



PÁGINA WEB PARA VENTA DE CAMISETAS

DOCUMENTO DE ARQUITECTURA

Laura Daniela Cubillos Escobar - ldcubillose@correo.udistrital.edu.co

Sergio Santiago Duarte Rojas - ssduarter@correo.udistrital.edu.co

Sol Daniela Cely Duarte - sdcelyd@correo.udistrital.edu.co

Docente

Santiago Salazar

Programación Avanzada

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Ingeniería de sistemas

Facultad de ingeniería

Bogotá D.C., Octubre 2022

TABLA CONTENIDOS

GENERALIDADES DEL PROYECTO.	3
DESCRIPCIÓN GENERAL DEL SISTEMA.	3
OBJETIVOS	3
STAKEHOLDERS	3
REQUERIMIENTOS.	4
FUNCIONALES.	4
Administrador.	4
Diseñador.	5
Cliente.	5
FUNCIONALES.	5
DIAGRAMAS.	6
DIAGRAMAS DE SECUENCIA.	6
DIAGRAMA DE CLASES.	12
DIAGRAMA RELACIONAL.	12

DOCUMENTO DE ARQUITECTURA.

1. GENERALIDADES DEL PROYECTO.

1.1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL SISTEMA.

A continuación, se hace una descripción del funcionamiento del sistema: El objetivo es desarrollar un portal web de compra de camisetas estampadas. Este portal debe permitir visualizar un catálogo de camisetas en el que un usuario pueda personalizar el estampado dentro de una oferta de diseños que proveen artistas o diseñadores. Además, la tienda debe permitir escoger la talla, color y cantidad de las camisetas. Se espera que la tienda cuente con las siguientes funcionalidades:

- Permitir a los artistas subir y administrar los diseños de sus estampas (subir, eliminar, hacer disponible para venta).
- Asegurar que cada estampa tenga un nombre, una descripción y puede estar conformada por varias imágenes.
- También debe permitir la venta de camisetas que hagan uso de las estampas diseñadas por los artistas a usuarios compradores.
- El comprador debe poder navegar por el catálogo de estampas, clasificado por temas, popularidad, rating y autor.

Una vez seleccionada una estampa, debe poder seleccionar detalles de la camiseta: talla, color, material. Según lo anterior, se manejarán 3 subáreas en el sistema:

- Front-End. Compras. Es la parte que permite la compra de camisetas y navegación del catálogo.
- Front-End. Artistas. Es la parte que permite a los artistas configurar sus estampas.
- Back-End. Es la parte que permite realizar la configuración del portal, administración de tarifas, catálogo, usuarios y otros parámetros como las características de las camisetas que ofrece el portal.

Las 2 secciones de Front-End son la cara visible de la solución para todo usuario que ingrese al portal. La sección Back-End será usada por el Administrador del Sistema. Dado que la venta de este tipo de artículos on-line tiene bastante peso hoy en día, se espera que el portal esté preparado para soportar gran volumen de transacciones y usuarios concurrentes.

1.2. OBJETIVOS

- Brindar una experiencia amigable y de fácil uso para los usuarios interesados en la compra de camisetas personalizadas, así como la previsualización del producto antes de la compra.
- Permitir a los diseñadores la promoción de sus estampas y la venta de las mismas, por medio de un sistema en donde se les dé la libertad de estipular los precios de sus productos.

1.3. STAKEHOLDERS

Stakeholder	Descripción	Tipo de Stakeholder
Cliente	Persona que navega en la tienda, consultando los diseños, personalizando sus productos y realizando la compra de estos.	Usuario Final del Sistema
Diseñadores	Personas encargadas de subir y administrar sus diseños , y la información referente a estos.	Usuario Final del Sistema
Administradores	Persona encargada de la administración de los usuarios , así como del stock de la tienda.	Administrador Final del Sistema
Desarrolladores	Miembros del equipo de desarrollo del proyecto.	Creador del Sistema

Stakeholder	Expectativa
Cliente	Poder navegar en la tienda, realizando una búsqueda eficaz a través de las etiquetas establecidas en el sistema. Poder personalizar los productos de manera sencilla y fácil, teniendo una previsualización del producto. Realizar la compra exitosamente, y en caso de que la transacción no se ejecute, no realizar el cobro.
Diseñadores	Poder subir sus diseños y gestionarlos a través de la plataforma. Obtener la información sobre las ventas que se han realizado de sus diseños y las calificaciones que estas han recibido. Obtener ganancias a través de una plataforma sencilla y fácil de usar.
Administradores	Tener el control de los usuarios. Gestionar las prendas (camisas) ofrecidas en la tienda para ser personalizarlas a la hora de la venta.
Desarrolladores	Desarrollar un sistema que cumpla los objetivos de manera óptima.

2. REQUERIMIENTOS.

2.1. FUNCIONALES.

2.1.1. Administrador.

- El administrador podrá añadir al sistema la información de una camisa, tales como el stock, la talla, el color y el material.
- El administrador podrá cambiar la información de una camisa previamente registrada en el sistema.
- El administrador podrá eliminar la información de una camisa previamente registrada en el sistema.

2.1.2. Diseñador.

- iv. El diseñador podrá subir una estampa (con nombre, descripción , clasificación, imagen, precio)
- v. El diseñador podrá editar la información de una estampa previamente subida por él.
- vi. El diseñador podrá eliminar una estampa diseñada por él.

2.1.3. Cliente.

- vii. El cliente puede crear una cuenta en el sistema (con identificación, nombre, contraseña, correo, información bancaria)
- viii. El cliente puede editar la información de su cuenta.
- ix. El cliente podrá eliminar su cuenta desde el programa.
- x. El cliente puede navegar por el sitio para visualizar las estampas, organizadas por su clasificación, calificación o número de ventas.
- xi. El cliente podrá personalizar la camisa eligiendo el color, la talla, el material, la estampa que irá en ella y la ubicación de esta (según las opciones ya establecidas en el sistema).
- xii. El cliente podrá calificar las estampas.
- xiii. El cliente podrá añadir la cantidad de camisas personalizadas que desee llevar al carrito de compras, siempre y cuando el stock se lo permita.
- xiv. El cliente podrá pagar por la compra que se muestra en el carrito, eligiendo entres las opciones de medio de pago dadas por el sistema. En caso de que la transacción supere un límite de tiempo de 1 minuto, se cancelará la compra, notificando al usuario.

2.2. FUNCIONALES.

- i. Se busca una base de datos la cual presente la mínima redundancia en sus registros.
- ii. Se busca un modelo de base de datos robusto la cual represente una correcta abstracción del sistema
- iii. Se busca una base de datos que realice las consultas de una manera optimizada.
- iv. Se realizará una interfaz de usuario amigable para los clientes, diseñadores y administradores.

3. DIAGRAMAS.

3.1. DIAGRAMAS DE SECUENCIA.

En los siguientes diagramas de secuencia se muestra la interacción entre los diferentes objetos que componen el sistema a lo largo del tiempo. Se podrá ver un diagrama por cada requerimiento planteado en la sección 2 de este documento.

