



# **Manual de Usuario y Administrador**

Daniel Illana Alba

# INDICE



## **1. INTRODUCCIÓN 2**

## **2. INFORMACIÓN PARA USUARIOS 2**

## **3. INFORMACIÓN PARA ADMINISTRADORES 10**

3.1.- Tecnologías y herramientas utilizadas 10

3.2- Operaciones CRUD para usuarios Administradores 12

## **4. PROPUESTAS DE MEJORA 16**

## **5. BIBLIOGRAFÍA 16**



# 1. INTRODUCCIÓN

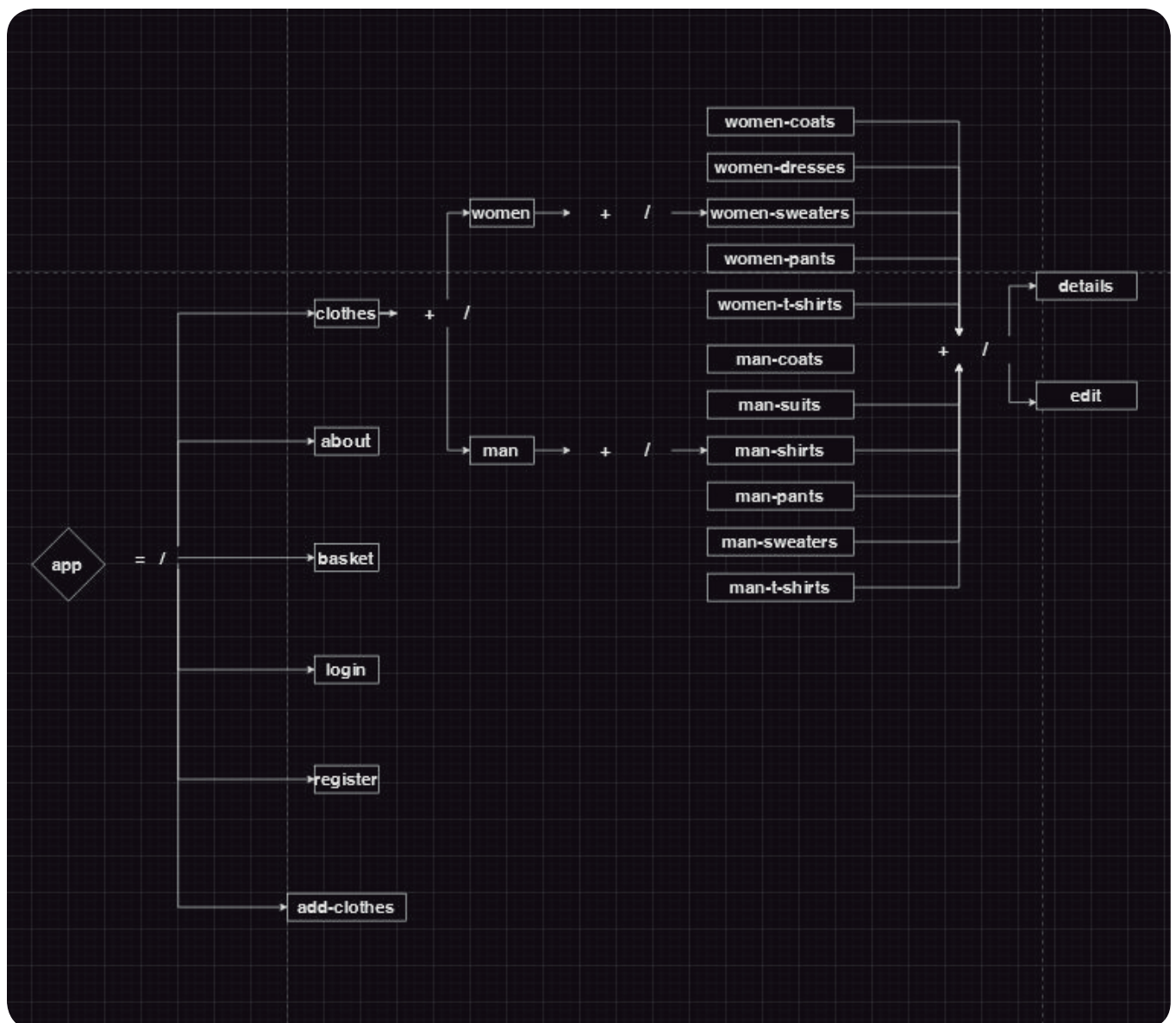
## Acerca de la aplicación.

