

MANUAL TÉCNICO DEL SISTEMA

CONTENIDO

	Pág.
PRESENTACIÓN	3
OBJETIVO.....	4
FINALIDAD DEL MANUAL	4
INTRODUCCIÓN.....	5
1. ASPECTOS TÉCNICOS.....	6
1.1. HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO	6
1.1.1. Microsoft Visual Studio	6
1.1.2. Microsoft SQL Server.....	7
1.1.3. GitHub.....	7
2. DIAGRAMAS DE MODELAMIENTO	8
2.1. DIAGRAMA DE CLASES.....	8
2.2. DIAGRAMA DE CASOS DE USO	8
3. ASPECTO TÉCNICO DEL DESARROLLO DEL SISTEMA.....	10
3.1. MODIFICACIÓN LOCAL.....	10
4. REQUERIMIENTOS DEL SOFTWARE	15
4.1. REQUISITOS MÍNIMOS.....	15
BIBLIOGRAFÍA.....	16

PRESENTACIÓN

El siguiente manual técnico de la Tienda Online se ha sido diseñado para proporcionar a los usuarios una guía detallada y completa sobre cómo utilizar la tienda online de manera efectiva, segura, y satisfactoria. Aquí encontrarán información detallada sobre las diferentes funcionalidades, características, y opciones disponibles en la plataforma, así como instrucciones paso a paso, recomendaciones útiles, y consejos prácticos para navegar, explorar, seleccionar, y adquirir productos de manera fácil y conveniente.

En este manual, los usuarios aprenderán cómo acceder a su cuenta personal, explorar y buscar productos en el catálogo, agregar productos al carrito de compras, realizar pagos seguros, gestionar pedidos y entregas, y aprovechar las diferentes funcionalidades y opciones disponibles para una experiencia de compra en línea óptima y personalizada.

OBJETIVO

El objetivo principal de este Manual técnico es proporcionar a los usuarios una guía detallada y completa sobre cómo utilizar la tienda online de manera efectiva, segura, y satisfactoria. El manual tiene como finalidad ofrecer información detallada sobre las diferentes funcionalidades, características, y opciones disponibles en la plataforma, así como instrucciones paso a paso, recomendaciones útiles, y consejos prácticos para navegar, explorar, seleccionar, y adquirir productos de manera fácil y conveniente.

FINALIDAD DEL MANUAL

Es facilitar y mejorar la experiencia de compra en línea de los usuarios en la tienda online [Nombre del Proyecto], proporcionando una herramienta útil y valiosa que les ayude a comprender, utilizar, y aprovechar al máximo las funcionalidades y opciones disponibles en la plataforma. El manual busca asegurar que los usuarios puedan navegar, interactuar, y realizar transacciones en la tienda online de manera autónoma, segura, y eficiente, sin necesidad de asistencia o soporte adicional, y disfrutar de una experiencia de usuario excepcional y enriquecedora en cada visita a la plataforma.

INTRODUCCIÓN

El propósito principal de este manual es familiarizar al usuario con las características fundamentales del software de la Tienda Online, ofreciendo una comprensión técnica que permita a quien lo administre, edite, o configure el sistema de manera efectiva. El documento está estructurado en las siguientes secciones:

- **ASPECTOS TEÓRICOS:** En esta sección, se presentarán conceptos, definiciones, y explicaciones detalladas sobre los elementos y funciones del software desde una perspectiva teórica, facilitando así la comprensión y el entendimiento del lector acerca del funcionamiento y las herramientas disponibles en el sistema.
- **DIAGRAMAS DE MODELAMIENTO:** Esta sección incluirá diagramas e ilustraciones que representen y describan el funcionamiento y la interacción de los componentes del software, proporcionando una visión visual y esquemática del sistema y sus procesos.
- **ASPECTO TÉCNICO DEL DESARROLLO DEL SISTEMA:** En esta sección, se brindará al lector una orientación técnica sobre los componentes y la arquitectura del software, abordando aspectos relacionados con el almacenamiento de datos, la estructura del desarrollo, y las prácticas recomendadas para el uso adecuado y eficiente del sistema.
- **REQUERIMIENTOS DEL SOFTWARE:** En esta sección, se especificarán los requisitos mínimos y recomendados para la instalación, configuración, y funcionamiento óptimo del software, asegurando así que el sistema opere de manera correcta y efectiva en el entorno de trabajo del usuario.

