

## **2.1 Portada:**

**IQUEA**



Alejandro Juárez

Daniel Ramírez

2º Curso de FP Superior DAW

Tutora: Montserrat Becerra Varela

## **2.2 Índice:**

	<b><u>Página:</u></b>
1. OBJETIVOS DEL PROYECTO:	3
1.1. Introducción.	3
1.2. Visión general del Sitio.	3
1.2.1. Objetivo del proyecto.	3
1.2.2. Alcance del proyecto.	3
1.3. Método de Desarrollo del Sitio.	4
1.4. Plan de Cambios.	4
1.5. Condiciones de Ejecución.	4
2. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS:	4
2.1. Descripción del Interfaz del Sitio.	4 y 5
2.2. Perfil de Usuarios.	5
3. ESPECIFICACIÓN DEL DISEÑO:	5
3.1. Introducción.	5
3.1.1. Principales Funciones del Sitio.	5
3.1.2. Descripción del Entorno de Trabajo.	5
3.2. Arquitectura Física y Entorno Tecnológico.	6
3.2.1. Equipo Físico.	6
3.2.2. Gestión de Datos.	6
3.2.3. Comunicaciones.	6
3.2.4. Equipo de Software.	6
4. MANUAL DE USUARIO:	7
4.1. Presentación	7
4.2. Requisitos de Instalación.	7
4.3. Instalación de la Aplicación.	7
4.4. Uso de la Aplicación.	7 y 8
 2.4 Bibliografía y webgrafía	 8

## **2.3 Contenido:**

### **1. OBJETIVOS DEL PROYECTO**

#### **1.1. Introducción**

Este proyecto trata de una página web en la que se pueden comprar muebles, se lleva a cabo este proyecto para poder ofrecer un servicio de compra en línea y las personas principalmente en este campo son las que están de mudanza o que se acaban de comprar una nueva casa sin muebles.

#### **1.2. Visión general del Sitio**

En el primer vistazo que echamos a nuestra página web podemos localizar una sección de nombres en la parte superior para poder ver las diferentes áreas de muebles que se ofrecen, además de poder iniciar sesión o registrarse en la página con un usuario. Por otro lado, tenemos, dentro de cada sección previamente comentada, una variedad de muebles para cada área de una casa con sus respectivas fotos y nombres originales.

##### **1.2.1. Objetivo del proyecto**

El principal objetivo de este proyecto es hacer una página web en la que la gente pueda comprar muebles de forma rápida y sencilla además de tener un precio más asequible al ser de segunda mano.

##### **1.2.2. Alcance del proyecto**

El alcance de este proyecto se divide en las cosas que están dentro y fuera de este mismo:

Primero, las características que están dentro del alcance son tener una pantalla principal original, a la vez que profesional y que sea clara para una mejor navegación por la página y que esta misma página sea funcional para poder realizar una compra de uno o varios artículos almacenándolos en un carrito de compra para su posterior pago. Además de un botón que te permita iniciar sesión o registrarte con una cuenta en la web.

-Luego, las características que están fuera del alcance de la página sería una sección de anuncios, una variedad de productos excesiva como en el resto de las páginas de muebles o un buscador para encontrar estos mismos por características que tengan establecidas.

### **1.3. Método de Desarrollo del Sitio**

En este proyecto la metodología utilizada para el desarrollo ha sido la estructura de modelo en cascada, la cual implica las siguientes fases:

Requisitos: Se recopilan y documentan todos los requisitos del sistema.

Diseño: Se define la arquitectura del sistema y el diseño detallado.

Implementación: Se escribe el código.

Pruebas: Se prueban todas las funcionalidades.

Despliegue/Mantenimiento: El sistema se entrega y se mantiene.

### **1.4. Plan de Cambios**

En este proyecto nuestro plan de cambios era simplemente ir comunicando y revisando entre los dos integrantes los avances que fuésemos haciendo, en las reuniones que hemos ido haciendo, e ir implementando estos mismos cambios a un repositorio en GitHub.

### **1.5. Condiciones de Ejecución**

Para este proyecto era totalmente necesario el uso de una plataforma de dominios para poder tener ahí toda la página web. También nos ha hecho falta tener una cuenta ambos en GitHub con un repositorio en común, además de haber hecho uso de cada uno su ordenador respectivo.

## **2. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS**

### **2.1. Descripción del Interfaz del Sitio**

Para empezar, el diseño de la web es un diseño minimalista, con distintos colores para diferenciar cada mueble en las distintas secciones, al ser un sistema sencillo no hay tampoco mucha decoración ni colores demasiado llamativos al ser un trabajo profesional.

Por otro lado, la navegación por la web es sencilla ya que dispones de la típica barra que se desliza de arriba a abajo para poder ir al ritmo de compra del usuario, además de poder hacer ‘click’ en los nombres de cada sección y que la página se deslice hasta ese apartado.

Además, la página cuenta con varios botones con distintas funciones como por ejemplo los propios bloques de cada mueble, con su respectiva imagen y nombre que tienen la funcionalidad de poder hacer ‘click’ en ellos para que te lleve a una pantalla de selección de color del mueble.

## **2.2. Perfil de Usuarios**

En este apartado podemos comprender dos tipos de usuarios:

-Administradores: En este caso Alejandro Juárez y Daniel Ramírez Vargas, los cuales tenemos poder y control sobre toda la web y su código.

