

Casos de Uso Expandidos.

Sesión y Registro:

Número	CU001
Caso de Uso	Registro de Usuario Común (Gamer).
Actores	Usuario Visitante (Iniciador)
Propósito	Permitir al Usuario Visitante registrarse y convertirse en un Usuario Común (Gamer).
Precondición	Ninguna
Resumen	El Usuario Visitante proporciona sus datos personales obligatorios, el sistema verifica el nickname y el correo y crea la cuenta con una cartera digital vacía.
Tipo	Primario, real
Referencias	CU002
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El Usuario Visitante selecciona la opción Registrarse.	2. El sistema solicita el nickname, contraseña, fecha de nacimiento, correo, teléfono y país.
3. El Usuario Visitante ingresa la información solicitada.	4. El sistema valida que los datos ingresados sean correctos y que no existan en el sistema.
	5. Si los datos son correctos el sistema crea el usuario, almacena los datos y crea la Cartera Digital con saldo de 0.00.
	4. El sistema confirma un registro exitoso y solicita iniciar sesión
Escenarios Alternos	
	5. Si los datos son incorrectos o ya existen en el sistema, notifica al Usuario Invitado que el o los datos ya están en el sistema o son erróneos y solicita al usuario que debe cambiar el o los datos ingresados en el registro de usuario.

Número	CU002
Caso de Uso	Iniciar sesión
Actores	Usuario Común, Usuario de Empresa, Administrador del Sistema (Iniciador)
Propósito	Permitir que el usuario acceda a sus funciones según el rol
Precondición	El usuario debe estar registrado previamente
Resumen	El usuario ingresa sus datos nickname o correo y contraseña, el sistema valida los datos y el rol, y redirige a la sección correspondiente.
Tipo	Primario, real
Referencias	Ninguna
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona la opción de iniciar sesión.	2. El sistema muestra los campos para ingresar los datos nickname o correo y contraseña.
3. El usuario ingresa los datos y confirma.	4. El sistema valida los datos.
	5. Si los datos son correctos, el sistema identifica el rol del usuario Administrador, Empresa o Usuario Común.
	6. El sistema redirige al usuario a su panel principal correspondiente.
Escenarios Alternos	
	5. Si los datos son incorrectos, el sistema muestra un mensaje de error y solicita intentarlo nuevamente.
	6. Si la cuenta está suspendida o dada de baja, el sistema niega el acceso.

Administración del Sistema:

Número	CU003
Caso de Uso	Configurar Comisión Global
Actores	Administrador del Sistema (Iniciador)
Propósito	Modificar el porcentaje de ganancia por defecto de la plataforma y ajustar automáticamente las específicas.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión como Admin).
Resumen	El administrador cambia el porcentaje global. Si el nuevo global es menor que alguna comisión específica existente, el sistema ajusta esas específicas automáticamente.
Tipo	Primario, Real.
Referencias	CU004 (Configurar Comisión Específica).
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El Administrador accede a Configuración de Comisiones.	2. El sistema muestra el porcentaje global actual, por defecto 15% .
3. El Administrador ingresa el nuevo porcentaje global.	4. El sistema valida el valor ingresado.
5. El sistema verifica las comisiones específicas de todas las empresas.	6. Si una empresa tiene una comisión específica mayor a la nueva global, el sistema actualiza esa específica al valor del nuevo global .
	7. El sistema guarda los cambios y notifica cuántas empresas fueron ajustadas.
Escenarios Alternos	
	5. Si el porcentaje es menor a 0 o mayor a 100, el sistema muestra un error.

Número	CU004
Caso de Uso	Gestionar Categorías
Actores	Administrador del Sistema (Iniciador)
Propósito	Crear, editar o eliminar categorías para clasificar videojuegos
Precondición	CU002 (Iniciar sesión como Admin).
Resumen	El administrador gestiona el listado de categorías disponibles para que las empresas etiqueten sus juegos.
Tipo	Secundario, Real
Referencias	Ninguna
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El Administrador selecciona Gestión de Categorías.	2. El sistema muestra el listado actual de las categorías de juegos.
3. El Administrador selecciona crear o editar o eliminar una categoría.	
4. El Administrador ingresa el nombre de la categoría.	5. El sistema guarda la categoría y actualiza el listado.
Escenarios Alternos	
	5. Si el administrador selecciona eliminar una categoría que está siendo usada por juegos activos, el sistema solicita confirmación.

Número	CU005
Caso de Uso	Gestionar Banner Principal.
Actores	Administrador del Sistema (Iniciador).
Propósito	Definir qué juegos aparecen destacados en el inicio.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión como Admin).
Resumen	El administrador selecciona juegos o sube imágenes para el carrusel principal.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	Ninguna
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El Administrador accede a Gestión de Banner Principal.	2. El sistema muestra la configuración actual.
3. El Administrador selecciona los juegos a destacar o carga nuevas imágenes.	4. El sistema guarda la configuración.
	5. El sistema actualiza la vista de la página de inicio para los usuarios.

Número	CU006
Caso de Uso	Modificar comisión específica.
Actores	Administrador del Sistema (Iniciador).
Propósito	Establecer un porcentaje de comisión personalizado para una empresa específica, respetando el límite global.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión), CU003 (Configurar comisión global - para validar el límite)
Resumen	El administrador selecciona una empresa, ingresa un nuevo porcentaje de comisión específico, el sistema valida que no exceda la comisión global vigente y guarda el cambio.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	CU003 (Configurar comisión global).
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El Administrador ingresa al apartado de Gestión de Empresas o Comisiones.	2. El sistema muestra la lista de empresas registradas con su comisión actual.
3. El Administrador selecciona una empresa y elige la opción de Modificar Comisión.	4. El sistema solicita el nuevo porcentaje de comisión específica.
5. El Administrador ingresa el valor deseado.	6. Validación de Integridad: El sistema verifica que el porcentaje específico sea menor o igual al global actual.
	7. El sistema guarda el nuevo porcentaje para esa empresa.
	8. El sistema confirma que la actualización fue exitosa.
Escenarios Alternos	
	7. Si el porcentaje ingresado es mayor al porcentaje global, el sistema muestra un error diciendo que la comisión específica no puede ser mayor a la global y bloquea la operación .
	7. Si el valor es negativo, el sistema muestra un mensaje de error.

