

Planificación por iteraciones.

Resumen:

Fase	2 al 9 de diciembre	10 al 15 de diciembre	16 al 22 de diciembre	23 al 30 de diciembre
1. Planificación.	Entrega 8 de diciembre			
Construcción casos de uso expandidos.				
Planificación por iteraciones.				
2. Desarrollo.			18 de diciembre entrega de Avances.	30 de diciembre Entrega Final.
Iteración 1.		Construcción de la base y gestión de datos.		
Iteración 2.			Tienda y Dinero.	
Iteración 3.				Social y Reportes.

Planificación: Construcción de los casos de uso y la planificación por iteración.

- Objetivo: Tener listo los casos de uso expandidos y la planificación por iteraciones además del diagrama E/R para facilitar el desarrollo del programa.
- Resultados: Documentos de casos de uso expandidos, planificación por iteración y diagrama E/R.
- Fecha: Martes 2 de diciembre - martes 9 de diciembre.

Iteraciones:

Iteración 1: Construcción de la base y gestión de datos.

- Objetivo: Tener listo el sistema para que los usuarios puedan registrarse, los administradores configurar el entorno y las empresas crear sus catálogos de juegos.
- Resultados: Base de datos funcional, roles definidos, catálogo con juegos visibles.
- Fecha: Miércoles 10 de diciembre - lunes 15 de diciembre.
- Casos de uso a desarrollar:
 - Acceso y usuarios:
 - CU001 Registro de Usuario Común (Gamer).
 - CU002 Iniciar sesión (Admin, Empresa, Usuario).
 - CU008 Gestión de Usuarios de Empresa.
 - CU013 Eliminar usuario de empresa.
 - Configuración administrativa (Prerrequisitos):

- CU003 Configurar Comisión Global (Dato importante para transacciones futuras).
- CU004 Gestionar Categorías (Necesario para crear juegos).
- CU005 Gestionar Banner Principal.
- Gestión de catálogo (Empresa):
 - CU009 Publicar Videojuegos (Carga de multimedia y datos).
 - CU012 Editar videojuego.
 - CU010 Suspende Venta de Videojuego.
- Gestión de perfiles (básico):
 - CU019 Ver perfil propio.
 - CU020 Editar perfil de usuario.
 - CU022 Ver perfil de empresa (Catálogo público).

Iteración 2: Funcionalidad principal de Tienda y Compras.

- Objetivo: Implementar la lógica de negocio principal como el dinero y la obtención de juegos.
- Resultados: Los usuarios puedan gastar dinero y adquirir juegos.
- Fechas:
 - Martes 16 de diciembre - lunes 22 de diciembre.
 - Entrega de avances: Jueves 18 de diciembre (el flujo recarga, buscar y comprar debe mostrar funcionalidad)
- Casos de uso a desarrollar:
 - Economía y cartera:
 - CU014 Recargar Cartera Digital (Suma de saldos).
 - Tienda y algoritmos:
 - CU016 Buscar Videojuegos (Filtros por categoría o precio).
 - CU017 Generar listado de recomendaciones (Algoritmo de Mejor Balance).
 - Transacción principal:
 - CU015 Realizar Compra de Videojuegos (Validación de Edad, Validación de Saldo, Distribución de dinero Empresa - Plataforma).
 - Lógica avanzada de administración:
 - CU006 Modificar comisión específica.
 - CU007 Ejecutar ajuste automático de comisiones (Ejecución automático al bajar el global).
 - Reportes de control (Primeros reportes para verificar datos):
 - CU029 Generar Reporte de Ganancias Globales (Admin).
 - CU033 Generar Reporte de Ventas Propias (Empresa).
 - CU036 Generar Historial de Gastos (Usuario).

Iteración 3: Funcionalidad social, la lógica de préstamos y reportes finales.

- Objetivo: Implementar las funcionalidades más complejas a nivel de lógica relacional (préstamos de biblioteca) y la generación de reportes PDF.
- Resultados: Sistema completo con todas las funcionalidades sociales y administrativas.
- Fechas:
 - Martes 23 de diciembre – lunes 29 de diciembre.
 - Entrega final martes 30 de diciembre.

- Casos de uso a desarrollar:
 - Interacción Social:
 - CU018 Calificar y Comentar (Validación de propiedad).
 - CU011 Moderar Comentarios (Empresa).
 - CU023 Responder comentario (Hilos de conversación).
 - CU021 Ver perfil de otro usuario (Verificación de privacidad).
 - Biblioteca Familiar (Lógica Compleja):
 - CU024 Crear Grupo Familiar.
 - CU025 Instalar Juego Prestado (Gestión de Estado y límite de 1).
 - CU026 Desinstalar juego (Liberación de cupo).
 - CU027 Salir de grupo familiar.
 - CU028 Eliminar miembro de grupo.
 - Reportes Avanzados (Admin):
 - CU030 Ver reporte top ventas y calidad.
 - CU031 Ver reporte ingresos por empresa.
 - CU032 Ver reporte ranking de usuarios.
 - Reportes Avanzados (Empresa y Usuario):
 - CU034 Ver reporte de feedback.
 - CU035 Ver reporte top 5 juegos.
 - CU037 Ver análisis de biblioteca (Gráficos - Comparativas).
 - CU038 Ver reporte uso biblioteca familiar.