atenuarse.

Tareas:

1. Crear diseño de la pestaña de favoritos.

2. Implementar la lógica para mostrar juegos favoritos.
3. Implementar efecto de atenuación de la pantalla de fondo.

Estimación de complejidad: Baja

Tema: Gestion de juegos

Épica: Búsqueda y manejo de la visualización del catálogo de los juegos

HU 7: Uso de la barra de búsqueda

- **Como** usuario
- **Quiero** usar la barra de búsqueda
- **Para** encontrar juegos específicos

Criterios de aceptación:

- **Dado** que estoy en la página principal
- **Cuando** uso la barra de búsqueda
- **Entonces** debería ver resultados con el título "Su búsqueda" y, si no hay resultados, el mensaje "No se ha encontrado".

Tareas:

1. Crear barra de búsqueda en la página principal.
2. Implementar lógica de búsqueda de juegos.
3. Mostrar resultados con el título "Su búsqueda".
4. Mostrar mensaje "No se ha encontrado" si no hay resultados.

Estimación de complejidad: Media

HU 8: Visualización de detalles de un juego

- **Como** usuario
- **Quiero** ver los detalles de un juego seleccionado

- **Para** conocer más sobre el juego

Criterios de aceptación:

- **Dado** que estoy viendo una lista de juegos
- **Cuando** hago clic en un juego
- **Entonces** debería ver una versión ampliada de la tarjeta del juego con un botón "Añadir a carrito" y la pantalla de fondo atenuada.

Tareas:

1. Implementar lógica para seleccionar y ampliar un juego.
2. Mostrar detalles del juego en la tarjeta ampliada.
3. Añadir botón "Añadir a carrito".
4. Implementar efecto de atenuación de la pantalla de fondo.

Estimación de complejidad: Media

HU 9: Apertura de catálogo

- **Como** usuario
- **Quiero** abrir más opciones en el catálogo
- **Para** ver más juegos disponibles

Criterios de aceptación:

- **Dado** que estoy en la página principal
- **Cuando** hago clic en "Abrir catálogo"
- **Entonces** debería ver una hilera más de juegos y el scroll activado.

Tareas:

1. Implementar botón "Abrir catálogo".
2. Desarrollar lógica para mostrar una hilera adicional de juegos.

3. Implementar scroll para navegar por los juegos adicionales.

Estimación de complejidad: Baja