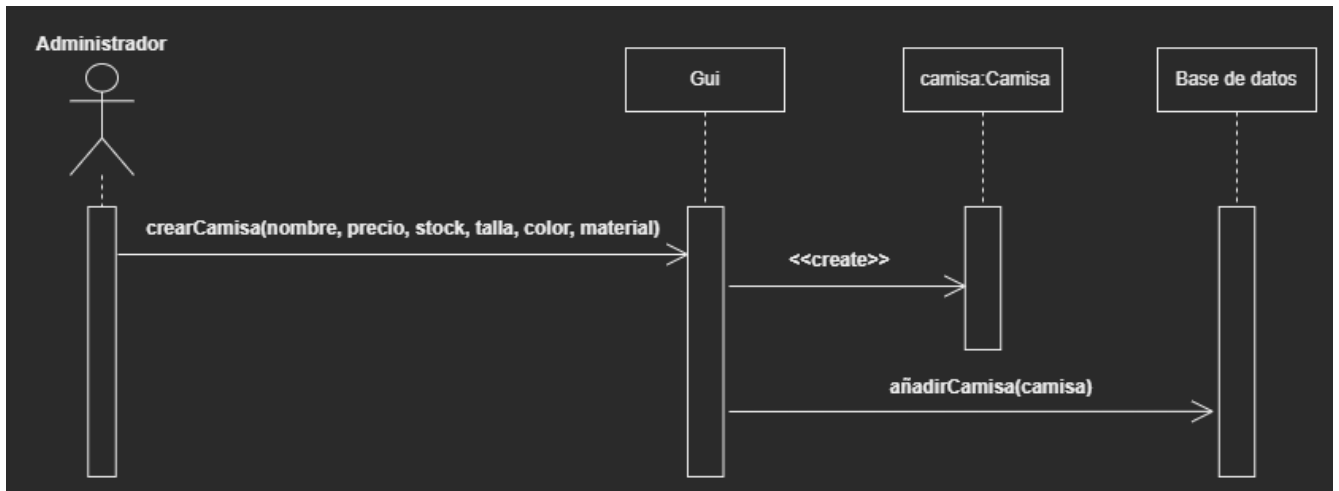


Imagen 1: diagrama de secuencia requerimiento i.

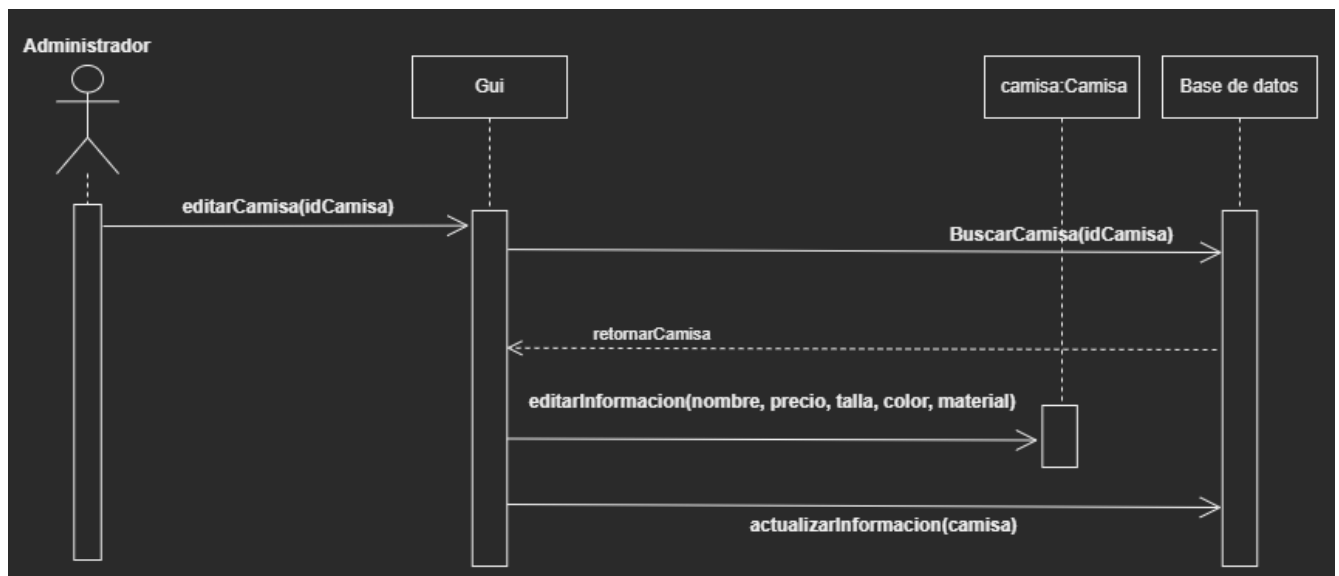


Imagen 2: diagrama de secuencia requerimiento ii.

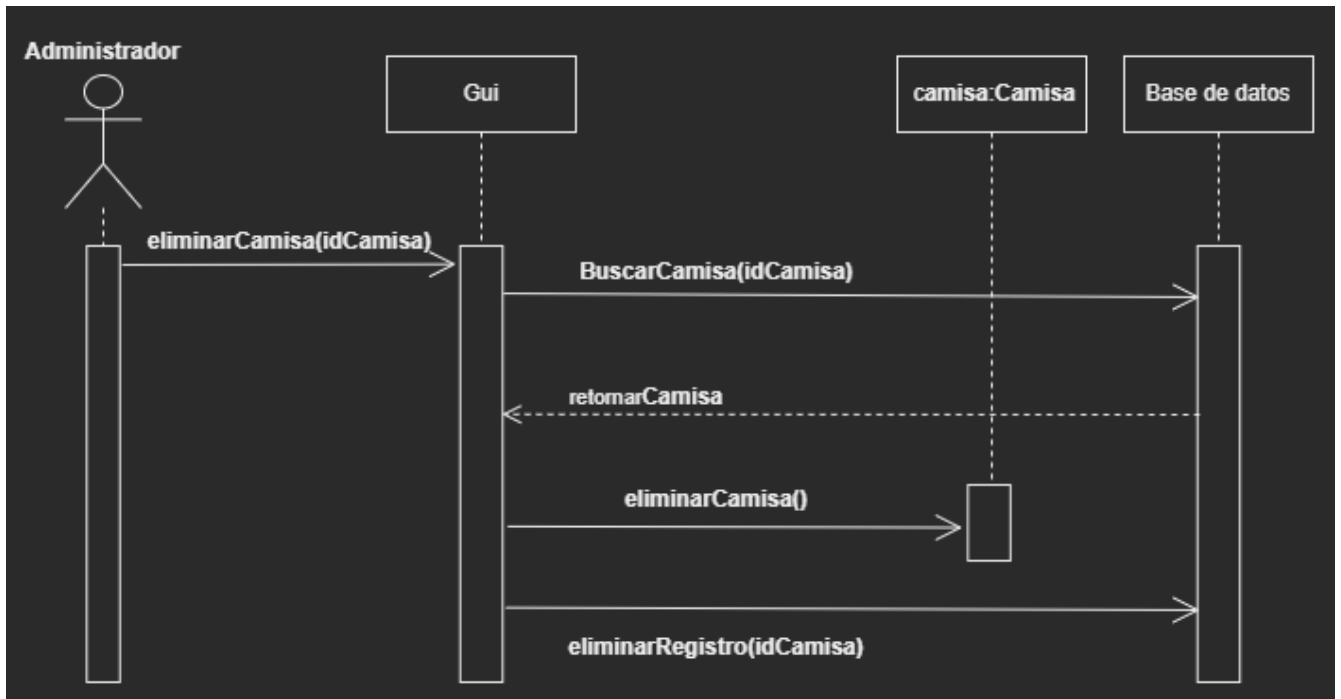


Imagen 3: diagrama de secuencia requerimiento iii.

