Capítulo 9: Soporte del remitente y experiencia del usuario

Aprendiendo Bluemix y Blockchain

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

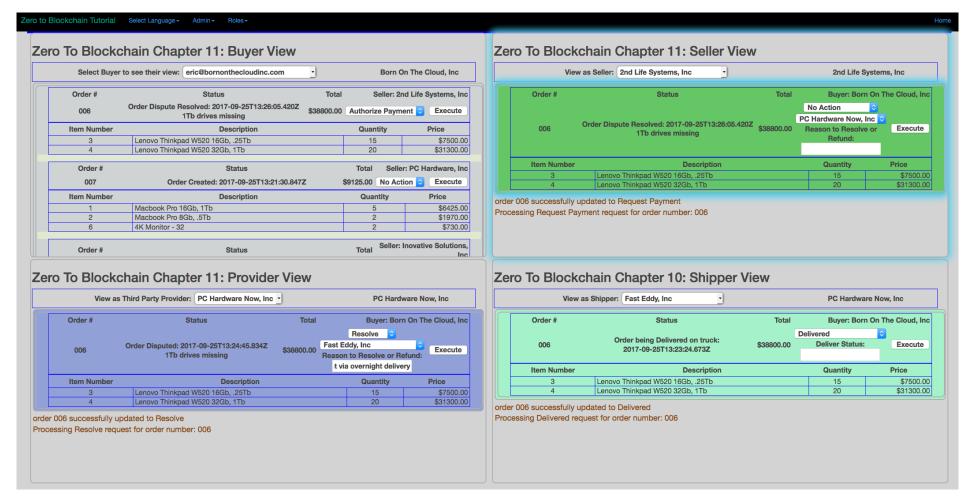


El plan: capítulos de 30 minutos con una o dos horas de práctica

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 remitente

- En las próximas tres lecciones, construiremos cada uno de los paneles en esta imagen.
- Hoy, nos centramos en la parte inferior derecha: Remitente



Ampliando OrderAction

- En el Capítulo 6, creamos la función OrderAction, que nos permitió procesar los cambios en el estado de los pedidos para el Comprador.
- Extenderemos el conjunto de opciones en esa función para incluir al vendedor.

Capacidad del proveedor:

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

Capacidad del remitente:

- Entregando
- Entregado
- 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