

Proyecto Final ED

Idea → Desarrollar una aplicación de gestión.

Orden del desarrollo:

1. Creación ERS
2. Creación de diagramas
3. Plantilla del proyecto (solo las clases)

Documentación:

1. Usar javadoc
2. Explicar como funciona la interfaz gráfica
3. Diseñar un conjunto de pruebas de unidad
4. Alojarse en GitHub
5. Planificar el desarrollo con Scrum

Entrega: Apariencia profesional

Entregar memoria sobre dificultades.

INDICE

Identidad del proyecto (se adecúa a lo que se pide) - 0,5 puntos

Un sistema para comprar, descargar y gestionar videojuegos digitales al más puro estilo de Steam.

E.R.S - 1 punto

Contexto:

Tenemos que desarrollar una web y una aplicación que permita a los usuarios comprar, descargar y gestionar videojuegos digitales (propios), además también debe permitir solicitar un reembolso al soporte, siempre y cuando cumpla unos requisitos. No será necesario ninguna licencia de pago para su uso.

Los desarrolladores deben poder publicar sus propias creaciones y a su vez eliminarlas de la tienda.

Por último, los administradores deben poder gestionar a los usuarios y los videojuegos de la tienda. Además, pueden acceder a las peticiones del soporte.

Objetivos:

Tiene que permitir a los usuarios registrarse e iniciar sesión con sus credenciales.

Se tiene que ver el catálogo de juegos comprables.

Dar acceso a la compra de los videojuegos del catálogo.

Mostrar los juegos ya adquiridos en una biblioteca accesible para facilitar su instalación.

Permitir descargar, instalar o desinstalar los juegos ya adquiridos.

Dar la opción de publicar videojuegos a los usuarios. (con un coste de 100€)

Un sistema de comunidad para poder comunicarse por vía oral o escrita con otros usuarios.

Requisitos Funcionales:

Registro e inicio de sesión.

Compra de videojuegos y ver la biblioteca personal.

Descarga de juegos.

Gestión administrativa.

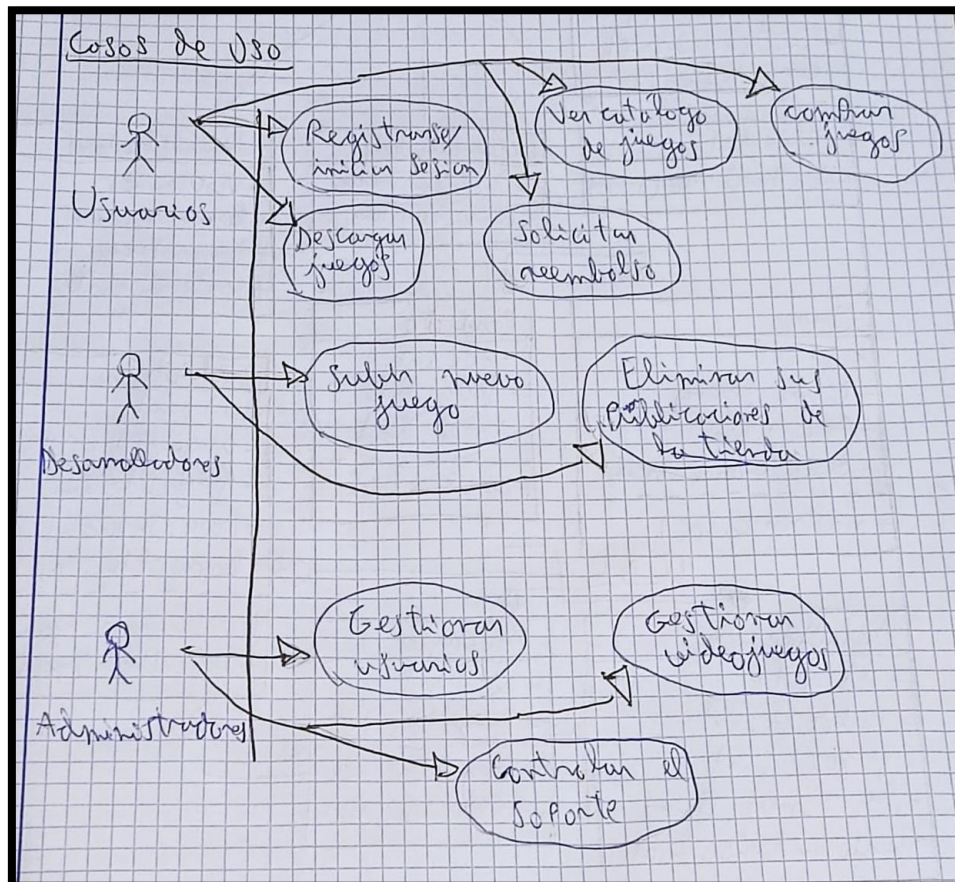
Requisitos No Funcionales:

Uso de tecnologías libres.

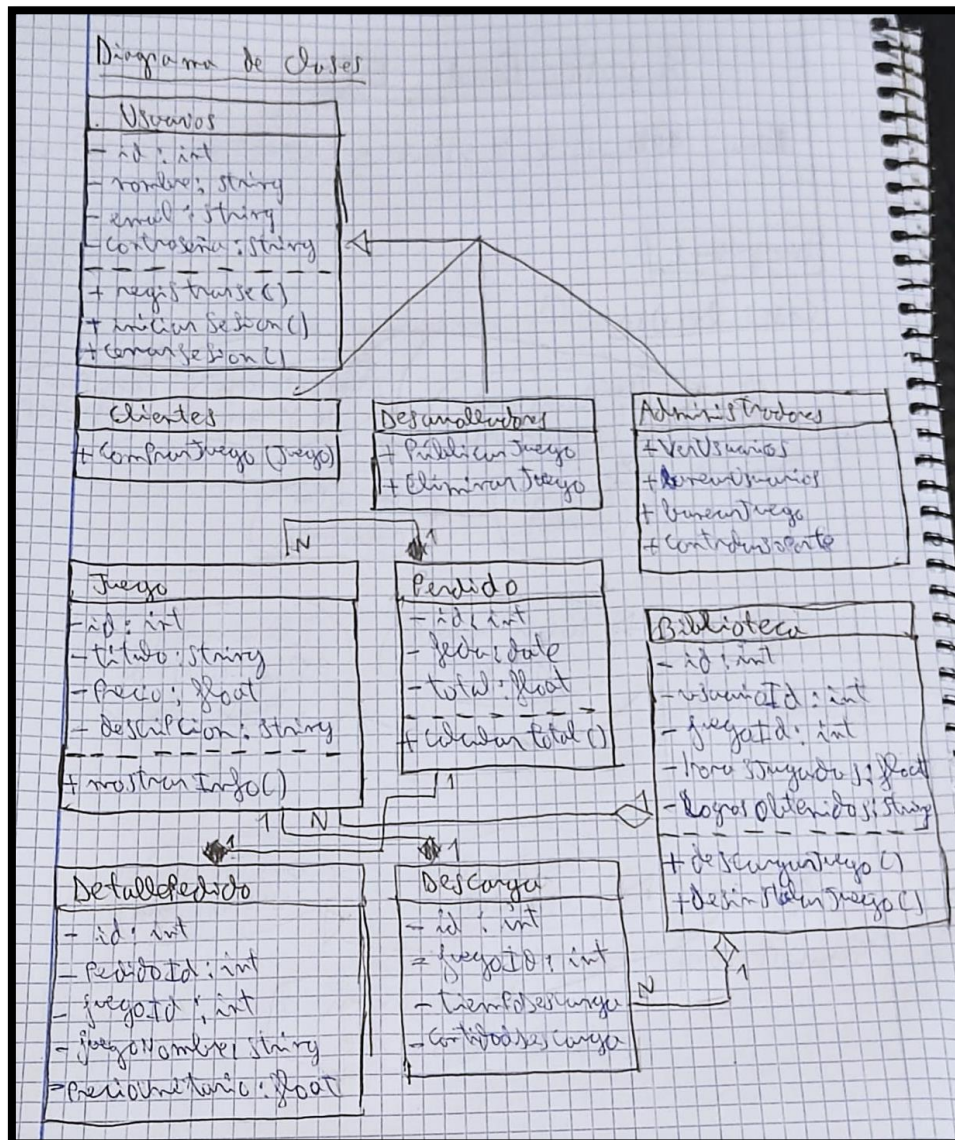
Seguridad de datos.