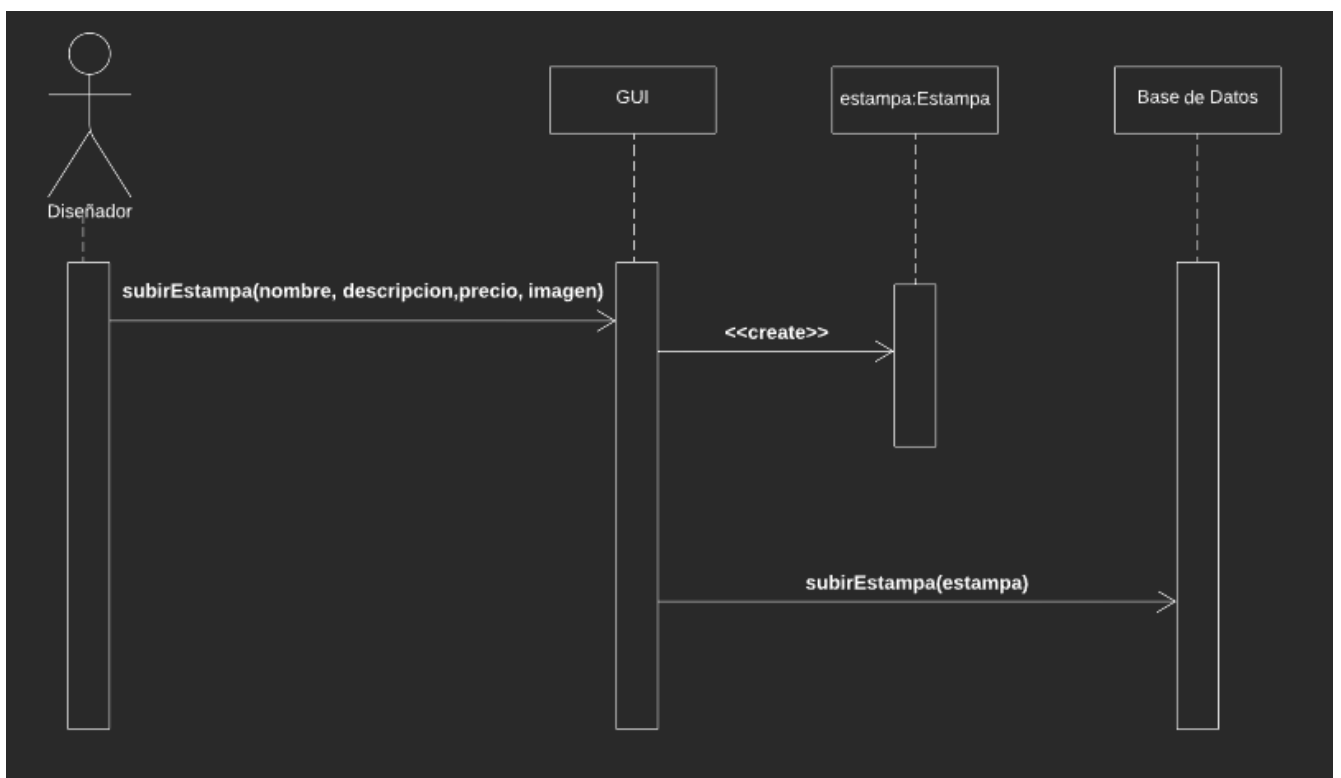


Imagen 4: diagrama de secuencia requerimiento iv

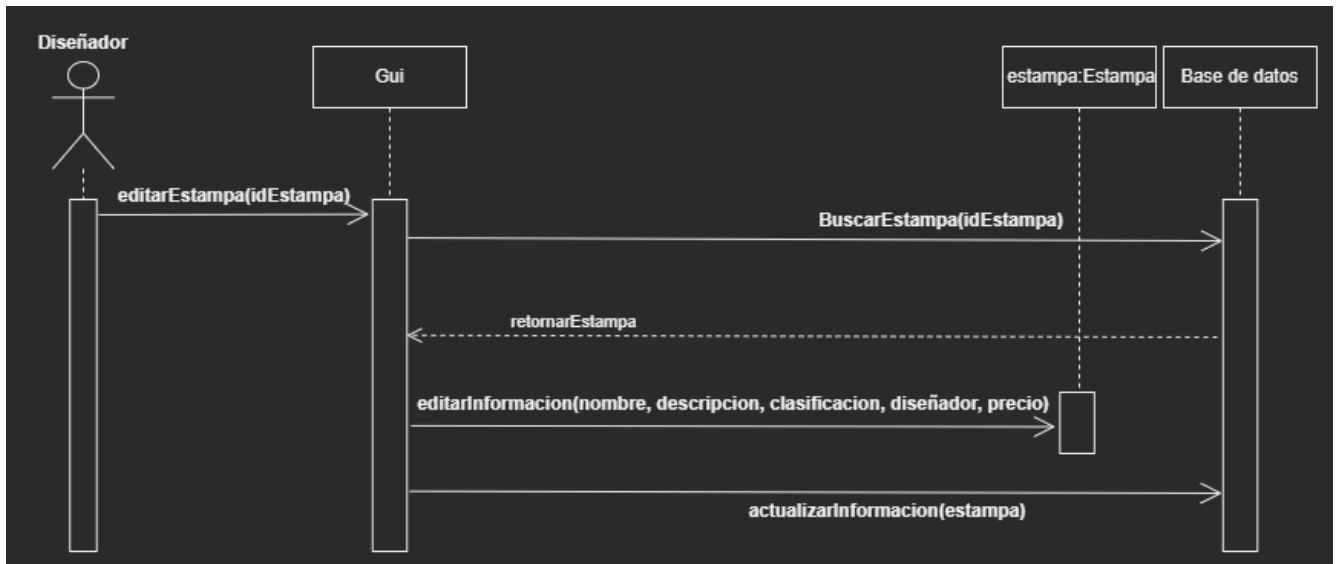


Imagen 5: diagrama de secuencia requerimiento v

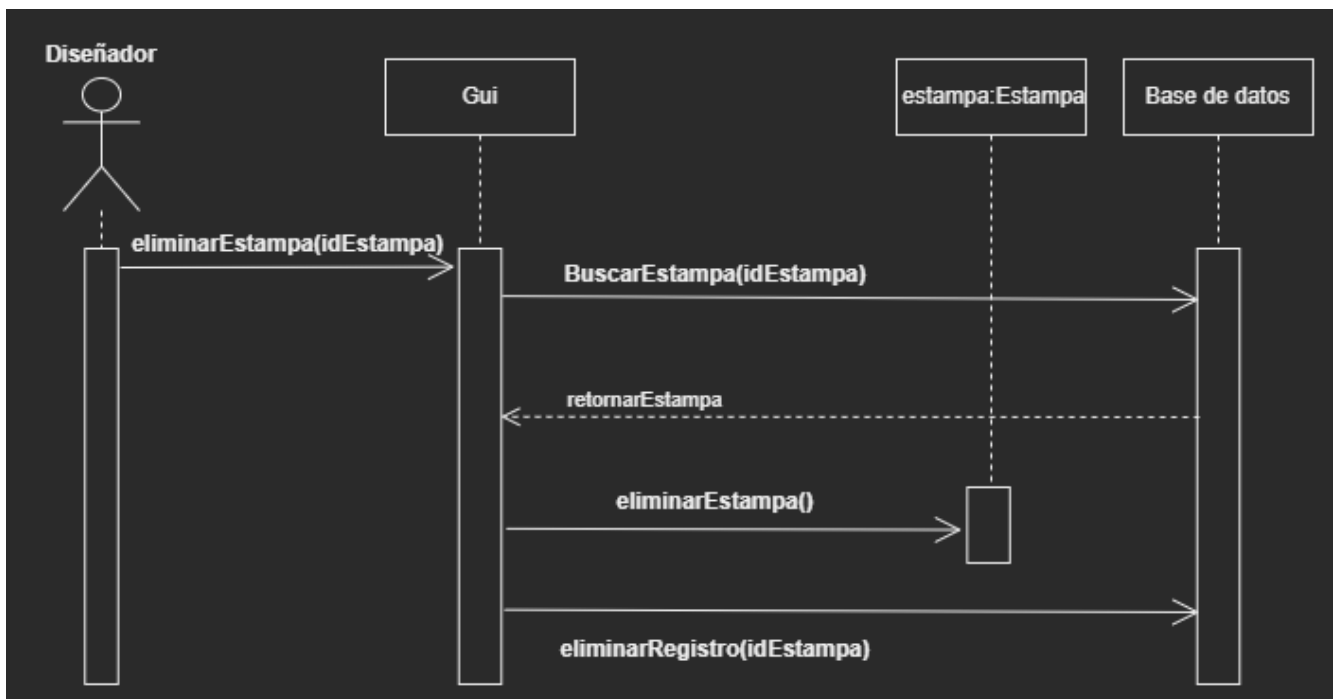


