

1.

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES:

- * Préstamo de equipos: Gestionar el proceso de devolución y préstamo de equipos (computadoras, bicicletas, etc...)
- * Pagos sin efectivo: Permitir la compra de alimentos, materiales de papelería y otros bienes sin necesidad de billetes o monedas ofreciendo la opción de recargar saldo en la plataforma
- * Reserva de espacios: Gestionar el calendario para la préstamo de espacios de estudio o salas de reuniones dentro del campus con un sistema de notificaciones para las reservas
- * Acceso a recursos: Brindar acceso a la biblioteca virtual ofreciendo un sistema de búsqueda y permitiendo la descarga de archivos

REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES:

- * Seguridad y comodidad: Los estudiantes podrán navegar con la tranquilidad de que existe privacidad y seguridad en el espacio brindado
- * Escalabilidad: La plataforma soportara un alto flujo de usuarios al tiempo
- * La plataforma debe ser fácil e intuitiva en su uso para los estudiantes
- * El programa funcionara a partir de una interacción con el sistema por medio de la consola

REQUERIMIENTOS DE USUARIO:

- * El usuario podrá escoger entre realizar compras o prestamos en la plataforma
- * El usuario podrá ver su historial de transacciones y pagos realizados en la plataforma
- * Los administradores serán capaces de acceder a opciones ocultas para los usuarios
- * El usuario podrá realizar búsquedas y reservas de forma rápida y sencilla

REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA:

- * El sistema deberá permitir el acceso desde cualquier dispositivo con acceso a internet
- * El sistema diferenciara las acciones realizadas entre estudiante y administrador
- * El sistema realizara notificaciones sobre las actividades y reservas de la plataforma
- * El sistema proporcionara soporte técnico a los usuarios

2.

ID	REQUERIMIENTO FUNCIONAL 1
NOMBRE	Préstamo de equipos
DESCRIPCIÓN	El sistema debera permitir la capacidad del estudiante para alquilar, devolver y comprar productos
ENTRADA	Elección tipo int del estudiante dentro del menú
SALIDA	Apertura de un nuevo menú para el estudiante
EXCEPCIONES	En caso de seleccionar una opción no valida se le pedirá nuevamente
AUTOR	Jorge Herrera
PRIORIDAD	Alta

ID	REQUERIMIENTO FUNCIONAL 2
NOMBRE	Pagos sin efectivo
DESCRIPCIÓN	El sistema leerá la moneda digital del estudiante para realizar las transacciones
ENTRADA	Variable de saldo inicial
SALIDA	Con cada transacción se le restara el costo de la compra al saldo actual
EXCEPCIONES	En caso de no tener saldo suficiente no podrá realizar la compra
AUTOR	Jorge Herrera
PRIORIDAD	Alta

ID	REQUERIMIENTO FUNCIONAL 3
NOMBRE	Acceso a recursos
DESCRIPCIÓN	El estudiante podrá acceder a diferentes beneficios otorgados por la plataforma con una búsqueda rápida y sencilla
ENTRADA	Selección de opciones a partir de un menú
SALIDA	Apertura de nuevas opciones por catalogo
EXCEPCIONES	En caso de no escoger una opción valida
AUTOR	Jorge Herrera
PRIORIDAD	Alta

ID	REQUERIMIENTO NO FUNCIONAL 1
NOMBRE	Escalabilidad
DESCRIPCIÓN	El sistema deberá tener la capacidad de proporcionar los recursos suficientes para todos los estudiantes
ENTRADA	A partir del menú del administrador se añadirán recursos
SALIDA	Arreglo actualizado de productos
EXCEPCIONES	Ninguna
AUTOR	Jorge Herrera
PRIORIDAD	Baja

ID	REQUERIMIENTO NO FUNCIONAL 2
NOMBRE	Interfaz de consola
DESCRIPCIÓN	El programa intentara ser lo mas estetico posible por medio de una vista en consola
ENTRADA	Creación de funciones para realización de tablas ASCII y animaciones
SALIDA	Animación y organización en consola
EXCEPCIONES	Los input
AUTOR	Jorge Herrera
PRIORIDAD	Baja

ID	REQUERIMIENTO NO FUNCIONAL 3
NOMBRE	Plataforma intuitiva
DESCRIPCIÓN	La plataforma será lo mas sencillo y rapido posible
ENTRADA	Ninguna
SALIDA	Ninguna
EXCEPCIONES	Ninguna
AUTOR	Jorge Herrera
PRIORIDAD	Baja