Número	CU007
Caso de Uso	Ejecutar ajuste automático de comisiones.
Actores	Sistema (Ejecutor), Administrador del Sistema (Iniciador indirecto).
Propósito	Garantizar la regla de integridad donde ninguna comisión específica puede ser mayor a la global vigente.
Precondición	CU003 (Configurar Comisión Global). El Administrador ha reducido el porcentaje de la Comisión Global.
Resumen	El sistema detecta una reducción en la comisión global, recorre las empresas con comisiones específicas negociadas y reduce automáticamente aquellas que superan el nuevo límite global.
Tipo	Primario, Real.
Referencias	CU003 (Configurar Comisión Global), CU006 (Modificar Comisión Específica)
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El Administrador guarda un nuevo valor de Comisión Global inferior al anterior.	2. El Sistema inicia el proceso de verificación de integridad.
	3. El Sistema consulta la lista de todas las empresas que tienen una Comisión Específica asignada .
	4. El Sistema compara la Comisión Específica de cada empresa con la Nueva Comisión Global.
	5. Si la Comisión Específica es mayor a la Nueva Comisión Global, el Sistema actualiza la específica para igualarla a la global.
	6. El Sistema repite el proceso para todas las empresas registradas.
	7. El Sistema guarda los cambios en los datos almacenados.
	8. El Sistema genera una notificación para el Administrador indicando cuántas

	empresas fueron ajustadas.
Escenarios Alternos	
	3. Si la Comisión Global aumentó en lugar de disminuir, el Sistema omite el ajuste automático, ya que la integridad se mantiene válida.

Gestión de Empresa y Catálogo:

Número	CU008
Caso de Uso	Gestión de Usuarios de Empresa
Actores	Empresa Desarrolladora (Iniciador)
Propósito	Permitir a una empresa crear sub-usuarios para gestionar su catálogo.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión con el rol de empresa)
Resumen	La empresa ingresa los datos de un nuevo empleado, el sistema valida y crea el usuario ligado exclusivamente a esa empresa.
Tipo	Secundario, Real
Referencias	Ninguna
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. La Empresa selecciona la opción Gestión de Usuarios.	2. El sistema solicita el correo, nombre y fecha de nacimiento .
3. La Empresa ingresa los datos.	4. El sistema valida que los datos ingresados sean correctos y que no existan.
	5. El sistema crea el usuario ligado a la empresa actual.
	6. El sistema confirma la creación.
Escenarios Alternos	
	5. Si se intenta ligar un usuario que ya existe como Usuario Común (Gamer), el sistema bloquea la acción.

Número	CU009
Caso de Uso	Publicar Videojuegos.
Actores	Empresa Desarrolladora (Iniciador).
Propósito	Hacer el lanzamiento de un nuevo videojuego en el catálogo para la venta.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión como Empresa).
Resumen	La empresa ingresa toda la información técnica, descriptiva y multimedia del juego, asigna categorías y clasificación de edad.
Tipo	Primario, Real
Referencias	CU004 (Gestionar Categorías)
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. La Empresa selecciona "Nuevo Videojuego".	2. El sistema solicita: Título, Descripción, Precio, Recursos Mínimos .
3. La Empresa selecciona la Clasificación de Edad (E, T, M).	
4. La Empresa selecciona las Categorías correspondientes .	
5. La Empresa carga las imágenes multimedia .	
6. La Empresa guarda toda la configuración.	7. El sistema guarda el juego en el catálogo y el juego queda disponible para la búsqueda y venta.
Escenarios Alternos	
	8. Si el administrador revisa posteriormente y considera las categorías inadecuadas, puede cambiarlas.

Número	CU010
Caso de Uso	Suspender Venta de Videojuego.
Actores	Empresa Desarrolladora (Iniciador).
Propósito	Retirar un juego de la tienda sin afectar a los compradores previos.
Precondición	El juego debe estar activo.
Resumen	La empresa desarrolladora desactiva la venta. El juego desaparece de la tienda pero permanece en las bibliotecas de los usuarios que ya lo compraron.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	Ninguna.
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. La Empresa selecciona un juego de su catálogo.	
2. La Empresa selecciona la opción Desactivar Venta.	3. El sistema actualiza el estado del juego.
	4. El sistema retira el juego de los resultados de búsqueda y tienda.
	5. El sistema garantiza que el juego siga accesible para descarga en las bibliotecas de los usuarios propietarios .

Número	CU011
Caso de Uso	Moderar Comentarios (Empresa).
Actores	Empresa (Iniciador)
Propósito	Ocultar el texto de comentarios en sus juegos.
Precondición	Existencia de comentarios en sus juegos.
Resumen	La empresa decide ocultar los comentarios de un juego, el sistema oculta el texto pero mantiene visibles las estrellas.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	CU018 (Calificar Videojuego).
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. La Empresa accede a la configuración de un juego.	
2. La Empresa activa Deshabilitar visualización de comentarios.	3. El sistema oculta el contenido textual de las reseñas para los usuarios comunes.
	4. El sistema mantiene visible el promedio de calificación y las estrellas.

Número	CU012
Caso de Uso	Editar videojuego.
Actores	Empresa Desarrolladora (Iniciador).
Propósito	Actualizar la información técnica, descriptiva o comercial de un juego ya publicado.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión como Empresa), El juego debe existir en el catálogo de la empresa.
Resumen	La empresa selecciona un juego de su catálogo, modifica campos como descripción, precio, o recursos mínimos, y el sistema guarda los cambios.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	CU009 (Publicar Videojuego).
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. La Empresa selecciona la opción Gestión de Catálogo.	2. El sistema lista los juegos pertenecientes a la empresa.
3. La Empresa selecciona el juego a editar y presiona Modificar.	4. El sistema carga los datos actuales como: Título, Descripción, Precio, Categorías y Multimedia.
5. La Empresa realiza los cambios necesarios.	6. El sistema valida los nuevos datos.
7. La Empresa confirma la edición.	8. El sistema actualiza la información en sus datos y en la tienda.
Escenarios Alternos	
	6.1 Si la empresa cambia las categorías, el sistema marca el juego para una posible revisión por parte del Administrador.
	8. Si ocurre un error al guardar, el sistema notifica que no se realizaron los cambios.

Número	CU013
Caso de Uso	Eliminar usuario de empresa.
Actores	Empresa Desarrolladora (Usuario Admin de la Empresa - Iniciador).
Propósito	Revocar el acceso a un empleado o sub-usuario que gestiona la empresa.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión), CU008 (Gestión de Usuarios de Empresa).
Resumen	La empresa selecciona un usuario de su lista de personal y lo elimina, impidiendo su acceso futuro al sistema.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	CU010 (Gestión de Usuarios de Empresa).
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. La Empresa accede al apartado Gestión de Personal/Usuarios.	2. El sistema lista los usuarios ligados a la empresa con nombre y correo electrónico.
3. La Empresa selecciona el usuario a eliminar.	4. El sistema solicita confirmación de la eliminación.
5. La Empresa confirma la acción.	6. El sistema elimina al usuario o lo desactiva permanentemente.
	7. El sistema confirma que el usuario ya no tiene acceso.
Escenarios Alternos	
	7. Si la empresa intenta eliminar al último usuario disponible de la empresa y dejándola sin administración, el sistema bloquea la acción y muestra un mensaje de advertencia: Regla de integridad: al menos un usuario por empresa.