La aplicación es una página web de venta de prendas de moda de mujer y caballeros para carpe Diem, una pequeña tienda situada en la localidad de martos (Jaén), en calle San Amador 56.

## 2. INFORMACIÓN PARA USUARIOS

En este apartado se describe las funciones y opciones que tiene el usuario no administrador que visita la página web,

### Navegación



La página web se compone principalmente de 5 secciones que son las siguientes:

Inicio: en inicio el usuario, a través de enlaces , podrá acceder a la tienda oficial de los diferentes proveedores con los que la compañía carpe Diem colabora.



#### GILBERT TECKELL

Lorem ipsum dolor sit, amet consectetur adipiscing elit. Eaque officiis est iure perferendis eveniet provident, nemo reiciendis reprehenderit libero! Laborum voluptatem minus corporis, ratione illum soluta dicta consectetur sapiente quam.

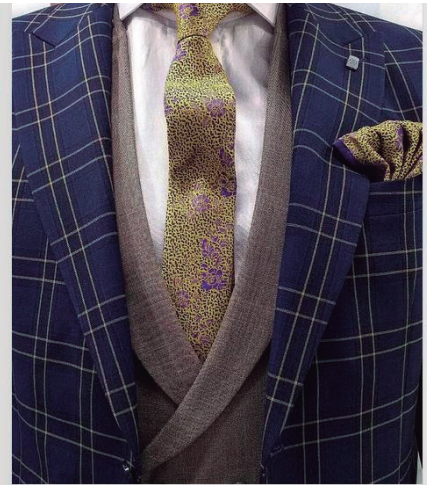
[TIENDA OFICIAL](#)



#### ONLY

Lorem ipsum dolor sit, amet consectetur adipiscing elit. Eaque officiis est iure perferendis eveniet provident, nemo reiciendis reprehenderit libero! Laborum voluptatem minus corporis, ratione illum soluta dicta consectetur sapiente quam.

[TIENDA OFICIAL](#)



#### SINGUAL

Lorem ipsum dolor sit, amet consectetur adipiscing elit. Eaque officiis est iure perferendis eveniet provident, nemo reiciendis reprehenderit libero! Laborum voluptatem minus corporis, ratione illum soluta dicta consectetur sapiente quam.

[TIENDA OFICIAL](#)

## PRENDAS

Esta sección contiene todos los artículos en venta que tiene disponibles la empresa carpe Diem, esta sección a su vez divide en 2 categorías: hombre y mujer.

**En la sección de prendas para hombre, los usuarios podrán acceder a las siguientes páginas:**

- Abrigos
- Trajes
- Jerseys y Sudaderas
- Camisas y Sobrecamisas
- Camisetas
- Pantalones



Para mujer, podemos acceder a las siguientes páginas:

- Abrigos
- Vestidos
- Jerseys y Sudaderas
- Camisetas
- Pantalones

Cuando un usuario acceda a alguna categoria, aparecerá las prendas que están disponibles y asociadas a esa categoria.



Abrigo de mujer con patrones gris

75€

Ver Producto



Cazadora de mujer con botones azul

75€

Ver Producto



Abrigo de Mujer con botones gris

90€

Ver Producto

Como puede observar en la imagen. cada prenda dispone de un pequeño botón que permitira mostrar con más detalle las características del producto



## ABRIGO DE MUJER CON PATRONES GRIS

75€

Lorem ipsum odor amet, consectetuer adipiscing elit. Mollis mi tempus curabitur aliquet ante potenti sit suspendisse. Vestibulum ullamcorper maecenas iaculis elit ultrices tincidunt. Nulla malesuada ex magna nibh risus netus. Platea suspendisse tempor imperdiet nascetur placera aliquam.