ID	REQUERIMIENTOS DE USUARIO 1
NOMBRE	Compras y prestamos
DESCRIPCIÓN	El usuario podrá elegir que productos comprar y prestar
ENTRADA	Elección del menu
SALIDA	Producto del usuario
EXCEPCIONES	Ninguna
AUTOR	Jorge Herrera
PRIORIDAD	Media

ID	REQUERIMIENTOS DE USUARIO 2
NOMBRE	Abstracción de administradores
DESCRIPCIÓN	Los administradores tendrán opciones inaccesibles para los estudiantes
ENTRADA	Inicio de sesion
SALIDA	Menu de administradores
EXCEPCIONES	Ninguna
AUTOR	Jorge Herrera
PRIORIDAD	Alta

ID	REQUERIMIENTOS DE USUARIO 3
NOMBRE	Búsqueda del usuario
DESCRIPCIÓN	Esta se realizara por medio de la interfaz en consola la cual le mostrara los productos disponibles al estudiante
ENTRADA	Elección en el menú
SALIDA	Catalogo de productos
EXCEPCIONES	Ninguna
AUTOR	Jorge Herrera
PRIORIDAD	Media

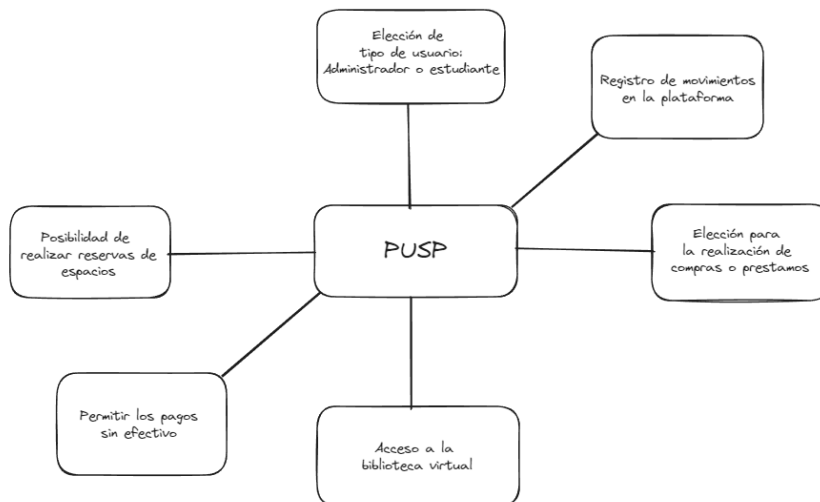
ID	REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA 1
NOMBRE	Unión de la abstracción
DESCRIPCIÓN	El sistema relacionara lo hecho por los administradores con los movimientos realizados por el estudiante
ENTRADA	Ninguna
SALIDA	Ninguna
EXCEPCIONES	Ninguna
AUTOR	Jorge Herrera
PRIORIDAD	Alta

ID	REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA 2
NOMBRE	Notificación de movimientos
DESCRIPCIÓN	El sistema llevara un conteo de las actividades realizadas por el estudiante, las cuales serán mostradas al administrador
ENTRADA	Elección en el menú de administrador
SALIDA	Muestra de los contadores mencionados
EXCEPCIONES	Ninguna
AUTOR	Jorge Herrera
PRIORIDAD	Media

ID	REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA 3
NOMBRE	Accesibilidad
DESCRIPCIÓN	Se permitirá la entrada a la plataforma desde cualquier dispositivo
ENTRADA	Ninguna
SALIDA	Ninguna
EXCEPCIONES	Falta de internet
AUTOR	Jorge Herrera
PRIORIDAD	Baja

