



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA  
AGROPECUARIA DE MANABÍ "MANUEL FÉLIX  
LÓPEZ"

UCPC.com – Plataforma web para la venta de  
videojuegos de computador en formato  
digital.

Grupo #2

ÁLAVA SANTANA DANY ROLANDO

SAAVEDRA ESCALANTE CARLOS ALBERTO

TUÁREZ ANCHUNDIA ARIEL ALEXÁNDER

ZAMBRANO PÁRRAGA GEOVANNY ASDRÚBAL

001

2020/JUN/24



# Contenido

1.	INTRODUCCIÓN	4
1.1.	IDENTIFICACIÓN DEL SISTEMA.	4
1.2.	OBJETIVO	4
1.3.	ALCANCE	4
1.4.	NOTACIONES Y DEFINICIONES	4
1.4.1.	NOTACIONES	4
2.	DESCRIPCIÓN GENERAL	5
2.1.	FUNCIONES DEL PRODUCTO	5
2.2.	CARACTERÍSTICAS DE USUARIO	5
3.	REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS	6
3.1.	REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	6
3.1.1.	Encabezado de navegación estático de la página web	6
3.1.2.	Descripción del pie de página estático	6
3.1.3.	Módulo de ingreso y registro al sistema	7
3.1.3.1.	Apartado registro de usuario	7
3.1.3.2.	Apartado de inicio de sesión	7
3.1.3.3.	Apartado de recuperación de cuenta.	8
3.1.4.	Protección de cuentas registradas.	9
3.1.5.	Pantalla principal	9
3.1.6.	Secciones de juegos	9
3.1.6.1.	Sección de juegos más vendidos.	10
3.1.6.2.	Sección de juegos en ofertas	10
3.1.6.3.	Sección de juegos nuevos.	10
3.1.6.4.	Sección de juegos recomendados	11
3.1.6.5.	Sección de juegos por venir	11
3.1.7.	Apartado juego.	12

3.1.8.	Sistema de comunidad de usuarios.	13
3.1.8.1.	Apartado de reseñas.	13
3.1.8.2.	Apartado de foros de discusiones.	14
3.1.8.3.	Subapartado de opiniones de usuarios.	15
3.1.9.	Descripción del Apartado “Mi cuenta”	16
3.1.10.	Verificación de datos y contraseñas en apartado “Mi Cuenta”	16
3.1.11.	Apartado Biblioteca	17
3.1.12.	Redirección a la biblioteca del launcher	17
3.1.13.	Apartado Actividad	18
3.1.14.1.	Compra de videojuegos.	19
3.1.14.2.	Obsequiar videojuegos a un amigo.	20
3.1.14.3.	Descripción de la seguridad en compras en línea.	20
3.1.15.	Sistema de reseñas y opiniones de los usuarios.	21
3.1.16.	Descripción de la sección de amigos	21
3.1.16.1.	Apartado de chats	21
3.1.16.2.	Apartado de agregados	22
3.1.16.3.	Apartado de solicitudes	22
3.1.16.4.	Apartado de añadir amigo	23
3.1.17.	Módulo del launcher	23
3.1.18.	Descarga del launcher	24

# 1. INTRODUCCIÓN

El presente documento describe la especificación de requerimientos de software ERS, orientado a la experiencia de usuario en la plataforma web para venta de videojuegos digitales denominada UCPC.com (Ur Confident Play Corner).

Además, el documento muestra los diferentes matices a ser tomados en cuenta para definir la forma, función, utilidad, imagen de marca y otros aspectos que afectan a la apariencia externa de las interfaces de usuario, con el fin de producir una plataforma funcional y eficaz sin descuidar la experiencia de usuario.

## 1.1. IDENTIFICACIÓN DEL SISTEMA.

La página web "UCPC.com", es una plataforma dedicada a la venta digital de videojuegos para computador, con la particularidad de ofrecer los juegos dentro de un lanzador propio, sin la participación de claves de terceros.

## 1.2. OBJETIVO

Brindar a los video-jugadores un servicio de compra de videojuegos en formato digital en línea de una forma sencilla y rápida en la que todos sus juegos adquiridos estén en un solo lugar de manera organizada y protegida.

## 1.3. ALCANCE

El aplicativo permite al usuario navegar por un amplio catálogo de videojuegos para computadoras personales (PC), los cuales están distribuidos de una manera organizada y con una gama de filtros que permiten una rápida y eficaz búsqueda para su posterior adquisición. Además, el aplicativo muestra información relevante de cada juego, como descripciones, tráilers cinematográficos y videos de la jugabilidad de los mismos, los comentarios, opiniones o reseñas de los jugadores que han adquirido dicho juego, así como una puntuación del mismo.

- Objetivos específicos del Sistema
  - Recomendar nuevos juegos a los usuarios en base a los juegos ya adquiridos a partir de las etiquetas de dichos juegos.
  - Permitir a los usuarios formar un criterio acerca de un juego a través de las reseñas o comentarios publicados por otros usuarios en el apartado de comunidad.

## 1.4. NOTACIONES Y DEFINICIONES

### 1.4.1. NOTACIONES

Tráiler cinematográfico: Vídeo corto en duración que muestra un avance y muestra puntos interesantes del producto sin dar adelantos no deseados que pueda dañar la posterior experiencia.

Jugabilidad: Término empleado en el diseño y análisis de juegos que describe la calidad del juego en términos de sus reglas de funcionamiento y de su diseño como juego.