1. ASPECTOS TÉCNICOS

En el aspecto técnico de la tienda online, nos enfocamos en ofrecer a los usuarios una experiencia intuitiva y fluida al agregar y visualizar productos en la plataforma. Para lograr esto, hemos implementado un sistema robusto y eficiente que permite a los usuarios administrar, editar, y gestionar los productos de manera sencilla y efectiva.

1.1. HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO

Se realiza la descripción de las herramientas utilizadas para realizar el desarrollo de la tienda online como, desde el inicio hasta su primer alojamiento en un repositorio online

1.1.1. Microsoft Visual Studio

Microsoft Visual Studio es un entorno de desarrollo integrado (IDE) que proporciona herramientas avanzadas y funcionalidades para diseñar, desarrollar, depurar, y mantener aplicaciones y sistemas de software de manera eficiente y productiva. En el contexto de la tienda online, Visual Studio se utilizó para desarrollar y programar la aplicación, permitiendo a los desarrolladores crear y gestionar el código fuente, las interfaces de usuario, y las funcionalidades del sistema de manera organizada y estructurada.

Visual Studio ha facilitado el desarrollo y la implementación de la tienda online, ofreciendo un entorno de desarrollo integrado y completo que ha optimizado el proceso de desarrollo, la colaboración entre los desarrolladores, y la integración de las diferentes componentes y funcionalidades del sistema, garantizando así un desarrollo eficiente, coherente, y escalable del proyecto.

1.1.2. Microsoft SQL Server

Microsoft SQL Server es un sistema de gestión de bases de datos relacional (RDBMS) que proporciona un conjunto robusto de herramientas y servicios para almacenar, recuperar, y gestionar datos de manera segura, fiable, y eficiente. En el contexto de la tienda online, SQL Server se utilizó para crear y gestionar la base de datos del sistema, almacenar la información de los productos, usuarios, pedidos, y otras entidades relevantes, y proporcionar acceso y consultas rápidas y precisas a los datos almacenados.

SQL Server ha desempeñado un papel fundamental en la gestión y el almacenamiento de los datos de la tienda online, asegurando la integridad, la consistencia, y la disponibilidad de la información del sistema. La utilización de SQL Server ha permitido optimizar el rendimiento del sistema, mejorar la seguridad y la protección de los datos, y facilitar la implementación de funcionalidades avanzadas y personalizadas, como la búsqueda, la filtración, y la gestión de productos y usuarios, contribuyendo así al éxito y la eficiencia operativa de la tienda online en el mercado digital.

1.1.3. GitHub

GitHub es una plataforma de alojamiento de código fuente basada en la web que utiliza el sistema de control de versiones Git. Proporciona herramientas y funcionalidades para que los desarrolladores puedan colaborar, compartir, revisar, y gestionar el código fuente de sus proyectos de manera eficiente y organizada. En el contexto de la tienda online, GitHub se utilizó como repositorio central para almacenar, versionar, y gestionar el código fuente del proyecto, permitiendo a los desarrolladores trabajar de forma colaborativa, controlar las versiones del código, y mantener un historial de cambios detallado y organizado del desarrollo del sistema.

