10 de noviembre de 2023

Edith Alvarez hernandez 1990-22-17750

Universidad Mariano gálvez de guatemala

Chimaltenango, Guatemala

Documentación

Programación II

Contenido

[Documentación 2](#_Toc150548618)

[Introducción 2](#_Toc150548619)

[Manual de Usuario 2](#_Toc150548620)

[Iniciar Sesión y Registro 2](#_Toc150548621)

[Navegación del sitio 5](#_Toc150548622)

[Gestión de Productos desde el administrador 8](#_Toc150548623)

[Selección, Compra y Gestión de Pedidos 15](#_Toc150548624)

[Soporte y Servicio al Cliente 18](#_Toc150548625)

[Manual Técnico 19](#_Toc150548626)

[Estructura del programa 19](#_Toc150548627)

[Estructura de la base de datos 29](#_Toc150548628)

[Conexión a la base de datos 32](#_Toc150548629)

# Documentación

### Introducción

#### Propósito del manual

Proporcionar una guía detallada y accesible que ayude a los usuarios a navegar y utilizar eficazmente la plataforma de comercio electrónico. El Sistema eCommerce tiene como objetivo ayudar a gestionar su tienda online de manera eficiente.

## Manual de Usuario

Iniciar Sesión y Registro

#### Vista del inicio del eCommerce

Diríjase a su navegador de preferencia y dele clic a: <http://localhost:8080>

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

#### Acceso al Sistema

En el botón “Login” y dele clic.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Ya que se encuentra en el formulario ingrese sus credenciales, si en dado caso, no las tiene puede registrarse dándole clic donde dice “Si aun no tiene cuenta aquí puede registrarse”.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Ya que este en este formulario

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Proceda a llenar los campos con sus respectivos datos, si desea regresar ya sea al Inicio o el Login por x razón, de clic en el botón “Login”. Si fuera al inicio puede darle clic encima de donde dice: “Minas eCommerce”.

Ya creado su usuario puede iniciar Sesión.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Ya que haya ingresado debe aparecerle “USER”, en la parte superior derecha, donde se despliega un menú de navegación.

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Caso contrario si usted es un Administrador debe aparecerle la palabra “ADMIN” y la vista de los productos cambiara.

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

### Navegación del sitio

#### Menú desplegable del usuario

Si usted da clic sobre “USER”, se desplegará un menú de opción para que pueda escoger.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

#### Menú desplegable del administrador

Si usted da clic sobre “Admin”, se desplegará un menú de opción para que pueda escoger.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

#### Ver productos como usuario

En la página principal, usted puede visualizar los productos en existencia, para usted ver mas a detalle cada producto puede dirigirse al botón verde que dice “Ver producto”.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Al darle clic lo llevara a otra pagina donde puede ver el nombre, precio, descripción, la cantidad que usted desea comprar y un botón que añade al carrito.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

#### Ver productos como administrador

En la página principal, usted puede visualizar los productos en existencia, para usted ver más a detalle cada producto puede dirigirse al botón que dice “ADMIN” y da clic en “Productos”

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Al darle clic lo llevara a otra página donde puede ver en la parte superior 2 botones, uno que dice “Crear producto” y otro que dice “Generar Reporte”.

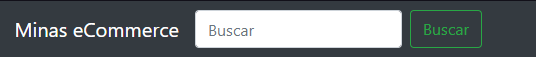
A continuación, puede ver en una tabla el nombre, descripción, la cantidad en inventario, precio y 2 acciones lo cual son “Editar” y “Eliminar”

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

#### Buscar un producto

En la parte superior puede usted visualizar una sección donde usted puede buscar un producto deseado.



Usted puede ingresar lo que esta buscando por ejemplo todo lo relacionado con la palabra “gato”.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene gato, interior, gris, tabla

Descripción generada automáticamente

### Gestión de Productos desde el administrador

#### Cómo añadir productos desde el administrador.

Se ubica en “Productos” desde el menú desplegable, ya que se encuentre en la pagina de productos, da clic sobre el botón “Crear Producto”.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Se le desplegará un formulario donde deberá llenar con los respectivos datos del producto. Al momento de cargar la imagen de preferencia que no sea muy grande para que se mantenga la estética del recuadro de las fotos.