## 2. DESCRIPCIÓN GENERAL

A partir de este punto, en el documento se detallarán las funciones y requerimientos del sistema UCPC, la cual está principalmente enfocada hacia las personas amantes de los videojuegos, el mismo sistema que será representado a través de una página web que constará de un sin número de juegos de diferentes categorías y precios para la plataforma PC. Esta tendrá una interfaz que combine el minimalismo y la buena organización a la vez que la sencillez para una mejor experiencia del usuario.

### 2.1. FUNCIONES DEL PRODUCTO

A continuación, se describen las funciones principales del sistema.

El usuario podrá entrar y sin ninguna restricción este tendrá acceso a ver todo el catálogo de juegos disponible en la página. Cuando el usuario se sienta convencido de adquirir alguno de los juegos, primero tendrá que añadirlo al carrito de compras y para ello deberá estar previamente haya registrado e iniciado sesión en la página. Una vez que se tengan los juegos en el carrito ya se podrá proceder a la compra y pago del pedido. Adicional a todo esto, la página contará con la opción de descargar el launcher UCPC.exe desde el cual se podrá tener acceso a los juegos adquiridos en la cuenta respectiva y tener una fácil administración de los mismos.

### 2.2. CARACTERÍSTICAS DE USUARIO

TIPO DE USUARIO	ADMINISTRADOR
DESCRIPCIÓN	Tiene acceso a los diferentes módulos de la página, se encarga de actualizar el catálogo de juegos, definir sus precios y agregar sus respectivas descripciones, imágenes y videos.
FORMACIÓN	Conocimiento del sistema y reglamentos de la página.
HABILIDADES	Manejo de computadores y sistemas WEB.
ACTIVIDADES	Ingresar nuevos juegos. Actualizar el stock de juegos. Modificar descripciones e imágenes promocionales del juego y de la página. Servicio y soporte al cliente. Eliminar juegos de la plataforma.

TIPO DE USUARIO	USUARIO
DESCRIPCIÓN	Tiene acceso a los determinadas partes del sistema, como lo son: Registro, inicio, pago, tienda, biblioteca (los juegos que ha adquirido) y a las sección de cada juego.
FORMACIÓN	Manejo de la plataforma.
HABILIDADES	Manejo de computadores y sistemas WEB.
ACTIVIDADES	Registrarse en el sistema. Ingresar sus credenciales. Pagos dentro del sistema.

### 3. REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS

#### 3.1. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

##### 3.1.1. Encabezado de navegación estático de la página web

Código de requisito	RF001
Nombre de requisito	Encabezado de navegación estático de la página web
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	Tal y como el nombre del requisito lo señala, habrá un encabezado que se mostrará en todas las interfaces gráficas, he ahí la razón del porqué el término estático. Este encabezado contendrá el logo del sistema en el extremo izquierdo y en el extremo derecho contendrá los botones de navegación a los diferentes apartados del sistema los cuales son (de izquierda a derecha), ir a la tienda, comunidad, perfil del usuario y un mini panel que contiene el acceso al carrito de compras, amigos y notificaciones.
Proceso	Sin importar en qué interfaz gráfica o página del sistema se encuentre el usuario, siempre aparecerá el encabezado de navegación para permitir al usuario un rápido acceso a los diferentes apartados anteriormente expuestos del sistema, los elementos que se encuentran en dicho encabezados, se detallarán a lo largo del desarrollo de los requisitos específicos de este sistema.
Entradas	Clic en cualquier botón que abra una nueva interfaz gráfica
Salidas	Apertura de una nueva interfaz gráfica, siempre con el encabezado presente

##### 3.1.2. Descripción del pie de página estático

Código de requisito	RF002
Nombre de requisito	Descripción del pie de página estático
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	Al igual que con el encabezado de navegación, habrá un pie de página con información el cual estará presente en todas las interfaces gráficas. En el extremo izquierdo contendrá el logo del sistema. A diferencia del encabezado, en la izquierda-centro este contendrá una lista de los idiomas disponibles del sistema, a la derecha el botón para descargar el launcher y por último, más abajo se mostrará un aviso respecto a que todos los derechos de autor son propiedad registrada de cada desarrolladora.
Proceso	Cuando el usuario esté navegando en cualquier interfaz gráfica y llegue al final de la misma, se mostrará el pie de página antes descrito. Las funciones que cumplen estos botones se especificarán en el desarrollo de los respectivos requerimientos

Entradas	Clic en cualquier botón que abra una nueva interfaz gráfica
Salidas	Apertura de una nueva interfaz gráfica, siempre con el pie de página presente

### 3.1.3. Módulo de ingreso y registro al sistema

Código de requisito	RF003
Nombre de requisito	Descripción del módulo de registro e inicio de sesión
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	El sistema debe poseer en la barra de navegación un apartado para iniciar sesión o registrarse. El presente apartado consta de dos botones respectivamente para cada acción.
Proceso	La opción en la barra de navegación desplegará los dos botones hacia la parte inferior, y cada uno de ellos realizará sus respectivas acciones al ejecutarse el método clic
Entradas	Dos botones desplegables correspondientes para iniciar sesión y registrarse.

#### 3.1.3.1. Apartado registro de usuario

Código de requisito	RF004
Nombre de requisito	Descripción del apartado de registro
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	El sistema debe poseer la opción de registrarse en el sitio, se tiene que permitir el registro asociando una cuenta de Google, o mediante un registro manual.
Proceso	Luego que se presione el botón de la navegación se mostrará un modal en pantalla, este modal aplicará un efecto de blur a la interfaz sobre la que se encuentre. Los campos para el registro serán: correo electrónico, nombre, contraseña y además contendrá con el botón para enlazar con una cuenta de google. Las entradas de texto deberán estar validadas y en caso que sean correctas se procede con el registro de los datos del nuevo usuario.
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correo electrónico</li> <li>• Nombre de usuario</li> <li>• Contraseña</li> </ul>
Salidas	Respuesta en caso de registro correcto o incorrecto.