Imagen 6: diagrama de secuencia requerimiento vi

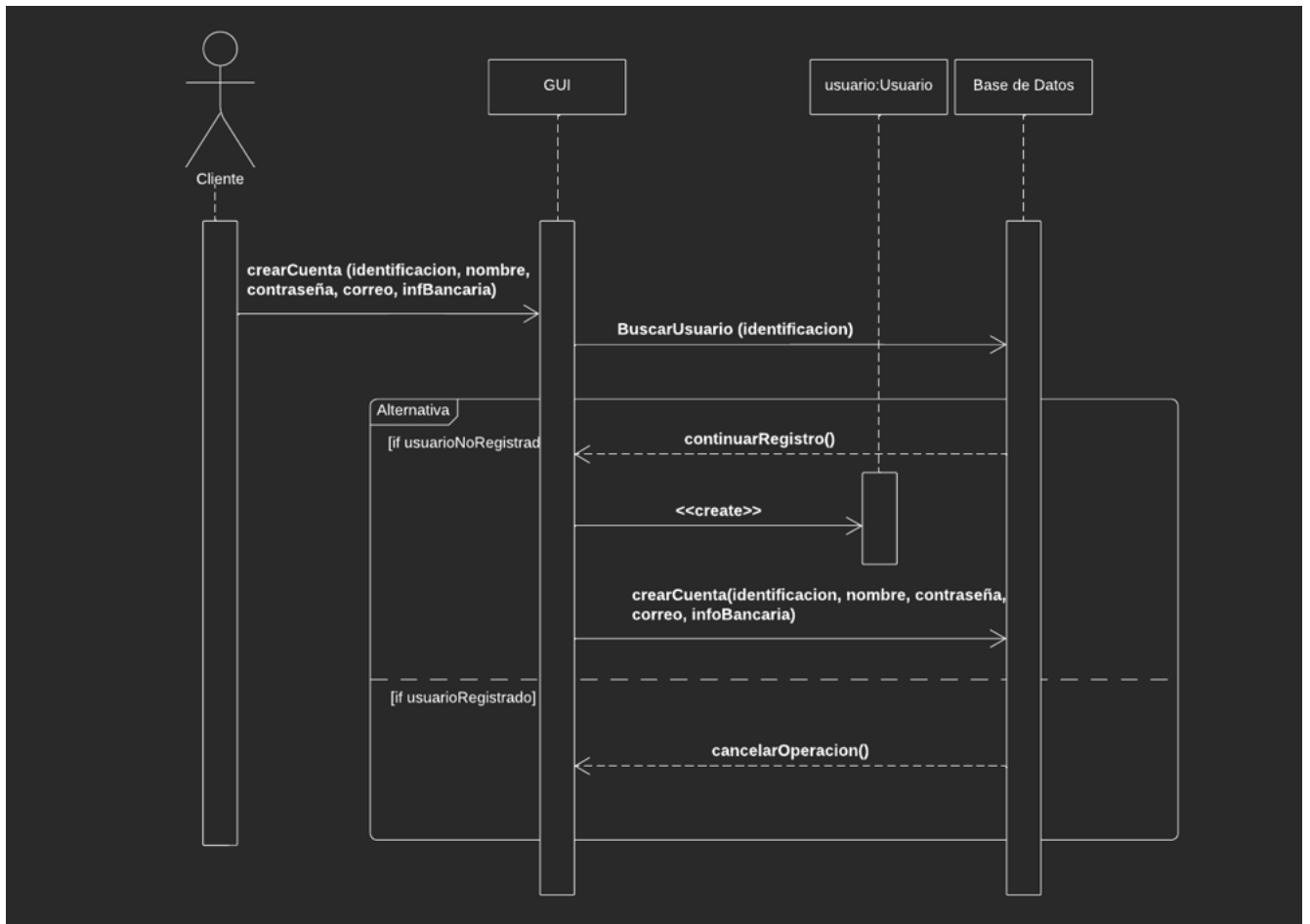


Imagen 7: diagrama de secuencia requerimiento vii

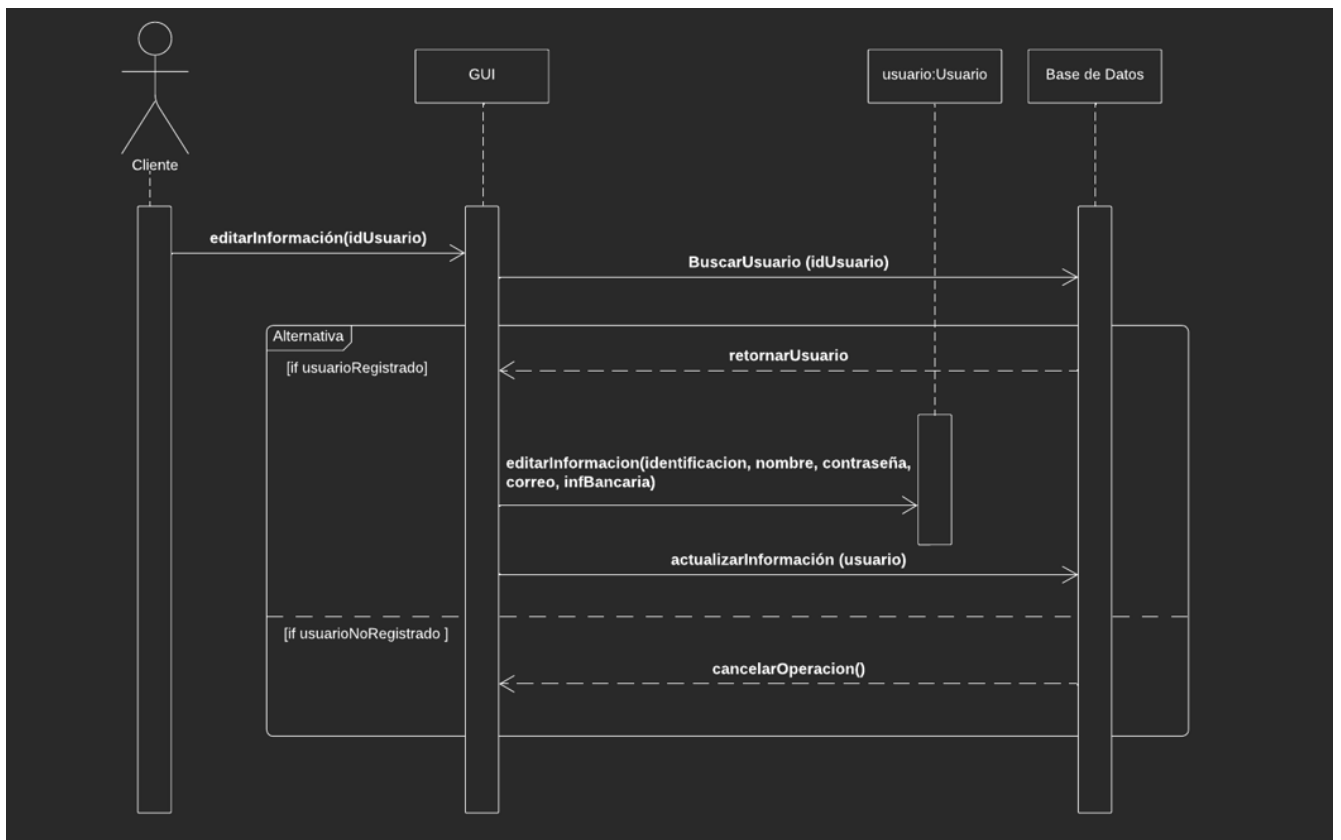


Imagen 8: diagrama de secuencia requerimiento viii

