

Consideraciones previas

La práctica final es un proyecto de programación en la que el alumno ha de aplicar todos los conocimientos y destrezas adquiridos a través de los contenidos de la asignatura. La práctica se realizará de forma individual, y es condición obligatoria para la superación de la asignatura.

V 1.0

ENUNCIADO

La práctica de programación consiste en el desarrollo de una infraestructura web para soportar los procesos de presentación y venta de un comercio de componentes y servicios informáticos de una empresa ficticia.

La empresa en cuestión, quiere tener una web en la que mostrar información de presentación sobre la empresa (quién es, filosofía comercial, promociones o catálogos, tiendas físicas presentes en una ciudad), mostrar el catálogo de productos y servicios que ofrece la empresa, así como realizar la compra de productos o contratar algún servicio.

Los productos se van a agrupar en categorías (portátiles, memoria RAM, discos duros, ...) y tienen ciertas características (nombre del producto, código de referencia, descripción, especificaciones técnicas, fotos, valoración, precio y stock disponible)

Los usuarios del sitio web son de tres tipos: administrador de la plataforma, empleados de venta de la empresa y usuarios clientes.

Los usuarios empleados, en la versión completamente funcional del sitio podrán consultar los stocks de los productos y su ubicación (si hubiera más de una tienda física), podrán solicitar un traslado de producto y ver el listado de pedidos y compras de un cliente.

Los usuarios cliente podrán registrarse, marcar productos como favoritos y programar alertas de precio sobre determinados productos. También podrán añadir productos a un carrito de compra para posteriormente comprarlos.

Especificaciones adicionales

- La aplicación se realizará con HTML, CSS y JavaScript
- No se contemplará la creación dinámica de contenidos. Todos los ficheros web que se creen para la entrega contendrán información estática e inmutable. El único carácter dinámico provendrá de la parte de JavaScript.
- Para la concreción de los detalles de arquitectura y diseño se deberá contactar con el profesor, simulando un proceso de consultoría al uso.
- La práctica podrá realizarse de forma individual o por parejas. En este último caso, deberá documentarse perfectamente la parte de la que es responsable cada alumno.

Debe entregarse:

- Diseño de la solución (Diagrama de estructura web, bocetos o borradores de diseño de las páginas web)
- Manual de usuario de la aplicación
- El código fuente: Archivos HTML, CSS. JavaScript, Imágenes, ...

Fecha y método de entrega

- La fecha final de entrega será el día **14 de enero de 2019**, no admitiéndose prácticas más allá de este día. Cualquier práctica entregada más tarde será dada por suspensa, teniendo el alumno que entregarla en Julio.
- Se habilitará en la plataforma e-Campus una tarea para la entrega de la práctica unos días antes.
- Las defensas de esta práctica tendrán lugar desde el día de la entrega hasta el día del examen final de la asignatura. La no comparecencia de un alumno significará que la práctica está suspensa y tendrá que entregarla en Julio.
- La práctica se puntuará conforme a los especificado en la guía docente y es **obligatoria** para aprobar la asignatura.