



Programación Aplicada

Módulo 2 (Julio-Noviembre)

Propuesta del obligatorio



Introducción

"Las transacciones por e-commerce en Uruguay vienen creciendo más de un 60%, comentó el presidente del e-commerce institute, Marcos Pueyrredon. Esto se debe a que cada vez más jugadores se están volcando a vender sus productos de forma online."⁽¹⁾

(1) Fuente: El observador

<https://www.elobservador.com.uy/nota/-el-gran-desafio-del-e-commerce-uruguayo-sigue-siendo-la-oferta--201881413550>

Hoy en día vivimos en una realidad donde el e-commerce viene siendo cada vez más nuestro lugar recurrente donde realizar compras. Es por esto que una empresa (que decidió mantener el anonimato), se quiere sumar a la oleada del e-commerce ofreciendo una plataforma de compra y venta. A esta plataforma, decidió nombrarla como eMercado.

Aspectos generales

eMercado se deberá caracterizar por ser un sistema moderno, intuitivo, simple y efectivo. Estas 4 características no son fáciles de lograr, y el mayor desafío aún es que se convivan en un único producto, pero eso es a lo que se aspira lograr.

En el e-commerce, la experiencia de usuario es el aspecto clave que debe funcionar de la forma más fluida posible, de lo contrario los clientes no comprarán.

Si bien la plataforma trata sobre compra y venta de bienes de cualquier tipo, nos concentramos en las características y funcionalidades con las que deberá contar eMercado únicamente para los COMPRADORES:

Información completa de un artículo

- Un artículo consistirá de los siguientes datos:
 - Nombre
 - Descripción
 - Categoría a la que pertenece
 - Precio
 - Moneda (Pesos o Dólares)
 - Cantidad de comprados
 - Imágenes



Listado de artículos

- Listado de artículos en venta, con posibilidad de ordenar de forma creciente y decreciente según:
 - Precio
 - Relevancia*
- Se deberá poder aplicar un filtro según rango de precio.
- A partir de la selección de un artículo, se desplegará la información completa respecto al mismo.

*La relevancia se medirá a partir de la cantidad vendidos.

Proceso de compra

- El usuario contará con su carrito de compras donde se encontrarán los artículos seleccionados para comprar.
- A partir de la información completa de un artículo (accedido a partir del listado), tendrá la posibilidad de agregar el mismo al carrito de compras.
- El carrito de compras consistirá en:
 - Los artículos seleccionados para comprar.
 - El costo unitario de un artículo.
 - La cantidad a comprar de cada artículo.
 - El costo total del costo unitario por la cantidad respectiva.
 - El subtotal que será la sumatoria de los costos total por artículo.
 - Costo de envío.
 - El costo total.
 - Deberá seleccionar forma de pago.
 - Al seleccionar la finalización del proceso de compras, se simulará que la orden ha sido generada con éxito.
- El proceso de compra se podrá finalizar si y solamente si se ha seleccionado un método de envío y una forma de pago.

Método de envío

Para la selección del método de envío, el usuario deberá indicar:

- Dirección: calle, número, esquina.
- País.
- Tipo de envío:
 - Premium (2-5 días) - Costo del 15% sobre el subtotal.
 - Express (5-8 días) - Costo del 7% sobre el subtotal.
 - Standard (12 a 15 días) - Costo del 5% sobre el subtotal.



Forma de pago

La forma de pago podrá ser con tarjeta de crédito o transferencia bancaria. Vale destacar que no se implementará forma de pago alguna, sino que será de forma ficticia.

Propuesta

El obligatorio debe ser elaborado de forma INDIVIDUAL. La propuesta consistirá en 4 entregas, tal que para cada una se realizará a través de una tarea de tipo entregable por la plataforma CREA, con hora de vencimiento a las 23:59 hrs. del día especificado de la respectiva entrega.

Los archivos entregables se entregarán todos en un único archivo de formato comprimible (zip) incluyendo todo archivos y documento que se especifique entregar.

IMPORTANTE: verificar descomprimiendo el zip a entregar, asegurándose que se encuentre todo lo esperable.

Cada entrega será incremental, es decir que para la entrega en curso, se deberán encontrar incluidas todas las pautas elaboradas (y corregidas) de las entregas anteriores (exceptuando la 1er. entrega).



1era. Entrega

Fecha de entrega: 25/08/2019

- Modelar las entidades y sus propiedades, detectadas a partir de la lectura del obligatorio.
- Realizar una petición web a una URL donde se encuentra una colección de productos en formato JSON, con la información básica (precio, nombre, breve descripción) respectiva a cada producto, y mostrar el listado en HTML.

2da. Entrega

Fecha de entrega: 29/09/2019

- Con el listado de productos desplegados, aplicar filtro a partir de rango de precio definido.
- Con el listado de productos desplegados, aplicar orden ascendente o descendente en función del precio.
- Realizar una petición web a una URL con un identificador del producto donde se encuentra toda la información detallada del mismo. Toda la información se deberá desplegar en HTML.

3era. Entrega

Fecha de entrega: 20/10/2019

- Realizar una petición web a una URL donde se encuentra un carrito ya con un producto precargado. Mostrar en HTML la información respecto al mismo, y los elementos gráficos que involucran al carrito (cantidad de productos, subtotal, envío, etc)
- Dado un carrito de compras con un artículo ya cargado (donde se especifica su nombre, precio unitario y cantidad), reflejar el costo total de la compra de ese artículo en tiempo real si se modifica la cantidad.



4ta. Entrega

Fecha de entrega: 24/11/2019

- A partir de la selección del método de envío, calcular el envío en base al subtotal y el porcentaje respectivo al envío seleccionado.
- A partir de seleccionar un botón de forma de pago, mostrar una ventana con la opción de seleccionar el mismo, y sus campos respectivos.
- Validar que todos los campos y valores sean correctos, para permitir finalizar la compra.