

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Carrera: Ingeniería en Ciencias y Sistemas
Curso: Laboratorio, IPC2
Docente: Ing. Mario Ramírez



Trabajo: Documentación, proyecto EDV diciembre

Estudiante: Jefferson Salvador Gómez Menchú
jeffersongomez201830892@cunoc.edu.gt

Registro académico: 201830892

Quetzaltenango 09-12-2025

CASOS DE USO

Numero:	CU001
Caso de Uso:	Registro de usuario
Actores:	Principal: Usuario Común, Empresa, Administrador del sistema; Secundario: Sistema
Propósito:	Registrar al usuario dentro del sistema y verificar su rol
Precondicion:	Verificar que no sea un usuario existente para poder registrarse
Resumen	El usuario abre formulario de registro. Ingresa apodo, contraseña, Fecha de Nacimiento, Correo y teléfono. El sistema crea la cuenta y se verifica su rol según sea la solicitud.
Tipo:	Primario y Esencial

Numero:	CU002
Caso de Uso:	Iniciar Sesión
Actores:	Principal: Usuario (Común, Empresa o Administrador)
Propósito:	Ingreso del usuario al sistema
Precondicion:	CU01 (Registro de Usuario)
Resumen	Usuario ingresa credenciales (correo o nickname y password). Sistema valida credenciales y otorga rol de sesión. Usuario es redirigido a su pestaña correspondiente según su rol (usuario/empresa/administrador).
Tipo:	Primario y Esencial

Numero:	CU003
Caso de Uso:	Recargar billetera digital y agregar método de pago
Actores:	Principal: Usuario Común (Gamer)
Propósito:	Ingreso del usuario al sistema
Precondicion:	CU02 (Inicio de sesión)
Resumen	Usuario solicita recarga. Ingresa monto y método. Sistema valida el monto y crea una transacción. Se actualiza saldo y se muestra comprobante.
Tipo:	Primario y Esencial

Numero:	CU004
Caso de Uso:	Publicar videojuego
Actores:	Principal: Empresa
Propósito:	Lanzamiento de juego dentro de la plataforma para que los usuarios puedan descargar e instalar
Precondicion:	CU02 (Inicio de sesión),
Resumen	Accede a "Crear juego". Ingresa título, descripción, precio, categoría(s), clasificación de edad, recursos mínimos, multimedia, fecha de lanzamiento. Opcional: Seleccionar visibilidad de comentarios.
Tipo:	Primario y Esencial

Numero:	CU005
Caso de Uso:	Comprar videojuego
Actores:	Principal: Usuario Común (Gamer)
Propósito:	Comprar algún juego y poder descargar e instalarlo
Precondicion:	CU02 (Inicio de sesión), CU03 (Recargar Cartera Digital y agregar método de pago)
Resumen	Usuario selecciona juego. Sistema verifica clasificación por edad frente a fecha de nacimiento del usuario para ver si se puede comprar o se restringe la compra. Si cumple: se procesa débito de cartera y se genera licencia y registro en biblioteca. El usuario recibe confirmación y el juego queda disponible en su biblioteca.
Tipo:	Primario y Esencial

Numero:	CU006
Caso de Uso:	Suspender venta de juego
Actores:	Principal: Empresa
Propósito:	suspensión de la venta del juego por razón de la empresa
Precondicion:	CU02 (Inicio de sesión)
Resumen	La empresa marca su juego como "Suspendido". Ya no debe aparecer para nuevas compras; pero si permanece en las bibliotecas de quienes ya compraron.
Tipo:	Primario y Esencial

Numero:	CU007
Caso de Uso:	Comentar y calificar
Actores:	Principal: Usuario (Gamer)
Propósito:	Calificar y comentar (reseñar) los juegos adquiridos por parte de los usuarios comunes.
Precondicion:	CU02 (Inicio de sesión), CU05 (Comprar el videojuego)
Resumen	El usuario abre la página del juego y publica algún comentario y/o calificación (1-5). El sistema verifica y si tiene el juego registra el comentario. Comentarios visibles públicamente a menos que la empresa los oculte por alguna razón.
Tipo:	Primario y Esencial

Numero:	CU008
Caso de Uso:	Gestionar Visibilidad de Comentarios
Actores:	Principal: Empresa
Propósito:	Ocultar los comentarios de un videojuego
Precondicion:	CU02 (Inicio de sesión), CU04 (Publicar videojuego)
Resumen	Empresa elige mostrar u ocultar los comentarios de un juego. Cuando oculta, la calificación numérica sigue visible.
Tipo:	Primario y Esencial

Numero:	CU009
Caso de Uso:	Crear Grupo Familiar
Actores:	Principal: Usuario común (Gamer)
Propósito:	Ocultar los comentarios de un videojuego
Precondicion:	CU02 (Inicio de sesión), CU04 (Publicar videojuego)
Resumen	Empresa elige mostrar u ocultar los comentarios de un juego. Cuando oculta, la calificación numérica sigue visible.
Tipo:	Primario y Esencial

Numero:	CU010
Caso de Uso:	Instalar juego de Grupo familiar
Actores:	Principal: Usuario común (Gamer)
Propósito:	Instalar un juego de los que se tiene acceso en el grupo familiar
Precondicion:	CU02 (Inicio de sesión), CU09 (Crear grupo familiar)
Resumen	El usuario instala un juego de los que tiene acceso compartido en el grupo familiar y se verifica en el sistema que no tengo otro instalado, solamente si la verificación es correcta se puede instalar un juego del grupo familiar
Tipo:	Primario y Esencial

Numero:	CU011
Caso de Uso:	Gestion de comisiones
Actores:	Principal: Administrador del sistema
Propósito:	Gestiona las comisiones de ganancia al vender juegos
Precondicion:	CU02 (Inicio de sesión)
Resumen	El administrador elige la comisión a ganar y la establece a las empresas y se descuenta del monto total de la venta de un juego.
Tipo:	Primario y Esencial

Numero:	CU012
Caso de Uso:	Exportar Reportes
Actores:	Principal: Administrador del sistema Secundario: Empresa, Usuario común (Gamer)
Propósito:	Genera reportes de los gastos y/o ganancias de los usuarios y/o empresas.
Precondicion:	CU02 (Inicio de sesión), CU04 (Publicar videojuego), CU05 (Compra de videojuego)
Resumen	El usuario solicita al administrador un reporte de gastos o ganancias al administrador y este lo genera y permite que se pueda exportar en PDF para que el usuario pueda guardar el archivo en su dispositivo.
Tipo:	Primario y Esencial

Planificación por Iteración			
Iteración	Tiempo	Descripción	Casos de Uso
1	3 días	Autenticación, registro, método de pago.	CU001, CU002, CU003
2	4 días	Compra, validación de edad, gestión de biblioteca, transacciones.	CU004, CU005, CU006
3	5 días	Gestión de empresas, juegos, grupo familiar, comisiones y modelo de negocio.	CU011, CU009, CU010
4	5 días	Comentarios, grupos familiares, creación de algoritmo para buen balance, comentarios.	CU007, CU008
5	3 días	Reportes, pruebas finales, y detallar y verificar bugs o funcionalidades.	CU012





