

Definición del proyecto 2

ET4 - IU

2018-2019

Nombre

Subasta

Objetivo

El objetivo del proyecto es poder hacer un sistema de subastas con subida de información y ficheros por parte del subastador y pujadores.

Descripción

El usuario debe poder autenticarse en la aplicación. Debe existir un usuario administrador para poder gestionar usuarios, tanto subastadores como pujadores. Los subastadores y cada subasta deben ser obligatoriamente autorizados como tales por el administrador. Los subastadores y pujadores se registran en el sistema y son aceptados por el administrador. Deben poder subir ficheros con documentación a su perfil.

Los usuarios tendrán un avatar (imagen) que los caracteriza en las pujas (el cual estará en la información del usuario). Aparte tendrá toda la información personal que lo identifica y que debe estar en el sistema.

Las subastas son siempre anónimas para el resto de los pujadores que participan en una subasta. Hay dos tipos de subasta. Una subasta ciega, en donde un pujador al entrar ve si su subasta es la más alta o no, y no ciega donde puede verse el importe más alto pujado.

El administrador puede hacer CRUD de usuarios y asignarles el rol que quiera. También puede gestionar toda la información de una subasta.

Un subastador puede crear una subasta, pero debe ser autorizada por el administrador para poder empezar. Puede subir información adicional en forma de ficheros para una subasta. Recibe información de contacto del pujador que gane una subasta. Recibe notificaciones del estado de sus subastas.

Un pujador puede consultar las subastas activas o por empezar y las antiguas en las que ha participado. Puede realizar una puja en una subasta. Puede consultar su historial de subastas y pujas en las mismas. Recibe notificaciones de los cambios de estado en sus pujas.

Actores del sistema

Administrador. Superusuario del sistema con acceso a todos los datos y acciones.

Subastador. Usuario que puede dar de alta una subasta.

Pujador. Usuario que participa en una subasta realizando pujas.

Funcionalidades

Recomendaciones

Se recomienda hacer un pequeño análisis del proyecto, un prototipo falso y una definición de base de datos antes de comenzar la implementación y consensuar todo ello con el profesor de la materia.