## Capítulo 8: Soporte del proveedor y experiencia del usuario

Aprendiendo Bluemix y Blockchain

**Bob Dill**, IBM Distinguished Engineer, CTO Global Technical Sales **David Smits**, Senior Certified Architect, IBM Blockchain

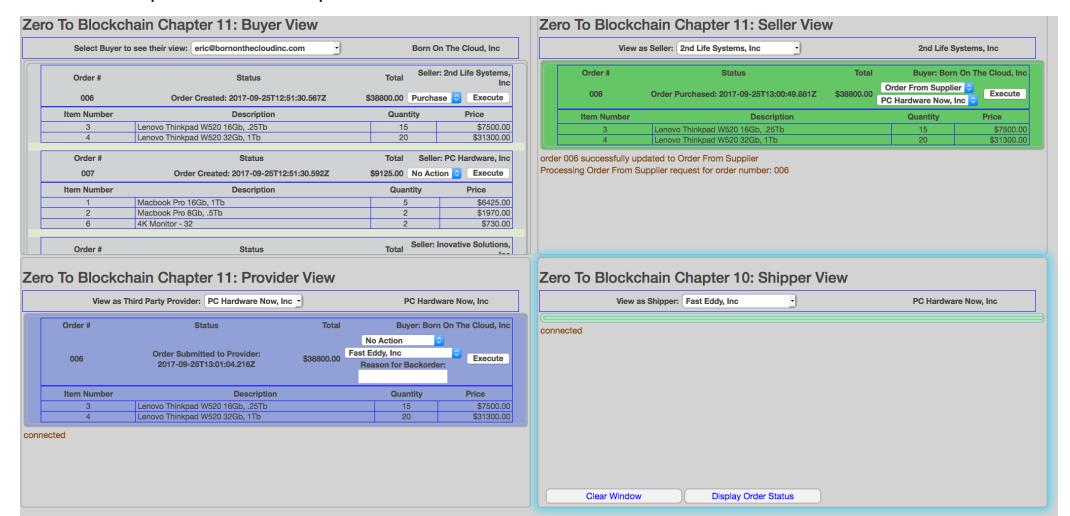


# El plan: capítulos de 30 minutos con una o dos horas de práctica

Capítulo 1	¿Qué es Blockchain? Visión general del concepto y la arquitectura
Capitulo 2	¿Cuál es la historia que vamos a construir?
Capítulo 2.1	Arquitectura para la historia
Capítulo 3	Configurar el entorno de desarrollo Hyperledger Fabric V1 local
Capítulo 4	Construye y prueba la red
Capítulo 5	Experiencia de usuario de administración
Capítulo 6	Soporte del comprador y experiencia del usuario
Capítulo 7	Soporte del vendedor y experiencia del usuario
Capítulo 8	Soporte de proveedores y experiencia del usuario
Capítulo 9	Soporte del remitente y experiencia del usuario
Capítulo 10	Soporte de la compañía financiera y experiencia del usuario
Capítulo 11	Combinando para la demostración
Capítulo 12	Eventos y automatización para demostración

## Vista del proveedor

• En las próximas tres lecciones, construiremos cada uno de los paneles en esta imagen. Hoy en día, nos centramos en la parte inferior izquierda: **Proveedor** 



### **Función OrderAction**

• En el Capítulo 7, creamos la función OrderAction, que nos permitió procesar los cambios de estado de los pedidos para el Vendedor. Ampliaremos el conjunto de opciones en esa función para incluir el proveedor

#### Capacidad del vendedor:

- Reembolso (una orden)
- Ordene del proveedor
- Solicitar pago
- Resolver (una disputa)

Nota: Resolve se reutilizó de la implementación original del Comprador

### Capacidad del proveedor:

- Solicitud de envío
- Pedido pendiente
- Resolver (una disputa)
- Reembolso (una orden)

Nota: Tanto el reembolso como la resolución ya se han implementado

# El plan: capítulos de 30 minutos con una o dos horas de práctica

Capítulo 1	¿Qué es Blockchain? Visión general del concepto y la arquitectura
Capitulo 2	¿Cuál es la historia que vamos a construir?
Capítulo 2.1	Arquitectura para la historia
Capítulo 3	Configurar el entorno de desarrollo Hyperledger Fabric V1 local
Capítulo 4	Construye y prueba la red
Capítulo 5	Experiencia de usuario de administración
Capítulo 6	Soporte del comprador y experiencia del usuario
Capítulo 7	Soporte del vendedor y experiencia del usuario
Capítulo 8	Soporte de proveedores y experiencia del usuario
Capítulo 9	Soporte del remitente y experiencia del usuario
Capítulo 10	Soporte de la compañía financiera y experiencia del usuario
Capítulo 11	Combinando para la demostración
Capítulo 12	Eventos y automatización para demostración