

Análisis Proyecto Galería

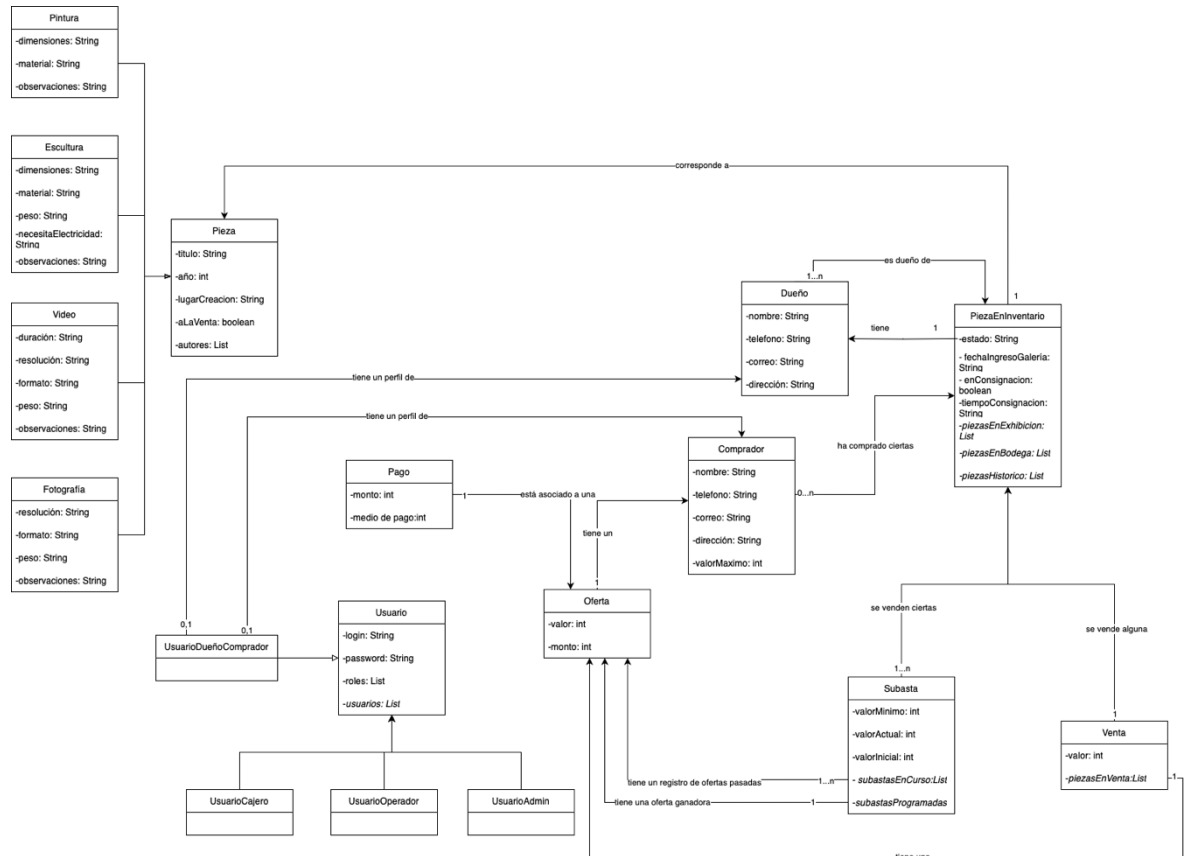
Nombres:

Julián Parra 202013033

Pedro Pablo Sanín Trujillo 202221527

Juan Pablo Rivera 202211439

Modelo del dominio.



Reglas del dominio y restricciones del proyecto

- 1.1. Cada pieza debe tener un autor, este autor puede ser anónimo o de autoría de colectivos de artistas.
- 1.2. A través de la modalidad de “consignación” el dueño de la pieza entrega temporalmente a la galería esta pieza. Al finalizar el tiempo acordado, si la pieza no se ha vendido, debe ser regresada a su propietario.
- 1.3. Únicamente el administrador de la galería puede registrar el ingreso de una pieza al inventario, o confirmar que se realizó una venta o devolución de una pieza.
- 1.4. Los demás empleados pueden realizar el resto de acciones que sean necesarias.
- 1.5. Solo un usuario que este registrado como comprador es el único que podrá realizar la compra de una pieza.

- 1.6. A la hora de la compra de una pieza, esta pieza será bloqueada y el administrador verifica si el usuario comprador es real y la seriedad de la oferta.
- 1.7. Las piezas que estén en la bodega pueden ser vendidas.
- 1.8. En las subastas solo pueden participar aquellos usuarios compradores que hayan sido verificados por el administrador de la galería.
- 1.9. Un usuario con el rol de operador se encargara de registrar lo que pase en la subasta.
- 1.10. Los propietarios de piezas pueden ser también compradores y viceversa.
- 1.11. Los pagos se pueden hacer por medio de tarjeta de crédito, transferencia electrónica o en efectivo.
- 1.12. El usuario con el rol de cajero podrá registrar cuando se ha realizado el pago.
- 1.13. Los usuarios deben tener un login y password.
- 1.14. El programa debe leer archivos y la información del programa debe ser guardada en archivos preferiblemente legibles por el mismo programa.
- 1.15. El usuario interactúa con el programa por medio de la consola.

