

DESCRIPCIÓN GENERAL

El sistema consiste en la construcción de un sistema gestor de contenidos (CMS) para la gestión de una tienda de productos y componentes informáticos. Esta aplicación mantendrá un catálogo de productos de entre los que se podrá seleccionar un conjunto de ellos para hacer una compra. Tendremos dos tres tipos de usuarios que podrán acceder a la tienda:

- Administrador. Será el encargado de mantener las tiendas y el catálogo de productos. También dará de alta a los usuarios de tipo empleado.
- Empleado de tienda. Accederá a la aplicación para gestionar diversos aspectos relacionados con su tienda. Entre éstos estarán la consulta de clientes y pedidos (relacionados con su tienda) y la gestión de su stock mediante traslado de material de unas tiendas a otras
- Cliente. Es el usuario que se registra para poder hacer compras de productos.

Toda esa funcionalidad se desglosa en los siguientes requisitos

- REQ-1. Autenticar usuarios (Todos). En el proceso de autenticación se determinará que tipo de usuario es (administrador, empleado o cliente) y en función de eso dará acceso a unas funcionalidades u otras. Puede haber un punto de entrada único a la aplicación o tener varios formularios de acceso.
- REQ-2. Perfil de cliente:
 - El cliente una vez registrado podrá editar su perfil (nombre, apellidos, email, password, dirección de envío o facturación). Todos los campos son editables excepto el email que se usa como identificador de acceso.
 - El cliente dispone de un monedero virtual con saldo, que es de dónde se descontarán las compras. Existirá una ventana o panel desde donde podrá recargarse el monedero. Dicho panel o ventana pedirá los datos de una tarjeta, aunque no se harán comprobaciones reales y por lo tanto siempre será exitoso el proceso de recarga.
 - El cliente también puede acceder a su historial de pedidos y compras en cualquiera de las tiendas.
- REQ-3. Alta de tiendas (Administrador). El usuario administrador puede dar de alta tiendas nuevas. Las tiendas se caracterizan por los campos (nombre, dirección, email de contacto, responsable de tienda). Siempre existe una tienda predefinida e instalada llamada "Almacén Central"

- REQ-4. Gestión de empleados de la empresa (Administrador):
 - Alta de empleado. Campos: identificador de empleado (string, único), password, nombre, apellidos, email, tienda asignada (opcional), cargo dentro de la tienda [responsable, ventas] (opcional), foto
 - Edición de empleado. Todos los campos son modificables excepto el identificador.
 - Baja de un empleado (Pasa a estado inactivo, pero no se borra del almacén de datos)
 - Listado de empleados

- REQ-5. Gestión del catálogo (Administrador y empleado de tienda):
 - Nueva categoría. Campos: acrónimo, nombre, descripción.
 - Editar categoría. Todos los campos modificables
 - Eliminar categoría
 - Nuevo producto. Campos: acrónimo, nombre, descripción, foto
 - Editar producto. Todos los campos modificables
 - Eliminar producto
 - Adquirir producto. El administrador podrá adquirir una cantidad de productos y ubicarlos en una tienda en concreto. No se requiere de ninguna condición para adquirirlos. El proceso siempre tiene éxito.
 - Trasladar producto desde otra tienda o desde el almacén (Empleado).

- REQ-6. Gestión de compras: El cliente una vez identificado tiene un carrito cada vez que visita la tienda. Puede añadir productos al carrito y finalmente realizar la compra. Se comprobará saldo del cliente en ese momento y disponibilidad de productos. Se dará opción de recogida en tienda o de envío a domicilio (con cargo por transporte)

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA PRÁCTICA 3

Basándose en la práctica realizada en la asignatura **Desarrollo Web I**, se pide modificarla para convertirla en un sitio web dinámico.

Para ello se realizarán las siguientes tareas:

- Modificar la práctica 2 de manera que se haga uso de un paradigma de programación orientado a objetos.

- Utilizar una capa de mapeo objeto relacional Doctrine para implementar las consultas para la recuperación y almacenamiento de información.



PRÁCTICA 3. DESARROLLO DE UN SITIO WEB BÁSICO MEDIANTE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN WEB

- Implementar los requisitos REQ-1, REQ-2, REQ-3, REQ-4 y REQ-5

FECHA ESTIMADA DE ENTREGA

Semana del 6 de mayo

ENTREGA

La entrega deberá hacerse a través de la plataforma eCampus, mediante la subida de un archivo zip que contenga todos los recursos de la práctica. Dicho archivo zip debe tener una estructura tal que si se descomprime en una instalación de xampp, se pueda probar (incluyendo ficheros de datos).

Cualquier instrucción adicional de instalación deberá especificarse en un fichero README.txt incluido en el archivo comprimido zip.