

Documento de Análisis Galería de los Alpes

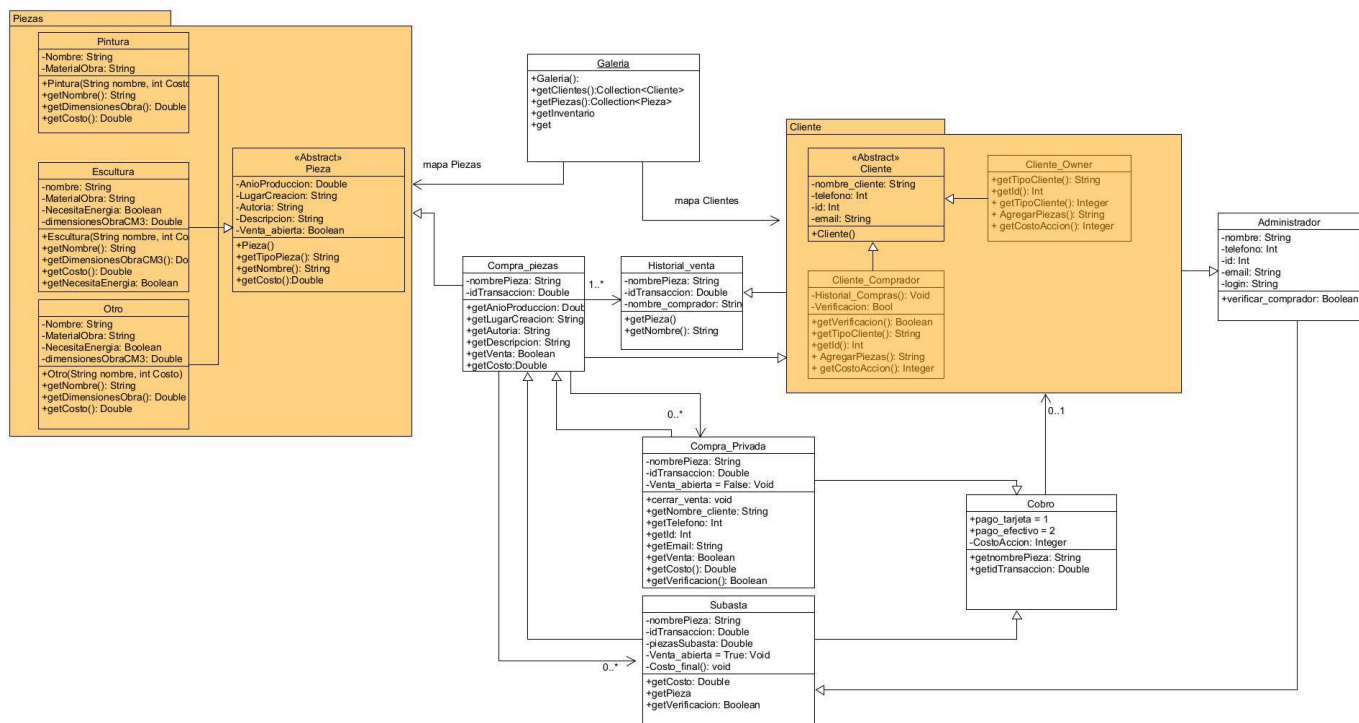
Grupo 7

Nicolas Marin Triana

Angie Katherine Polania Arias 202316727

José David Ángel Cruz, 202225234

Modelo de domino UML



Restricciones del Proyecto

En primer lugar, la aplicación se realizará en java, la información para la aplicación se guardará en dos archivos tipo Json: Inventario y personas.

El archivo inventario estará dividido en dos categorías principales: piezas vendidas y piezas disponibles, cada categoría tendrá la información de las piezas según corresponda a su caso.

El archivo personas, estará dividido en dos partes: Empleados y clientes. La parte de empleados tendrá el perfil de cada uno de los empleados de la galería, por otra parte la parte de clientes tendrá la

información de los compradores y los propietarios con su información correspondiente.

Entre otras restricciones cada pieza en el inventario tendrá un id único y un nombre, además que cada pieza tendrá un atributo para conocer su estado si está disponible, reservada o vendida; una pieza con estado vendida no permitirá una operación de venta y las piezas reservadas serán verificadas por el administrador quien le cambiará el estado a vendida si luego de su comprobación así lo considera o la pondrá como disponible para que se pueda vender o subastar en el futuro. Finalmente, para la subasta se verificará que el valor inicial sea positivo y que para la venta de la pieza subastada el valor ofrecido sea igual o superior al valor mínimo, de igual manera se verificará que cada login pueda ingresar únicamente a las opciones que tiene permitidas según su perfil.

