# IES NERVIÓN

# PLATAFORMA DE DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS

## Curso 2018-2019

# Análisis del Sistema de Información

# ÍNDICE

1. Descripción General del Entorno Tecnológico del Sistema
2. Catálogo de Usuarios
3. Modelo de Casos de Uso
4. Especificación de Casos de Uso
5. Modelo de Clases de Análisis
6. Interfaces de usuario
   1. Aspectos comunes de la interfaz de usuario (plantilla)
   2. Perfiles de usuarios
   3. Mapa de pantallas/ventanas
   4. Especificación de pantallas/ventanas
   5. Especificación de Informes del Sistema
7. Especificación de Requisitos Software ERS
   1. Introducción
      1. Propósito
      2. Ámbito
   2. Descripción general
      1. Descripción general del producto
      2. Funciones del producto
      3. Características de los usuarios
   3. Requisitos específicos
      1. Funciones
      2. Requisitos de rendimiento
      3. Restricciones de diseño

# Descripción General del Entorno Tecnológico del Sistema

La aplicación para el cliente se va a desarrollar usando Windows Presentation Foundation, por lo que el IDE principal a usar será Visual Studio 2017.

Para la codificación e implantación de la API que será necesaria para obtener toda la información que los usuarios necesiten, se usará Laravel, como se describió en el EVS, por lo que el IDE principal para desarrollar en PHP será PHPStorm de JetBrains.

Para la base de datos en MySQL, se usará también una herramienta proporcionada por JetBrains, DataGrip, que permite la visualización de datos y la creación de scripts de bases de datos.

# Catálogo de Usuarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Código** | **Nombre** | **Descripción** |
| USU1 | Usuario sin registrar | La aplicación permite a los usuarios que no están registrados ver los videojuegos disponibles en la plataforma |
| USU2 | Usuario registrado | Los usuarios que se han registrado y pueden logearse en la aplicación para descargar y jugar los juegos disponibles en la plataforma. |
| USU3 | Administrador | Igual que un usuario registrado, puede descargarse los juegos disponibles, pero además tiene permiso para ver las estadísticas de los juegos en tiempo real |

# Modelo de Casos de Uso

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CU1** | Registro | |
| **Requisito** | RF1 | |
| **Versión** | 1.0 | |
| **Actor Principal** | Usuario sin registrar | |
| **Descripción** | Registro de un nuevo usuario | |
| **Precondiciones** | No | |
| **Postcondiciones** | La cuenta del usuario se ha creado | |
| **Secuencia Normal** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | El usuario sin registrar pulsa en el botón de registrarse |
| 2 | El Sistema ofrece un formulario de registro |
| 3 | El usuario sin registrar introduce sus datos en el formulario |
| 4 | El Sistema comprueba que los datos son correctos y no están repetidos |
| 5 | El Sistema crea la cuenta del usuario |
| **Extensiones o flujos alternativos** | **Paso** | **Acción** |
| 5 | Si los datos son incorrectos o repetidos, el Sistema avisa al usuario |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CU2** | Login | |
| **Requisito** | RF2 | |
| **Versión** | 1.0 | |
| **Actor Principal** | Usuario registrado | |
| **Descripción** | Entrada de un usuario registrado en el Sistema | |
| **Precondiciones** | El usuario debe no estar logeado | |
| **Postcondiciones** | El usuario entra en el Sistema | |
| **Secuencia Normal** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | El usuario abre la aplicación |
| 2 | El Sistema ofrece un formulario de logeo |
| 3 | El usuario introduce todos sus datos |
| 4 | El Sistema comprueba que los datos son correctos y no están repetidos |
| 5 | El Sistema logea al usuario y lo manda a la pantalla principal |
| **Extensiones o flujos alternativos** | **Paso** | **Acción** |
| 5 | Si los datos son incorrectos, el Sistema avisa al usuario |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CU3** | Mirar juegos disponibles | |
| **Requisito** | RF3 | |
| **Versión** | 1.0 | |
| **Actor Principal** | Cualquier usuario o administrador | |
| **Descripción** | Ver los juegos que hay disponibles para descargar en la aplicación | |
| **Precondiciones** | No | |
| **Postcondiciones** | El usuario ha visto los juegos disponibles | |
| **Secuencia Normal** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | El usuario selecciona la opción de ver los juegos disponibles |
| 2 | El Sistema ofrece el listado de juegos |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CU4** | Agregar usuario | |
| **Requisito** | RF4 | |
| **Versión** | 1.0 | |
| **Actor Principal** | Usuario registrado o administrador | |
| **Descripción** | Agregar a un usuario a la lista de amigos | |
| **Precondiciones** | El usuario debe estar logeado | |
| **Postcondiciones** | El usuario ha agregado a otro usuario a su lista de amigos | |
| **Secuencia Normal** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | El usuario pulsa en el botón de agregar amigo en el perfil del otro usuario |
| 2 | El Sistema pregunta si desea agregar al usuario |
| 3 | El usuario responde afirmativamente |
| 4 | El Sistema agrega ese usuario a la lista de amigos |
| **Extensiones o flujos alternativos** | **Paso** | **Acción** |
| 3 | El usuario responde negativamente |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CU4** | Agregar usuario | |
| **Requisito** | RF4 | |
| **Versión** | 1.0 | |
| **Actor Principal** | Usuario registrado o administrador | |
| **Descripción** | Agregar a un usuario a la lista de amigos | |
| **Precondiciones** | El usuario debe estar logeado | |
| **Postcondiciones** | El usuario ha agregado a otro usuario a su lista de amigos | |
| **Secuencia Normal** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | El usuario pulsa en el botón de agregar amigo en el perfil del otro usuario |
| 2 | El Sistema pregunta si desea agregar al usuario |
| 3 | El usuario responde afirmativamente |
| 4 | El Sistema agrega ese usuario a la lista de amigos |
| **Extensiones o flujos alternativos** | **Paso** | **Acción** |
| 3 | El usuario responde negativamente |