Guía de Tallas:

Cantidad:

1

Añadir al carrito

[Volver a la página principal](#)

Se incluye un pequeño mapa, que muestra la geolocalización concreta de la tienda carpe diem en martos (jaén) además de un apartado de preguntas frecuentes, en la que el usuario podrá ceciorarse de toda duda que tenga en cuanto a las politicas de empresa, de envio, etc



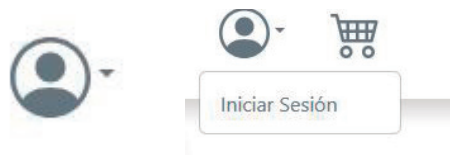
## Sección Login

Aquí el usuario podrá iniciar sesión con su cuenta de carpe Diem vive la moda, para ello es necesario hacer clic en el icono del usuario que aparece en la esquina superior derecha.

Cuenta de prueba para usuarios

Email: **usuarioPrueba@gmail.com**

Contraseña: **usuarioPrueba**



Al hacer clic sobre el icono aparecera un menú desplegable, haga clic sobre iniciar sesión si tiene una cuenta ya registrada en carpe Diem.

### Bienvenido

Correo Electrónico:

Contraseña:

¿No tienes ninguna cuenta? [Regístrate aquí.](#)

Para acceder con su cuenta, es requerido el correo electronico y su contraseña, en caso de que sea la primera vez a la que accede a esta página web /o nunca ha comprado ningún producto en nuestra tienda haga click en el enlace de registraté aquí y se le rediccionará a un formulario de registro donde podrá crear una cuenta nueva.

Para crear una cuenta nueva, necesitará hacer uso de un correo electronico que posea y de una contraseña válida.

### ¡Regístrate!

Correo Electrónico:

Contraseña:

Otra opción disponible es iniciar sesión con google, en este caso, no será necesario de que usted tenga previamente una cuenta para poder iniciar sesión en la página web.

Solo seleccione un correo electrónico asociado a google y en cuanto haya procedido a hacerlo se le redireccionará a la página principal.

## CARRITO DE LA COMPRA

Para poder acceder al carrito de la compra, haga clic sobre el icono del carrito situado en la esquina superior derecha de la barra de navegación. El icono es el siguiente:



En esta sección los usuarios podrán observar los prendas que han sido añadidas al carrito.

Si el carrito está vacío, aparecerá el siguiente mensaje en la web:

**¡VAYA!**  
¡PARECE QUE TU CESTA ESTÁ UN POCO VACÍA!



¡No seas Tímido y dale ahora un nuevo look a tu vida!



En caso contrario, lo siguiente:



**Nombre del producto:** Chaqueta de hombre marrón

**Precio:** 35€

**Talla:** M

**Cantidad:** 1

Eliminar producto del carrito



**Nombre del producto:** Cazadora de mujer de entretiempo

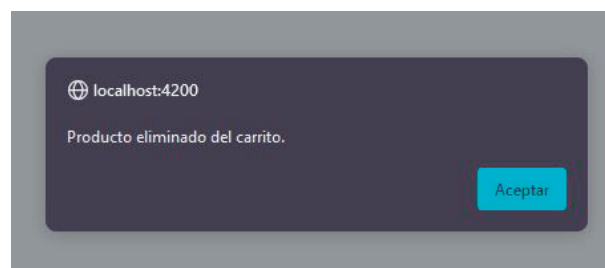
**Precio:** 80€

**Talla:** M

**Cantidad:** 1

Eliminar producto del carrito

Desde el carrito podrá volver a consultar el producto, precio, talla y cantidad que eligió previamente de la sección de prenda y si por algún caso, usted quiere deshacerse de alguna prenda que haya añadido al carrito, puede hacerlo a través del botón de eliminar producto del carrito.



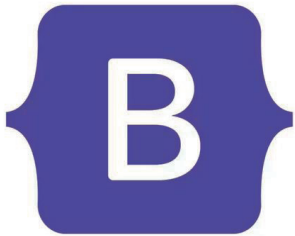
Al eliminar un producto del carrito, le aparecerá una alerta a modo de mensaje, informando de que la prenda ha sido borrada correctamente.

### 3. Información para administradores:

#### 3.1-Tecnologías y herramientas utilizadas:

#### LA APLICACIÓN PRECISA LAS SIGUIENTES TECNOLOGÍAS

##### Bootstrap



Bootstrap es un framework de desarrollo web gratuito y de código abierto. Está diseñado para facilitar el proceso de desarrollo de los sitios web responsivos y orientados a los dispositivos móviles, proporcionando una colección de sintaxis para diseños de plantillas.

