

| Planificacion casos de uso por iteracion | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|
| Iteracion | Iteracion 1 | | | | |
| Fechas | del 9/12 al 18/12 del presente mes | | | | |
| Objetivo general | Construir la base funcional del sistema, incluyendo backend inicial, frontend primitivo y comunicación básica entre ambos. | | | | |
| Casos de uso incluidos | CU001 AL CU010, CU018 y CU019 | | | | |
| Alcance tecnico (resultado esperado) | <p>Backend: Base de datos completa, servicios REST para usuarios, catálogo, compras, biblioteca e instalaciones.</p> <p>Frontend: Interfaz gráfica primitiva en Angular (login, registro, catálogo, detalle de juego, biblioteca).</p> <p>Comunicación Frontend–Backend funcional mediante HTTP.</p> <p>El usuario puede registrarse, iniciar sesión, explorar juegos, comprar, ver su biblioteca e instalar/desinstalar juegos.</p> | | | | |
| Iteracion | Iteracion 2 | | | | |
| Fechas | del 19/12 al 30/12 del presente mes | | | | |
| Objetivo general | Implementar funciones sociales, empresariales y de administración, consolidando el sistema completo. | | | | |
| Casos de uso incluidos | CU011 AL CU017, CU020 y CU031 | | | | |
| Alcance tecnico (resultado esperado) | <p>Backend: Grupos familiares, préstamos, comentarios, calificaciones, empresas, videojuegos, ventas y administración global.</p> <p>Frontend: Panel Gamer, Empresa y Admin con formularios completos.</p> <p>Seguridad por roles (gamer, empresa, admin).</p> <p>Sistema totalmente funcional listo para pruebas, entrega y posterior demostración final.</p> | | | | |