Sistema de Tienda Virtual SUPER HIGH GROUNDS

Versión 1.0

Aplicaciones Distribuidas

Autores: Hernán Astudillo Germán Tobar

1. Introducción

Ámbito

Comercial y Académico

1.1Objetivo General

Desarrollar un sistema de software orientado a compras en línea "**Super High Grounds**" utilizando la arquitectura N-capas El sistema en si permitirá realizar las distintas funcionalidades dentro de la parte de clientes (creación de usuarios, login, seleccionar, búsquedas, etc.) y de administradores (creación de productos, obtener privilegios de administrador y registros de productos más populares).

1.2 Objetivos Específicos

- 1. OE1: Conocer la estructura básica y funcionamiento de aplicaciones desarrolladas para el ámbito comercial y compras en línea para aplicar al desarrollo de nuestra aplicación.
- 2. OE2: Realizar el diseño y desarrollo de una aplicación que de ámbito comercial que permita al cliente realizar compras de distintos productos de varias categorías.
- 3. OE3: Construir y diseñar modelos de implementación de sistemas de compras y pagos con el fin de facilitar la interacción del cliente con las distintas funcionalidades que ofrece este sistema.
- 4. OE4: Implementar un módulo que permita obtener estadísticas de productos más vendidos y los más populares basado en preferencias de usuarios y likes.
- 5. OE5: Proponer una interfaz amigable para el usuario mediante facelets y plantillas que cumplan esta función.

1.3 Funciones del Sistema de Tienda Virtual

- 1. Registro de nuevos clientes/usuarios y su respectivo CRUD.
- 2. Registro de nuevos productos y su respectivo CRUD.
- 3. Definir tipo de pagos disponibles.
- 4. Registro de facturas con sus respectivos detalles.
- 5. Despliegue de estadísticas y gráficos para mostrar los datos de manera.
- 6. Consultas de productos comprados.
- 7. Añadir carrito de compras que muestre productos adquiridos.
- 8. Consultas de facturas emitidas a uno o varios clientes.
- 9. Mantenimiento de usuarios por parte de administradores.
- 10. Restricción y privilegios de usuarios normales.

1.4 Requerimientos

1.4.1 Requerimientos Funcionales

Numero de requisito	RF01			
Nombre de requisito	Ingreso al sistema web (Administrador)			
Tipo	Requisito			
Fuente del requisito	Administrador			
Descripción	El Administrador ingresa al sistema con sus respectivas credenciales de su cuenta, correo electrónico y contraseña			
Prioridad del requisito	Alta/Esencial Media/Desea Baja Opcional			

Numero de requisito	RF02		
Nombre de requisito	Ingreso al Sistema Por parte de usuarios/clientes		

Tipo	Requisito		
Fuente del requisito	Usuario/Cliente		
Descripción	El usuario o cliente ingresa al sistema con las credenciales de su cuenta proporcionados al momento de registrarse.		
Prioridad del requisito	Alta/Esencial Media/Desea Baja Opcional		
Numero de requisito	RF03		
Nombre de requisito	Registro de Nuevos Productos al Sistema.		

Numero de requisito	RF03			
Nombre de requisito	Registro de Nuevos Productos al Sistema.			
Tipo	Requisito			
Fuente del requisito	Administrador			
Descripción	El Administrador será capaz de crear productos nuevos y			
	registrarlos en el sistema.			
Prioridad del requisito	Alta/Esencial Media/Desea Baja			
	Opcional			

Numero de requisito	RF04			
Nombre de requisito	Realizar calificación de Productos			
Tipo	Requisito			
Fuente del requisito	Usuario/Cliente			
Descripción	El usuario realizará calificación de productos mediante			
	"likes", enviando comentarios y retroalimentación de un			
	producto en parti			
Prioridad del requisito	Alta/Esencial Media/Desea Baja			
	Opcional —			

Numero de requisito	RF05			
Nombre de requisito	Compras en línea			
Tipo	Requisito			
Fuente del requisito	Usuario/Cliente			
Descripción	El usuario será capaz de realizar compras de distintos productos y luego acceder al carro de compras			
Prioridad del requisito	Alta/Esencial Media/Desea Baja Opcional			