En otras palabras, Bootstrap ayuda a los desarrolladores a construir sitios web más rápidamente, ya que no tienen que preocuparse por los comandos y funciones básicos. Consta de scripts basados en HTML, CSS y JS para diversas funciones y componentes relacionados con el diseño web.

##### Angular



Angular es un framework de desarrollo de aplicaciones web basado en TypeScript, creado y mantenido por Google. Se utiliza para construir aplicaciones web dinámicas, robustas y de una sola página (SPA, por sus siglas en inglés). Angular permite a los desarrolladores crear interfaces de usuario interactivas y altamente eficientes.

#### HERRAMIENTAS UTILIZADAS EN LA APLICACIÓN:

##### Componentes de angular

Representa una unidad modular y reutilizable de una aplicación. Un componente combina tres elementos principales para definir la apariencia, el comportamiento y la lógica de una sección de la interfaz de usuario.

##### Routing

Para navegar entre los diferentes componentes de la aplicación

## lazy loadings

Las aplicaciones Angular suelen estar compuestas por varios módulos y componentes, lo que puede generar tiempos de carga iniciales más largos, especialmente en el caso de aplicaciones más grandes. Para solucionar este problema y mejorar el rendimiento, Angular ofrece la carga diferida, una técnica que pospone la carga de determinados módulos hasta que se necesitan.

## guardias

Los guards en Angular son una herramienta esencial para controlar la navegación y proteger rutas en de la aplicación.

## interfaces:

para definir estructuras de datos dentro de nuestra aplicación

## Servicios

un servicio es un proveedor de datos, que mantiene lógica de acceso a ellos y operativa relacionada con el negocio y las cosas que se hacen con los datos dentro de una aplicación. Los servicios serán consumidos por los componentes, que delegarán en ellos la responsabilidad de acceder a la información y la realización de operaciones con los datos.

## Módulos compartidos

Para mirar mas información acerca de estas funciones de angular, puede acceder a su documentación oficial: <https://v17.angular.io/docs>

## INSTALACIÓN

Es necesario tener instalado previamente node.js y su gestor de paquetes npm (Se recomienda instalar la versión LTS (Long Term Support) para mayor estabilidad.).

Podrás descargar node.js desde su página oficial: <https://nodejs.org>

Para comprobar que node.js ha sido correctamente instalado abre una terminal desde consola e introduce lo siguiente:

```
node -v
```

Una vez finalizada la instalación de node.js, para utilizar angular necesitar hacer uso del siguiente comando:

```
npm install -g @angular/cli
```

Puedes comprobar que angular se haya instalado correctamente haciendo uso de este comando:

```
ng version
```

## Firestore



## Firestore

Firestore es una plataforma para el desarrollo de aplicaciones web y aplicaciones móviles lanzada en 2011 y adquirida por Google en 2014.<sup>1</sup>

Es una plataforma ubicada en la nube, integrada con Google Cloud Platform, que usa un conjunto de herramientas para la creación y sincronización de proyectos que serán dotados de alta calidad, haciendo posible el crecimiento del número de usuarios y dando resultado también a la obtención de una mayor monetización.

### HERRAMIENTAS UTILIZADAS:

**Firestore:** para almacenar la colección de prendas que hay disponibles en la página web.

**Firestore Authentication:** para la autenticación de los usuarios y para la activación de proveedores como google para permitir iniciar sesión con una cuenta de google.

### 3.2- OPERACIONES CRUD PARA USUARIOS ADMINISTRADORES

Los usuarios que inicien sesión y que sean administradores les aparecerán en la página web una sección extra en la que podrán añadir nuevas prendas dentro de Firestore.

Cuenta para administradores:

Email: **adminUser@gmail.com**

Contraseña: **root1234**

*Carpe* **DIEM**  
*vive la moda*

INICIO

PRENDAS ▼

SOBRE NOSOTROS

AÑADIR PRENDAS



Dentro de la sección, aparece un formulario, en el que se requerirá rellenar todos los campos para añadir la nueva prenda a la colección de Firestore.