1.1.4. Notepad

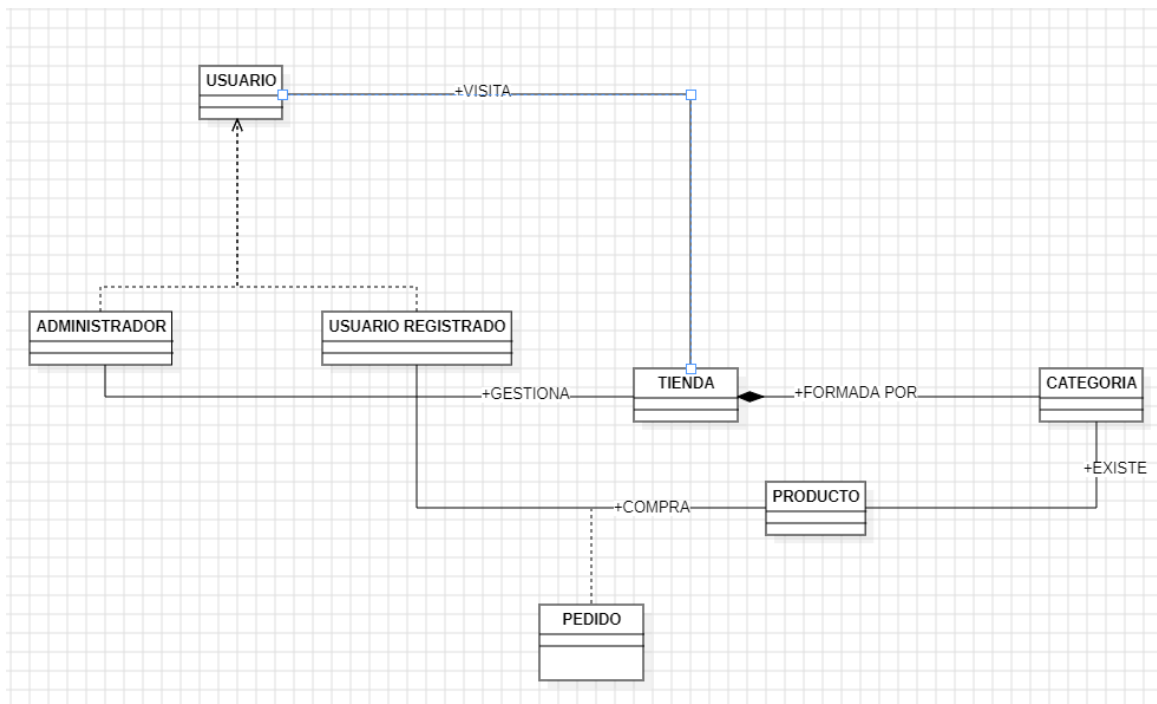
Notepad es un editor de texto simple y ligero que viene preinstalado en los sistemas operativos Windows. Aunque es una herramienta básica en comparación con otros editores de código más avanzados, Notepad sigue siendo una herramienta útil para la edición rápida y básica de archivos de texto, scripts, y código fuente. En el contexto de la tienda online, Notepad podría haber sido utilizado ocasionalmente por los desarrolladores para realizar ediciones rápidas de archivos de configuración, scripts pequeños, o para tomar notas y apuntes durante el desarrollo del proyecto.

2. DIAGRAMAS DE MODELAMIENTO

2.1. DIAGRAMA DE CLASES

Este esquema de clases nos ofrece una visión detallada de la estructura y el comportamiento de las diversas entidades dentro de nuestra plataforma de comercio electrónico, delineando las funcionalidades que cada una puede llevar a cabo y cómo se interconectan entre ellas. Los clientes tienen la capacidad de buscar productos y efectuar transacciones, en contraste, el gestor de la tienda tiene autoridad sobre el inventario, los perfiles de los usuarios y la gestión de las ordenanzas. El elemento central y más relevante de nuestra aplicación es la Entidad Comercial, que clasifica los artículos en distintas secciones según su naturaleza.