#### 3.1.3.2. Apartado de inicio de sesión

Código de requisito	RF005
Nombre de requisito	Descripción del apartado de inicio de sesión
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>

Descripción	El sistema contará con la opción de iniciar sesión en el sitio mediante el correo y la contraseña previamente registrada por el usuario, también se deberá permitir el inicio de sesión enlazando una cuenta de Google previamente registrada.
Proceso	Luego de accionar el botón de inicio de sesión se desplegará un modal para introducir las credenciales del usuario, las cuales son el correo y la contraseña los cuales deberán estar validados, en caso de que las credenciales sean válidas se procederá a sincronizar los datos del usuario. En caso de que las credenciales sean incorrectas se mostrará un mensaje de error al iniciar, si luego de 5 intentos se siguen registrando errores se redirigirá al apartado de recuperación de contraseña.
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correo electrónico</li> <li>• Contraseña.</li> </ul>
Salidas	Sincronización con la cuenta del usuario en caso de inicio correcto, y reenvió al panel de recuperación en caso de pérdida de acceso a la cuenta.

### 3.1.3.3. Apartado de recuperación de cuenta.

Código de requisito	RF006
Nombre de requisito	Descripción del apartado de recuperación de cuenta.
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	El sistema contará con la opción de recuperación de cuenta por medio de correo electrónico en caso de pérdida de credenciales para iniciar sesión.
Proceso	<p>Luego de accionar el enlace de recuperar contraseña ubicado en la ventana de iniciar sesión se presentará un modal con el apartado de texto para ingresar el correo electrónico asociado a la cuenta. Luego de comprobar la validez del correo se procede a enviar un código de 6 dígitos al correo indicado. El modal en pantalla mostrará un campo para la verificación del código.</p> <p>En caso de que este código se valide, se procederá a limpiar la pantalla y se mostrará dos nuevos campos para la nueva contraseña, si estos campos coinciden se actualizará la contraseña del usuario. Sea el caso que el usuario no presente el código de cambio o introduzca repetidamente (5 veces) un código de credenciales incorrectamente se le mostrará un mensaje que especifique que las credenciales no se pueden actualizar.</p>
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correo Electrónico</li> <li>• Código de verificación</li> <li>• Nueva contraseña.</li> </ul>
Salidas	Actualización de contraseña de cuenta de usuario.



#### 3.1.4. Protección de cuentas registradas.

Código de requisito	RF007
Nombre de requisito	Protección de cuentas registradas
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	Al invertir dinero en la compra de juegos, el usuario debe tener la seguridad de que su cuenta estará protegida de robos o hackeos.
Proceso	Implementar protocolos de seguridad que aseguren la protección de los datos del usuario, como el "https:" el cual contiene protocolos de seguridad SSL/TLS (Secure Sockets Layer/Transmission Layer Security) que se encargan de cifrar los paquetes que viajan por la red.
Entradas	Información de la cuenta
Salidas	Datos privados encriptados

#### 3.1.5. Pantalla principal

Código de requisito	RF009
Nombre de requisito	Pantalla principal
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	La pantalla principal del aplicativo, al igual que las demás, contará con encabezado y pie de página. En su área de trabajo se tendrá una imagen diagonal que represente o contenga algunos de los juegos populares en la página, luego un buscador que permita al usuario buscar un juego específico, además de ello se presentarán secciones de juegos, con agrupaciones de juegos en base a diferentes características mencionadas posteriormente.
Proceso	Se deberá distribuir el diseño en base a lo mencionado en la descripción, dejando al encabezado estático o fijo en la pantalla.
Entradas	Dirección url de la página del sistema (ingreso al sistema)
Salidas	Interfaz inicial de la página web del sistema

#### 3.1.6. Secciones de juegos

Código de requisito	RF010
Nombre de requisito	Secciones de juegos
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	Para mantener una estructura ordenada, los juegos se enlistarán de acuerdo a diferentes secciones, los cuales facilitarán la navegación del usuario en los diferentes títulos disponibles.

Proceso	En la parte inferior de la pantalla principal se mostrarán 4 apartados en los que el usuario podrá escoger los diferentes tipos de secciones para visualizar los juegos disponibles.
Entradas	Clic en las diferentes secciones.
Salidas	Lista de juegos disponibles en la sección seleccionada.

#### 3.1.6.1. Sección de juegos más vendidos.

Código de requisito	RF011
Nombre de requisito	Sección de juegos más vendidos
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Eencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	La primera sección será la de juegos más vendidos, la cual mostrará una lista de los juegos más vendidos en mes, ordenados por las frecuencias de compra.
Proceso	Haciendo un recuento de los juegos que más han vendido a lo largo del día, se enlistarán en orden descendente los 10 juegos más vendidos, para que así el usuario pueda ver los títulos más adquiridos para los jugadores.
Entradas	Clic en la sección de juegos más vendidos.
Salidas	Lista de juegos más vendidos por toda la comunidad.

#### 3.1.6.2. Sección de juegos en ofertas

Código de requisito	RF012
Nombre de requisito	Sección de juegos en ofertas
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Eencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	La segunda sección será la de juegos en ofertas, la cual, como su nombre indica, enlistará los últimos juegos en ofertas de la tienda.
Proceso	En función de las mejores ofertas, es decir, de los juegos que tengan un descuento explícito y sean los más vendidos, se mostrarán en esta fila.
Entradas	Clic en la sección de ofertas.
Salidas	Lista de juegos en oferta, es decir, los que contienen un descuento con respecto al precio original.

