

A dark blue vertical bar on the left side of the page. A blue arrow points to the right from the bar, containing the date.

8-9-2024

Sistema de venta de juegos de PC

Integrantes: Ariel Denaro – Pablo Bajar

Several thin, curved, light blue lines that sweep upwards from the bottom left towards the center of the page.

Asignatura: Innovación en Gestión de Datos

Resumen del proyecto

Este sistema de venta de juegos para PC está diseñado para facilitar la adquisición de juegos digitales por parte de los usuarios, así como la gestión integral de usuarios, juegos, carritos de compra y compras por parte de los administradores. El sistema ofrece dos modalidades de cuenta para los usuarios:

Estándar: Sin costo, los usuarios adquieren los juegos a su precio completo.

Plus: Los usuarios obtienen descuentos en los juegos del 40% en el precio final del juego.

Objetivos principales

Para usuarios:

- *Registro e inicio de sesión seguros.
- *Exploración del catálogo de juegos, organizado por categorías.
- *Visualización detallada de cada juego (nombre, compañía, peso, categoría).
- *Adición de juegos al carrito de compra.
- *Realización de compras con aplicación automática de descuentos según la membresía.
- *Consulta del historial de compras.

Para administradores:

- *Gestión completa de usuarios (altas, bajas, modificaciones).
- *Gestión del catálogo de juegos (altas, bajas, modificaciones).
- *Arquitectura del Sistema

Metodología utilizada

Utilizaremos metodología Agile. Pero en este caso tomaremos un poco de las más utilizadas, como son SCRUM y Kanban. Para SCRUM, utilizaremos los sprint como forma de avanzar, en el cual serán las evidencias y nuestros Owners los profesores. Al ser solo dos integrantes, realizamos Dailys stand up (ya sea por video llamada o con charlas vía Whatsapp, según nuestro tiempo disponible) para ir viendo los pasos a seguir y compartir ideas sobre el código. Además después de cada evidencia realizaremos el sprint retrospective para corregir las observaciones que nos indiquen los profesores, esto nos fue de mucha ayuda durante el proyecto del semestre anterior.

Para la metodología Kanban, nos ayudaremos de github y las issues, para enumerar las tareas a realizar, quien las realizara y en qué estado están (pendientes el proceso o finalizada) cambiándolas de columnas según corresponda.

Base de datos

Nuestra base de datos se organiza en 6 tablas, cada tabla posee una clave primaria y se relaciona a otras tablas por medio de claves foranes. Entendemos que para nuestro proyecto son tablas suficientes para gestionar de forma ordenada y simple.

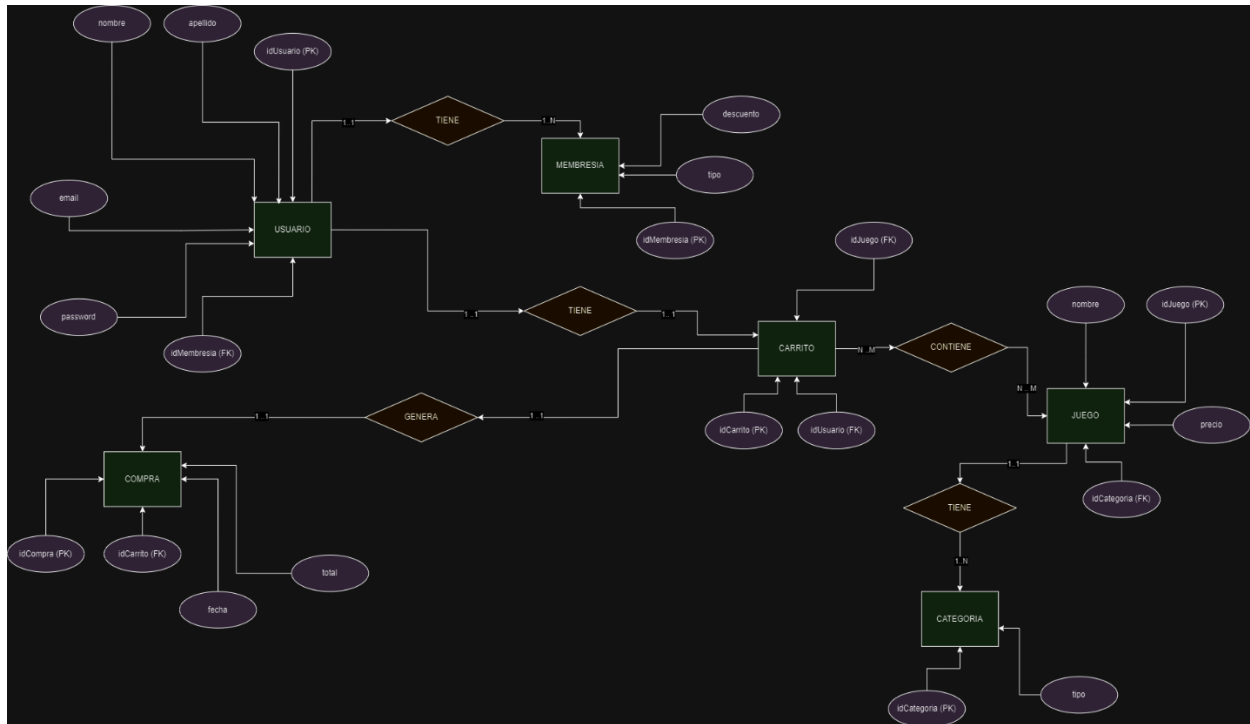
Las tablas que estaremos utilizando son:

- * Usuario
- * Compra
- * Categoría
- * Carrito

* Membresía

* Juego

A continuación, se muestra un diagrama ER con las relación entre las distintas tablas.



Relevancia del proyecto

Este proyecto, como el del semestre anterior, nos da un pantallazo muy general de lo que podemos encontrar en un futuro ambiente de trabajo. El hecho de trabajar en equipo, con personas que no conocemos, que se encuentran alejados uno de los otros y con eso poder llegar a puntos de acuerdos para avanzar con un proyecto o tarea es fundamental hoy en el mundo laboral. El uso de metodologías ágiles, los conocimientos que vamos adquiriendo en programación y base de datos, el uso de github y demás herramientas, así como también el lenguaje Python, son skills muy importante con los que vamos a contar a futuro.

Ambos integrantes, creemos firmemente en avanzar y que vamos a mejorar con este proyecto para nuestro próximos desafíos IT.