Tienda, Compras y Cartera (Usuario):

Número	CU014
Caso de Uso	Recargar Cartera Digital.
Actores	Usuario Común (Iniciador)
Propósito	Añadir fondos para realizar compras.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión).
Resumen	El usuario ingresa un monto para recarga manual simulada y el sistema actualiza su saldo.
Tipo	Primario, Real.
Referencias	Ninguna.
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario accede a Mi Cartera.	2. El sistema muestra el saldo actual.
3. El usuario ingresa el monto a recargar.	4. El sistema valida el monto que debe ser mayor a 0.
	5. El sistema suma el monto al saldo y muestra el nuevo total.

Número	CU015
Caso de Uso	Realizar Compra de Videojuego.
Actores	Usuario Común (Iniciador).
Propósito	Adquirir la licencia de un juego validando edad y saldo.
Precondición	Usuario logueado, Saldo suficiente.
Resumen	El usuario intenta comprar, el sistema pide fecha simulada, válida edad contra clasificación, cobra y entrega el juego.
Tipo	Primario, Real
Referencias	CU014 (Recargar Cartera)
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona Comprar en un juego.	2. El sistema guarda la fecha de compra.
	3. Validación de Edad: El sistema calcula la edad del usuario y la compara con la clasificación del juego.
	4. Validación de Saldo: El sistema verifica que el saldo sea mayor o igual al precio
	5. El sistema descuenta el precio del saldo.
	6. El sistema calcula la comisión global o específica para la plataforma y la ganancia para la empresa.
	7. El sistema añade el juego a la biblioteca del usuario.
	8. El sistema notifica de compra exitosa al usuario.
Escenarios Alternos	
	4. Si la edad es insuficiente, el sistema muestra Bloqueo por Restricción de Edad y cancela la transacción.
	5. Si el saldo es insuficiente, solicita recarga.

Número	CU016
Caso de Uso	Buscar Videojuegos.
Actores	Usuario Común (Iniciador).
Propósito	Encontrar juegos mediante filtros.
Precondición	Ninguna.
Resumen	El usuario aplica filtros y el sistema muestra resultados.
Tipo	Primario, Real.
Referencias	Ninguna.
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario ingresa al buscador.	
2. El usuario selecciona filtros: Categoría, Rango de Precio o Nombre de Empresa.	
3. El usuario ejecuta la búsqueda.	4. El sistema aplica el algoritmo de mejor balance para ordenar los resultados destacados..
	5. El sistema muestra la lista de juegos coincidentes.

Número	CU017
Caso de Uso	Generar listado de recomendaciones (Algoritmo Mejor Balance).
Actores	Sistema (Ejecutor), Usuario Común (Iniciador indirecto).
Propósito	Mostrar al usuario sugerencias de juegos equilibrando ventas y calidad, evitando solo más vendidos o solo 5 estrellas.
Precondición	Existencia de juegos con ventas y calificaciones en la base de datos.
Resumen	Al cargar la página de inicio o tienda, el sistema aplica un algoritmo matemático que pondera el volumen de ventas y la calificación promedio para ordenar los juegos destacados.
Tipo	Primario, Real.
Referencias	CU015 (Comprar juego), CU018 (Calificar juego).
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El Usuario ingresa a la página principal o sección de Destacados.	2. El Sistema recupera el listado de juegos activos.
	3. El Sistema calcula el puntaje de Mejor Balance para cada juego utilizando los criterios de Volumen de ventas totales y Calificación promedio de Estrellas.
	4. El Sistema aplica la fórmula de analisis para evitar mostrar juegos con muchas ventas pero mala calidad, o juegos de 5 estrellas con una sola venta .
	5.El Sistema ordena los juegos de mayor a menor puntaje calculado.
	6. El Sistema selecciona los primeros resultados.
	7. El Sistema muestra los juegos resultantes en el apartado de recomendaciones del usuario.
Escenarios Alternos	

	3. Si un juego es nuevo y no tiene ventas ni calificaciones, el Sistema le asigna un puntaje base o de Novedad para permitir su visibilidad inicial, o lo excluye del ranking de Balance hasta tener datos.
--	---

Perfil Social e interacción (Usuario):

Número	CU018
Caso de Uso	Calificar y Comentar.
Actores	Usuario Común (Iniciador).
Propósito	Dejar feedback sobre un juego comprado.
Precondición	El usuario debe poseer el juego en su biblioteca .
Resumen	El usuario asigna estrellas y comentarios a un juego propio.
Tipo	Primario, Real.
Referencias	Ninguna.
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario accede al detalle de un juego en su biblioteca.	2. El sistema habilita la sección de reseñas.
3. El usuario selecciona calificación de 1 a 5 estrellas y escribe un comentario.	4. El sistema guarda la reseña.
Escenarios Alternos	
	1. Si el usuario no tiene el juego, el sistema muestra las reseñas de otros pero deshabilita la opción de comentar .

Número	CU019
Caso de Uso	Ver perfil propio.
Actores	Usuario Común (Iniciador).
Propósito	Permitir al usuario visualizar su información personal y el estado de su biblioteca
Precondición	CU002 (Iniciar sesión).
Resumen	El usuario accede a la sección de Mi Perfil, el sistema carga y muestra los datos del usuario junto con su biblioteca de juegos adquiridos.
Tipo	Primario, Real.
Referencias	CU020 (Editar perfil de usuario).
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona la opción de Ver Perfil en el menú principal.	2. El sistema obtiene la información de la base de datos.
	3. El sistema muestra los datos personales: Nickname, Correo, País, Fecha de Nacimiento y Avatar.
	4. El sistema muestra la Biblioteca Personal listando los juegos comprados por el usuario.
Escenarios Alternos	
	3. Si ocurre un error de conexión con el sistema, el sistema notifica que no se pudo cargar el perfil.

Número	CU020
Caso de Uso	Editar perfil de usuario.
Actores	Usuario Común (Iniciador).
Propósito	Permitir al usuario modificar datos permitidos de su cuenta.
Precondición	CU019 (Ver perfil propio).
Resumen	El usuario selecciona editar, modifica campos como Contraseña, Avatar o Teléfono. El sistema valida y guarda. El correo no puede ser modificado.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	CU019 (Ver perfil propio).
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona la opción Editar Perfil.	2. El sistema muestra el formulario con los datos actuales. El campo Correo Electrónico se muestra bloqueado.
3. El usuario modifica los campos permitidos.	
4. El usuario confirma la actualización.	5. El sistema valida el formato de los nuevos datos.
	6. El sistema guarda los cambios y muestra el perfil actualizado.
Escenarios Alternos	
	6. Si el usuario intenta forzar la edición del correo electrónico, el sistema rechaza la operación indicando que es un dato inmutable.
	6. Si la nueva contraseña no cumple con los requisitos de seguridad, el sistema muestra un mensaje de error.