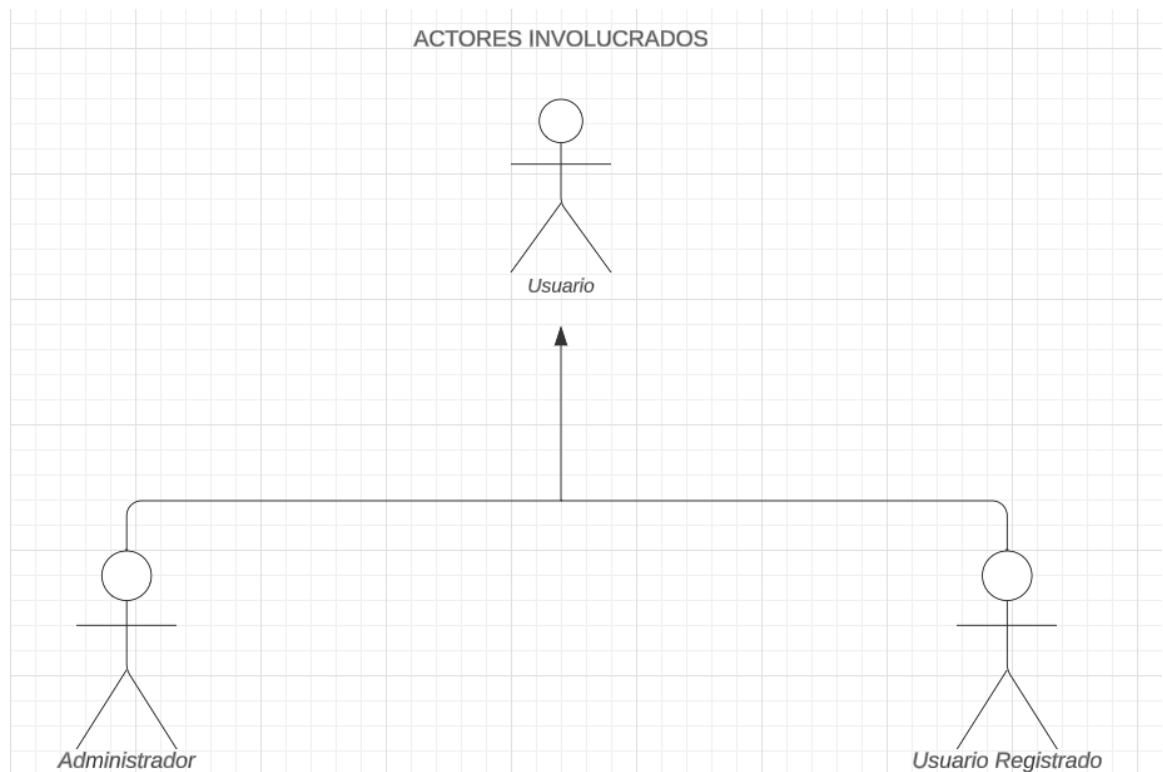
Figura 1. Diagrama de modelado de clases



2.2. DIAGRAMA DE CASOS DE USO

En nuestra tienda online, una historia de uso se podría representar cómo un administrador que añade nuevos productos al catálogo, mientras que otra historia podría detallar cómo un usuario realiza una compra en el sitio. Estas historias de uso se representan a menudo mediante diagramas que muestran las interacciones entre los diferentes roles y las funcionalidades del sistema.

Figura 2. Diagrama de casos de uso

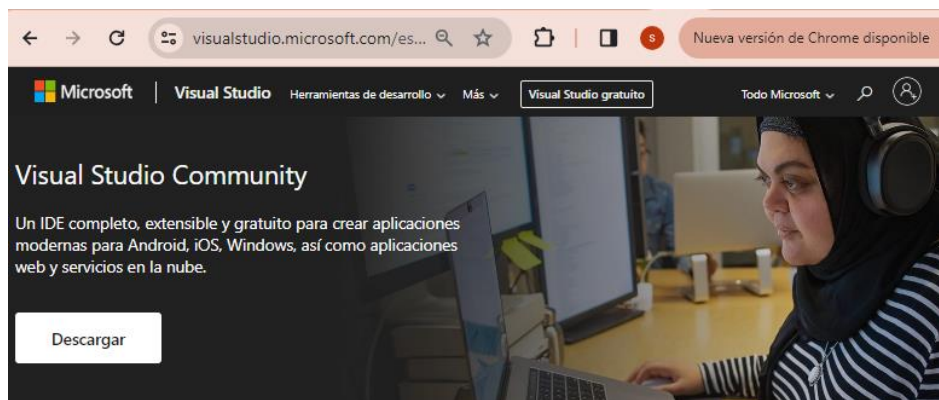


3. ASPECTO TÉCNICO DEL DESARROLLO DEL SISTEMA

En la siguiente sección se procede a realizar una descripción detallada sobre los aspectos técnicos del aplicativo, relacionado con la instalación de las herramientas necesarias para realizar modificaciones requeridas de manera ordenada.