Si usted no carga ninguna foto, en la vista del inicio el producto saldrá con la imagen por default que se le dejo.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Puede guiarse por el siguiente ejemplo

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Ya aparece en la vista productos de administrador

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Por si no se cargo una imagen el producto se visualiza asiInterfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

#### Modificar productos desde el administrador.

Ya ubicado el producto que se desea modificar, da clic al botón de color amarillo “Editar”



Le desplegara una pagina con un formulario con los datos del producto para que usted edite lo que tenga que modificar

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

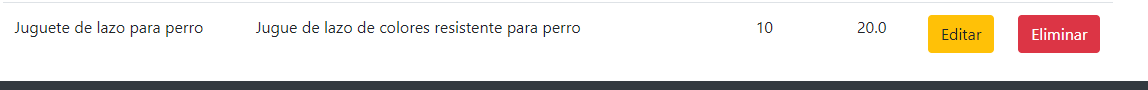
Descripción generada automáticamente

En este caso vamos a editarle el precio a 20

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Si usted guarda el producto sin modificar la imagen, la que tenia desde el principio es la que seguirá mostrando, caso contrario usted puede cambiar la imagen cargando una nueva.

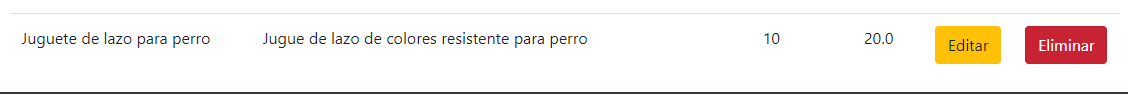


Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

#### Eliminar productos desde el administrador.

Una vez ubicado el producto a eliminar se le da clic sobre el botón “Eliminar”



Y automáticamente el producto será eliminado

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

#### Generar reporte de los productos existentes.

Se ubica el botón de color gris oscuro que dice “Generar Reporte” y le da clic, esto le generara una ventana donde le solicita que usted ubique en su computador donde quiere que se guarde el archivo pdf.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Al darle clic a guardar se comienza la descarga y donde lo haya guardado ya puede visualizar el reporte. Abre el pdf y visualiza los productos

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

### Selección, Compra y Gestión de Pedidos

#### Cómo añadir productos al carrito.

Solo los usuarios pueden ver y agregar cosas al carrito, por lo tanto, si está en la sesión como administrador. debe salir de su sesión. Diríjase al menú desplegable “ADMIN” y da clic sobre “Salir”.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Usted ya con su sesion iniciada puede visualizar los productos en existencia.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamente

diríjase al botón “Ver Producto” y le da clic, ya que este en la visualización detallada del producto usted puede colocar la cantidad que desea adquirir.

En este caso en cantidad coloque 2 y le da clic a “Añadir al carrito”

Captura de pantalla de un celular con la imagen de un gato

Descripción generada automáticamente

Ya que le dio clic al botón “Añadir al Carrito” se le desplegara la siguiente página:

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Usted si lo desea puede quitar ese producto del carrito o seguir añadiendo otros productos.

Para añadir más productos puede dirigirse a “Home” o “Minas eCommerce” y darle clic.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente o Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Y repetir el proceso explicado.

Si usted le da clic sobre el botón “Ver Orden”

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Lo desplegara en una pagina donde esta más detallada la información de la orden, datos de usted como del pedido.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

Si le da clic en generar usted estaría finalizando el pedido, realizando la petición para que se le cargue el pedido.

#### Como ver mis compras

Ya que usted a generado su pedido y desea ver si se le cargo dicho asunto, puede verlo. Diríjase al menú desplegable “USER”

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Y le saldrá una pagina llamada Compras donde le dice cuantos pedidos tiene, con la fecha de petición y el valor sobre dicho pedido. Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

En este caso la ultima es la que nosotros realizamos anteriormente.

### Soporte y Servicio al Cliente

#### Información de Contacto

Envía un correo al email [edialva02@gmail.com](mailto:edialva02@gmail.com)

Contáctame en mis redes sociales

Instagram con el siguiente link: [alvarezedith123](https://instagram.com/alvarezedith123?igshid=MzMyNGUyNmU2YQ==)

Facebook con el siguientelink: <https://www.facebook.com/edith.alvarez.39142072?mibextid=ZbWKwL>

## Manual Técnico

### Estructura del programa

Texto

Descripción generada automáticamente

Se crearon paquetes que cada paquete llevara a cabo una determinada función

Por ejemplo en el paquete modelo, tenemos la estructura de lo que seria usuario, orden, producto y detalleorden

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

También se le implemento al código que la relación y creación de las tablas se haga desde el código, así por si se desea dejar de usar un campo en la tabla se puede eliminar desde acá y ya no aparecería en la base de datos

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

A estos se les creo un constructor, los getter and setter y toString.