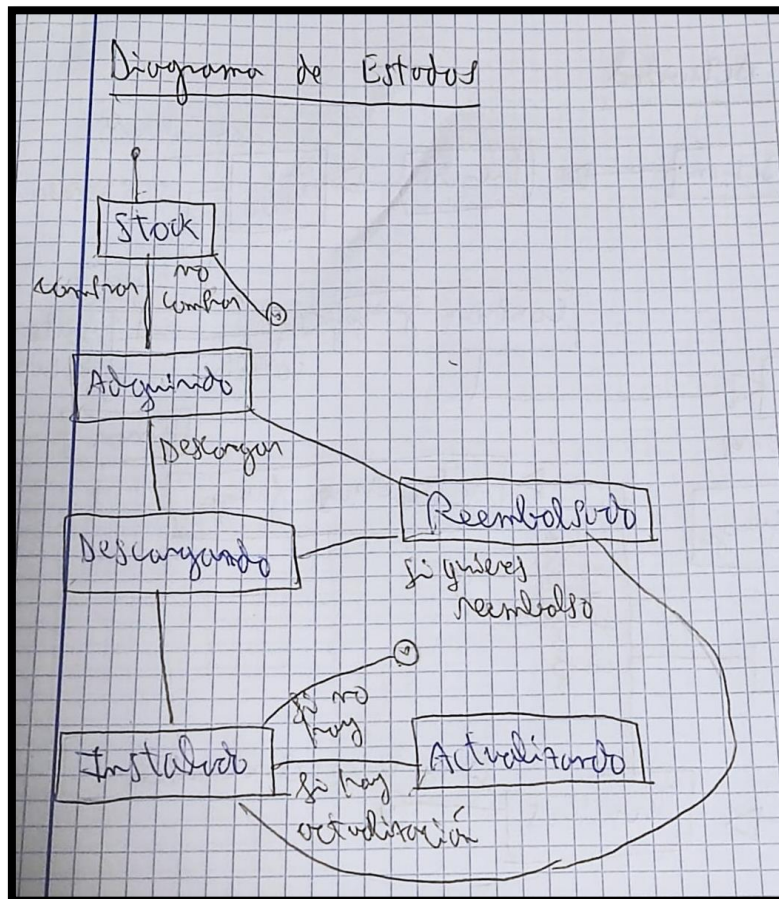
Interfaz clara y simple.

Estabilidad.