Número	CU021
Caso de Uso	Ver perfil de otro usuario.
Actores	Usuario Común (Iniciador).
Propósito	Consultar la información pública de otro jugador buscándolo por su nickname.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión).
Resumen	El usuario busca a otro usuario por nickname, el sistema muestra el perfil público y su biblioteca de juegos si es pública.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	CU016 (Buscar Videojuegos - Lógica de búsqueda similar).
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario ingresa al buscador y selecciona la opción de buscar Usuarios.	
2. El usuario escribe el Nickname completo o incompleto del usuario a buscar.	3. El sistema busca coincidencias y muestra los resultados.
4. El usuario selecciona un perfil específico.	5. El sistema muestra el Avatar y el País del usuario seleccionado .
	6. Verificación de privacidad: El sistema verifica si la biblioteca del usuario buscado es pública.
	7. Si es pública, el sistema lista los juegos que posee el usuario visitado .
Escenarios Alternos	
	4. Si no existe ningún usuario con ese nickname, el sistema muestra un mensaje de usuario no encontrado.
	7. Si la biblioteca del usuario es privada, el sistema muestra el perfil pero indica que la biblioteca de juegos es privada.

Número	CU022
Caso de Uso	Ver perfil de empresa.
Actores	Usuario Común (Iniciador).
Propósito	Consultar la información de una empresa desarrolladora y su catálogo completo.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión).
Resumen	El usuario accede al perfil de una empresa desde el buscador o desde un juego, el sistema muestra la descripción y el catálogo de juegos propios de esa empresa con opciones de filtrado.
Tipo	Primario, Real.
Referencias	CU016 (Buscar Videojuegos).
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona el nombre de una empresa desde un juego o buscador.	2. El sistema carga el perfil de la empresa.
	3. El sistema muestra la descripción de la empresa y su logotipo.
	4. El sistema lista el Catálogo de Creaciones (juegos publicados por la empresa).
	5. El sistema habilita filtros específicos dentro de este catálogo para facilitar la navegación.
Escenarios Alternos	
	4. Si la empresa no tiene juegos activos, el sistema muestra el perfil indicando: Sin juegos disponibles actualmente.

Número	CU023
Caso de Uso	Responder comentario.
Actores	Usuario Común (Iniciador).
Propósito	Crear un hilo de conversación respondiendo a la reseña de otro usuario.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión), CU015 (Haber comprado el juego - Regla de Propiedad para interactuar).
Resumen	El usuario visualiza un comentario existente, selecciona la opción de responder, redacta su texto y el sistema lo guarda conectado al comentario original.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	CU018 (Calificar y Comentar).
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario navega a la sección de comentarios de un juego que posee.	2. El sistema lista los comentarios de la comunidad.
3. El usuario selecciona el botón Responder en un comentario específico.	
4. El usuario escribe su respuesta.	5. El sistema valida que el usuario sea propietario del juego.
	6. El sistema guarda la respuesta creando un hilo de conversación.
	7. El sistema muestra la respuesta publicada debajo del comentario original.
Escenarios Alternos	
	3. Si el usuario no tiene el juego en su biblioteca, el sistema deshabilita la opción de Responder, permitiendo solo la lectura.

Biblioteca y Grupos Familiares:

Número	CU024
Caso de Uso	Crear Grupo Familiar.
Actores	Usuario Común (Iniciador).
Propósito	Crear un grupo para compartir bibliotecas.
Precondición	Usuario no pertenece a otro grupo.
Resumen	El usuario crea un grupo e invita hasta 5 personas más mediante nickname.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	Ninguna
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona Crear Grupo.	2. El sistema crea el grupo.
3. El usuario ingresa el nickname de un invitado.	4. El sistema valida que el invitado exista y no tenga grupo.
	5. El sistema agrega al miembro siempre y cuando no hayan 6 miembros agregados.
	6. El sistema comparte las bibliotecas automáticamente.
Escenarios Alternos	
	5. Si el grupo ya tiene 6 miembros, el sistema impide nuevas invitaciones.

Número	CU025
Caso de Uso	Instalar Juego Prestado (Gestión de Estado).
Actores	Usuario Común (Miembro de Grupo) (Iniciador).
Propósito	Jugar un videojuego de la biblioteca de otro miembro respetando el límite de 1.
Precondición	Pertenecer a un grupo con juegos compartidos.
Resumen	El usuario intenta pasar un juego prestado a estado Instalado. El sistema valida que no tenga otro prestado instalado.
Tipo	Primario, Real.
Referencias	Ninguna.
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario visualiza la biblioteca de un amigo del grupo.	
2. El usuario selecciona un juego y presiona Instalar.	3. El sistema verifica si el juego es propio o prestado.
	4. Si es prestado, el sistema verifica el contador de Juegos Prestados Instalados.
	5. Si el contador es 0, el sistema cambia el estado a Instalado.
6. El usuario puede jugar.	
Escenarios Alternos	
	Si el usuario ya tiene un juego prestado en estado Instalado, el sistema muestra error y solicita desinstalar el anterior.

Número	CU026
Caso de Uso	Desinstalar juego (Cambiar estado).
Actores	Usuario Común (Iniciador).
Propósito	Liberar el estado de Instalado de un juego, permitiendo rotar los juegos prestados de la biblioteca familiar.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión), El juego debe estar en estado Instalado.
Resumen	El usuario selecciona un juego instalado en su biblioteca ya sea propia o familiar, selecciona la opción de desinstalar, y el sistema cambia el estado lógico a No Instalado.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	CU025 (Instalar Juego Prestado).
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario accede a su biblioteca de juegos.	2. El sistema muestra los juegos con su estado actual.
3. El usuario selecciona un juego que está actualmente Instalado.	
4. El usuario selecciona la opción Desinstalar.	5. El sistema actualiza el estado lógico del juego a No instalado en los datos del sistema.
	6. El sistema confirma la acción y libera el espacio de instalación si el juego era prestado.
Escenarios Alternos	
	6. Si ocurre un error de conexión, el sistema mantiene el estado anterior y notifica al usuario.

Número	CU027
Caso de Uso	Salir de grupo familiar.
Actores	Usuario Común (Iniciador).
Propósito	Abandonar voluntariamente un grupo, perdiendo el acceso a los juegos compartidos.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión), Pertenecer a un grupo.
Resumen	El usuario selecciona salir del grupo, el sistema desvincula su cuenta y bloquea el acceso a los juegos que no son de su propiedad.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	CU024 (Crear Grupo Familiar)
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario accede a la configuración de Grupo Familiar.	
2. El usuario selecciona la opción Salir del Grupo.	3. El sistema solicita confirmación, advirtiendo la pérdida de acceso a juegos prestados.
4. El usuario confirma.	5. El sistema elimina al usuario del grupo.
	6. El sistema cambia automáticamente el estado de todos los juegos prestados en la biblioteca del usuario y los elimina de la vista.
Escenarios Alternos	
	5. Si el usuario es el único miembro o sea líder y sale, el sistema disuelve el grupo completo.