#### 3.1.6.3. Sección de juegos nuevos.

Código de requisito	RF013
Nombre de requisito	Sección de juegos nuevos
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Eencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>

Descripción	La tercera sección será la de juegos nuevos, la cual, como su nombre indica, enlistará los últimos juegos agregados a la tienda.
Proceso	En base a las últimas adquisiciones de la tienda de las diferentes desarrolladoras, se enlistarán estos últimos juegos recién agregados, en una lista que consta de 10 juegos. El orden de los mismos se hará en base al número de ventas que tengan, ya que estos irían primero.
Entradas	Clic en la sección de juegos nuevos.
Salidas	Lista de juegos nuevos, es decir, adquisiciones más recientes de la tienda.

#### 3.1.6.4. Sección de juegos recomendados

Código de requisito	RF014
Nombre de requisito	Sección de géneros
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	La cuarta sección disponible de izquierda a derecha, será la sección de juegos recomendados. Como lo indica su nombre, abrirá una sección que mostrará los juegos recomendados personalizados para cada usuario.
Proceso	A partir de las etiquetas de los géneros de juegos que tenga el usuario en su librería de juegos adquiridos, se le mostrarán juegos que no tenga en su librería pero que contengan las mismas etiquetas, por ejemplo, si tiene varios juegos cuyas etiquetas sean aventuras y acción, en esta sección se le mostrarán más juegos con esta etiqueta.
Entradas	Clic en la sección de juegos recomendados.
Salidas	Lista de juegos recomendados para el usuario

#### 3.1.6.5. Sección de juegos por venir

Código de requisito	RF015
Nombre de requisito	Sección de juegos por venir
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	La última sección en la pantalla principal de la página será la de juegos por venir, cuya función será enlistar los juegos que la tienda ya tenga en su inventario de juegos a la venta, pero que estos aún no han sido lanzados.
Proceso	Cuando el usuario entre en esta sección, se le mostrará una lista de 10 juegos que estén por salir pero que, si los compra, tendrá que esperar hasta la fecha del lanzamiento para poder ejecutar dicho juego. El orden en el que se van a mostrar, será definido por el número de pre-compras o reservas de dichos juegos, de manera descendente.
Entradas	Clic en la sección de juegos por venir

Salidas	Lista de juegos por venir, es decir juegos que aún no están disponibles para ser jugados.
---------	---

### 3.1.7. Apartado juego.

Código de requisito	RF008
Nombre de requisito	Apartado juego.
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	Dentro de la página correspondiente a cada juego se agregará el tráiler oficial, ofrecido por el desarrollador o auspiciante del juego determinado, capturas de pantalla o imágenes promocionales, una breve sinopsis, los requerimientos mínimos necesarios para ejecutar el juego y breves opiniones de otros usuarios con respecto al mismo. De modo que el usuario pueda tener una idea clara del juego antes de comprarle, a este video se agregará una breve descripción resaltando aspectos interesantes o llamativos del mismo.
Proceso	El tráiler estará en la parte superior del cuerpo de la página (excluyendo el encabezado). Irá acompañado de otras imágenes o videos promocionales del juego, luego de estos, se mostrará la descripción o sinopsis del mismo, y en la parte inferior las opiniones de otros jugadores.
Entradas	Clic a la miniatura del juego correspondiente.
Salidas	Información en pantalla

#### 3.1.7.1. Apartado de carrito de compras

Código de requisito	RF027
Nombre de requisito	Apartado de carrito de compras
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	Al momento que el usuario desee adquirir unos de los juegos en la tienda, este primero tendrá que agregarlo al carrito de compras y aquí se podrán añadir cuantos juegos se deseen comprar, aquí se alojarán todos los juegos antes de proceder con el pago respectivo.
Proceso	<p>Una vez en el carrito se mostrará nuestro pedido, el cual abarca juegos añadidos previamente para la compra, estos se mostrarán en forma de una tabla, esta tabla incluirá las siguientes columnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Miniatura de videojuego</li> <li>• Nombre videojuego</li> <li>• Precio</li> <li>• Eliminar juego.</li> </ul> <p>Al final de esta tabla se mostrará el total del valor de la compra a procesar. Esta compra se hará mediante un formulario de pago que estará a un costado de la tabla.</p>

Entradas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Al presionar el botón "añadir al carrito" se añadirá dicho juego al pedido.</li> <li>Clic en el icono de eliminar para remover un juego del carrito de compra.</li> </ul>
Salidas	Interfaz de carrito de compras y pago de pedido.

### 3.1.8. Sistema de comunidad de usuarios.

Código de requisito	RF022
Nombre de requisito	Sistema de comunidad de usuarios
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	Al ser la comunicación a gran escala crucial para este tipo de sistemas, este dispondrá de un sistema de comunidad el cual contendrá tres elementos principales: reseñas de los juegos adquiridos, foros de discusiones y opiniones en el apartado de presentación de todos los juegos.
Proceso	Para que el usuario pueda acceder al apartado de comunidad, deberá de hacer clic en el botón del encabezado principal ubicado en la parte superior derecha etiquetado con la palabra comunidad, el cual una vez el cursor del ratón del usuario esté encima de dicho botón, se desplegarán dos opciones, las cuales serán: reseñas y foros de discusiones. Para que el usuario pueda ingresar al tercer apartado antes descrito, deberá de hacerlo al hacer clic en la miniatura de cualquier juego, y una vez dentro de la presentación del mismo, este apartado de opiniones se mostrará en la parte inferior del juego seleccionado.
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clic en el botón de comunidad</li> <li>Clic en la miniatura de cualquier juego</li> </ul>
Salidas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Despliegue de los apartados de reseñas y foros de discusiones</li> <li>Apartado de opiniones de los usuarios del juego seleccionado</li> </ul>

