

A) Objetivo de la aplicación: (que hará o permitirá hacer):

- ecomerce de tipo mercado libre

B) Funcionalidades de la aplicación:

- Login: página para inicio de sesión en caso de ser un usuario y para vendedor también, necesario para poder entrar y comprar en la aplicación.
- Catálogo / página principal: esta será el área donde los productos se mostrarán junto a sus características.
- Carrito de compras: sección donde se va a almacenar los productos que desees comprar y una vez elegidos puedes comprarlos.
- Sección para cargar productos: en donde el vendedor podrá administrar su cuenta y subir sus propios productos para que los clientes lo compren.

Clases:

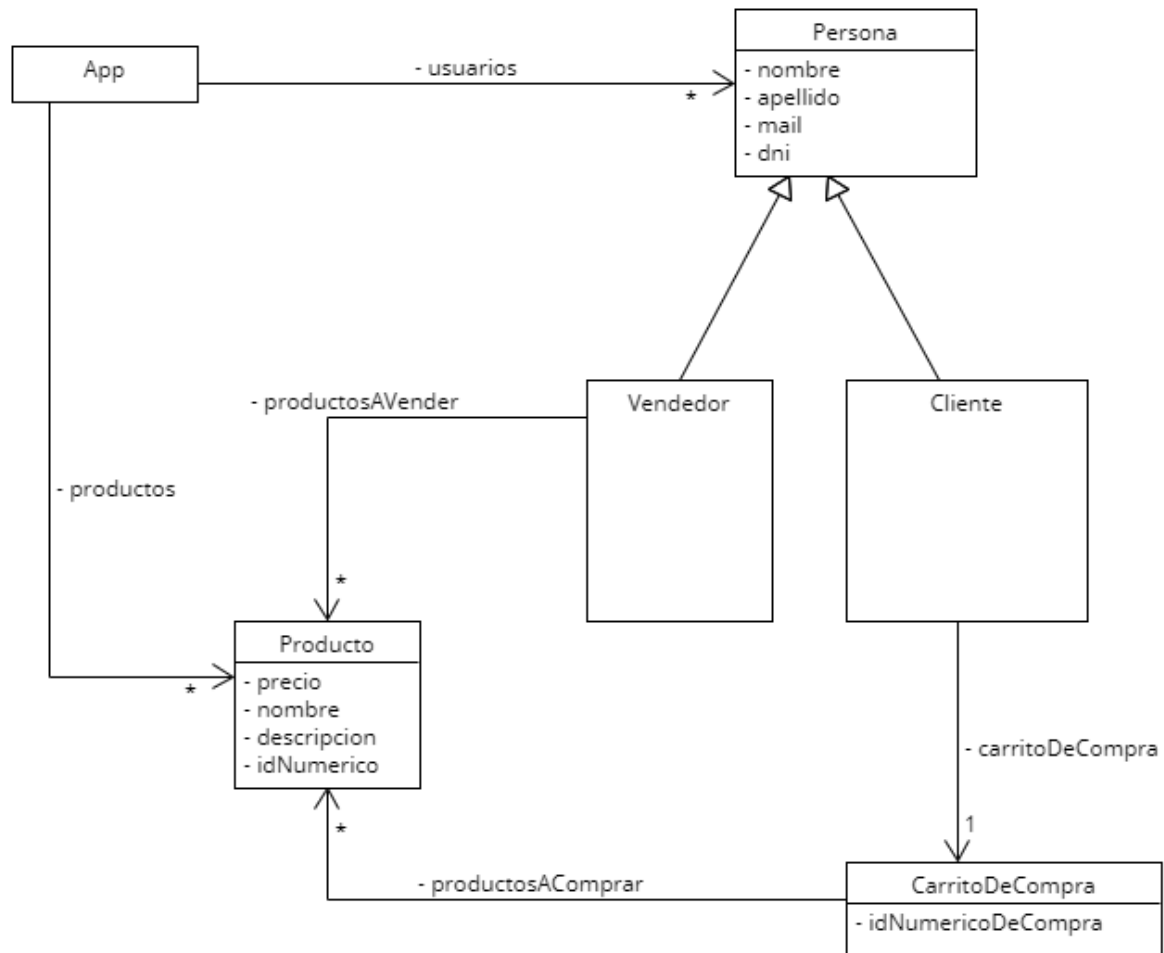
- persona (cliente y vendedor)
- producto
- carrito de compras

C) Para cada funcionalidad descrita en el punto b, su priorización. Esto determinará el orden de construcción de la aplicación.

D) Para cada funcionalidad descrita en el punto b, un breve detalle de los pasos de cada funcionalidad.

E) Para cada funcionalidad descrita en el punto b, en forma sintética los datos que se ingresarán o modificarán o mostrarán, con sus validaciones.

F) Diagrama de clases de los objetos de negocio (pueden hacerlo con papel y lápiz o usar la aplicación draw.io)



G) Breve esquema de páginas del sitio, contenido de cada página y esquema de navegación (pueden hacerlo con papel y lápiz o aprovechar una planilla de excel).