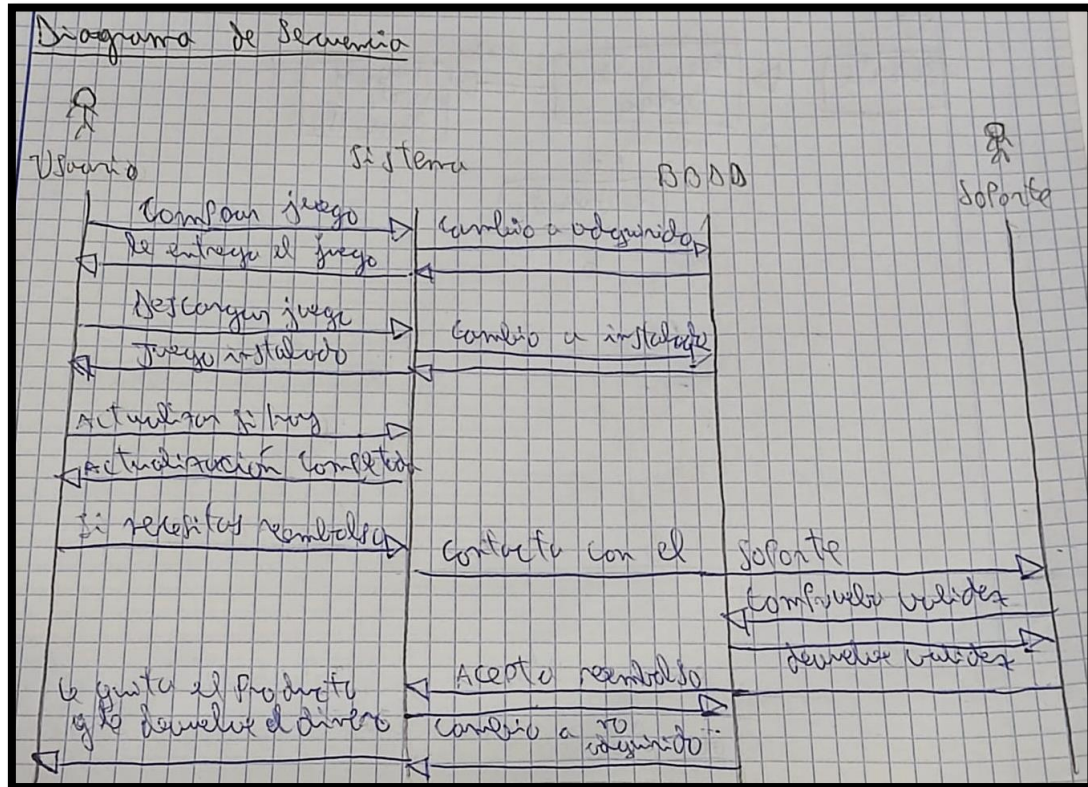
Diagramas: Casos de uso - 0,5 puntos

Diagramas: Clases - 0,5 puntos



Diagramas: Estados - 0,5 puntos

Diagramas: Secuencia - 0,5 puntos



Documentación de la interfaz - 1 punto

Estructura de la Interfaz

1. Pantalla de Inicio de Sesión / Registro

- **Componentes:**
 - Campos: Email, Contraseña
 - Botones: Iniciar sesión, Registrarse
- **Funciones:**
 - Verifica credenciales y redirige según el tipo de usuario
 - Permite registro como Cliente, Desarrollador o Administrador

2. Menú Principal

- Se adapta según el tipo de usuario:
 - Cliente: Tienda, Biblioteca, Descargas, Perfil
 - Desarrollador: Mis Juegos, Publicar Juego, Estadísticas
 - Administrador: Usuarios, Soporte, Juegos, Reportes

3. Tienda

- **Componentes:**
 - Barra de búsqueda
 - Filtros (categoría, precio, orden)
 - Lista de juegos (con título, miniatura, precio y botón "Comprar")
- **Funciones:**
 - Ver detalle del juego
 - Comprar juego (añadir a pedido)
 - Descargar si ya está comprado

4. Detalle del Juego

- **Componentes:**
 - Información: título, descripción, precio, valoraciones, imágenes
 - Botones: Comprar, Descargar (si ya se posee)
- **Funciones:**
 - Muestra información detallada del juego
 - Permite la compra o la descarga

5. Biblioteca del Usuario

- **Componentes:**
 - Lista de juegos adquiridos

- Opciones: Jugar, Descargar, Desinstalar, Ver Logros
- **Funciones:**
 - Gestionar juegos instalados
 - Visualizar estadísticas personales