Número	CU028
Caso de Uso	Eliminar miembro de grupo.
Actores	Usuario Común (Líder del Grupo - Iniciador).
Propósito	Expulsar a un miembro del grupo familiar para liberar cupo o revocar acceso.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión), Ser el creador - líder del grupo.
Resumen	El líder selecciona a un miembro y lo elimina. El miembro expulsado pierde acceso inmediato a la biblioteca compartida.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	CU024 (Crear Grupo Familiar).
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El Líder accede a la gestión del Grupo Familiar.	2. El sistema lista los miembros actuales de 6 miembros máximo.
3. El Líder selecciona a un miembro y presiona Eliminar.	4. El sistema solicita confirmación.
5. El Líder confirma.	6. El sistema desvincula al miembro seleccionado y actualiza el cupo disponible del grupo.
	7. El sistema revoca los permisos de acceso a juegos prestados del usuario expulsado.
Escenarios Alternos	
	4. Si el Líder intenta eliminarse a sí mismo, el sistema le sugiere usar la opción Salir del Grupo o Disolver Grupo.

Reportes (Administrador):

Número	CU029
Caso de Uso	Generar Reporte de Ganancias Globales.
Actores	Administrador del Sistema (Iniciador).
Propósito	Visualizar ingresos totales y netos.
Precondición	CU002 (Admin).
Resumen	El admin solicita el reporte, el sistema calcula totales y genera PDF.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	CU015 (Cálculo de comisiones),
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El Admin selecciona Reporte de Ganancias.	2. El sistema recupera todas las ventas históricas.
	3. El sistema desglosa: Total Ingresado, Monto a Empresas, Comisión Plataforma (Ganancia Neta).
	4. El sistema muestra la vista previa.
5. El Admin selecciona Exportar a PDF.	6. El sistema genera el archivo usando Jasper Reports.

Número	CU030
Caso de Uso	Ver reporte top ventas y calidad.
Actores	Administrador del Sistema (Iniciador).
Propósito	Visualizar los juegos con mejor desempeño en ventas y calificaciones para la toma de decisiones.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión).
Resumen	El administrador accede al reporte, aplica filtros por categoría o clasificación de edad, y el sistema muestra el listado de los más vendidos y mejor valorados.
Tipo	Primario, Real.
Referencias	Ninguna.
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El Administrador selecciona la opción Reporte Top Ventas y Calidad.	2. El sistema presenta las opciones de filtrado: Categoría y Clasificación de Edad .
3. El Administrador selecciona los filtros o deja los valores por defecto.	4. El sistema procesa la información aplicando el algoritmo de balance si aplica o mostrando listas separadas.
	5. El sistema muestra el listado de juegos ordenado por volumen de ventas y calificación promedio.
6. El Administrador tiene la opción de exportar a PDF.	7. Si el Administrador elige exportar el sistema genera el archivo usando Jasper Reports.
Escenarios Alternos	
	5. Si no hay ventas registradas en el sistema para los filtros seleccionados, el sistema muestra el mensaje "No hay datos suficientes para generar el top".

Número	CU031
Caso de Uso	Ver reporte ingresos por empresa.
Actores	Administrador del Sistema (Iniciador).
Propósito	Hacer cuentas de cuánto dinero ha generado cada empresa y cuánto ha retenido la plataforma.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión).
Resumen	El administrador solicita el reporte, el sistema calcula el total de ventas y comisiones agrupadas por empresa y muestra el resultado.
Tipo	Primario, Real.
Referencias	Ninguna.
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El Administrador accede al apartado Reporte de Ingresos por Empresa.	2. El sistema consulta el histórico de transacciones.
	3. El sistema agrupa los datos por empresa desarrolladora.
	4. El sistema muestra una tabla con: Nombre de Empresa, Total Ventas Generadas (dinero en bruto) y Total Comisión Retenida (ganancia de la plataforma).
5. El Administrador visualiza los totales y selecciona "Exportar a PDF" si lo desea.	6. Si Exporta el sistema genera el archivo usando Jasper Reports.
Escenarios Alternos	
	4.1 Si no existen empresas con ventas, el sistema indica que no hay actividad financiera registrada.

Número	CU032
Caso de Uso	Ver reporte ranking de usuarios.
Actores	Administrador del Sistema (Iniciador).
Propósito	Identificar a los Usuarios Comunes (Gamers) más activos de la plataforma.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión).
Resumen	El administrador ingresa al reporte, el sistema clasifica a los usuarios según cantidad de compras y reseñas realizadas, mostrando los líderes en cada rubro.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	Ninguna.
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El Administrador selecciona la opción Ranking de Usuarios.	2. El sistema calcula dos listas: Top Compradores: Usuarios con mayor cantidad de juegos en biblioteca y Top Reviewers: Usuarios con mayor cantidad de reseñas escritas.
	3. El sistema muestra ambos listados con el nickname del usuario y el conteo correspondiente.
4. El Administrador puede exportar la información a PDF.	5. Si Exporta el sistema genera el archivo usando Jasper Reports.
Escenarios Alternos	
	3. Si no hay actividad de usuarios de compras o comentarios, el sistema muestra listas vacías.

Reportes (Empresa):

Número	CU033
Caso de Uso	Generar Reporte de Ventas Propias.
Actores	Empresa Desarrolladora (Iniciador).
Propósito	Ver el detalle financiero de sus juegos.
Precondición	CU002 (Empresa).
Resumen	La empresa ve sus ventas desglosadas por juego.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	CU015 (Cálculo de ganancias),
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. La Empresa selecciona Reporte de Ventas.	2. El sistema filtra las ventas donde la empresa es dueña del juego.
	3. El sistema muestra por juego: Monto Bruto, Comisión retenida, Ingreso Neto.
4. La Empresa exporta a PDF.	5. El sistema genera el archivo usando Jasper Reports.

Número	CU034
Caso de Uso	Ver reporte de feedback.
Actores	Empresa Desarrolladora (Iniciador).
Propósito	Analizar la recepción de los juegos mediante calificaciones y comentarios de los usuarios.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión como Empresa).
Resumen	La empresa accede al reporte de feedback, el sistema muestra promedios de calificación, mejores comentarios y peores calificaciones para análisis de calidad.
Tipo	Primario, Real.
Referencias	Ninguna
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. La Empresa selecciona la opción Reporte de Feedback.	2. El sistema procesa la información de reseñas de los juegos de la empresa.
	3. El sistema muestra tres secciones detalladas: Calificaciones Promedio: Listado de juegos con su puntaje actual. Mejores Comentarios: Listado de reseñas con más interacciones/respuestas. Peores Calificaciones: Listado de las notas más bajas recibidas.
4. La Empresa visualiza la información para tomar decisiones de calidad.	
5. La Empresa selecciona la opción Exportar a PDF.	6. Si Exporta el sistema genera el archivo usando Jasper Reports.
Escenarios Alternos	
	3. Si los juegos no tienen reseñas aún, el sistema muestra el reporte vacío indicando Sin feedback registrado.