#### 3.1.8.1. Apartado de reseñas.

Código de requisito	RF023
Nombre de requisito	Apartado de reseñas
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	<p>En este apartado, el usuario podrá realizar tres acciones principales (sin contar las interacciones que siempre puede hacer en el encabezado y pie de la página), las cuales serán:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buscar un juego para visualizar las reseñas escritas por otros usuarios acerca del juego buscado;</li> <li>2. Seleccionar el juego del cual va a realizar la reseña para posteriormente redactarla y</li> <li>3. Ver una pre-visualización de las reseñas recientes de los demás usuarios del</li> </ol>

	juego seleccionado y este deberá de darle clic para ver la reseña completa.
Proceso	Una vez abierto el apartado de reseñas, se le mostrará al usuario un cuadro de búsqueda en el que podrá buscar cualquier juego para poder ver las reseñas que han escrito los demás usuarios con respecto a ese juego, debajo de este cuadro de búsqueda se le mostrará al usuario su biblioteca de juegos, es decir, los juegos que ha comprado, esto con la finalidad de seleccionar el juego al que vaya a escribir la reseña. Una vez lo haya seleccionado, se abrirá una nueva interfaz o página la cual contendrá una miniatura del juego en la izquierda de la pantalla, en la derecha del mismo un cuadro de texto donde escribirá la reseña y por último, debajo de la miniatura del juego, 3 cuadros de textos que contienen una pre-visualización de las 3 últimas reseñas de otros usuarios acerca de este juego.
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clic en el apartado de reseñas</li> <li>• Búsqueda de un juego</li> <li>• Clic en la miniatura de un juego de la biblioteca de un usuario</li> <li>• Clic en el botón: publicar reseña</li> </ul>
Salidas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz o página principal del apartado reseñas</li> <li>• Lista de coincidencias de los juegos encontrados</li> <li>• Nueva página en la que podrá escribir la reseña</li> <li>• Reseña publicada</li> </ul>
Restricciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El usuario solo podrá escribir reseñas de los juegos que tenga en su biblioteca.</li> <li>• El usuario podrá escribir un máximo de 10000 caracteres por reseña.</li> </ul>

### 3.1.8.2. Apartado de foros de discusiones.

Código de requisito	RF024
Nombre de requisito	Apartado de foros de discusiones
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	El segundo y último apartado que se muestra en la lista que se despliega cuando el cursor del ratón se posa sobre el botón de comunidad, es el de foro de discusiones. En el cual, los usuarios podrán hacer preguntas respecto a cualquier temática de cualquier juego y buscar alguna discusión acerca de algún juego.
Proceso	Una vez que el usuario ingresa al apartado de foro de discusiones, se le mostrará un mensaje de bienvenida en la parte superior y más abajo un cuadro de búsqueda en el cual a partir del nombre de algún juego y palabras claves de la discusión o asunto, se mostrarán las coincidencias al usuario. Más abajo, se encuentra el cuadro de texto en el que el usuario podrá abrir alguna discusión y a la derecha del mismo, otro cuadro de búsqueda pero esta vez para seleccionar el juego que esté asociado a dicha discusión. Más abajo, se encuentra el apartado de discusiones populares en el que se mostrará la miniatura de los juegos que están asociados a estas discusiones más populares. Se mostrarán los 3 juegos con las discusiones más populares y asimismo, las 2 discusiones más populares correspondientes a cada juego, en total 6 discusiones. Además, se

	mostrará el número de respuestas a dichas discusiones, así como el número total de discusiones asociadas a ese juego.
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clic en el apartado de foros de discusiones</li> <li>• Clic en el cuadro de búsqueda de discusiones</li> <li>• Clic y entrada de texto en el cuadro de discusiones</li> <li>• Selección del juego asociado a la discusión</li> <li>• Clic en el ícono de responder a alguna discusión</li> </ul>
Salidas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz o página principal del apartado foro de discusiones</li> <li>• Coincidencias encontradas asociadas a la búsqueda</li> <li>• Texto mostrado en pantalla</li> <li>• Coincidencia del juego buscado</li> <li>• Cuadro de texto para escribir la respuesta</li> </ul>
Restricciones	El usuario podrá escribir un máximo de 800 caracteres por discusión o asunto.

### 3.1.8.3. Subapartado de opiniones de usuarios.

Código de requisito	RF025
Nombre de requisito	Subapartado de opiniones de usuarios
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	A diferencia de los dos apartados de la sección de comunidad antes especificados, este lleva en su nombre el término subapartado en lugar de apartado, ya que el usuario accede a este a través de la página de presentación del juego asociado a la opinión que quiera escribir o recibir acerca de dicho juego y no a través del botón del encabezado con la etiqueta de comunidad antes descrito.
Proceso	Cuando un usuario da clic en la miniatura de algún juego, este abrirá una pestaña con toda la información acerca de ese juego, (tal y como se detalló en uno de los requerimientos anteriores), en la parte inferior de esta página o interfaz gráfica, se mostrará el subapartado de opiniones de usuarios acerca del juego al que esté asociado. Lo primero que se le mostrará al usuario en esta instancia será el de poder dejar una opinión a partir de la selección de hasta 5 estrellas para determinar la satisfacción al probar dicho juego. Debajo de esto último, se encuentra un cuadro de texto en el que el usuario podrá opcionalmente dejar una justificación de su calificación del juego. A la derecha de lo antes descrito, se mostrará la puntuación media, tanto de las calificaciones de los usuarios en general como la de los usuarios que han comprado dicho juego. Justo debajo de este se mostrarán las opiniones de los usuarios en forma de comentario y junto a su calificación en forma de estrellas, todos estos, ordenados por número de votaciones positivas. También se mostrará la foto de perfil y el nombre del usuario que realizó el comentario, a la izquierda de dicho cuadro de texto. Por último se le mostrará al usuario la opción de calificar positivamente un comentario de otro usuario.
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clic en la miniatura de algún juego</li> <li>• Entrada de texto del cuadro de opinión</li> <li>• Clic en publicar comentario</li> </ul>

