

Introducción

Desarrollo de una web ecommerce de ordenadores. La web mostrará información de ordenadores portátiles donde un ordenador tiene la siguiente información:

- **id**: campo número entero, representa un número único para cada ordenador y autoincremental, es decir, 1, 2, 3, 4...
- **imagen**: una imagen miniatura del ordenador.
- **modelo**: campo tipo texto con el nombre del modelo de ordenador.
- **fabricante**: enlace a pantalla vista del fabricante.
- **precio**: campo número decimal con el precio del ordenador (máximo dos decimales).
- **ram**: campo número entero con el número de GB de memoria RAM.
- **descripcion**: campo área texto con una pequeña descripción del ordenador.

Pantallas a desarrollar:

- **laptop-list.html**: Listado de ordenadores.
- **laptop-detail.html**: Edición de un ordenador.
- **laptop-view.html**: Vista de un ordenador.
- **manufacturer-view.html**: Vista de un fabricante.
- **sign-in.html**: pantalla de login.
- **sign-up.html**: pantalla de registro.

1. Pantalla listado de ordenadores

Pantalla laptop-list.html.

Representa una página donde el contenido principal será una tabla que muestre ordenadores. Cada fila de la tabla representa un ordenador, en cada columna de cada fila se mostrarán los campos del ordenador: id, imagen, modelo, fabricante, precio, ram, imagen (el descripción no lo incluimos en esta tabla).

La última columna de la tabla será para acciones con tres botones:

- **Ver:** nos lleva a la pantalla Vista de ordenador.
- **Editar:** nos lleva a la pantalla de Detalle/Edición de un ordenador.
- **Eliminar:** oculta la fila de la tabla sobre la que hemos pulsado borrar.

2. Pantalla edición ordenador

Pantalla laptop-detail.html

Detalle de un ordenador: representa una página donde se puede crear o editar un ordenador, el contenido central será un formulario que permita rellenar los campos del ordenador: modelo, fabricante (selector con 4 o 5 opciones de fabricantes), precio, ram, descripción, imagen.

3. Pantalla vista ordenador

Pantalla laptop-view.html

Vista de ordenador: representa una página donde visualizamos los datos de un ordenador al cual se ha llegado desde el listado de ordenadores haciendo click sobre su nombre, imagen o botón Ver. Aquí simplemente mostramos todos los datos del ordenador: id, modelo, fabricante (enlace a la pantalla fabricante), precio, ram, descripción, imagen. Usar el diseño y elementos html que se quiera.

4. Pantalla vista fabricante

Pantalla manufacturer-view.html

Al igual que existe un laptop-view.html se creará la pantalla de vista de fabricante.

5. Pantalla iniciar sesión

Pantalla sign-in.html

Pantalla con un formulario que solicite usuario y contraseña, con botón para iniciar sesión. No está conectado con backend por lo que no realiza ninguna acción, servirá para posteriores prácticas.

6. Pantalla registrarse:

Pantalla sign-up.html

Pantalla con un formulario que solicite los campos para registrar un usuario:

nombre, apellido, email, teléfono y password, con botón para registrarse.

No está conectado con backend por lo que no realiza ninguna acción, servirá para posteriores prácticas.

Estructura común:

En la carpeta paginas de los ejemplos vistos en las clases de HTML tenemos tres ejemplos básicos de estas 3 pantallas que pueden servir de ayuda.

Toda la información de productos será estática, es decir no hay conexiones a servidor, será información ficticia que represente ordenadores típicos de una tienda ecommerce escritos directamente sobre el html por el alumno.

Nota: los datos son datos ficticios que el alumno creará, así como las imágenes utilizadas. Los datos se escriben directamente sobre HTML, de forma estática, no es necesario crear una clase ni objeto producto desde JavaScript para generar los elementos html dinámicamente. Cuando se explique Python en posteriores módulos esos datos se generarán dinámicamente desde el backend.

Para las 3 páginas html a desarrollar sería idóneo establecer una estructura común:

1. Cabecera con título centrado: LaptopShop
2. Barra de navegación
3. Contenido principal
4. Footer

Tecnologías a utilizar:

Las tecnologías HTML5, CSS3 con BOOTSTRAP y JavaScript con JQuery.

El código CSS y JS que se desarrolle deberá ir en archivos separados .css y .js respectivamente, importado en HTML utilizando las etiquetas **link** y **script** tal y como se ha visto en clase.

Se deberá importar **Bootstrap** y **JQuery** haciendo uso de las **CDN** correspondiente, tal y como se puede observar en las plantillas utilizadas en clase.

JavaScript

Utilizamos JavaScript para el comportamiento de los botones de el listado de ordenadores:

- Botón **Ver**: que nos lleva a la pantalla visualizar ordenador laptop-view.html
- Botón **Editar**: nos lleva a laptop-edit.html
- Botón **Borrar**: oculta la fila del botón pulsado, es decir, el ordenador desaparece.

laptop-view y laptop-edit son siempre las mismas pantallas no es necesario que carguen datos diferentes en función del ordenador seleccionado, que cambie de forma dinámica se programará en los módulos posteriores de este curso.