Número	CU035
Caso de Uso	Ver reporte top 5 juegos.
Actores	Empresa Desarrolladora (Iniciador).
Propósito	Identificar los juegos con mayor volumen de ventas en un periodo determinado.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión como Empresa).
Resumen	La empresa define un intervalo de tiempo o selecciona el histórico completo, el sistema calcula las ventas y muestra los 5 juegos más vendidos.
Tipo	Primario, Real.
Referencias	Ninguna.
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. La Empresa selecciona la opción Reporte Top 5 Juegos.	2. El sistema solicita el intervalo de tiempo Fecha Inicio y Fecha Fin.
3. La Empresa ingresa las fechas o deja los campos vacíos para ver el histórico.	4. El sistema filtra las ventas de la empresa en ese rango y ordena los juegos por cantidad vendida descendente.
	5. El sistema muestra los 5 primeros resultados.
6. La Empresa selecciona la opción Exportar a PDF.	7. Si Exporta el sistema genera el archivo usando Jasper Reports.
Escenarios Alternos	
	5. Si no hay ventas en el intervalo seleccionado, el sistema muestra un mensaje indicando que no se encontraron datos para ese periodo.

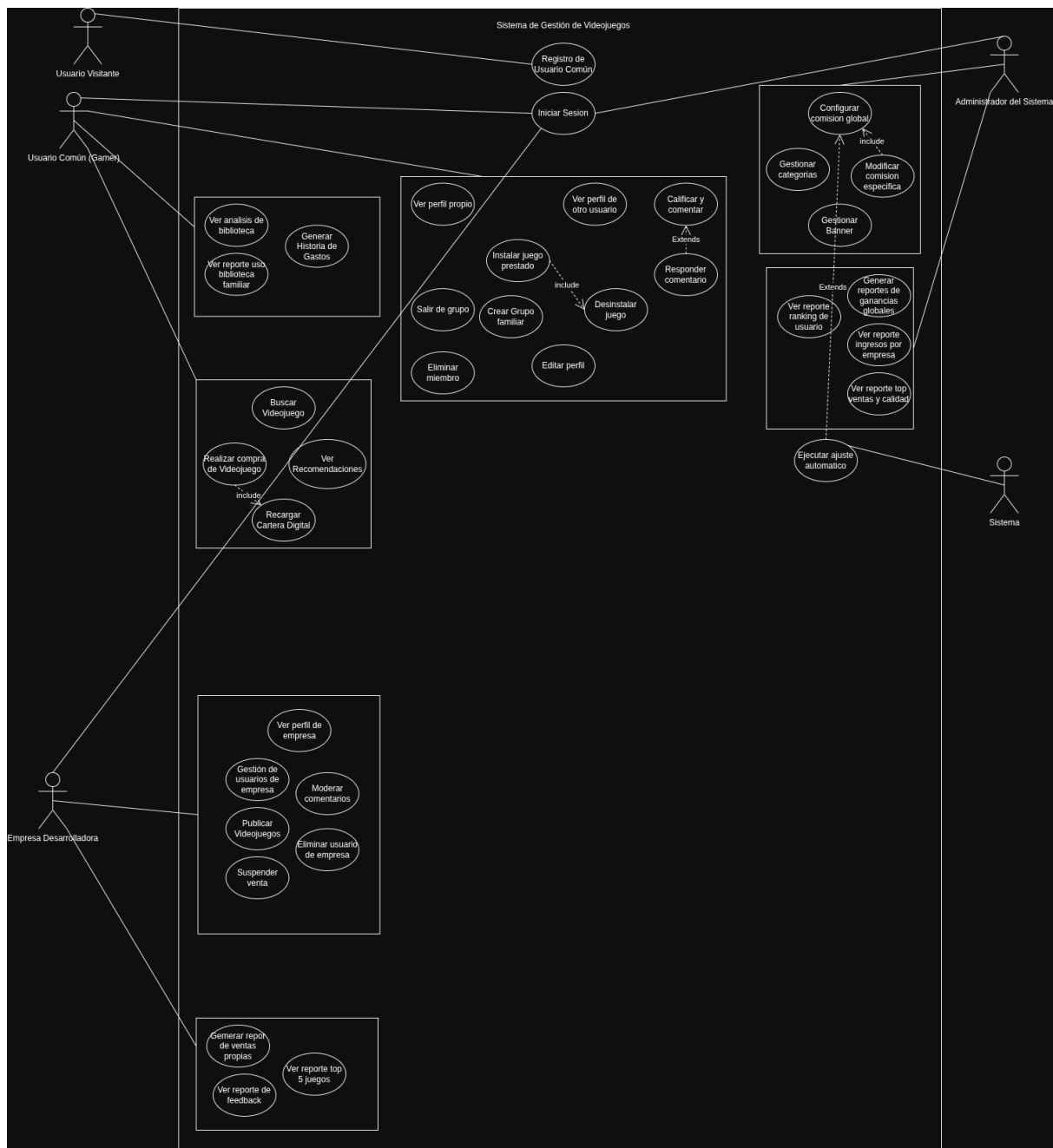
Reportes (Usuario Común (Gamer)):

Número	CU036
Caso de Uso	Generar Historial de Gastos.
Actores	Usuario Común (Iniciador).
Propósito	Consultar compras realizadas.
Precondición	CU002 (Usuario).
Resumen	El usuario ve su lista de compras con fechas y montos.
Tipo	Secundario, Real.
Referencias	CU0015 (Registro de compras)
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona Historial de Compras.	2. El sistema lista: Fecha, Título del Juego, Monto Pagado.
3. El usuario exporta a PDF.	4. El sistema genera el archivo usando Jasper Reports.

Número	CU037
Caso de Uso	Ver análisis de biblioteca.
Actores	Usuario Común (Iniciador).
Propósito	Visualizar estadísticas sobre los gustos personales y la calidad de las compras realizadas.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión).
Resumen	El usuario accede al reporte, el sistema compara las valoraciones personales con las de la comunidad y muestra las categorías favoritas basadas en compras.
Tipo	Primario, Real.
Referencias	Ninguna.
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona la opción Reporte Análisis de Biblioteca.	2. El sistema calcula las Categorías Favoritas contando la cantidad de juegos comprados por género.
	3. El sistema compara la valoración dada por el usuario a sus juegos frente a la valoración promedio de la comunidad.
	4. El sistema muestra los resultados gráficos o tabulares.
5. El usuario selecciona Exportar a PDF.	6. El sistema genera el archivo usando Jasper Reports.
Escenarios Alternos	
	3. Si la biblioteca está vacía, el sistema indica que: No hay datos suficientes para el análisis.