1.4.2 Requerimientos No Funcionales

Numero de requisito	RNF01		
Nombre de requisito	Interfaz del sistema		
Tipo	Requisito		
Fuente del requisito	Usuario/Cliente		
Descripción	La interfaz del sistema deberá tener un diseño amigable para todo usuario que interactúe con la aplicación		

Prioridad del requisito	Alta/Esencial Media/Desea Baja			
	Opcional			
Numero de requisito	RNF02			
Nombre de requisito	Interfaz del sistema			
Tipo	Requisito			
Fuente del requisito	Usuario/Cliente			
Descripción	La interfaz del sistema deberá tener un diseño amigable			
	para todo usuario que interactúe con la aplicación			
Prioridad del requisito	Alta/Esencial Media/Desea Baja			
	Opcional			
Numero de requisito	RNF03			
Nombre de requisito	Soporte y Asistencia del Sistema			
Tipo	Requisito			
	Administrador			
Fuente del requisito	El sistema debe estar conformado por un apartado o			
Descripción				
	sección de ayudo y soporte para el usuario en cuanto a instrucciones de uso del sistema.			
Prioridad del requisito	Alta/Esencial Media/Desea Baja			
Thoriaud der requisito	Opcional Wedia Desead Baja			
NT 1	DNE04			
Numero de requisito	RNF04			
Nombre de requisito	Interoperabilidad del Sistema			
Tipo	Requisito			
Fuente del requisito	Usuario/Cliente			
Descripción	El sistema de ser accedido desde cualquier dispositivo o			
	desde cualquier plataforma			
Prioridad del requisito	Alta/Esencial Media/Desea Baja			
	Opcional			
Numana da maquisita	DNE04			
Numero de requisito Nombre de requisito	RNF04			
Tipo	Interoperabilidad del Sistema			
	Requisito			
Fuente del requisito	Usuario/Cliente			
Descripción	El sistema de ser accedido desde cualquier dispositivo o			
	desde cualquier plataforma			
Prioridad del requisito	Alta/Esencial Media/Desea Baja Opcional			
Numero de requisito	RNF04			
Nombre de requisito	Seguridad, Autenticación e Integridad de datos			
Tipo	Requisito			

Fuente del requisito	Usuario/Cliente			
Descripción	El acceso al sistema por parte de cada usuario asegurando			
	la autenticación de cada acceso y verificar que no se haya			
	violado la seguridad de una cuenta no esté comprometida			
	sea esta de usuario o administrador.			
Prioridad del requisito	Alta/Esencial Media/Desea Baja			
	Opcional			

Aplicación de Una Tienda Virtual

Tienda Virtual						
SECCION 1 –	12/10/19	18/10/19		100%	4d	
Análisis de						
Requerimientos						
Sub-tarea 1:	12/10/19	14/10/19	Hernán Astudillo, German	100%	2d	4
Planteamiento del			Tobar			
Proyecto y						
elaboración de						
planificación	15/10/10	15/10/10	II. (A (131 C	1000/	2.1	4
Sub-tarea 2: Introducción	15/10/19	15/10/19	Hernán Astudillo, German Tobar	100%	2d	4
Sub-tarea 3:	15/10/19	15/10/19	Hernán Astudillo, German	100%	2d	4
Definicion de	13/10/19	13/10/19	Tobar	10070	Zu	4
objetivos RF y RFN.			10041			
Reunión de control y	17/10/19	18/10/19	Hernán Astudillo, German	100%	1d	2
seguimiento de tareas	17,10,19	10/10/19	Tobar	10070		_
Sub-tarea 4:	20/10/19	20/10/19	Hernán Astudillo, German	100%	1d	2
Definir Alcance del			Tobar			
Proyecto						
Sub-tarea 5:	22/05/19	23/10/19	German Tobar	100%	1d	4
Análisis de						
Requerimientos						
Funcionales						
Sub-tarea 6:	27/10/19	29/10/19	Hernán Astudillo	100%	2d	4
Análisis de						
Requerimientos No						
Funcionales Reunion de control	11/05/19	11/05/19	Hamán Astudilla Caman	100%	1d	2
Reumon de controi	11/03/19	11/03/19	Hernán Astudillo, German Tobar	100%	10	Z
SECCION 2 -	11/06/19	12/15/19	1004	100%	10d	
DIAGRAMA DE	11/00/12	12/13/17		100 / 0	100	
CLASES						
Sub-tarea1:	11/07/19	11/10/19	Hernán Astudillo,	100%	4d	4
Diseño de los	11/0//17	11/10/17	Tiernan Astudnio,	10070	40	7
Mockups e interfaces						
graficas de						
aplicación.						
Sub-tarea 2:	11/12/19	11/13/19	Hernán Astudillo, German	100%	1d	5
Prototipo de Tienda	11/12/19	11,10,15	Tobar	10070		
Virtual.						
Seguimiento/	11/18/19	11/20/19	Hernán Astudillo, German	100%	2d	3
Reunió y Determinar			Tobar			
Diseño Final de la						
Aplicación						
Sub-tarea 3:	11/22/19	11/25/19	Hernán Astudillo, German	100%	3d	4
Creación de			Tobar			
Diagrama de Clases	11/25/10	11/2710	TT () 177 G	1000/	2.1	
Sub-tarea 4:	11/25/19	11/2719	Hernán Astudillo, German	100%	2d	4
Modelado de			Tobar			
Entidad-Relación Sub-tarea 5:	12/05/19	12/08/19	Hernán Astudillo, German	80%	3d	4
Elección de	12/03/19	12/06/19	Tobar	80%	3u	4
herramientas para el			10041			
desarrollo del						
Proyecto.						
y Creación del						
repositorio de Git						
Hub para el manejo						
del proyecto						
así como distintas						
ramas						
Creación de todos los	12/07/19	12/09/19	Hernán Astudillo	80%	2d	
paquetes y clases						
necesarias para						