## AÑADIR NUEVA PRENDA:

Nombre:

Prenda de prueba

Imagen (URL):

rdsfds

Precio:

20

Género:

Hombre

Tipo de prenda:

Trajes Hombre

Descripción:

gdfhtrjtytw4rwerwe

Tamaños disponibles:

Añadir XS

Añadir S

Añadir M

Añadir L

Añadir XL

Añadir XXL

S

2

X

M

1

X

XL

1

X

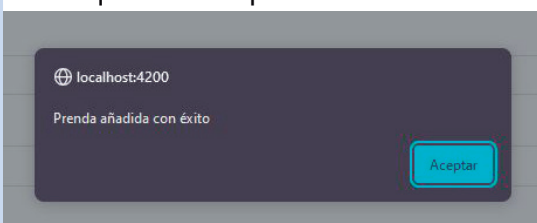
Añadir prenda

### El formulario contiene los siguientes campos:

- **Nombre:** Aqui se ingresa el nombre de la prenda
- **Imagen:** Para añadir una imagen a la prenda
- **Precio:** Se añade un precio a la prenda
- **Género:** Aqui se decide si la prenda estará en la seccion de mujer o caballeros
- **Tipo de prenda:** Aqui puede elegir la categoría a la que pertenece la prenda ej. (abrigos, jerseys, pantalones, etc).
- **Descripción:** Se añade una descripción a la prenda (la descripción no debe exceder los 500 caracteres)
- **Tallas disponibles:** En este campo podrás seleccionar las tallas y la cantidad de estas que vas a incluir en tu prenda.

Una vez añadida la prenda , la aplicación nos enviará una alerta a modo de mensaje informando de que la prenda ha sido añadida exitosamente.

Los cambios se verán reflejados dentro de Prestore y a través de las herramientas que nos ofrece Prebase para añadir elementos como collection y addDoc, hacemos uso de esas herramientas dentro de los servicios de angular para mostrar los nuevos cambios que se han producido dentro de la Prestore





Traje italiano de hombre

80€

Ver Producto

Modificar Tallas

Eliminar producto

abrigo\_hombre

Prenda de prueba

20€

Ver Producto

Modificar Tallas

Eliminar producto

## MODIFICAR TALLAS

Prenda de prueba

### Modificar Tallas

Prenda de prueba

Talla S

2

Talla M

2

Talla XL

1

Añadir nuevas tallas:

L

1

Añadir Talla

Guardar Cambios

Cancelar

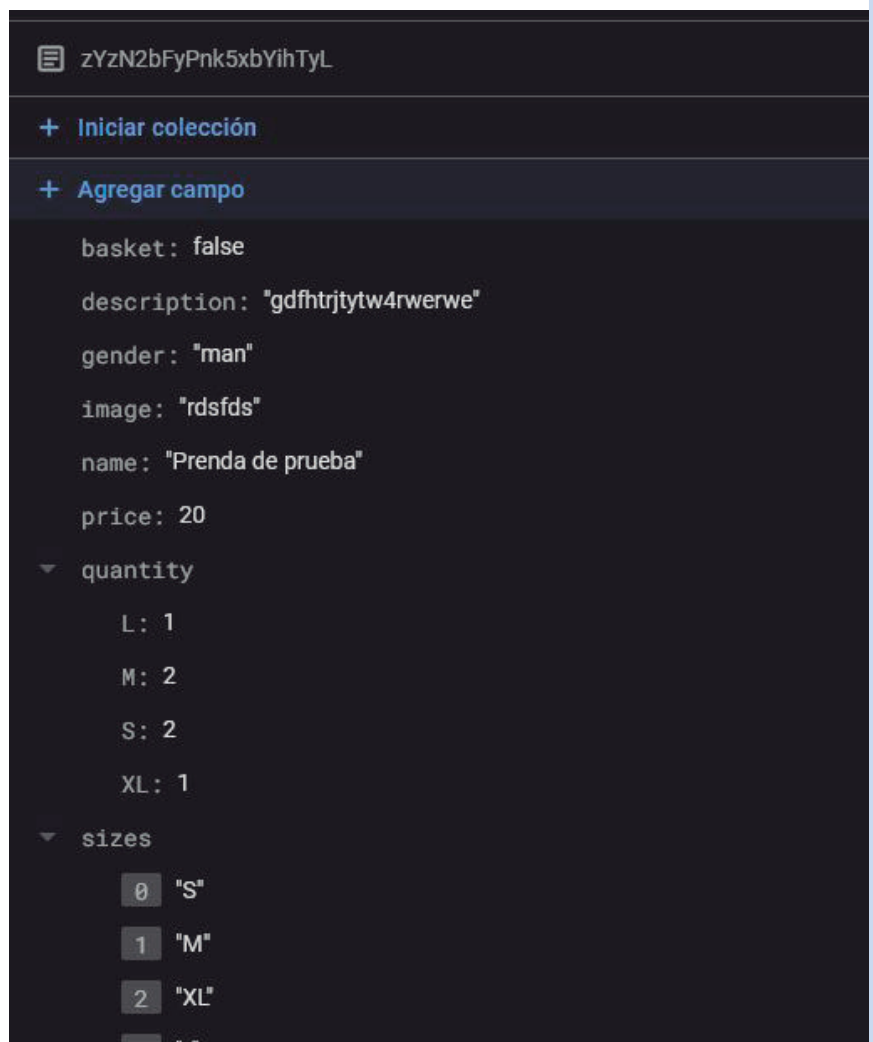
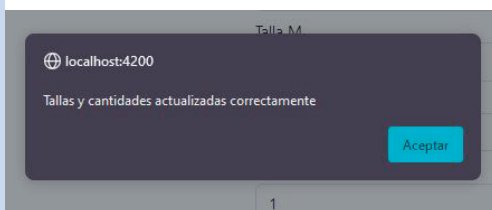
En modificar tallas los usuarios con el rol de administrador podrán reducir o aumentar el stock de prendas que hay disponible dentro de una talla.

