Objetivo: Crear una tienda en línea configurable.

Contexto: En la primera parte de este proyecto realizaremos los módulos encargados de la organización y promoción de los productos. Así como el registro de los usuarios y la habilidad de procesar sus opiniones.

Requerimientos del programa.

1. Realizar una pagina principal en la cual se encuentren los siguientes elementos.
   1. Un carrusel de artículos.
   2. Un menú de categorías de artículos
   3. Un sección de controles.
   4. Logo de la compañía.
   5. Enlace para registrarse en el sistema.
   6. Una sección de artículos populares.
   7. Pie de pagina con otros enlaces.
2. Tendrá una sección para registrar usuarios
3. Tendrá una sección para acceder al sistema utilizando un usuario.
4. Tener una sección solo accesible a los administradores del sistema. Esta debe de estar protegida con un usuario y contraseña.
5. Tendrá un modulo desde el cual se podrán configurar las diferentes categorías de artículos
6. Tendrá un modulo desde el cual se podrán configurar los artículos
   1. Se pueden generar artículos Individualmente
   2. Se pueden generar artículos desde un archivo .CSV
   3. Los datos de los artículos podrán variar de acuerdo a las necesidades de la tienda. Y a los requerimientos del programa.
   4. Artículos tienen los siguientes campos: Código, Precio, Descripción y Costo.
7. Cada categoría mostrara una lista de todos los productos de dicha categoría. Con sus correspondientes enlaces.
8. Cada articulo tendrá una pagina propia desde la cual se podrá ver su descripción, precio y comentarios del articulo.
9. Existirá un banco de imágenes, una imagen se podrá asociar a un articulo o categorías de artículos.
   1. Las imágenes pueden tener al menos 3 tamaños.
   2. Se pueden utilizar para alimentar los banners y anuncios del sitio.
10. Si el usuario esta activo podrá dejar comentarios y calificar el producto, la escala es decisión del grupo o alumno. Esta se utilizara para los productos populares.
11. El administrador podrá Moderar los comentarios que pongan los diferentes usuarios.
12. Sera posible realizar pedidos individuales de productos.
    1. El listado de estos se podrá observar desde la pantalla de administración.
13. El sistema contará con un inventario de artículos, si los artículos se acaban los mostrará en catalogo pero estos ya no se podrán ordenar.

Funciones:

<<LOS ESTUDIANTES COMPLETARAN ESTA SECCION>>

Restricciones:

* Debe de ser una aplicación web. Utilizando html5.
* HTML debe de estar bien formado y conservar el significado semántico.
* Debe de utilizar un esquema de CSS, con fondos en los distintos elementos que resalten el contraste del producto.
* No debe de tener errores de JavaScript si este es utilizado.
* No debe de contener enlaces rotos dentro de la aplicación.
* Si utilizas imágenes estas deben de ser menores a 1MB.
* Este proyecto puede ser individual o en equipos de hasta 4 integrantes.
* Si es individual el profesor dará oportunidad de dejar algunas partes sin implementar, se negociara de acuerdo a la habilidad del estudiante.
* 3 o 4 deben de completar el trabajo.
* Es necesario demostrar uso avanzado de CSS y utilizar JavaScript para mejorar el funcionamiento de la página.
* No se pueden utilizar librerías de CSS, o JavaScript que no estén pre-aprobadas por el profesor. *jQuery* esta aprobada. (no plugins, incluyendo ui o mobile).
* Si el trabajo es en grupo será necesario colaborar utilizando git. El maestro reservara espacios de grupo en el servidor.

A entregar:

1. Un listado de las funciones que desempeñara estos módulos.
2. Documento de Requerimientos completado, en el se pedirá que se asignen tareas a cada uno de los miembros del equipo, así como completar el tiempo actual de desarrollo.
3. Hojas de planeación y diseño, estas se harán en clase.
4. Código fuente de todo el proyecto, HTML, JS, CSS, PHP o C#, SQL para genera tablas y cualquier otro lenguaje utilizado. Si es necesario compilar el proyecto no incluir los binarios de los mismos. Salvo que estos sean librerías externas. Esto se entregara en el repositorio del Alumno.
5. Programa funcional, en servidor.