



Universidad Nacional de La Matanza

**Departamento de Ingeniería e
Investigaciones Tecnológicas**

Tecnicatura Universitaria en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Programación Móvil 1

TP “Videojuegos”

Profesores:

- Bayarri, Brian
- Hoz, Aylén
- Gonzalez, Diego

Una empresa llamada "GamesBreak" quiere implementar un sistema de compra de videojuegos.

GamesBreak opera con 3 intermediarios con los cuales el usuario puede realizar la compra de los videojuegos, donde cada uno tiene sus propias reglas de negocio:

INTERMEDIARIO	COMISIÓN	EJEMPLO
Steam	Aplica una comisión del 2%	* Si compro un juego por \$100, el monto total a pagar es de \$102
Epic Games	Si la compra se realiza entre las 20:00 hs y las 23:59 hs aplica una comisión del 1%, sino aplica una comisión del 3%	* Si compro un juego por \$100 entre las 20:00 hs y las 23:59 hs, el monto total a pagar es de \$101 * Si compro un juego por \$100 en un horario por fuera de las 20:00 hs y las 23:59 hs, el monto total a pagar es de \$103
Nakama	Si la compra se realiza un sábado o domingo se aplica una comisión del 3%, sino aplica una comisión del 0.75%	* Si compro un juego por \$100 un sábado o domingo, el monto total a pagar es de \$103 * Si compro un juego por \$100 un día de semana, el monto total a pagar es de \$100,75

A su vez, como estrategia para atraer usuarios, GamesBreak ofrece los siguientes beneficios:

BENEFICIO	EJEMPLO
Si el usuario tiene 3 meses o menos de registro se le da un cashback del 5% en el total de la compra	Si el usuario compró un juego por \$100 a través de Steam, el monto total a pagar es de \$102. Por el beneficio mencionado, GamesBreak le dará un cashback de \$5,10
Si el usuario tiene más de 3 meses, pero 12 meses o menos de registro se le da un cashback del 3% en el total de la compra	Si el usuario compró un juego por \$100 a través de Steam, el monto total a pagar es de \$102. Por el beneficio mencionado, GamesBreak le dará un cashback de \$3,06
Si el usuario tiene más de 12 meses de registro no se le dará cashback	

Los objetivos de usted como desarrollador de la aplicación son:

- Permitirle al usuario comprar videojuegos
- Calcular correctamente el monto a pagar aplicando comisiones según corresponda
- Otorgar cashback en caso de que aplique
- Implementar un login mediante nickname y password
- El usuario tiene que ser capaz de ver el listado de videojuegos y su historial de compras.

Estructura de datos:

Los datos de un usuario se almacenan de la siguiente forma:

```
{
  "id": Long,
  "nickname": String,
  "password": String,
  "name": String,
  "surname": String,
  "money": Double,
  "created_date": String (formato "yyyy-MM-dd")
}
```

Los datos de una compra se almacenan de la siguiente forma:

```
{
  "id": Long,
  "userId": Long,
  "gameId": Long,
  "amount": Double,
  "created_date": String (formato "yyyy-MM-dd")
}
```

Los datos de un juego se almacenan de la siguiente forma:

```
{
  "id": Long,
  "name": String,
  "release_date": String (formato "yyyy-MM-dd"),
  "genre": String,
  "price": Double,
  "permalink": String
}
```

Notas:

- La aplicación no debe crashear en ningún momento.
- No necesita hacer uso de una base de datos para este ejercicio.
- Todas las reglas que la compañía usa para calcular el costo total fueron dadas anteriormente. No necesita aplicar ninguna otra regla.

Requisitos:

- Hacer uso de la lógica realizada en la parte 1.
- Usar constraint layout para el armado de pantallas
- Para el listado de compras y juegos disponibles hacer uso de RecyclerView
- Correcta navegación entre pantallas

Template del proyecto: <https://github.com/brianbayarri/GamesBreak>