Número	CU038
Caso de Uso	Ver reporte uso biblioteca familiar.
Actores	Usuario Común (Iniciador).
Propósito	Analizar el consumo de contenido prestado dentro del grupo familiar.
Precondición	CU002 (Iniciar sesión), Pertenecer o haber pertenecido a un grupo.
Resumen	El usuario solicita el reporte, el sistema lista los juegos prestados que más veces ha instalado o jugado.
Tipo	Primario, Real.
Referencias	Ninguna
Flujo Normal	
Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona la opción Reporte de Uso Familiar.	2. El sistema consulta el historial de instalaciones de juegos prestados.
	3. El sistema lista los juegos ordenados por tiempo de uso o frecuencia de instalación.
	4. El sistema muestra la valoración de la comunidad de esos juegos prestados.
5. El usuario exporta el reporte a PDF.	6. El sistema genera el archivo usando Jasper Reports.
Escenarios Alternos	
	3. Si el usuario nunca ha pedido prestado un juego, el sistema muestra el reporte vacío.

Diagrama de casos de uso:



Casos de Uso de Alto Nivel

Sesión y Registro.

Número: CU001

Caso de Uso: Registro de Usuario Común (Gamer)

Actores: Usuario Visitante

Descripción: El Usuario Visitante proporciona sus datos personales obligatorios, el sistema verifica el nickname y el correo y crea la cuenta con una cartera digital vacía.

Tipo: Primario.

Número: CU002

Caso de Uso: Iniciar sesión

Actores: Usuario Común, Usuario de Empresa, Administrador del Sistema

Descripción: El usuario ingresa sus datos (nickname o correo y contraseña), el sistema valida los datos y el rol, y redirige a la sección correspondiente.

Tipo: Primario

Administración del Sistema.

Número: CU003

Caso de Uso: Configurar Comisión Global

Actores: Administrador del Sistema

Descripción: El administrador cambia el porcentaje global. Si el nuevo global es menor que alguna comisión específica existente, el sistema ajusta esas específicas automáticamente.

Tipo: Primario

Número: CU004

Caso de Uso: Gestionar Categorías

Actores: Administrador del Sistema

Descripción: El administrador gestiona el listado de categorías disponibles para que las empresas etiqueten sus juegos.

Tipo: Secundario

Número: CU005

Caso de Uso: Gestionar Banner Principal

Actores: Administrador del Sistema

Descripción: El administrador selecciona juegos o sube imágenes para el carrusel principal.

Tipo: Secundario

Número: CU006

Caso de Uso: Modificar comisión específica

Actores: Administrador del Sistema

Descripción: El administrador selecciona una empresa, ingresa un nuevo porcentaje de comisión específico, el sistema valida que no exceda la comisión global vigente y guarda el cambio.

Tipo: Secundario

Número: CU007

Caso de Uso: Ejecutar ajuste automático de comisiones

Actores: Sistema, Administrador del Sistema

Descripción: El sistema detecta una reducción en la comisión global, recorre las empresas con comisiones específicas negociadas y reduce automáticamente aquellas que superan el nuevo límite global.

Tipo: Primario

Gestión de Empresa y Catálogo.

Número: CU008

Caso de Uso: Gestión de Usuarios de Empresa

Actores: Empresa Desarrolladora

Descripción: La empresa ingresa los datos de un nuevo empleado, el sistema valida y crea el usuario ligado exclusivamente a esa empresa.

Tipo: Secundario

Número: CU009

Caso de Uso: Publicar Videojuegos

Actores: Empresa Desarrolladora

Descripción: La empresa ingresa toda la información técnica, descriptiva y multimedia del juego, asigna categorías y clasificación de edad para lanzarlo a la venta.

Tipo: Primario

Número: CU010

Caso de Uso: Suspende Venta de Videojuego

Actores: Empresa Desarrolladora

Descripción: La empresa desarrolladora desactiva la venta de un juego. Este desaparece de la tienda pero permanece accesible en las bibliotecas de los usuarios que ya lo compraron.

Tipo: Secundario

Número: CU011

Caso de Uso: Moderar Comentarios (Empresa)

Actores: Empresa (Iniciador)

Descripción: La empresa decide ocultar los comentarios de un juego, el sistema oculta el texto pero mantiene visibles las estrellas.

Tipo: Secundario

Número: CU012

Caso de Uso: Editar videojuego

Actores: Empresa Desarrolladora (Iniciador)

Descripción: La empresa selecciona un juego de su catálogo, modifica campos como descripción, precio, o recursos mínimos, y el sistema guarda los cambios.

Tipo: Secundario

Número: CU013

Caso de Uso: Eliminar usuario de empresa

Actores: Empresa Desarrolladora (Usuario Admin de la Empresa - Iniciador)

Descripción: La empresa selecciona un usuario de su lista de personal y lo elimina, impidiendo su acceso futuro al sistema.

Tipo: Secundario

Tienda, Compras y Cartera (Usuario).

Número: CU014

Caso de Uso: Recargar Cartera Digital

Actores: Usuario Común (Iniciador)

Descripción: El usuario ingresa un monto para recarga manual simulada y el sistema actualiza su saldo.

Tipo: Primario

Número: CU015

Caso de Uso: Realizar Compra de Videojuego

Actores: Usuario Común (Iniciador)

Descripción: El usuario intenta comprar, el sistema pide fecha simulada, válida edad contra clasificación, cobra y entrega el juego.

Tipo: Primario

Número: CU016

Caso de Uso: Buscar Videojuegos

Actores: Usuario Común (Iniciador)

Descripción: El usuario aplica filtros y el sistema muestra resultados.

Tipo: Primario

Número: CU017

Caso de Uso: Generar listado de recomendaciones (Algoritmo Mejor Balance)

Actores: Sistema (Ejecutor), Usuario Común (Iniciador indirecto)

Descripción: Al cargar la página de inicio o tienda, el sistema aplica un algoritmo matemático que pondera el volumen de ventas y la calificación promedio para ordenar los juegos destacados.

Tipo: Primario

Perfil Social e interacción (Usuario).

Número: CU018

Caso de Uso: Calificar y Comentar

Actores: Usuario Común (Iniciador)

Descripción: El usuario asigna estrellas y comentarios a un juego propio.

Tipo: Primario

Número: CU019

Caso de Uso: Ver perfil propio Actores: Usuario Común (Iniciador)

Descripción: El usuario accede a la sección de Mi Perfil, el sistema carga y muestra los datos del usuario junto con su biblioteca de juegos adquiridos.

Tipo: Primario

Número: CU020

Caso de Uso: Editar perfil de usuario

Actores: Usuario Común (Iniciador)

Descripción: El usuario selecciona editar, modifica campos como Contraseña, Avatar o Teléfono. El sistema valida y guarda. El correo no puede ser modificado.