Salidas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Información específica del juego junto con el subapartado de opiniones de los usuarios</li> <li>• Texto escrito mostrado en pantalla</li> <li>• Comentario publicado</li> </ul>
Restricciones	El usuario podrá escribir un máximo de 1000 caracteres por comentario.

### 3.1.9. Descripción del Apartado “Mi cuenta”

Código de requisito	RF016
Nombre de requisito	Apartado “Mi cuenta”
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	El usuario tendrá una sección personal donde se reunirán sus credenciales en el juego, además de reunir sus adquisiciones y otras características de su cuenta.
Proceso	<p>En la parte inferior de la pantalla principal se mostrarán 4 apartados en los que el usuario podrá escoger los diferentes tipos de secciones para visualizar los juegos disponibles.</p> <p>En el encabezado de la página se encontrará el botón con el nombre o nickname del usuario, al dar clic sobre éste se desplegarán 3 opciones, en este apartado analizaremos la primera: Mi cuenta, dentro de ella se podrá visualizar y cambiar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El nickname del usuario, necesitará verificación.</li> <li>• El correo de la cuenta del usuario, al ser un atributo fundamental en la cuenta, no podrá ser cambiado, salvo ciertas condiciones.</li> <li>• Cambiar contraseña, al igual que el anterior es un atributo privado del usuario, por ello no puede visualizarse, sin embargo se le permitirá cambiarle, haciendo una comprobación.</li> </ul> <p>Las verificaciones mencionadas serán detalladas en el siguiente requerimiento.</p>
Entradas	Clic en el apartado “Mi cuenta”, dentro de la sección del botón usuario.
Salidas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificación de datos y contraseñas</li> <li>• Sección con la información de credenciales del usuario</li> </ul>

### 3.1.10. Verificación de datos y contraseñas en apartado “Mi Cuenta”

Código de requisito	RF017
Nombre de requisito	Verificación de datos y contraseñas en apartado “Mi Cuenta”
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	El usuario al editar información deberá recibir una verificación que los datos o contraseñas modificadas cumplan con los requerimientos o lineamientos establecidos.



Proceso	<p>Se deberá verificar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El nickname del usuario, este se verá reflejado en las distintas secciones del sistema y debe ser único, por lo que necesitará de una verificación, la cual será mostrada al usuario con un "Disponible" o un "Ocupado", siendo el rodeado por un rectángulo de color verde y un visto al final de la palabra, mientras que el otro se rodeará de un rectángulo rojo, con una X al final de la palabra.</li> <li>El correo de la cuenta del usuario, para ser cambiado deberá solicitar su cambio al correo del administrador, se verificará la autenticidad con preguntas específicas del contenido y datos de la cuenta,, de modo que el usuario no podrá cambiarle directamente, deberá hacerlo el administrador del sistema.</li> <li>Cambiar contraseña, se solicitará el ingreso de la contraseña actual, luego de ello, se pedirá la nueva contraseña que debe cumplir con 3 características, primero, ser de al 6 dígitos, segundo, contar con la inclusión de la menos una letra, un número y un carácter especial, y por último no contener espacios en blanco. El usuario podrá constatar la aceptación de su nueva contraseña con la visualización de la palabra "Aceptada" dentro de un rectángulo verde, con un visto al final de la palabra. Caso contrario se mostrará la palabra "Rechazada" dentro de un rectángulo rojo, con una X al final de la palabra</li> </ul> <p>Vale recalcar que las verificaciones se realizarán de forma automática, mientras el usuario escribe en cada sección modificable.</p>
Entradas	Datos modificados dentro de los apartados mencionados
Salidas	Las respectivas verificaciones, mostradas a la derecha del cuadro de los modificables

### 3.1.11. Apartado Biblioteca

Código de requisito	RF018
Nombre de requisito	Apartado Biblioteca
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	Es una sección del sistema en el que se agrupan las adquisiciones del usuario.
Proceso	Se dividirá cada juego en pequeños apartados, dentro de cada uno, se tendrá el título, la imagen promocional del juego y un contador de horas jugadas.
Entradas	Clic en el apartado "Biblioteca", dentro de la sección del botón usuario.
Salidas	Lista de juegos disponibles en la cuenta del usuario.

### 3.1.12. Redirección a la biblioteca del launcher

Código de requisito	RF020
---------------------	-------

Nombre de requisito	Redirección a la biblioteca del launcher
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Eencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	Al ser un apartado de solo agrupación de las adquisiciones, para poder ejecutar algún juego de la lista, se debe redirigir a la app de escritorio.
Proceso	Al dar en el botón determinado, la página web abrirá el launcher del aplicativo en el sistema donde el usuario podrá ejecutar cualquier juego que se encuentre en su biblioteca, siempre y cuando este último esté instalado. Vale recalcar que desde el aplicativo podrá instalar o desinstalar los juegos.
Entradas	Clic botón "Ver en el launcher" dentro del apartado "Biblioteca".
Salidas	Biblioteca con la lista de juegos disponibles en la cuenta del usuario