3.1. MODIFICACIÓN LOCAL

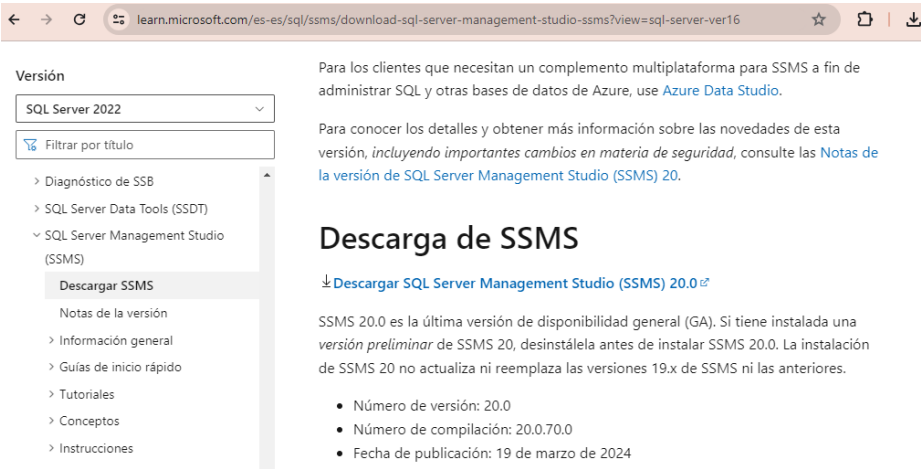
Si cualquier desarrollador quiere realizar una modificación al software de manera local, tendrá que realizar la instalación de visual studio,



También se debe descargar el motor de bases de datos en este caso vamos a utilizar este link:

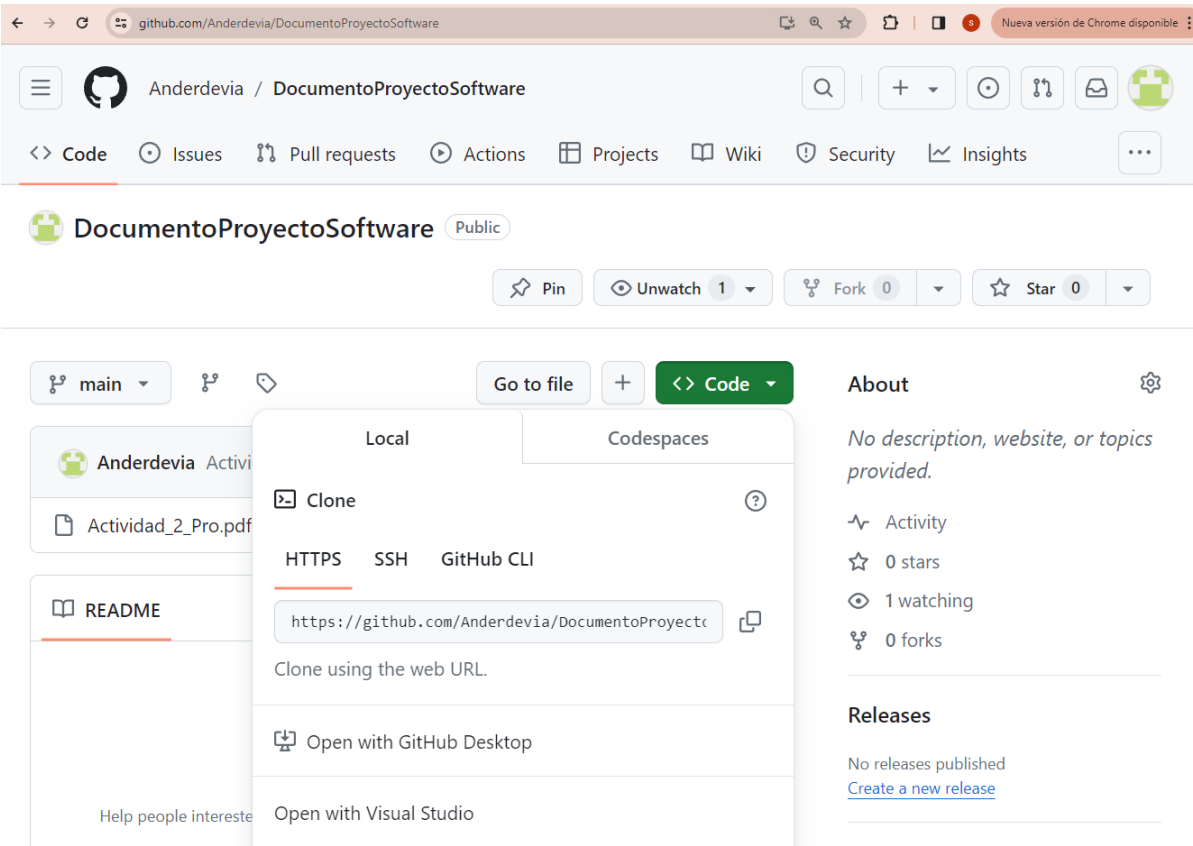
<https://learn.microsoft.com/es-es/sql/ssms/download-sql-server-management-studio-ssms?view=sql-server-ver16>

