

El objetivo principal del proyecto consistirá en el desarrollo de una aplicación de comercio electrónico que facilite la operación de una **tienda de venta de abarrotes, congelados, legumbres, frutos secos y alimentos no perecibles**.

La tienda dispondrá de un amplio catálogo de productos, puestos a disposición de los usuarios por los proveedores.

Los usuarios podrán acceder a la información detallada de cada producto o incluso comprarlo si así lo desean.

Para recibir ofertas e información de nuevos productos el usuario se debe registrar o iniciar sesión.

Un portal de administración será el encargado de que la tienda funcione a la perfección y vigilará que usuarios y proveedores no hagan un mal uso de la aplicación.

El sistema para el cobro de los productos se realizará por medio de una simulación de pasarelas de pago.

Los principales objetivos que componen este proyecto son:

1. Construir una aplicación eCommerce atractiva, útil y de fácil aprendizaje.
2. Mejorar la gestión de la aplicación eCommerce.
3. Implementar un de cobro por medio de las pasarelas de pago.
4. Realizar pruebas para comprobar el correcto funcionamiento de la aplicación.

## HISTORIAS DE USUARIOS

Tabla Historia de Usuario 1			
IDENTIFICADOR		TÍTULO	Visualización de los productos
DESCRIPCIÓN	Como cliente, quiero visualizar todos los productos sin la necesidad de registrarme para poder decidir si compro alguno o no.		
CONFIRMACIONES			
		~ Los productos se deben mostrar por sexo de la persona y por el tipo de artículo	
		~ Se mostrarán un total de 10 productos por página.	
		~ Se pondrá el nombre, el precio actual y el anterior si está en oferta.	
		~ Se deben añadir los botones de “anterior” y “siguiente” para buscar más productos.	
TAREAS			
		Diseño de la interfaz de productos	
		Implementación del código del cliente.	
		Pruebas de aceptación asociadas.	

Tabla Historia de Usuario 2			
IDENTIFICADOR		TÍTULO	Visualizar un producto
DESCRIPCIÓN	Como cliente, quiero visualizar toda la información acerca de un producto para poder decidir si compro o no.		
CONFIRMACIONES			
		~ Se mostrará la imagen del producto.	
		~ Se mostrará el nombre, la descripción, el precio, la talla y el stock.	
		~ Se podrá suscribir a él o comprarlo (si el cliente inició sesión)	
TAREAS			
		Diseño de la interfaz de productos	
		Implementación del código del cliente.	
		Pruebas de aceptación asociadas.	

Tabla Historia de Usuario 3			
IDENTIFICADOR		TÍTULO	Registro
DESCRIPCIÓN	Como cliente, quiero poder crear una cuenta para suscribirme o comprar productos.		
CONFIRMACIONES			
		~ Cuando el cliente se registra, sus datos quedan almacenados en la base de datos	
TAREAS			
		Diseño de la interfaz de productos	
		Implementación del código del cliente.	
		Pruebas de aceptación asociadas.	

Tabla Historia de Usuario 4			
IDENTIFICADOR		TÍTULO	Inicio de sesión
DESCRIPCIÓN	Como cliente, quiero iniciar o cerrar sesión para poder acceder o salir de la web.		
CONFIRMACIONES			
		~ Al iniciar sesión se conservarán los datos y se redirigirá a la página principal.	
		~ Al cerrar sesión los datos de esa sesión se eliminarán.	
TAREAS			
		Diseño de la interfaz de productos	
		Implementación del código del cliente.	
		Pruebas de aceptación asociadas.	

Tabla Historia de Usuario 5			
IDENTIFICADOR		TÍTULO	Suscripción a un producto
DESCRIPCIÓN	Como cliente, quiero suscribirme a un producto para poder recibir información de él.		
CONFIRMACIONES			
		~ El cliente debe iniciar sesión para poder suscribirse.	
		~ Tras suscribirse al producto, será redirigido a la página de suscripciones.	
		~ Se puede dejar de estar suscrito, si se elimina la suscripción.	
TAREAS			
		Diseño de la interfaz de productos	
		Implementación del código del cliente.	
		Pruebas de aceptación asociadas.	