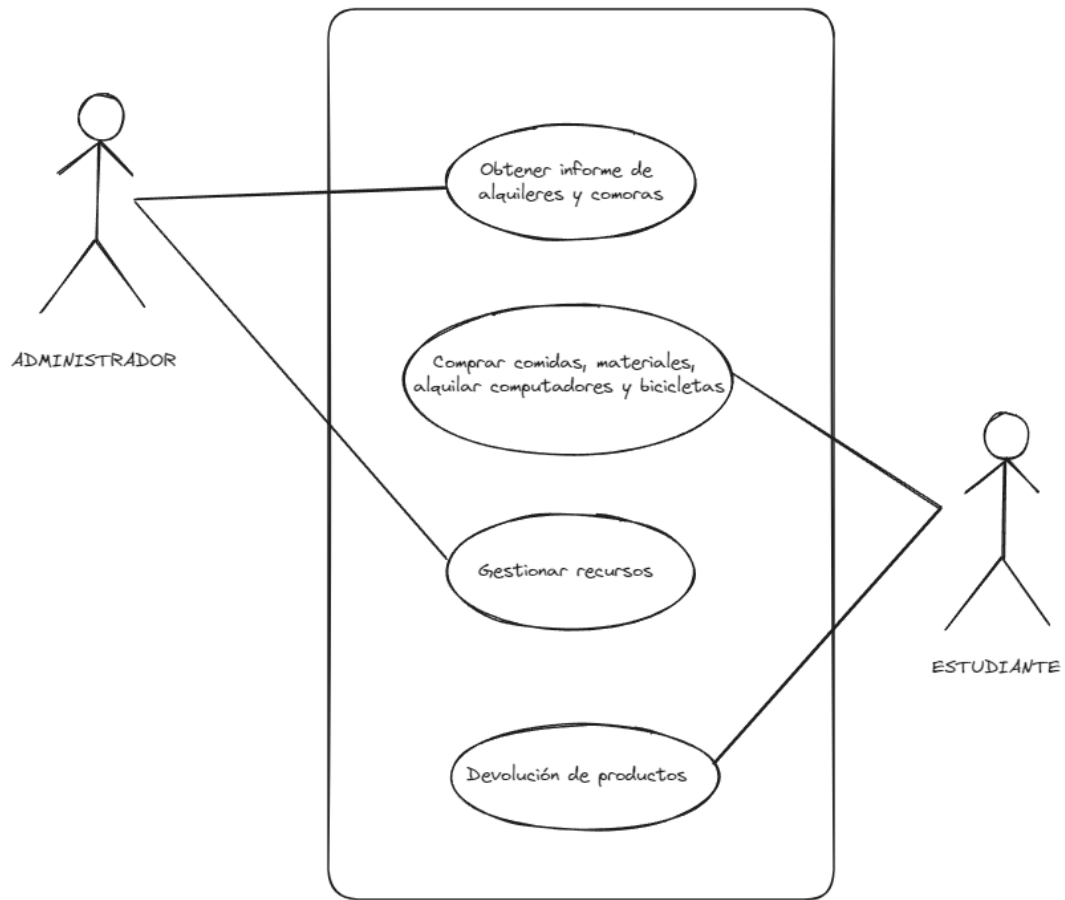
3.

DIAGRAMA DE CONTEXTO



4.

DIAGRAMA DE CASOS DE USO



5.

PUSP	
ACTORES	Administrador
DESCRIPCIÓN	El administrador recibirá los informes de los contadores relacionados a la cantidad de prestamos, alquileres y compras en la plataforma
DATOS	Total de compras, total de alquileres
ESTIMULO	A partir de las elecciones del estudiante
RESPUESTA	Activación o sumatoria de contadores dentro del sistema
COMENTARIOS	Esto le permitirá al administrador saber si es necesario hacer una gestión de recursos

PUSP	
ACTORES	Estudiante
DESCRIPCIÓN	El usuario tendrá la opción de elegir entre alquilar bicicletas o computadores, y comprar comida o materiales de la papelería
DATOS	Arreglos respectivos a cada opción
ESTIMULO	A partir del menu principal el usuario elegira que accion tomar y escogera un tipo de cada producto
RESPUESTA	Se le activaran las opciones de devolución en caso de haber alquilado algún producto
COMENTARIOS	El estudiante tendrá una amplia variedad de elección de productos

PUSP	
ACTORES	Administrador
DESCRIPCIÓN	El administrador tendrá la opción de agregar nuevos recursos a los distintos productos con los que interactúa el estudiante
DATOS	Arreglos de computadores, bicicletas, comida y materiales de papelería
ESTIMULO	A partir de un menú donde el administrador escogerá que tipo de recurso agregar
RESPUESTA	El administrador ingresará el producto con sus características que serán agregados a los arreglos correspondientes
COMENTARIOS	Esta opción dará la posibilidad de rellenar los recursos en caso de que se hayan acabado

6.

LINK AL REPOSITORIO GITHUB:

<https://github.com/JorgeAndresHM/PUSP>