Tipo: Secundario

Número: CU021

Caso de Uso: Ver perfil de otro usuario

Actores: Usuario Común (Iniciador)

Descripción: El usuario busca a otro usuario por nickname, el sistema muestra el perfil público y su biblioteca de juegos si es pública.

Tipo: Secundario

Número: CU022

Caso de Uso: Ver perfil de empresa

Actores: Usuario Común (Iniciador)

Descripción: El usuario accede al perfil de una empresa desde el buscador o desde un juego, el sistema muestra la descripción y el catálogo de juegos propios de esa empresa con opciones de filtrado.

Tipo: Primario

Número: CU023

Caso de Uso: Responder comentario

Actores: Usuario Común (Iniciador)

Descripción: El usuario visualiza un comentario existente, selecciona la opción de responder, redacta su texto y el sistema lo guarda conectado al comentario original.

Tipo: Secundario

Biblioteca y Grupos Familiares

Número: CU024

Caso de Uso: Crear Grupo Familiar

Actores: Usuario Común (Iniciador)

Descripción: El usuario crea un grupo e invita hasta 5 personas más mediante nickname.

Tipo: Secundario

Número: CU025

Caso de Uso: Instalar Juego Prestado (Gestión de Estado)

Actores: Usuario Común (Miembro de Grupo) (Iniciador)

Descripción: El usuario intenta pasar un juego prestado a estado Instalado. El sistema valida que no tenga otro prestado instalado.

Tipo: Primario

Número: CU026

Caso de Uso: Desinstalar juego (Cambiar estado)

Actores: Usuario Común (Iniciador)

Descripción: El usuario selecciona un juego instalado en su biblioteca ya sea propia o familiar, selecciona la opción de desinstalar, y el sistema cambia el estado lógico a No Instalado.

Tipo: Secundario

Número: CU027

Caso de Uso: Salir de grupo familiar

Actores: Usuario Común (Iniciador)

Descripción: El usuario selecciona salir del grupo, el sistema desvincula su cuenta y bloquea el acceso a los juegos que no son de su propiedad.

Tipo: Secundario

Número: CU028

Caso de Uso: Eliminar miembro de grupo

Actores: Usuario Común (Líder del Grupo - Iniciador)

Descripción: El líder selecciona a un miembro y lo elimina. El miembro expulsado pierde acceso inmediato a la biblioteca compartida.

Tipo: Secundario

Reportes (Administrador)

Número: CU029

Caso de Uso: Generar Reporte de Ganancias Globales

Actores: Administrador del Sistema (Iniciador)

Descripción: El admin solicita el reporte, el sistema calcula totales y genera PDF.

Tipo: Secundario

Número: CU030

Caso de Uso: Ver reporte top ventas y calidad

Actores: Administrador del Sistema (Iniciador)

Descripción: El administrador accede al reporte, aplica filtros por categoría o clasificación de edad, y el sistema muestra el listado de los más vendidos y mejor valorados.

Tipo: Primario

Número: CU031

Caso de Uso: Ver reporte ingresos por empresa

Actores: Administrador del Sistema (Iniciador)

Descripción: El administrador solicita el reporte, el sistema calcula el total de ventas y comisiones agrupadas por empresa y muestra el resultado.

Tipo: Primario

Número: CU032

Caso de Uso: Ver reporte ranking de usuarios

Actores: Administrador del Sistema (Iniciador)

Descripción: El administrador ingresa al reporte, el sistema clasifica a los usuarios según cantidad de compras y reseñas realizadas, mostrando los líderes en cada rubro.

Tipo: Secundario

Reportes (Empresa)

Número: CU033

Caso de Uso: Generar Reporte de Ventas Propias

Actores: Empresa Desarrolladora (Iniciador)

Descripción: La empresa ve sus ventas desglosadas por juego.

Tipo: Secundario

Número: CU034

Caso de Uso: Ver reporte de feedback

Actores: Empresa Desarrolladora (Iniciador)

Descripción: La empresa accede al reporte de feedback, el sistema muestra promedios de calificación, mejores comentarios y peores calificaciones para análisis de calidad.

Tipo: Primario

Número: CU035

Caso de Uso: Ver reporte top 5 juegos

Actores: Empresa Desarrolladora (Iniciador)

Descripción: La empresa define un intervalo de tiempo o selecciona el histórico completo, el sistema calcula las ventas y muestra los 5 juegos más vendidos.

Tipo: Primario

Reportes (Usuario Común (Gamer))

Número: CU036

Caso de Uso: Generar Historial de Gastos

Actores: Usuario Común (Iniciador)

Descripción: El usuario ve su lista de compras con fechas y montos.

Tipo: Secundario

Número: CU037

Caso de Uso: Ver análisis de biblioteca

Actores: Usuario Común (Iniciador)

Descripción: El usuario accede al reporte, el sistema compara las valoraciones personales con las de la comunidad y muestra las categorías favoritas basadas en compras.

Tipo: Primario

Número: CU038

Caso de Uso: Ver reporte uso biblioteca familiar

Actores: Usuario Común (Iniciador)

Descripción: El usuario solicita el reporte, el sistema lista los juegos prestados que más veces ha instalado o jugado.

Tipo: Primario

Casos de uso entregados.

Sesión y Registro:

001 Registro de Usuario Común (Gamer)

002 Iniciar sesión

Administración del Sistema:

003 Configurar Comisión Global

004 Gestionar Categorías

005 Gestionar Banner Principal

006 Modificar comisión específica

007 Ejecutar ajuste automático de comisiones

Gestión de Empresa y Catálogo:

008 Gestión de Usuarios de Empresa

009 Publicar Videojuegos

010 Suspende Venta de Videojuego

011 Moderar Comentarios (Empresa)

012 Editar videojuego

013 Eliminar usuario de empresa

Tienda, Compras y Cartera:

014 Recargar Cartera Digital

015 Realizar Compra de Videojuego

016 Buscar Videojuegos

017 Generar listado de recomendaciones (Algoritmo Mejor Balance)

Perfil Social e Interacción:

018 Calificar y Comentar

019 Ver perfil propio

020 Editar perfil de usuario

021 Ver perfil de otro usuario

022 Ver perfil de empresa

023 Responder comentario

Biblioteca y Grupos Familiares:

024 Crear Grupo Familiar

025 Instalar Juego Prestado (Gestión de Estado)

026 Desinstalar juego (Cambiar estado)

027 Salir de grupo familiar

028 Eliminar miembro de grupo

Reportes (Administrador):

029 Generar Reporte de Ganancias Globales

030 Ver reporte top ventas y calidad

031 Ver reporte ingresos por empresa

032 Ver reporte ranking de usuarios

Reportes (Empresa):

033 Generar Reporte de Ventas Propias

034 Ver reporte de feedback

035 Ver reporte top 5 juegos

Reportes (Usuario Común):

036 Generar Historial de Gastos

037 Ver análisis de biblioteca

038 Ver reporte uso biblioteca familiar