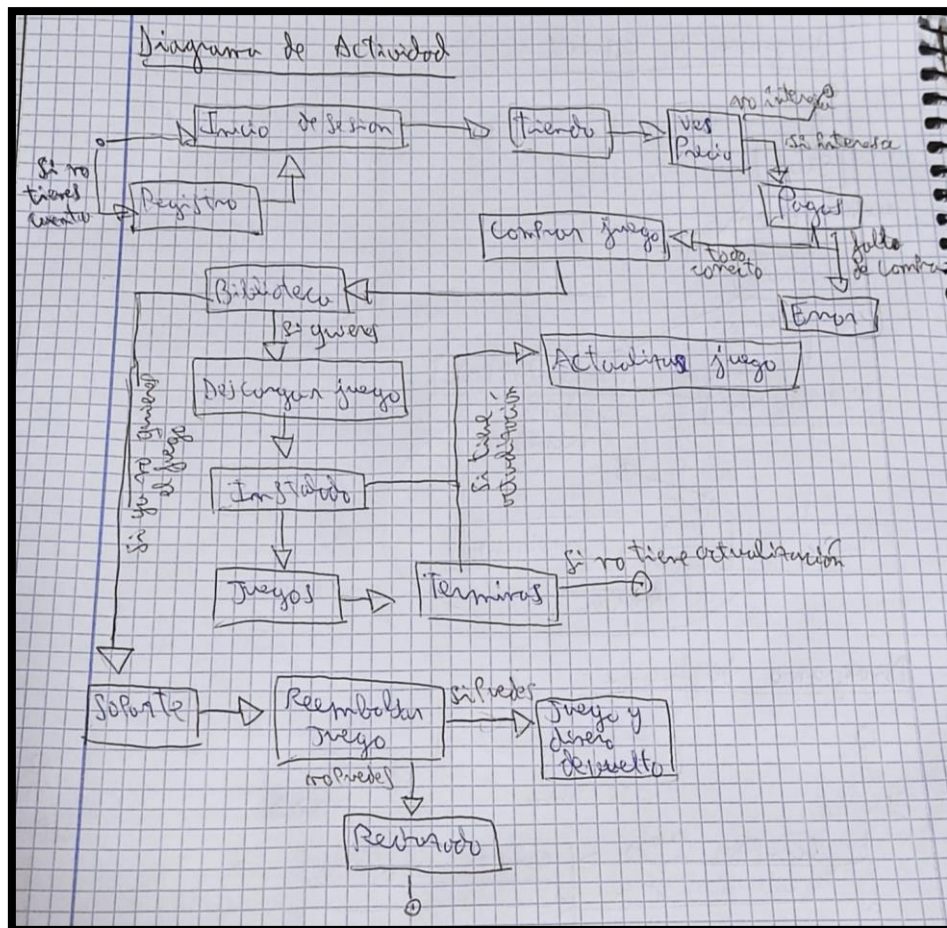
6. Panel del Desarrollador

- **Componentes:**
 - Lista de juegos publicados
 - Botones: Publicar nuevo, Editar, Eliminar, Ver estadísticas
- **Funciones:**
 - Subida y gestión de títulos
 - Consulta de ventas y descargas

7. Panel del Administrador

- **Componentes:**
 - Listas de usuarios y juegos
 - Botones: Banear, Revisar, Controlar Soporte
- **Funciones:**
 - Moderación de usuarios
 - Control de contenido
 - Gestión de soporte técnico

Diagramas: Actividad - 0,5 puntos



Diseño de pruebas - 1 punto

Pruebas Unitarias

ID	Nombre	Entrada	Resultado Esperado	Resultado Real
1	Seleccionar Nombre de usuario	Nombre valido	Usuario correcto	
2	Elegir Email	Email existente	Error: email ya registrado	
3	Introducir Contraseña	Contraseña incorrecta	Error: contraseña incorrecta	
4	Introducir Usuario	Usuario inexistente	Error: usuario no encontrado	
5	Compra juego	Pago realizado	Pago confirmado	
6	Juego ya adquirido	Comprobar juego	Mensaje: ya tienes ese juego	
7	Descargar juego comprado	Descargar en la biblioteca	Descarga iniciada y finalizada	
8	Descargar juego no comprado	Descargar juego que no está en la biblioteca	Mensaje: debes comprar este juego antes	
9	Publicar juego	Juego valido	Juego publicado con éxito	
10	Confirmar publicación	Campos vacíos	Error: es necesario rellenar todos los campos	

Pruebas de Integración (Mokito)

Es posible usar Mokito para verificar la descarga tras comprar un juego.

Al intentarse descargar un juego de tu biblioteca el sistema debe comprobar de forma automática que esté todo correcto y permitirte descargarlo.

Tras descargarlo realiza la misma función para comprobar que está descargado y te permite acceder al juego libremente.

Pruebas de Aceptación (Cucumber)

Hay que verificar que el sistema cumple los requisitos del cliente.

Para mayor comodidad se usará Gherkin como sistema de lenguaje para la correcta comprensión del cliente.

Un ejemplo de uso podría ser con la compra de un juego.

El cliente compra un juego con éxito

El cliente está autenticado

Y el juego está disponible en la tienda

Cuando el cliente hace click en comprar

Y confirma el pago

Entonces el juego le aparece en la biblioteca.

Pruebas de Seguridad

Inicio de sesión seguro con verificación en dos pasos.

Controlar que características tienen cada tipo de cuenta.

Limite de intentos a la hora de iniciar sesión

Plantilla de código - 1 punto

Documentación de código - 0,5 puntos

Presentación - 1 punto