En los controladores, como su palabra lo dice, nos ayuda a los redireccionamientos y ciertas funciones que se le crearon para que al momento de interactuar en la pagina realice las peticiones de los usuarios

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Este se creó específicamente para el redireccionamiento de la home para el administrador

Texto

Descripción generada automáticamente

Este se creo para el home, la parte donde se visualizan los productos.

Para todo lo relacionado al carrito en homeController se hizo la estructura.

Para lo de la sesión, al momento que se inicia sesión y se realiza un pedido los datos del usuario que está abierta la sesión los mande a llamar para que pueda mostrar los datos del usuario cuando se da el detalle de la orden.

La funcionalidad de buscar producto se realizo aquí, se realizo una para administrador y otra para usuario.

Texto

Descripción generada automáticamente

Aquí estan los redireccionamientos para las funcionalidades en la que se involucra producto, como crear un producto, eliminar un producto, modificar. Esto tambien para lo de la imagen ya que se tuvieron que crear funciones especificas para las imágenes y luego relacionarlas para cuando editan, crean o eliminan un producto

Y no olvidemos que aquí esta lo de generar reporte de productos, la cual esta se vincula con el paqute reportes. Donde desde codigo se genera la estructura que tendra la tabla donde se montaran los datos que se mandan a llamar a la base de datos.

Texto

Descripción generada automáticamente

Aquí se realiza lo del registro y login, que al momento de que el correo exista en la base de datos esta guardara el id del usuario donde nosotros lo guardaremos dentro de una variable donde después la utilizaremos para las demás funciones para mostrar datos del usuario y cosas así. También esta lo de cerrar sesión.

En el paquete repositories, por lo general heredan los métodos para poder trabajar

Texto

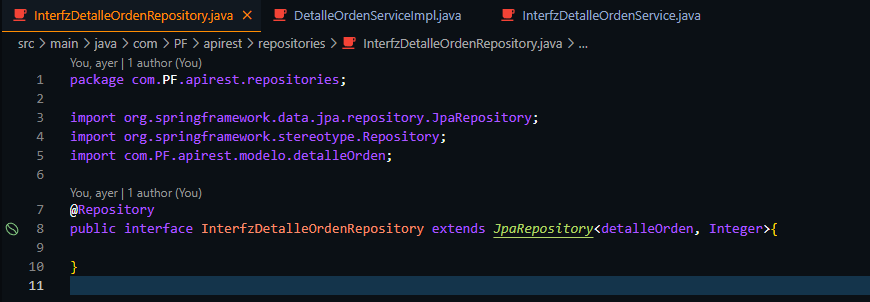
Descripción generada automáticamente

En el paquete servicios se declaran 2 cosas, la lógica para que pueda aislarla de otras partes de la aplicacion y la definición de los métodos de los servicios que se van a manejar

Texto

Descripción generada automáticamente

Por ejemplo



Esta interfaz extiende JpaRepository, que es una interfaz de Spring Data JPA. Al extender JpaRepository, InterfzDetalleOrdenRepository hereda varios métodos para trabajar con la base de datos, como guardar (save), buscar (find), eliminar (delete), etc.

Texto

Descripción generada automáticamente

Esta clase implementa la lógica de negocio relacionada con detalleOrden. Se define como un servicio (@Service) que es una parte crucial en la arquitectura de Spring Boot para separar la lógica de negocio de otras partes de la aplicación.

La anotación @Autowired se utiliza para inyectar automáticamente la dependencia de InterfzDetalleOrdenRepository. Esto significa que Spring se encarga de crear una instancia de InterfzDetalleOrdenRepository y la proporciona a esta clase.

El método save es una implementación del método definido en la interfaz InterfzDetalleOrdenService. Este método utiliza detalleOrdenRepository para guardar el objeto detalleOrden en la base de datos.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Esta interfaz define los métodos que se deben implementar en el servicio que maneja detalleOrden.

Aquí se declara el método save, que luego será implementado en DetalleOrdenServiceImpl. Este método está destinado a guardar un objeto de tipo detalleOrden.

### Estructura de la base de datos

Texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

### Conexión a la base de datos

Texto

Descripción generada automáticamente