### 3.1.13. Apartado Actividad

Código de requisito	RF021
Nombre de requisito	Apartado Actividad
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Eencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	Se agrupan los distintos logros, adquisiciones y récords del usuario y sus amigos, en los distintos juegos de su biblioteca.
Proceso	Al registrar la actividad del usuario, se almacenará la información de sus avances, o logros y adquisiciones; los que serán compartidos en este apartado, el usuario visualizará <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una miniatura del logro, record o juego adquirido.</li> <li>• Una descripción del evento que se está compartiendo.</li> <li>• En el caso de los logros, a más de lo anterior, un texto, que presente el porcentaje de rareza de su logro en base a la base de datos global del juego, dentro de un rectángulo acorde a los colores de juego.</li> </ul>
Entradas	Clic en el apartado "Actividad", dentro de la sección del botón usuario.
Salidas	Lista de logros, récords y juegos adquiridos por el usuario y sus amigos.

### 3.1.14. Descripción del módulo de compras integradas.

Código de requisito	RF026
Nombre de requisito	Descripción del módulo de compras integradas
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Eencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>

Descripción	El sistema permitirá la interacción de compras en línea, estas compras se harán por medio de tarjetas de crédito o débito (Visa, Mastercard, American Express) o a su vez por medio de la plataforma de PayPal.
Proceso	En la sección de la barra de navegación del sistema web se presentará el acceso al carrito de compras, el cual llevará a una nueva pestaña con la orden de compras en carrito junto con el formulario de pago.
Entradas	Icono de carrito de compra en la barra de navegación
Salidas	Apartado del carrito de compras.

#### 3.1.14.1. Compra de videojuegos.

Código de requisito	RF028
Nombre de requisito	Compra de videojuegos.
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	Una vez el usuario termine de escoger los juegos que va a comprar se procede al pago respectivo de todo el pedido, para esto se puede escoger entre realizar el pago con tarjeta de crédito, débito o mediante PayPal.
Proceso	<p>El proceso de pago se realizará por medio de un formulario donde se listan las opciones disponibles las cuales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pago con tarjeta (Crédito o débito)</li> <li>• Pago por Paypal.</li> </ul> <p>Dependiendo de la opción de pago seleccionada se cargará el formulario de pago correspondiente.</p> <p>Si la opción elegida es pago con tarjeta se requerirán los siguientes campos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Número de tarjeta</li> <li>• Nombre del titular de la tarjeta</li> <li>• Fecha de expiración</li> <li>• CVC</li> </ul> <p>El sistema deberá validar todos estos datos.</p> <p>En el caso de que se seleccione la opción de comprar mediante PayPal se redirigirá a una nueva ventana del sitio paypal.com. En esta ventana se cargará el valor total de compra, el usuario deberá iniciar sesión con su cuenta vinculada a PayPal para efectuar la compra.</p> <p>El apartado de pago también contará con la opción de regalar el pedido a un amigo, esta opción se especifica a mejor detalle en el siguiente requerimiento.</p> <p>Al final del apartado se mostrará el total de la orden junto con el botón de comprar.</p> <p>Si el formulario de compra es registrado como válido se procederá a añadir el juego o juegos a la cuenta del usuario.</p>
Entradas	El método de pago y los diferentes campos que cada método de pago amerita llenar.

Salidas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mensaje de confirmación en caso de compra válida.</li> <li>• Múltiples mensajes de validación en caso de que los campos del formulario de compra sean inválidos.</li> <li>• Mensaje de error en caso de no poseer el saldo actual para ejecutar la compra.</li> </ul>
---------	--

#### 3.1.14.2. Obsequiar videojuegos a un amigo.

Código de requisito	RF029
Nombre de requisito	Obsequiar videojuegos a un amigo.
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	En el apartado de compra se incluirá la opción de regalar un pedido completo a un amigo.
Proceso	<p>En el caso que se seleccione la opción de regalar el pedido se desplegará los campos de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Correo electrónico de amigo</li> <li>• Nota para entregar con el regalo</li> </ul> <p>El sistema deberá validar que el correo que se introduzca esté previamente registrado en la plataforma.</p> <p>El apartado de nota es opcional y servirá para adjuntar una nota con los videojuegos obsequiados.</p>
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correo electrónico de amigo.</li> <li>• Nota para entregar con el regalo.</li> </ul>
Salidas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mensaje de confirmación en caso de compra correcta</li> <li>• Mensajes de error en los campos que no se validen de manera correcta.</li> </ul>
Prioridad del requisito	El correo al que se le obsequiar el pedido deberá estar previamente registrado en el sistema.

#### 3.1.14.3. Descripción de la seguridad en compras en línea.

Código de requisito	RF030
Nombre de requisito	Descripción de la seguridad en compras en línea
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	El sistema contará con certificado SSL para la encriptación de datos en las compras en línea.
Proceso	En la sección del carrito de compras se mostrará la etiqueta de que el sitio cuenta con certificación https, esto acompañado de la descripción que dirá que las compras en el sitio son seguras.
Entradas	Etiqueta de sitio seguro
Salidas	Información en pantalla

### 3.1.15. Sistema de reseñas y opiniones de los usuarios.

Código de requisito	RF031
Nombre de requisito	Sistema de reseñas de los usuarios.
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	En esta sección el usuario tendrá la libertad de poder dejar una reseña del juego.
Proceso	Se podrá introducir nuestro comentario junto a una calificación sobre 5 estrellas.
Entradas	Comentario y la puntuación del juego.
Salidas	La información de la reseña.