Tabla Historia de Usuario 6			
IDENTIFICADOR		TÍTULO	Carro de compras
DESCRIPCIÓN	Como cliente, quiero ver mi carro de compras para visualizar los productos que voy a comprar		
CONFIRMACIONES			
		~ Para añadir productos al carro de compras se debe iniciar sesión.	
		~ Se puede visualizar información acerca de los productos (Nombre, Descripción y Precio).	
		~ Se puede cancelar el producto si no se desea comprar.	
		~ Se puede ver el total a pagar.	
TAREAS			
		Diseño de la interfaz de productos	
		Implementación del código del cliente.	
		Pruebas de aceptación asociadas.	

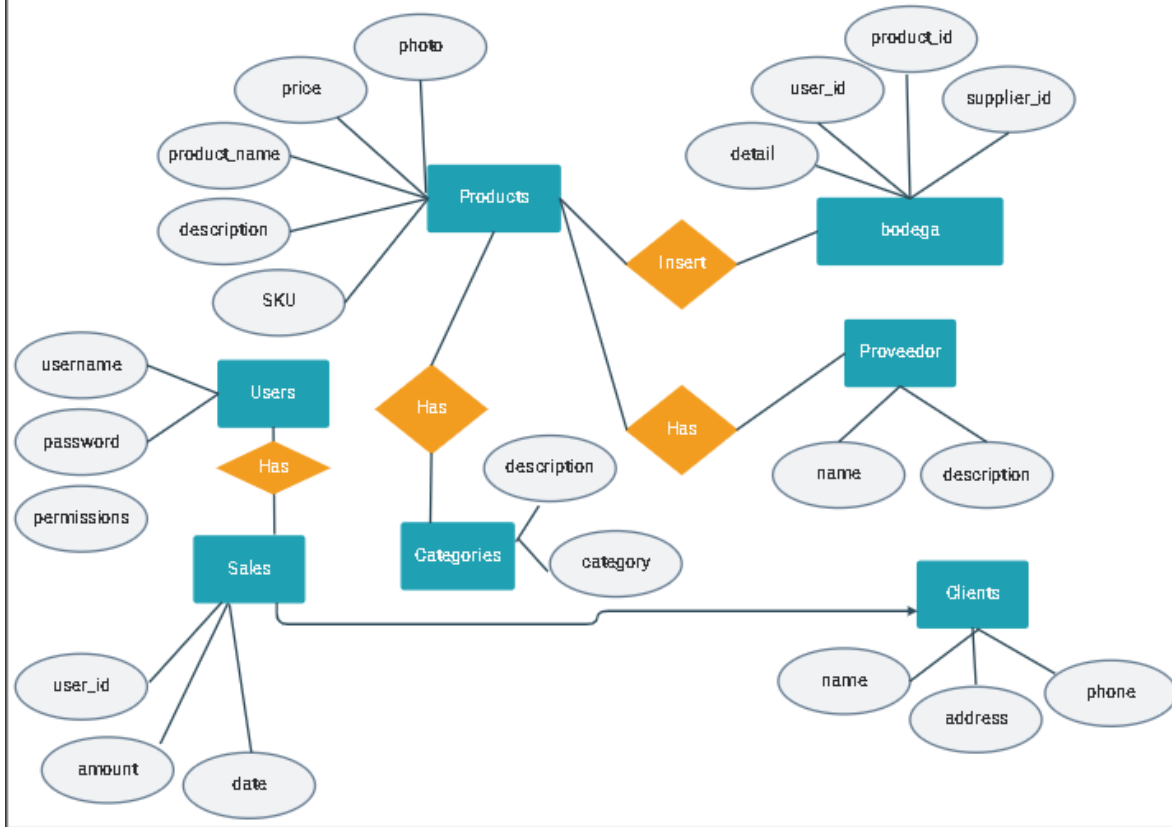
Tabla Historia de Usuario 7			
IDENTIFICADOR		TÍTULO	Compra
DESCRIPCIÓN	Como cliente, quiero verificar mis datos de compra para poder quedarme tranquilo que la compra fue realizada correctamente.		
CONFIRMACIONES			
		~ Se puede verificar los datos personales y de envío.	
		~ Se pueden añadir descuentos.	
TAREAS			
		Diseño de la interfaz de productos	
		Implementación del código del cliente.	
		Pruebas de aceptación asociadas.	





## MODELO CONCEPTUAL

### Modelo Conceptual Ecommerce



## MODELO LÓGICO