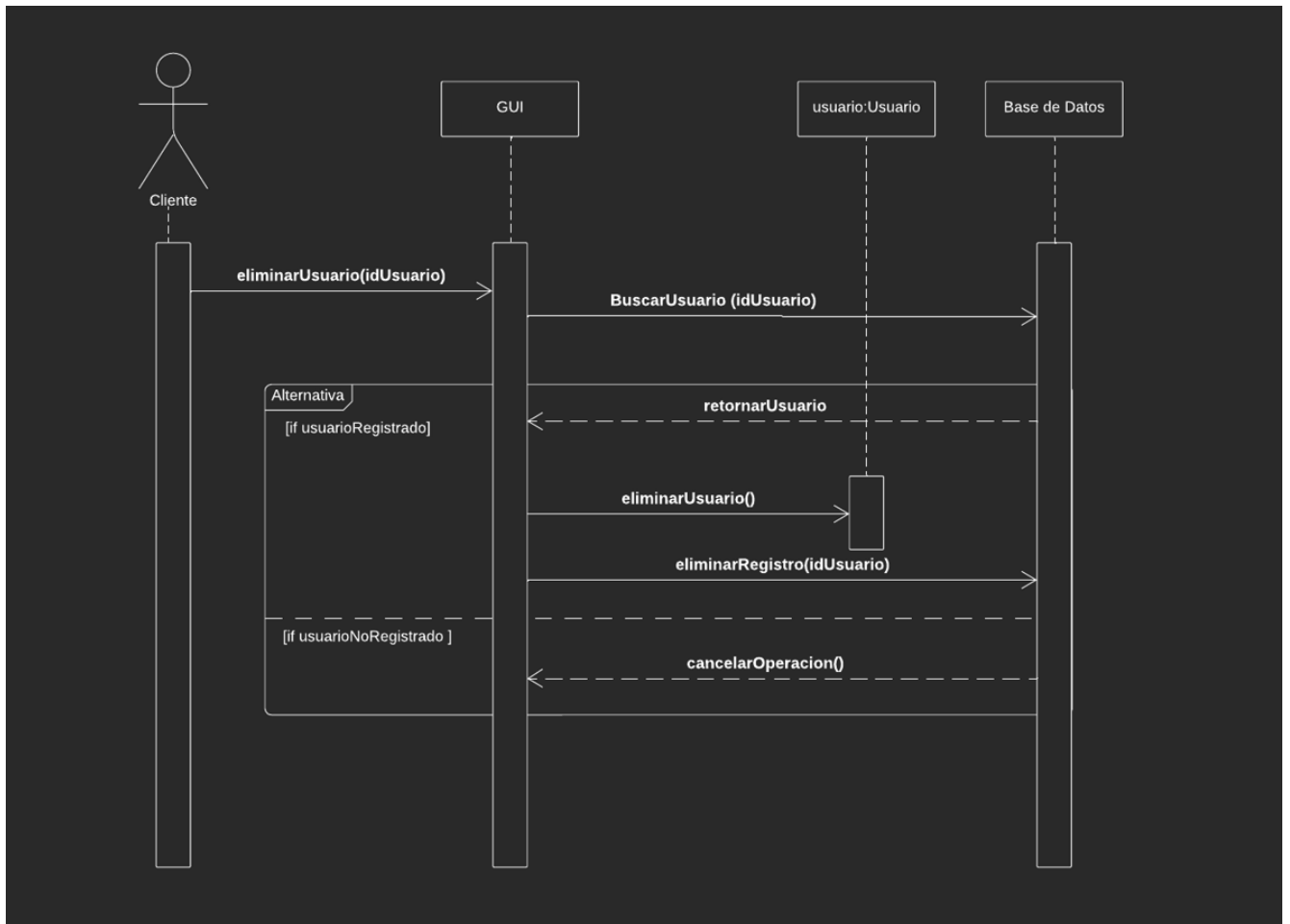


Imagen 9: diagrama de secuencia requerimiento ix

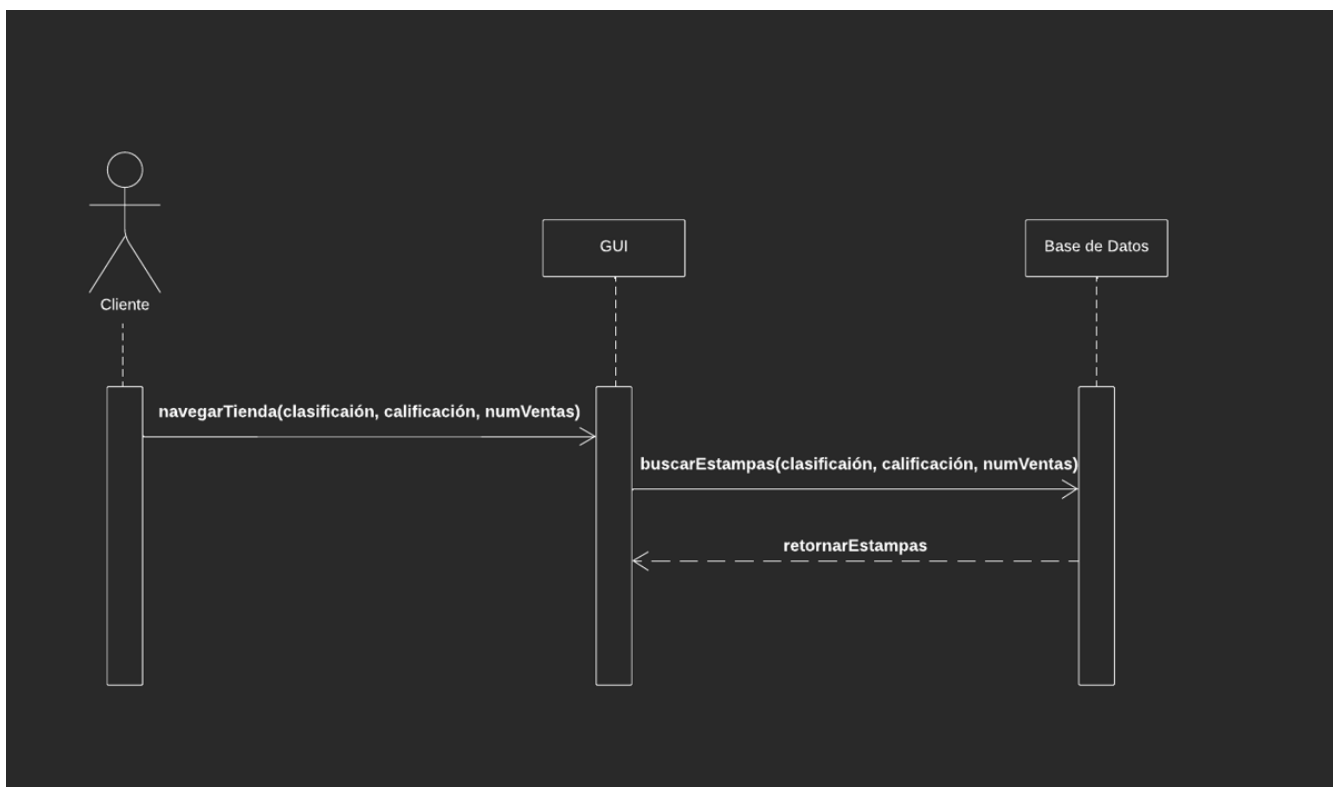


Imagen 10: diagrama de secuencia requerimiento x

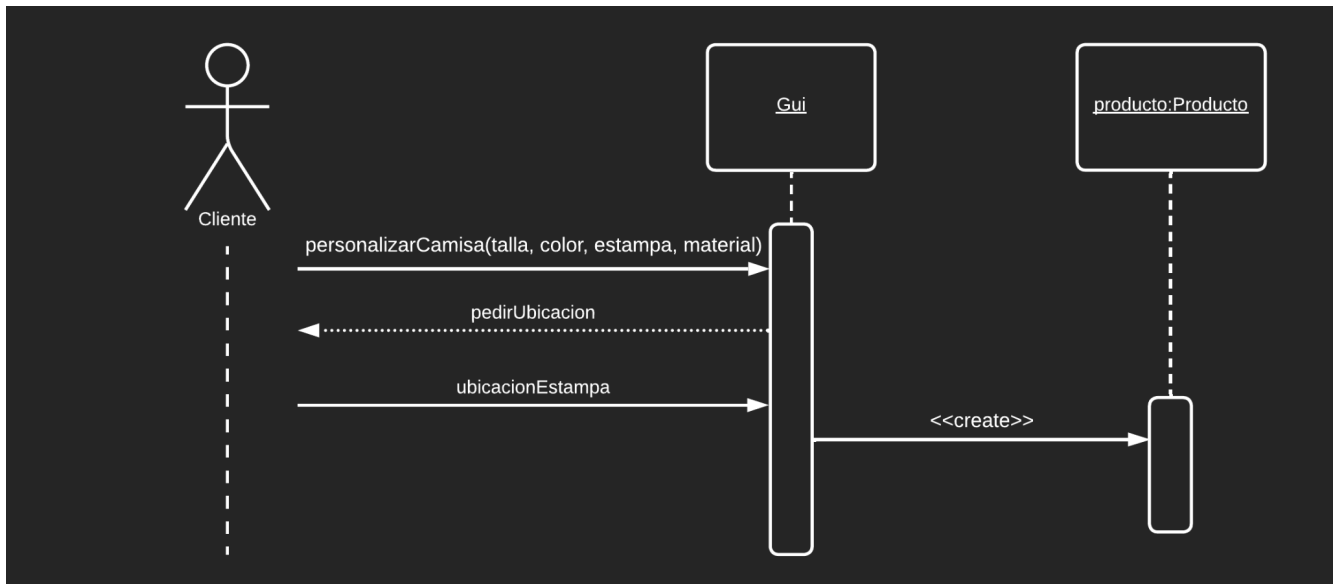


Imagen 11: diagrama de secuencia requerimiento xi

