

PROYECTO PARCIAL: MERCADO LIBRE

Integrantes:

- Faider Asprilla Torres
- Juan David Martínez González

```
-----  
                        LOGIN  
Do you already have an account? (y/n) -> n  
Insert your name -> sellername  
Insert your email -> sellername@email.com  
Insert your password -> 1234  
Are you a dealer? (y/n) -> y
```

Al entrar a la aplicación lo primero que despliega es un menú de inicio de sesión o registro, esto lo define preguntando si el usuario ya tiene cuenta y preguntando con un “y/n”, si no tiene cuenta le pedirá todos los datos necesarios, si tiene cuenta solo le pedirá el correo y la contraseña.

```
-----      MAIN MENU      -----  
1. View all my products  
2. Sell a product  
3. Log out  
  
0. Exit  
  
Insert your option -> 1  
---      MY PRODUCTS      ---
```

En este caso, como dijimos que era un vendedor, desplegará el menú para vendedores donde tiene la opción de ver todos los productos, vender un producto, o cerrar sesión para ingresar otra cuenta. Como se puede ver en la foto, no imprimió ningún producto porque aún no ha vendido.

```

-----      MAIN MENU      -----
1. View all my products
2. Sell a product
3. Log out

0. Exit

Insert your option -> 2
What kind of product do you want to sell? (Clothes - Tech - Vehicle) -> Tech
Product name -> Computador Gamer
Price -> 2000
Color -> re
Model -> 2024
CPU -> Intel core i7 14400K

```

Al ingresar la opción 2, se pide que tipo de artículo se quiere vender, en este caso tecnología, seguido a los datos necesarios para publicar el artículo.

```

Insert your option -> 3
-----
                        LOGIN
Do you already have an account? (y/n) -> |

```

Al cerrar sesión vuelve a desplegar el login.

```

-----
                        LOGIN
Do you already have an account? (y/n) -> n
Insert your name -> username
Insert your email -> username@email.com
Insert your password -> 1234
Are you a dealer? (y/n) -> n

-----      MAIN MENU      -----
1. View all products
2. Buy a product
3. Show my products
4. Log out

0. Exit

Insert your option -> |

```

Ahora creamos una nueva cuenta, que sea de tipo comprador para que nos despliegue el menú de comprador, que tiene las opciones de ver los productos, comprar, o mostrar los que ya ha comprado.

```

Insert your option -> 1
----
PRODUCTS
name : Gushi -> price : 3000.0 -> seller : Peso@gmail.com -> color : Rojo -> cloth : Nose
name : moijs -> price : 99.0 -> seller : malo@bghyg.cim -> color : blue -> model : 90 -> cpu : mki
name : Computador Gamer -> price : 2000.0 -> seller : sellername@email.com -> color : re -> model : 2024 -> cpu : Intel core i7 14400K
----
MAIN MENU
1. View all products
2. Buy a product
3. Show my products
4. Log out
0. Exit

```

En este caso, imprimimos todos los artículos disponibles para poder elegir cual compraremos.

```

----
MAIN MENU
1. View all products
2. Buy a product
3. Show my products
4. Log out
0. Exit

Insert your option -> 2
What product are you interested in? -> moijs
Do you want to make a purchase? (y/n) -> y
{'name': 'moijs', 'price': 99.0, 'seller': 'malo@bghyg.cim', 'color': 'blue', 'model': '90', 'cpu': 'mki'}
Product added to your bag!
Your bag: ['moijs']

```

Cuando elegimos la segunda opción, nos pregunta el nombre del artículo que deseamos comprar, y cuando se lo damos nos pide una confirmación, después de esto lo compra y lo añade a los artículos comprados del cliente

```

----
MAIN MENU
1. View all products
2. Buy a product
3. Show my products
4. Log out
0. Exit

Insert your option -> 3
['moijs']

```

Y aquí ya podemos observar los objetos que hemos comprado cuando elegimos la tercera opción.

```

Insert your option -> 0
PS C:\Users\USER\Py\Programación_1_FaiderA

```

Y para finalizar, en los dos menús tenemos la opción 0 que es salir, que cierra la aplicación.