

Memoria del Proyecto

Este proyecto consistió en diseñar una aplicación similar a Steam, permitiendo a los usuarios registrarse, comprar, descargar y gestionar juegos, con roles diferenciados como cliente, administrador y desarrollador.

Durante el desarrollo se definieron los requisitos, se crearon las clases en Java, los diagramas principales y se preparó la documentación de pruebas (unitarias, integración, aceptación y seguridad).

Las principales dificultades fueron organizar bien la herencia entre clases, representar correctamente las relaciones entre objetos, y definir pruebas realistas. También hubo limitaciones de tiempo para profundizar más en el diseño visual o funcional.

En resumen, el proyecto ayudó a reforzar conceptos clave de programación orientada a objetos y análisis de sistemas.