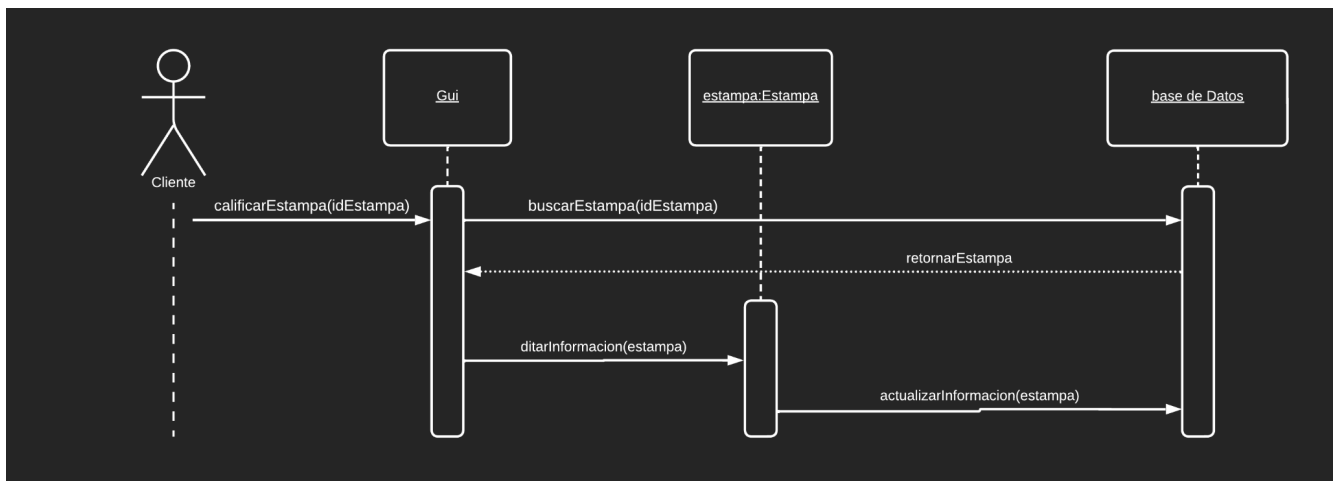


Imagen 12: diagrama de secuencia requerimiento xii

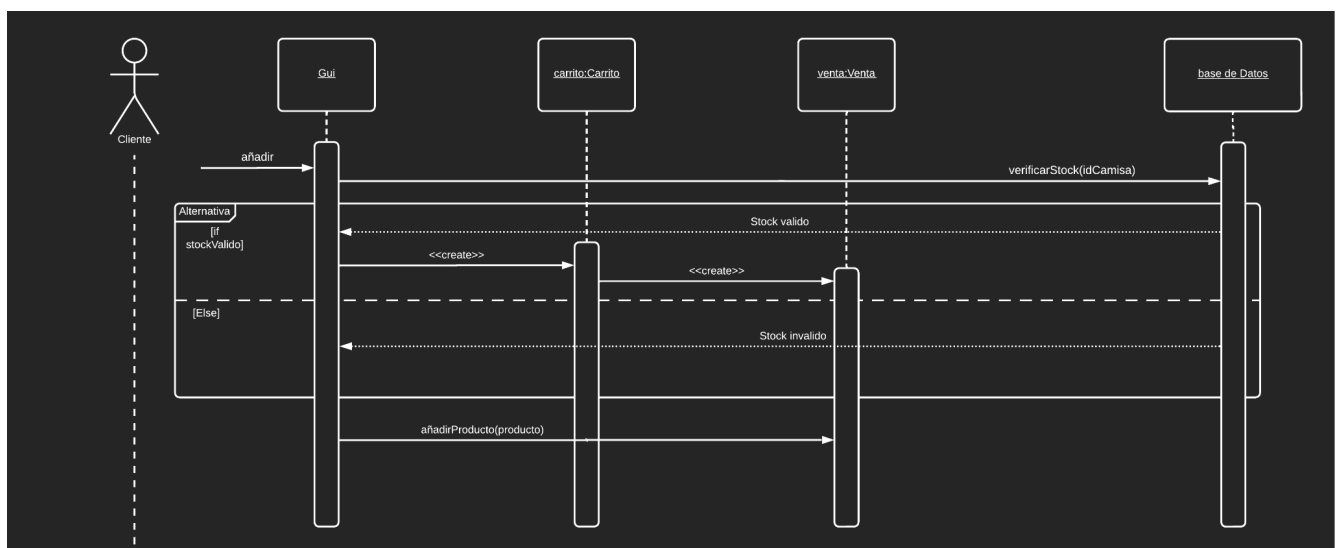


Imagen 13: diagrama de secuencia requerimiento xiii

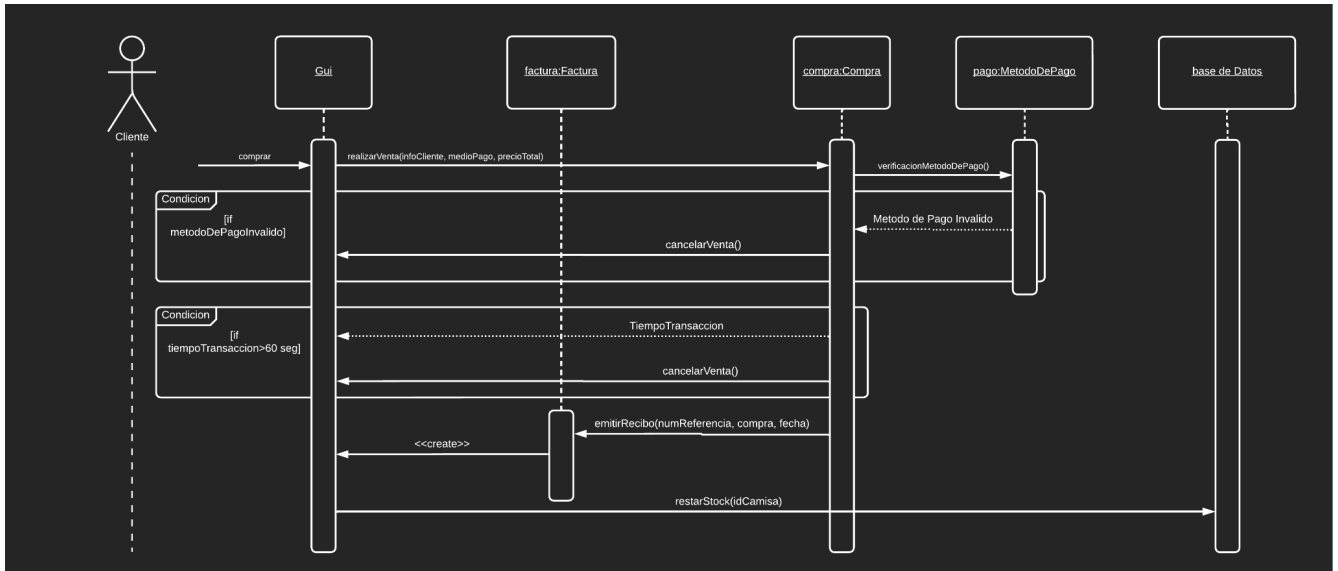


Imagen 14: diagrama de secuencia requerimiento xiv

3.2. DIAGRAMA DE CLASES.

En el siguiente diagrama se describe la estructura de la plataforma mostrando las clases que en el sistema, sus atributos, operaciones, y las relaciones.

