



**Escuela de informática y telecomunicaciones**

---

**Arquitectura de Software**  
**Primera entrega**

---

**Integrantes:**

- Bastián Díaz  
(bastian.diaz2@mail.udp.cl)
- Ignacio Ibarra  
(ignacio.ibarra1@mail.udp.cl)
- Benjamín Muñoz  
(benjamin.munoz2@mail.udp.cl)
- Jaira Romero  
(jaira.romero@mail.udp.cl)

## Índice

<b>Índice.....</b>	<b>2</b>
<b>1. Contexto del proyecto.....</b>	<b>3</b>
1.1. Descripción del sistema, organización y área.....	3
1.2. Objetivos del sistema.....	3
1.3. Tipos de usuario.....	3
<b>2. Requerimientos funcionales.....</b>	<b>3</b>

## 1. Contexto del proyecto

En este apartado se describe el contexto sobre el cual se construye el sistema, tanto en su estructura, funcionalidad y uso.

### 1.1. Descripción del sistema, organización y área

Este es un sistema que permitirá a un usuario ingresar a una interfaz que le brindará un tipo de inventario para su colección de cartas Pokémon físicas. Dicho usuario tendrá funciones como ingresar sus cartas a la plataforma, crear un mazo con las cartas propias, y poder filtrar su colección en base a su ID, el cual mostrará el nombre del pokémon, su tipo(Agua, Fuego, Tierra, Roca) y rareza(común, raro, legendario y mítico).

Todo esto orientado al área de inventario de colecciones, en este caso de cartas, cuya organización se basará en varios servicios de manera independiente, dichos servicios responderán a los distintos requerimientos que el sistema precise.

### 1.2. Objetivos del sistema

El objetivo principal del sistema es llevar la constancia de las cartas pertenecientes al usuario que lo requiera, permitiendo organizar y gestionar su colección. Algunos objetivos específicos son:

- Mantener seguimiento de las cartas que posee el usuario, permitiendo gestionar de mejor manera sus próximas adquisiciones.
- Organizar los pokemones adquiridos a través de la creación de mazos que ayuden al usuario a ponderar las posibles combinaciones de cartas.

### 1.3. Usuario

Este sistema está dirigido a personas de cualquier edad que tengan conocimiento e interés en el juego de cartas pokémon y que además quieran coleccionar cartas, ya que el sistema les brinda un inventario más personalizado y además online lo cual es una manera más segura y sencilla de ver lo que tiene directamente.

## 2. Requerimientos funcionales

Código	Nombre	Descripción
RF1	Registrar usuario	El sistema permite crear una nueva cuenta de usuario. Las cuentas poseen una colección de cartas independientes entre sí.
RF2	Autenticar usuario	El sistema permite iniciar sesión en base a una cuenta de usuario ya existente.

RF3	Crear mazo	El sistema permite la creación de un mazo vacío, para poder ingresar las cartas, con límite de 5 cartas.
RF4	Eliminar mazo	El sistema permite la eliminación de un mazo ya creado con todas las cartas que haya ingresado.
RF5	Agregar/Eliminar carta del mazo	El sistema permite agregar/eliminar una carta ingresando su ID para modificar el mazo.
RF6	Agregar/Eliminar carta de la colección	El sistema debe permitir a los usuarios registrar nuevas cartas Pokémon a su colección personal, incluyendo información como nombre, tipo, rareza.
RF7	Listar cartas existentes	Debe existir una función que muestre todas las cartas Pokémon registradas en la base de datos.
RF8	Ver colección	Debe existir una función que muestre todas las cartas Pokémon que posee el usuario.
RF9	Ver mazo	Debe existir una función que muestre todas las cartas Pokémon que componen un mazo existente del usuario.
RF10	Buscar carta	El sistema debe permitir buscar cartas Pokémon específicas, ya sea por su ID, su nombre o una palabra clave en el nombre.
RF11	Filtrar cartas	El sistema debe permitir poder filtrar las cartas Pokémon a partir de su ID, nombre, tipo o rareza.
RF12	Cerrar sesión	El sistema permite al usuario ya ingresado, cerrar su sesión.