-Usuarios clientes: Los que utilizan la página de forma que solo pueden comprar y hacer uso de las funciones, pero no administrar ni modificar la web.

## **3. ESPECIFICACIÓN DEL DISEÑO**

### **3.1. Introducción**

El diseño de la página es sencillo con distintos colores que no resaltan mucho, pero variados para diferenciar los distintos tipos dentro de la variedad disponible en cada sección.

#### **3.1.1. Principales Funciones del Sitio**

Por una parte, tenemos el objetivo de que la compra en nuestra compra sea sencilla y fácil, por esto mismo tenemos distintos botones y distintas funciones en la web que permiten al usuario comprar un mueble simplemente haciendo ‘click’ varias veces para poder seleccionar un producto, que este se guarde en un carrito y por último poder pagar el carrito de forma sencilla.

Además, junto a esa facilidad que tendrán los usuarios para poder comprar los muebles, tenemos imágenes de cada producto en los distintos colores, una interfaz fácil de entender y muy visual, y una zona de procesamiento de pedidos para que sea más fácil de ver lo que se compra.

#### **3.1.2. Descripción del Entorno de Trabajo**

Para este proyecto ha sido indispensable el uso de herramientas de trabajo como Visual Studio Code, GitHub, además de los servicios de dominios para poder tener el dominio con el nombre de la página y phpmyadmin para el tema del Login y del control de usuarios. También Microsoft Teams para comunicación diaria entre nosotros aparte de WhatsApp.

## **3.2. Arquitectura Física y Entorno Tecnológico**

### **3.2.1. Equipo Físico (Infraestructura)**

El despliegue de iQuea se realizará en una infraestructura basada en la nube para garantizar escalabilidad, fiabilidad y disponibilidad.

Se utilizarán instancias de máquinas virtuales en AWS configuradas con el servidor web y el entorno de ejecución de la aplicación.

Además de los ordenadores correspondientes cada uno de nosotros y un router.

### **3.2.2. Gestión de Datos**

MySQL será el sistema de gestión de bases de datos elegido debido a su robustez, escalabilidad y amplio soporte.

Se diseñará un esquema relacional con tablas para los usuarios y sus contraseñas.

### **3.2.3. Comunicaciones**

HTTPS será el protocolo de comunicación estándar para todas las interacciones web, garantizando la seguridad y encriptación de los datos.

### **3.2.4. Equipo de Software**

- Lenguaje de Programación: JavaScript
- Servidor Web: Apache.
- Control de Versiones: Git.
- Entorno de Contenedores: Docker para asegurar entornos de desarrollo y producción consistentes.
- Sistema Operativo de Servidores: Linux.

## **4. MANUAL DE USUARIO**

### **4.1. Presentación**

Bienvenido al manual de usuario de iQuea tu plataforma de confianza para comprar y vender muebles de segunda mano de forma sostenible y sencilla. Este manual está diseñado para guiarte a través de todas las funcionalidades de la plataforma, desde el registro hasta la compra de tu mueble ideal. Nuestro objetivo es hacer que tu experiencia en iQuea sea lo más agradable y eficiente posible.

### **4.2. Requisitos de Instalación**

iQuea es una aplicación web, por lo que no requiere instalación en tu dispositivo. Solo necesitas:

- Un ordenador, tablet o smartphone con conexión a internet.
- Un navegador web moderno y actualizado (Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Safari o similar). Asegúrate de tener la última versión para una mejor experiencia.
- Conexión a Internet estable.

### **4.3. Instalación de la Aplicación**

Como iQuea es una plataforma web, no es necesario instalar ninguna aplicación. Simplemente, abre tu navegador web y accede a nuestra dirección: [iquea.dawtajamardespliegue.es](http://iquea.dawtajamardespliegue.es) Te recomendamos añadir la página a tus favoritos para un acceso rápido.

### **4.4. Uso de la Aplicación**

Esta sección te guiará paso a paso sobre cómo utilizar iQuea:

#### **4.4.1 Registro e Inicio de Sesión:**

Simplemente accede a la parte de inicio de sesión, establece tu nombre de usuario o correo electrónico y la contraseña que quieras.

#### **4.4.2 Explorando Muebles:**

Desde la parte superior de la pantalla principal se puede hacer click en alguno de los nombres de sección para que baje la página hasta ese nivel y puedas deslizar la barra de cada sección para mirar sus muebles.

#### **4.4.3 Selección de muebles para comprar:**

Una vez tienes visto algún mueble que te guste puedes hacer click en el rectángulo en el que se encuentra para pasar a una pantalla en la que puedes seleccionar el color del mueble que más te guste y una vez esté todo tú pedido en el carrito de compra puedes pasar a introducir el método de pago y hacer el pedido de esos muebles que hay en el carrito.

#### **4.4.4 Saber más y Soporte:**

Sección con una forma de conocer un poco más sobre la página  
Cómo contactar al equipo de soporte de iQuea en caso de problemas.

## **2.4 Bibliografía y webgrafía:**

Hemos utilizado para este proyecto los siguientes elementos o fuentes de información:

- YouTube: Hemos visto algún que otro video cuando hemos necesitado orientación acerca del código sin querer utilizar una IA directamente o para inspirarnos en el estilo web de algún vídeo.
- Gemini: Una herramienta muy útil sobre todo para la parte de explicar alguna parte que necesitábamos para que el código funcionase y entender algún error que nos pudiese salir.
- ChatGPT: La fuente de imágenes para los muebles que se ven en la página web.