Manual técnico del sistema



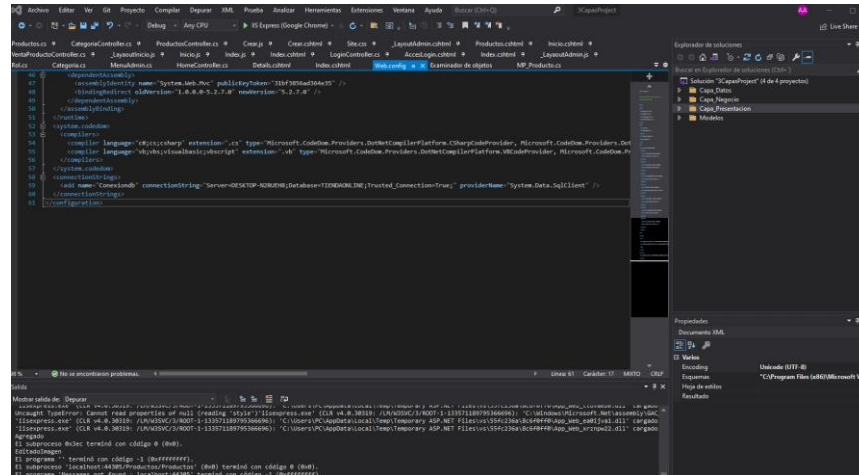
Página web para realizar la clonación o descarga del repositorio en visual studio:

<https://github.com/Anderdevia/DocumentoProyectoSoftware.git>

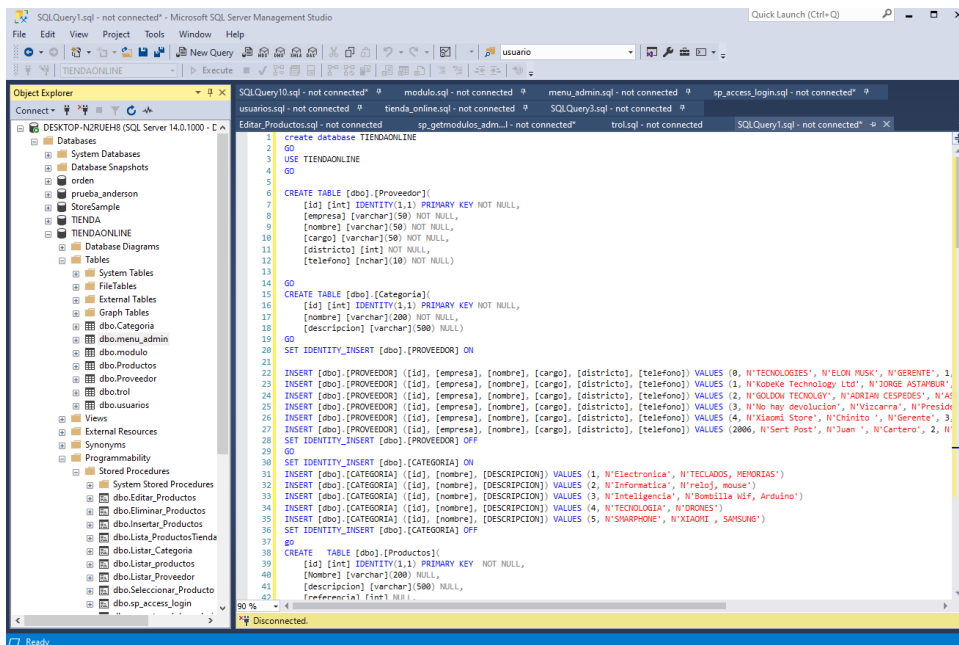


Manual técnico del sistema

Después de realizar la clonación o la descarga del proyecto se puede abrir con visual studio y así de esta manera podemos realizar las modificaciones al sistema como, por ejemplo, la creación de diferentes vistas o funciones.

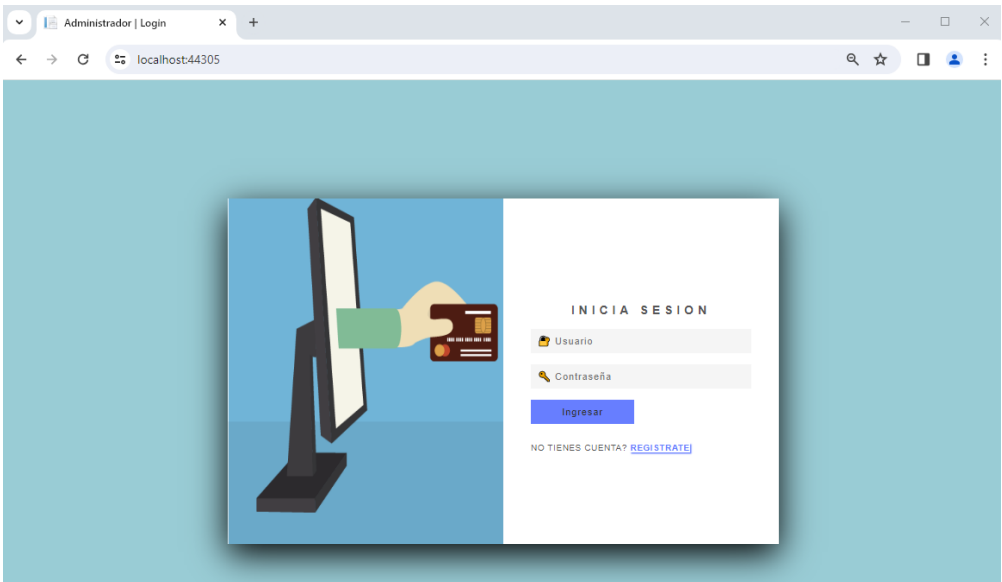


Al instalar SQL server se procede a ejecutar el archivo con la creación de tablas y procedimientos almacenados para poder ver el flujo correcto de la aplicación