Descripción de programas de prueba según el usuario

Administrador

- Como administrador de una galería, quiero poder ser el único que puede registrar el ingreso de una pieza al inventario. En un programa de prueba se revisaría que el administrador pueda agregar satisfactoriamente una pieza al inventario, y que ningún otro usuario pueda hacerlo.
- Como administrador de una galería, quiero poder quitar la pieza del inventario de la galería, debido a una venta o devolución de una pieza. En un programa de prueba se revisaría que el administrador pueda mover satisfactoriamente una pieza al registro histórico del inventario.
- Como administrador de una galería quiero poder finalizar la venta de una pieza. Una prueba verificaría que el cajero de la galería haya aprobado el pago de una pieza, y al aprobarse el pago, que la pieza se mueva a los registros históricos de la galería.
- Como administrador de la galería quiero poder autorizar la venta de una pieza a un cliente. Una prueba verificaría el cliente que quiere comprar la pieza y daría autorización para que se realizara el pago.
- Como el administrador de la galería, quiero poder verificar a un comprador y asignarle un valor máximo para sus compras. En un programa de prueba el administrador debería poder revisar los usuarios que quieran ser compradores de la galería y asignarles un valor máximo para sus compras.
- Como el administrador de la galería, quiero poder aceptar el a un comprador y asignarle un valor máximo para sus compras. En un programa de prueba el administrador debería poder revisar los usuarios que quieran ser compradores de la galería y asignarles un valor máximo para sus compras.
- Como el administrador de la galería, quiero poder aumentar el valor máximo para las compras de un cliente. En un programa de prueba el administrador debería poder aumentar el valor máximo de compras de un cliente o negar la solicitud.

- Como administrador de la galería quiero poder autorizar a los compradores para que participen en una subasta. En un programa de prueba, el administrador debería poder ver los clientes que quieren participar en una subasta y aprobar o denegar su participación en la misma.
- Como administrador de la galería, quiero poder tener acceso a los registros de piezas, usuarios clientes y dueños de la galería.
- Como administrador debo poder programar e iniciar una subasta. Un programa de prueba verificaría que se pudiera hacer eso correctamente.

Comprador

- Como usuario registrado como comprador, quiero poder solicitar realizar una compra para tener en mi poder la pieza bajo mi nombre. En una prueba, un usuario con rol de comprador debería poder ver las piezas en venta, solicitar realizar una compra de una pieza, y pasar la solicitud al administrador de la galería para ser posteriormente evaluada.
- Como comprador, quiero poder pagar por una pieza cuya compra haya sido aprobada por el administrador. En una prueba quiero poder elegir mi método de pago y enviar el pago al cajero de la galería.
- Como usuario registrado como comprador, quiero solicitar participar en una subasta. En una prueba, un usuario con rol de comprador debería poder ver las subastas programadas y solicitar a un administrador su participación en una subasta.
- Como usuario registrado como comprador, quiero poder participar en una subasta en la que esté inscrito. En una prueba, un usuario con rol de comprador participante en una subasta debería poder hacer una oferta en una subasta en curso dado que la oferta sea mayor o igual al valor actual por el cual se está vendiendo la pieza en la subasta. Esta oferta debería registrarse para ser evaluada por el operador de subastas.
- Como comprador quiero poder ver el registro de mis compras en la galería.

Dueño

- Como propietario quiero poder ver todas mis piezas en la galería. Un programa de prueba debería mostrarme las piezas de mi propiedad que están en la galería y su estado y el histórico de piezas que han sido de mi propiedad y han pasado por la galería.

Operador

- Como operador de subastas debo poder ver las subastas en curso y autorizar las ofertas solicitadas por los compradores, siempre y cuando estas sean mayores o iguales al valor actual de la pieza. En una prueba debería poder ver las subastas en curso y para cada subasta, la mayor oferta pendiente por aprobar.
- Como operador debo poder dar por finalizada una subasta y enviar la solicitud de compra de pieza al administrador de la galería. En una prueba debería poder finalizar una subasta y enviar satisfactoriamente una solicitud al administrador de la galería.

Cajero

- Como cajero de la galería debería poder verificar que un cliente de la galería haga un pago y enviar una confirmación al administrador de la galería para finalizar la compra de una pieza. Un programa de prueba verificaría que esto se hiciera correctamente.

Otros

- Un programa de prueba debería asegurarse que las piezas en concesión salgan de la galería cuando se cumpla su tiempo. Un programa de prueba debería verificar que, cumplido el tiempo estipulado, se envíe automáticamente una solicitud al administrador para retirar la pieza de la galería y pasarla al inventario histórico.