2. APP (STORYBOARD)

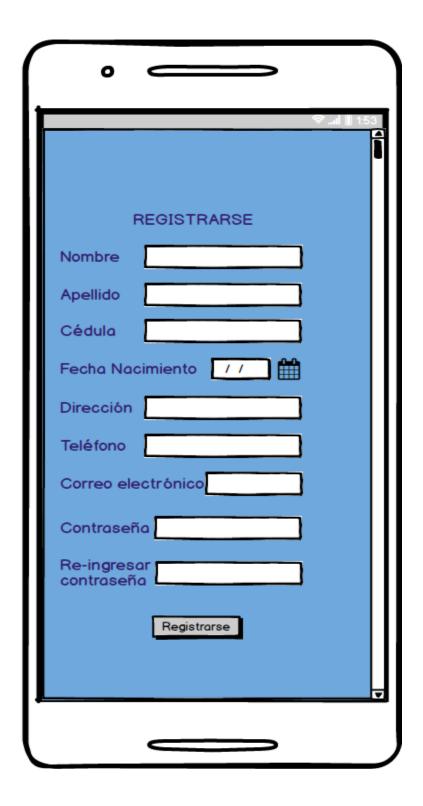
Se uso la herramienta Balsamiq para el desarrollo de Mockup's para agregar a nuestro STOTYBOARD el mismo que permite interpretar los requerimientos de una manera clara.

2.1 En el primer mockup mostramos la interfaz de inicio de sesión en el cual tenemos el campo de usuario y contraseña los mismos que si están correctos nos permitirán iniciar sesión al presionar el botón de Inicio de sesión este nos levara a una interfaz de usuario principal el caso no contar con un usuario presionamos el botón crear cuenta el mismo que nos dirigirá a un formulario que permite registrar datos del usuario y así poder crear el usuario para poder iniciar sesión.

