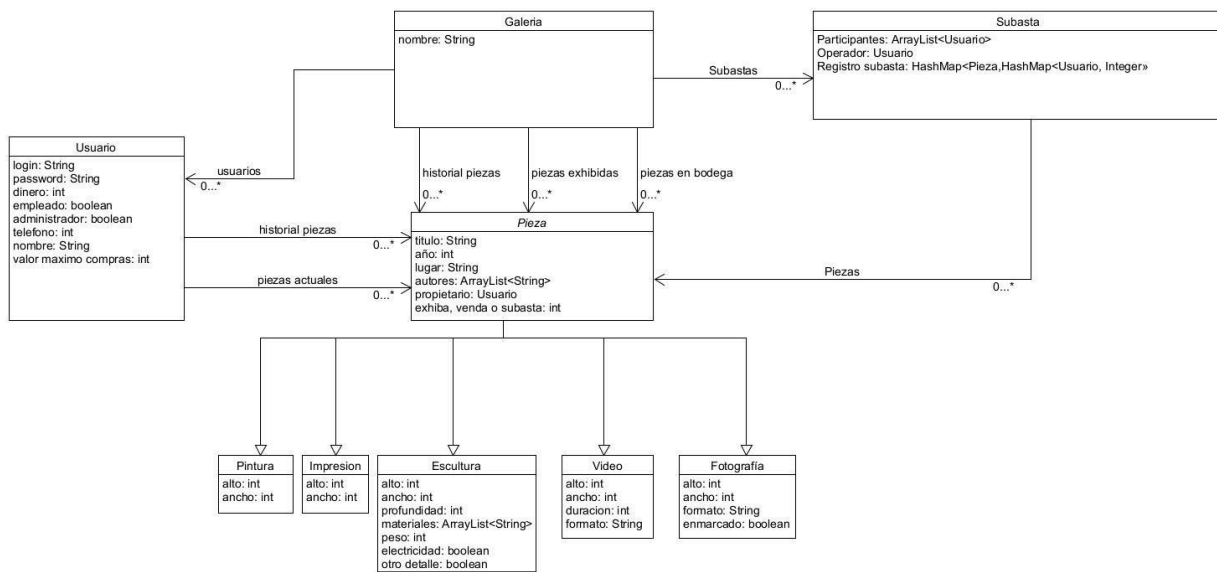


Proyecto 1 - Análisis

Modelo de dominio



Restricciones del proyecto

- Todos los usuarios deben tener un login.
- Dos usuarios no deben tener el mismo login, los logins deben ser únicos.
- El administrador de la galería es el único que puede registrar el ingreso de una pieza al inventario, o confirmar que se realizó una venta o una devolución de una pieza.
- En una subasta sólo pueden participar aquellos compradores que hayan sido verificados con anterioridad por el administrador de la galería.
- Todos los compradores deben tener un valor máximo de sus compras.

Requerimientos funcionales

Historia de usuario 1 – Empleado de una galería – Cambiar el estado de una pieza

- Como empleado de una galería quiero poder cambiar el estado de una pieza de exhibida a en bodega y viceversa para poder exhibir todas las piezas que va adquiriendo la galería.
 - Ver el estado actual de la pieza
 - Cambiar el estado de la pieza
 - Ver el estado final de la pieza.

Historia de usuario 2 - Propietario de una pieza - Consignación

- Como propietario de una pieza quiero poder entregar temporalmente mi pieza a la galería para que la galería exhiba, la venda o la subaste.
 - Registrar la pieza en el inventario de la galería.

Historia de usuario 3 - Empleado de una galería - Revisar historial

- Como empleado de una galería quiero revisar el historial de las piezas que estuvieron en posesión de la galería en el pasado para mantener un control adecuado del inventario.
 - Mostrar historial de piezas.

Historia de usuario 4 - Usuario de una galería - Comprar una pieza

- Como usuario de una galería quiero comprar una pieza para agregarla a mi colección personal.
 - Eliminar la pieza del inventario actual de la galería.
 - Añadir la pieza al historial de la galería.
 - Cambiar el propietario de la pieza. (Galería a usuario)
 - Actualizar el dinero del usuario.
 - Añadir la pieza a las piezas actuales del usuario.

Historia de usuario 5 - Usuario de una galería - Vender una pieza

- Como usuario de una galería quiero vender una pieza de mi colección personal a una galería para obtener una fuente de ingresos.
 - Eliminar la pieza de las piezas actuales del usuario.
 - Añadir la pieza a las piezas actuales de la galería.
 - Cambiar propietario de la pieza. (Usuario a Galería)
 - Actualizar el dinero del usuario.