Descripción Programas de Prueba

Pruebas de inventario de piezas:

- Se pedirá que muestre las piezas del inventario (es decir las que no se han vendido) y las piezas conseguidas por consignación; la respuesta esperada es el nombre de la pieza, el año, nombre, lugar de creación, autor o autores, tipo, estado si se encuentra en exhibición o bodega.
- Petición de piezas vendidas anteriormente, la respuesta esperada es toda la información de la pieza, además del método de pago que utilizó el cliente y el nombre del cliente.

Pruebas de compra, venta, devolución y subasta:

- Prueba de que sólo el usuario con login de administrador de la galería pueda ingresar a las opciones de compra, venta, devolución y subasta, por lo que se ingresará diferentes logins y el programa debe mostrar un mensaje de “no permitido” en caso de que el usuario no sea el administrador, de lo contrario el programa debe dar acceso a la lista de opciones para que el administrador

haga uso de estas opciones para administrar el inventario.

- Compra de piezas por parte del administrador: Se ingresará el tipo de pieza, nombre, autor, fecha y demás datos de la pieza. La respuesta esperada es un contador de la piezas que tenía antes la galería y un contador con las piezas que cuenta la galería con la pieza registrada.
- Prueba: que la pieza solicitada para vender o subastar se encuentre disponible. De modo que al ingresar el nombre de una pieza esta mostrará un estado de disponible o vendido., la respuesta esperada de si la pieza está vendida sea un mensaje avisando al administrador que no puede realizar esta venta, por el contrario si la pieza está disponible se procede con el proceso de venta.
- Prueba: caso de una compra desde un usuario con perfil comprador. El comprador ingresará el nombre de la pieza que desea comprar y su estado cambiará a reservado, la respuesta esperada será la información de la pieza con el nuevo estado, estado que se conservará hasta que el administrador revise la seriedad de la venta y decida que otro estado darle.
- Prueba: venta de una pieza con un valor fijo establecido. Se le ingresará al programa el nombre de una pieza y un precio de venta, este confirmará que el valor ingresado sea igual al valor fijo establecido, por lo que al ser iguales, la respuesta esperada es un mensaje mostrando el total de piezas vendidas y el total de piezas disponibles en el inventario.
- Subasta de piezas: El perfil operador será quien pueda ingresar esta a las opciones para cambiar el nombre del mayor postor y el precio que ofrece este postor, así que se ingresa en nombre de la pieza, el nombre del mayor postor y el valor ofrecido. Respuesta esperada: sí el valor ofrecido es menor al valor inicial, aparecerá un mensaje advirtiéndole que no se podrá registrar la información de este postor, si por otro lado el valor ingresado fue superior al valor inicial, la respuesta estará compuesta

por el nombre de la pieza, el nombre del mayor postor y el valor ofrecido por dicho postor.

- Finalización de la subasta de una pieza: desde el perfil administrador, éste sólo podrá realizar la venta si el valor ofrecido es mayor o igual al valor mínimo. Datos a ingresar: nombre de la pieza, nombre del cliente, valor ofrecido, método de pago. Respuesta esperada: Total de piezas vendidas y total de piezas disponibles en el inventario.

Pruebas de propietarios, compradores y pagos:

- Comprobación que sólo el perfil cajero puede ingresar a la opción de pagos: al ingresar el login mostrará las funciones según su usuario, si es un cajero la respuesta esperada será una lista con la opción en la que pueda ingresar el nombre de la pieza y el método de pago. El método de pago puede ser tarjeta de crédito, transferencia electrónica o efectivo. La respuesta esperada es la siguiente información: nombre de la pieza, estado en vendido y el método de pago registrado por el cajero.
- Consulta de información de compradores: se ingresa el nombre de un comprador y la respuesta esperada es la siguiente información: datos de contacto, lista de piezas compradas y valor máximo de sus compras (asignado por el administrador).
- Consulta de información de propietarios: se ingresa el nombre del propietario y se espera que la respuesta sean sus datos de contacto, las piezas que posee actualmente y las piezas que alguna vez tuvo pero vendió.