### 3.1.16. Descripción de la sección de amigos

Código de requisito	RF033
Nombre de requisito	Sección de amigos
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	En esta sección se mostrarán todas las opciones respecto a la interacción directa que se pueden tener con otros usuarios.
Proceso	<p>Se podrá elegir entre cuatro apartados principales los cuales son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Chats</li><li>• Agregados</li><li>• Solicitudes</li><li>• Añadir amigo</li></ul> <p>Esta será una barra horizontal que se mostrará por debajo de la cabecera y estará presente siempre que estemos navegando dentro de los apartados anteriormente mencionados.</p>
Entradas	seleccionar el ícono de "amigos" que se encuentra en los encabezados de cualquier interfaz del sistema
Salidas	De manera predeterminada se redireccionará a la interfaz del apartado de chats, el cual se mencionó anteriormente.

#### 3.1.16.1. Apartado de chats

Código de requisito	RF034
Nombre de requisito	Apartado de chats
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	En este apartado es donde se podrán visualizar y entablar conversaciones con tus amigos.

Proceso	Se mostrará en una tabla con 2 columnas principales en la que el lado izquierdo estará ocupado por los contactos (amigos) con los que se ha tenido alguna conversación y el lado derecho es en donde se mostrará el chat como tal, con el contacto que esté seleccionado en ese momento.
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clic en el botón "chats" dentro de la sección de amigos</li> <li>• Clic en cualquiera de los contactos</li> <li>• Redactar un mensaje en el cuadro de texto</li> <li>• clic en el ícono de mensaje en el módulo de agregados</li> </ul>
Salidas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz del módulo de chats</li> <li>• Se mostrará el chat con el contacto que se haya seleccionado</li> <li>• Mensaje escrito mostrado en pantalla</li> </ul>

#### 3.1.16.2. Apartado de agregados

Código de requisito	RF035
Nombre de requisito	Apartado de agregados
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	En este módulo es donde se podrán visualizar todos los usuarios que se han agregado como amigos a cada cuenta.
Proceso	<p>Se mostrará una tabla en la cual se incluirá una lista con todos los amigos añadidos anteriormente. Cada fila pertenecerá a cada amigo agregado y se mostrarán los siguientes datos para cada uno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foto de perfil</li> <li>• Nombre de usuario</li> <li>• Indicador de conexión (verde o rojo)</li> <li>• Estado (si está desconectado, conectado o jugando algún juego de la plataforma)</li> <li>• Botón para abrir chat</li> <li>• Botón para eliminar amigo</li> </ul>
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clic en el botón "agregados" dentro de la sección de amigos</li> <li>• Clic en el botón de mensaje</li> <li>• Clic en el botón de eliminar amigos</li> </ul>
Salidas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz del módulo de agregados</li> <li>• Interfaz del módulo de chats</li> </ul>

#### 3.1.16.3. Apartado de solicitudes

Código de requisito	RF036
Nombre de requisito	Apartado de solicitudes
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>

Descripción	En este apartado es donde se mostrarán observar todas las solicitudes de amistad pendientes, tanto salientes como entrantes.
Proceso	<p>Primero habrá un contador en la parte superior el cual indique el número de solicitudes pendientes existentes y por debajo de este se mostrarán las solicitudes que incluirán lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foto de perfil</li> <li>• Nombre de usuario</li> <li>• Tipo de solicitud (entrante o saliente)</li> <li>• Botón de aceptar la solicitud (en caso de que sea entrante)</li> <li>• Botón de cancelar/rechazar la solicitud (cualquier tipo de solicitud)</li> </ul>
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clic en el botón "solicitudes" dentro de la sección de amigos.</li> <li>• Clic en el botón de aceptar solicitud</li> <li>• Clic de cancelar/rechazar la solicitud</li> </ul>
Salidas	Interfaz del módulo de solicitudes

#### 3.1.16.4. Apartado de añadir amigo

Código de requisito	RF037
Nombre de requisito	Apartado de añadir amigo
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	Aquí se podrán enviar solicitudes de amistad para poder añadir a alguien como amigo
Proceso	Constará de una barra para ingresar texto en la cual se ingresará el nombre de usuario de la persona a la que le queremos enviar la solicitud de amistad y un botón para enviar la solicitud.
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clic en el botón "añadir amigo" dentro de la sección de amigos</li> <li>• Cuadro de texto para el nombre de usuario</li> <li>• Botón para enviar la solicitud</li> </ul>
Salidas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz del módulo de chats</li> <li>• Nombre de usuario escrito mostrado en pantalla</li> </ul>

#### 3.1.17. Módulo del launcher

Código de requisito	RF032
Nombre de requisito	Módulo del launcher
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	Se permitirá al usuario descargar el launcher del sistema, que es básicamente el reflejo del sistema de la página web, con la posibilidad de ejecutar los juegos de la biblioteca.

Proceso	Tendrá todos los procesos pertenecientes a la página web del sistema, y se añadirá la posibilidad de abrir los juegos de la biblioteca.
Entradas	Clic en el botón "Descargar launcher" ubicado en el pie de página web del sistema
Salidas	Pantalla de descarga del launcher.

### 3.1.18. Descarga del launcher

Código de requisito	RF038
Nombre de requisito	Descarga del launcher
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Descripción	Estará disponible solo para Windows en versiones de x86 y x64 bits de arquitectura.
Proceso	Se mostrará un pantalla con una imagen del logo del aplicativo, como logo de la aplicación de escritorio, debajo de ésta, dos botones, uno para cada tipo de archivo de acuerdo a la arquitectura deseada, al dar clic sobre uno de ellos se procederá a descargar un archivo ejecutable
Entradas	Clic en el botón "Descargar launcher" ubicado en el pie de página web del sistema
Salidas	Descarga del aplicativo ejecutable en el navegador