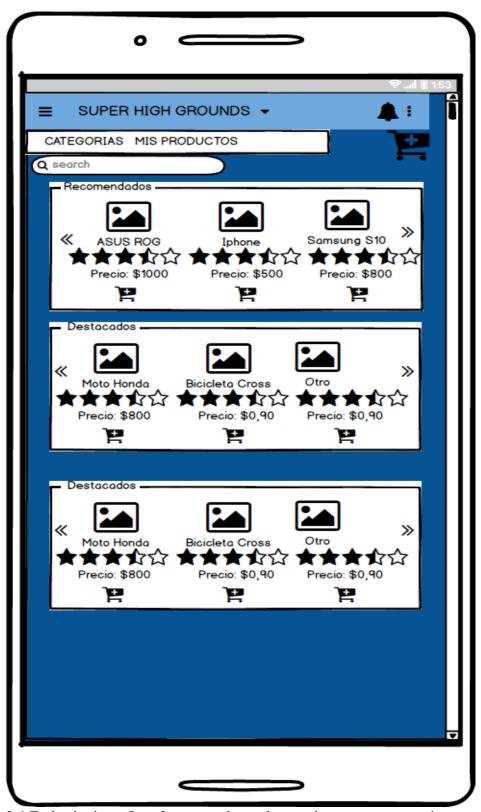


Inicio sesión

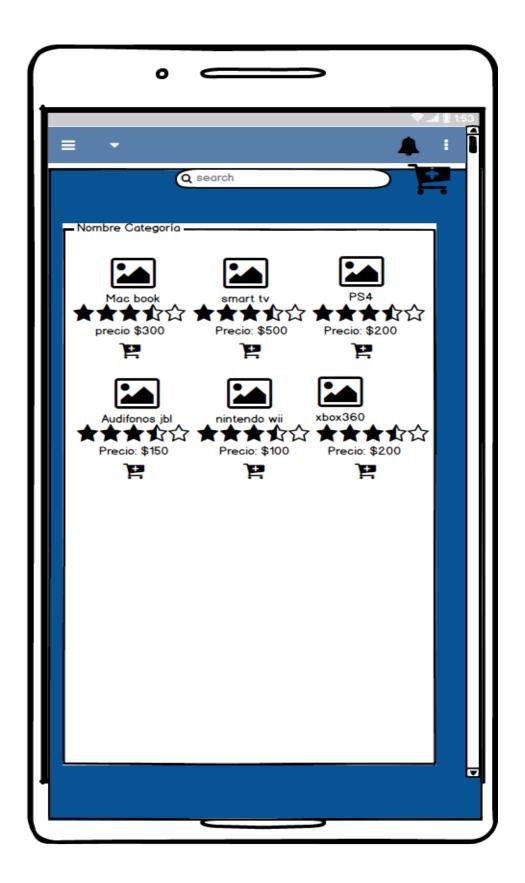
2.2. En la siguiente interfaz contamos con campos del formulario de registro tales como nombres, apellidos, cedula, fecha de nacimiento, dirección, teléfono, correo electrónico (será nuestro usuario para iniciar sesión), contraseña y comprobar contraseña si todos estos campos están llenos de manera correcta permitirá registrar un nuevo usuario de lo contrario mostrará alerta de cuál de los campos no se lleno de manera correcta.



2.3. Para la siguiente interfaz mostramos el contenido de un cliente que ya inicio sesión en el cual tenemos tres listas que son de artículos recomendados, destacados y promociones también contamos con un botón que nos dirige a ver productos por categoría.



2.4 En la siguiente Interfaz se puede ver los productos por categorías y una barra para búsqueda del producto y que nos recomiende productos similares a los de la búsqueda que se encuentren dentro de la categoría buscada.



2.5. En la siguiente Interfaz se observa las características de un producto como su nombre, precio, descripción, costo de envió e imágenes del mismo también se encuentra un checkbox para seleccionar la cantidad del producto y el botón para agregar el mismo al c arrito también se puede calificar al producto en un rango de 1 a 5.