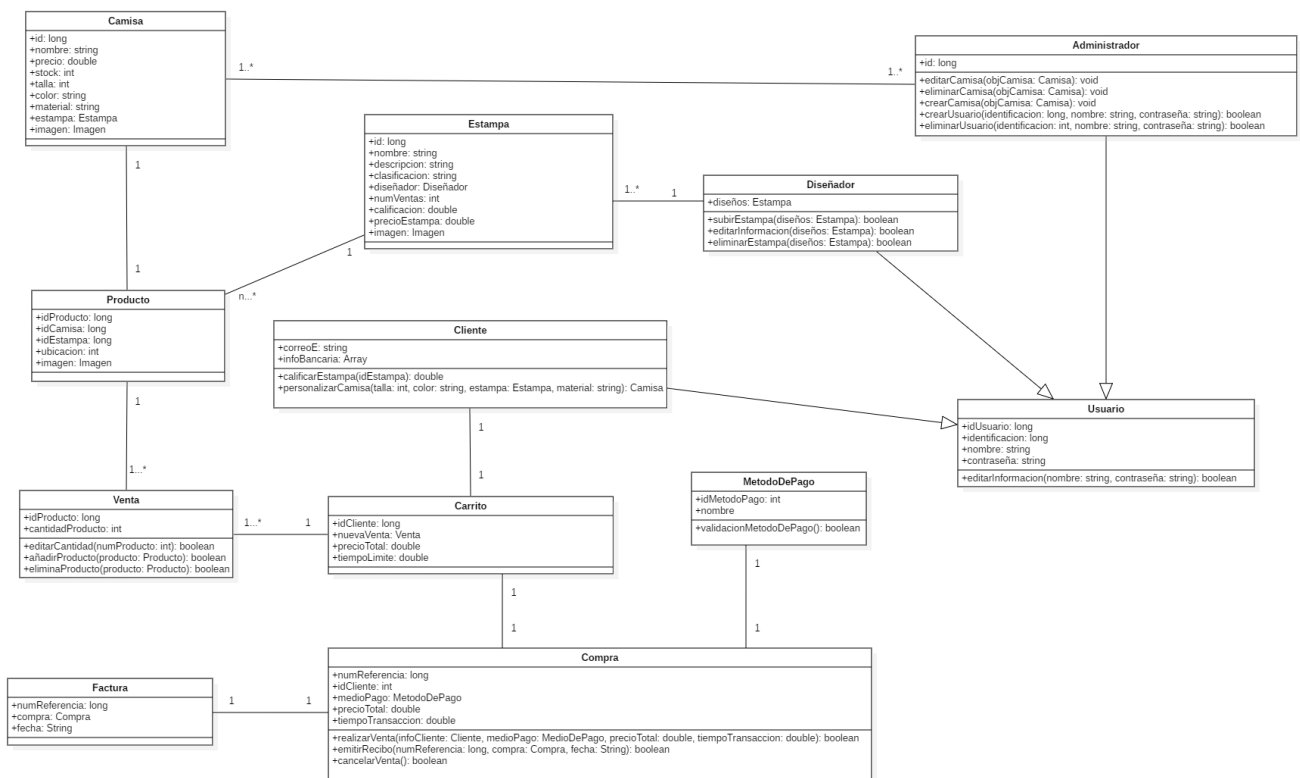


Imagen 15: diagrama de clases del sistema

3.3. DIAGRAMA RELACIONAL.

En este diagrama se puede observar como se encuentra construida y organizada la base de datos del sistema.

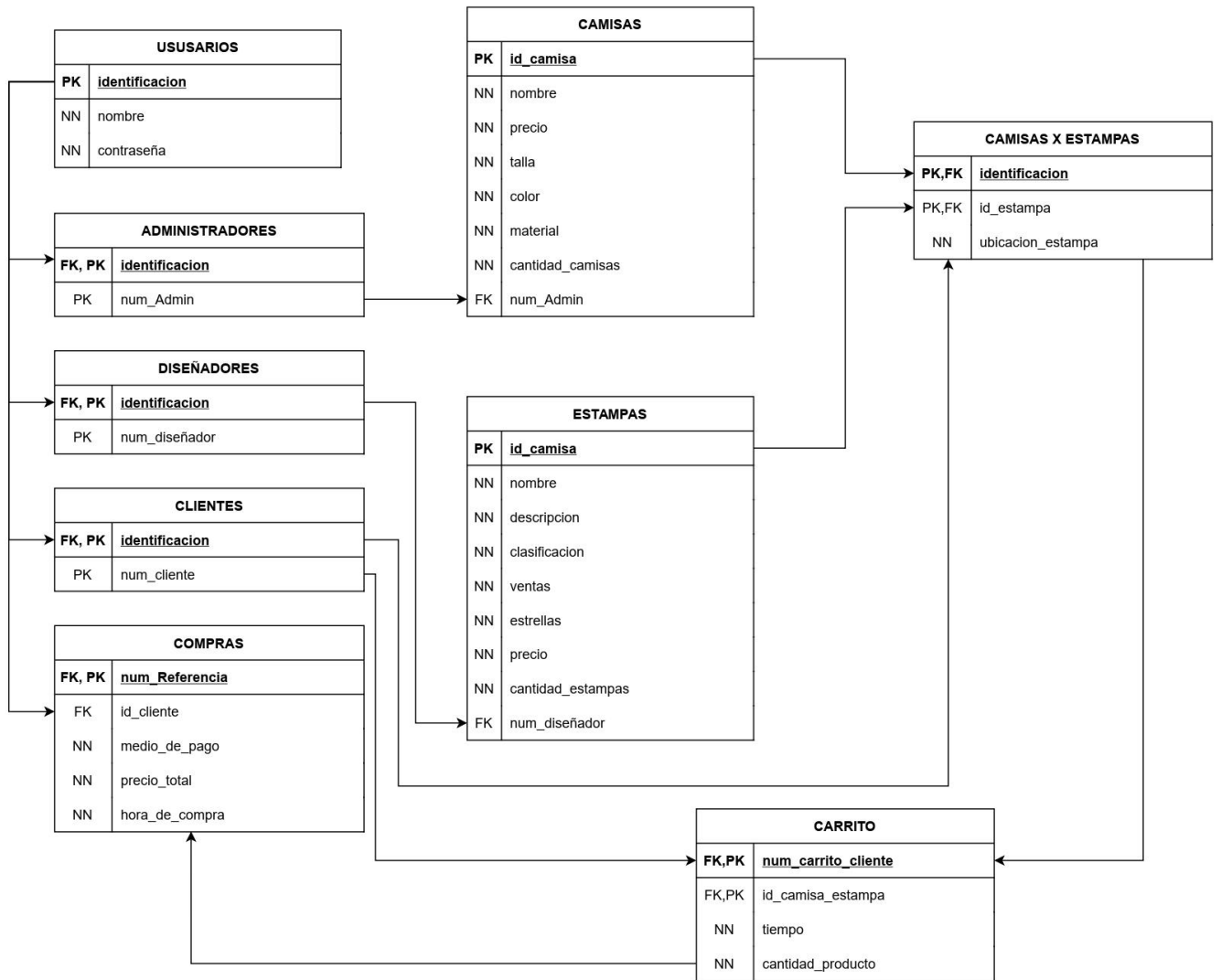


Imagen 16: diagrama relacional del sistema