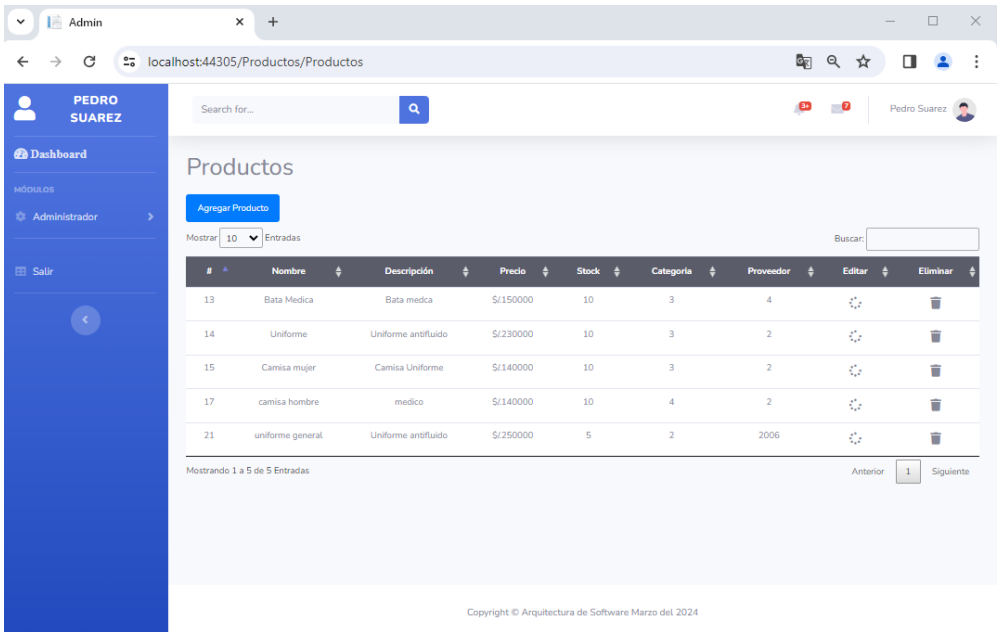


Manual técnico del sistema

Ahora procedemos a iniciar la solución en la cual se podrá ver el login de acceso para poder ingresar como administrador:

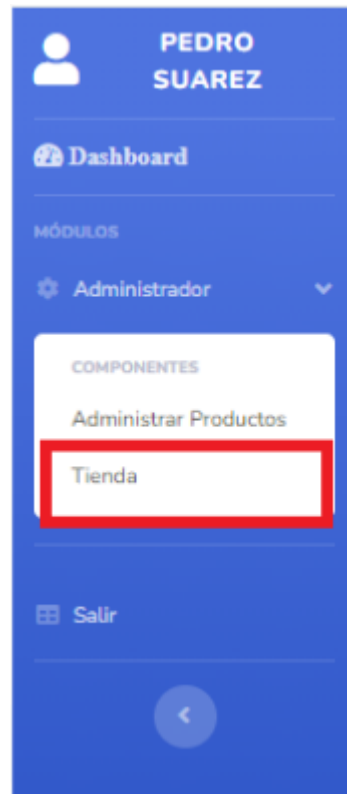


Al ingresar a la administración de la tienda online, se puede apreciar la opción de agregar producto editar y eliminar



Manual técnico del sistema

Los productos agregados se verán reflejados en la tienda principal desde la cual se verán los productos con su precio y disponibilidad.



4. REQUERIMIENTOS DEL SOFTWARE

En esta sección se especificará los requisitos mínimos del sistema para poder ejecutar los aplicativos que se utilizaron para poder realizar el proyecto en curso

4.1. REQUISITOS MÍNIMOS

- Sistema Operativo: Windows 10 o mayor
- Procesador: Intel Core Celeron
- Memoria RAM: 1GB
- Disco Duro: 1GB
- Resolución de pantalla: 1280 x 720 pixeles
- Periféricos: Teclado, ratón, Bocinas (Opcional)

BIBLIOGRAFÍA

Entendiendo REST: Arquitectura cliente-servidor

<https://blog.thedojo.mx/2019/07/04/entendiendo-rest-arquitectura-cliente-servidor.html>

Autor (Héctor Patricio) del artículo. (Tech Leader en Autómata).

Publicación por (Powered by Jekyll & Minimal Mistakes).

Ingeniería de software

<http://www.ebooks7-24.com.iberobasesdedatosezproxy.com/stage.aspx?il=3313>

Autor (Ian Sommerville) del artículo. (Programación de computadoras, programas, datos).

Editorial (Pearson Educación).

Patrones de Objetos de Aprendizaje para la Programación.

[https://web-p-ebsohost-](https://web-p-ebsohost-com.iberobasesdedatosezproxy.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=2ff99efc-da37-457a-b04c-d303e3e24fe3%40redis)

[com.iberobasesdedatosezproxy.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=2ff99efc-da37-457a-b04c-d303e3e24fe3%40redis](https://web-p-ebsohost-com.iberobasesdedatosezproxy.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=2ff99efc-da37-457a-b04c-d303e3e24fe3%40redis)

Autor (

Jones, Ray1 r.jones@londonmet.ac.uk

Boyle, Tom1 t.boyle@londonmet.ac.uk) del artículo. (SOFTWARE engineering).

Publicación por (Interdisciplinary Journal of Knowledge and Learning Objects – Volume 3, 2007).