Historia de usuario 6 - Administrador de una galería - Almacenar registro de piezas

- Como administrador de una galería quiero registrar una(s) nueva(s) pieza(s) en el inventario para tener un registro adecuado y actualizado de las piezas que posee la galería.
 - Mostrar pieza o piezas a registrar.
 - Salvar en el sistema cada pieza.

Historia de usuario 7 - Administrador de una galería - Devolución de piezas

- Como administrador de una galería quiero registrar la devolución de una pieza para mantener un control adecuado del inventario y de las piezas pertenecientes a la galería.
 - Cambiar el propietario de la pieza.
 - Eliminar la pieza de las piezas actuales de la galería.
 - Añadir la pieza al historial de piezas de la galería.

Historia de usuario 8 - Operador de una galería - Hacer una subasta

- Como operador de una galería quiero hacer una subasta para generar interés del usuario sobre las piezas de la galería y lograr vender una mayor cantidad de piezas.
 - Mostrar la pieza o las piezas a subastar.
 - Mostrar el valor inicial de cada pieza subastada.
 - Registrar cada oferta que se vaya realizando sobre cada pieza.

- Mostrar la oferta más alta.
- Vender al usuario con la oferta más alta.

Historia de usuario 9 - Empleado de una galería - Registrar un nuevo usuario

- Como empleado de una galería quiero registrar a un nuevo usuario con su información de contacto para que este pueda comprar, vender y participar en las subastas que organiza la galería.
 - Crear un nuevo usuario con su información correspondiente.
 - Agregar el usuario a los usuarios registrados en la galería.

Historia de usuario 10 - Administrador de una galería - Aumentar el valor máximo de compras de un usuario

- Como administrador de una galería quiero aumentar el valor máximo de compras de un usuario para que el usuario en cuestión pueda adquirir nuevas piezas de la galería.
 - Revisar el registro de usuarios.
 - Seleccionar el usuario al que se desea aumentar el valor máximo de compras.
 - Rectificar el valor máximo de compras del usuario.
 - Ingresar un nuevo valor máximo de compras.
 - Revisar que el nuevo valor máximo de compras sea un número positivo.
 - Actualizar el máximo de compras del usuario.

Historia de usuario 11 - Usuario de una galería - Consultar el estado de las piezas

- Como usuario de una galería quiero poder consultar el estado de las piezas que otorgué a la galería bajo la modalidad de consignación o por venta para saber si alguien ya la compró o si ya se está subastando.

-Consultar el estado de las piezas en la galería.

Historia de usuario 12 - Usuario de una galería - Consultar la historia de las piezas que hayan sido de ellos en el pasado.

- Como usuario de una galería, quiero poder acceder al historial de las piezas que he tenido en un pasado
 - Consultar el historial de piezas.
 - Filtrar por rango de fechas.
 - Revisar el estado de las piezas que aparezcan como vendidas.
 - El usuario ve una lista de las piezas que ha comprado en los últimos dos años y que se encuentran en estado "vendidas".

Descripción general de los programas de prueba.

Estos programas se realizarán a partir de requerimientos funcionales que se desarrollarán sobre las historias de usuario mostradas anteriormente. Se busca que el sistema realice tres grandes funcionalidades.

Inventario de piezas: Esta funcionalidad se realiza con el fin de que tanto cada galería como cada usuario pueda guardar en el sistema las piezas que son de su propiedad o piezas que alguna vez lo fueron. Esta funcionalidad, además, es primordial para garantizar la persistencia del sistema. Para su realización se plantea que se utilizarán las funciones realizadas a partir de las historias de usuario: 2,3, 6, 7 y 9.

Compra y subasta de piezas: Esta funcionalidad tiene el objetivo de permitir que alguien compre una pieza pagando un valor fijo establecido, o a través de una subasta y que las piezas compradas se añadan a la colección personal del usuario, que en este caso, cumple el rol de comprador. Para su realización se plantea que se utilizarán las funciones realizadas a partir de las historias de usuario: 4, 5 y 8.

Propietarios, compradores y pagos: Esta funcionalidad tiene el objetivo de permitir el manejo y consulta de las piezas por parte de los propietarios. Para la realización de dicha funcionalidad se plantea la utilización de las funciones realizadas a partir de las historias de usuario: 1, 10, 11 y 12.