Cada campo presenta una talla que ya existe dentro del stock, el campo de las tallas es de tipo number y permite agregar nuevas cantidades al stock o reducirlas hasta un máximo de 0.

Para actualizar las cantidades de stock asociadas a una talla haremos clic en guardar cambios.

También se puede agregar las tallas que todavía no estén disponibles dentro del stock, para ello primero, es necesario introducir la nueva talla y la cantidad de la misma.

Si hacemos clic en añadir tallas los cambios se aplicarán en la prenda dentro de la Prestore y a través de las herramientas que nos ofrece Prebase para añadir elementos como doc y updateDoc, hacemos uso de esas herramientas dentro de los servicios de angular para mostrar los nuevos cambios que se han producido dentro de la Prestore



## Eliminar Tallas

En eliminar tallas los usuarios con el rol de administrador podrán eliminar las prendas que hay disponible dentro de Prestore.

Para ello hacemos clic en eliminar producto.

Los cambios se aplicaran dentro de la Prestore y a través de las herramientas que nos ofrece Prebase para eliminar elementos como doc y deleteDoc, hacemos uso de esas herramientas dentro de los servicios de angular para mostrar los nuevos cambios que se han producido dentro de la Prestore

## 4. PROPUESTAS DE MEJORA

Las ampliaciones o mejoras que considero que debo añadir en las siguientes modificaciones son las siguientes:

### Ampliar la funcionalidad del carrito de la compra

En esta primera versión de la página web, en el carrito se agrega aquellos productos que el usuario selecciona pero no esta aplicada la funcionalidad que te permita comprar los productos que se han añadido dentro del carrito, en posteriores versiones de la aplicación se ampliará la funcionalidad del carrito permitiendo que el usuario pueda comprar los productos que agrega del carrito.

## 5. Bibliografía

### Páginas web consultadas para el proyecto:

**Bootstrap docs:** <https://getbootstrap.com/docs/5.0/getting-started/introduction/>

**Angular docs:** <https://v17.angular.io/docs/>

**firestore:** <https://Prebase.google.com/docs/Prestore?hl=es-419>

**firebase authentication:** <https://Prebase.google.com/docs/auth?hl=es-419>

**Estilos css:** <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS>

**Animaciones css:** <https://lenguajecss.com/animaciones/animaciones/animaciones/>

**Imágenes de la aplicación:** <https://pixabay.com/es/>

**Iconos de la aplicación:** <https://www.Baticon.es/>

**Mapas de google (iframes):** <https://www.google.es/maps>