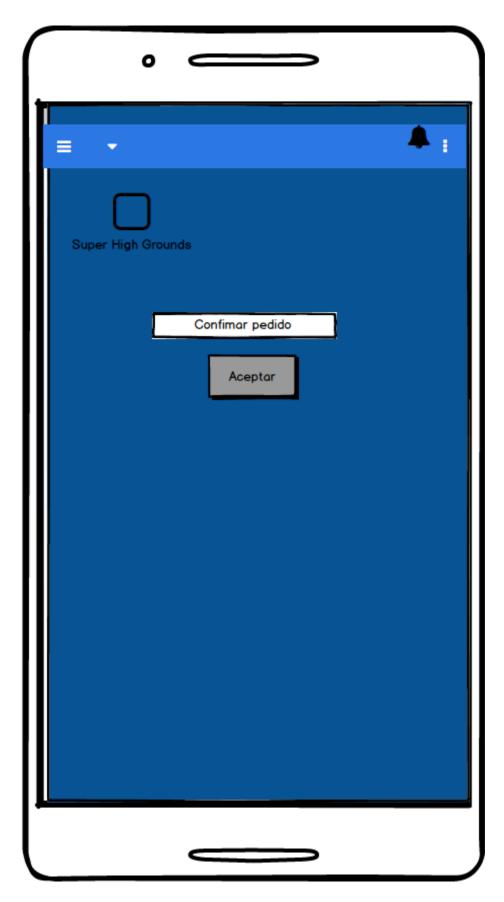


2.6. La próxima interfaz muestra el carrito en el cual tiene una tabla en donde se agregaran los productos q se han seleccionado en las búsquedas aquí se realizara el calculo total de la compra agregando el costo de envío y el iva sacando el valor total de la compra también se agregaran los datos del usuario se seleccionara la tarjeta de crédito

con la que se pagara la compra y la dirección a donde se enviara dicha compra y un botón comprar en donde se enviara a una ventana de verificación de la compra.

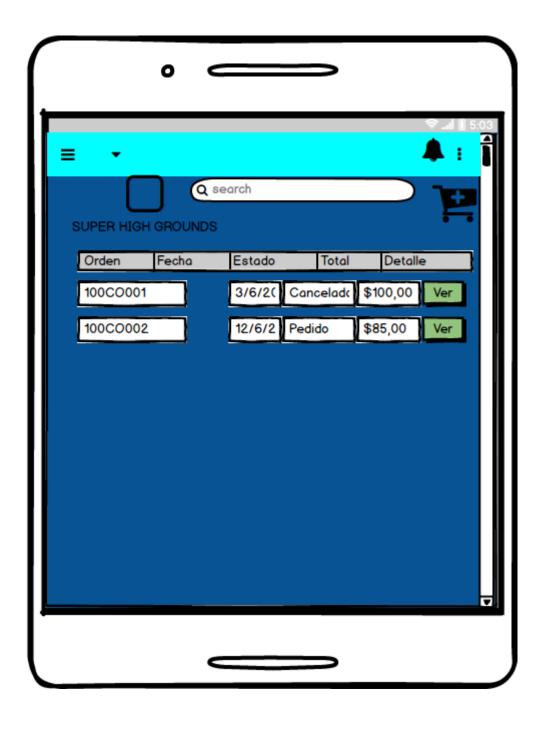


2.7. En esta Interfaz solo confirmamos el pedido que se hizo.

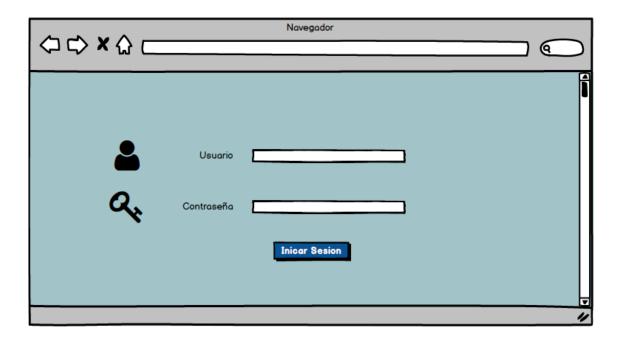


2.8. En Esta Interfaz se mostrara información que proporciono el usuario en caso de que se desee actualizar dicha información.





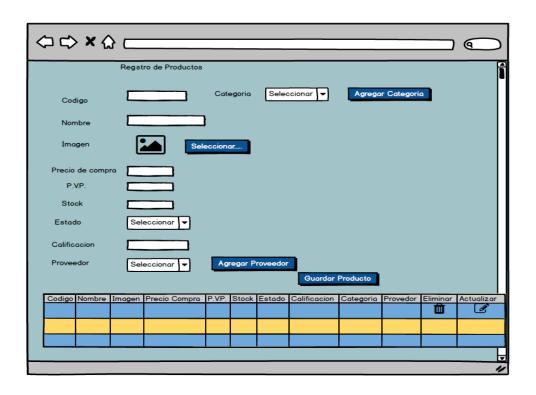
2.10. Para la parte Administrativa de la misma manera vamos a tener una ventana de Inicio de sesión como Usuario administrador.



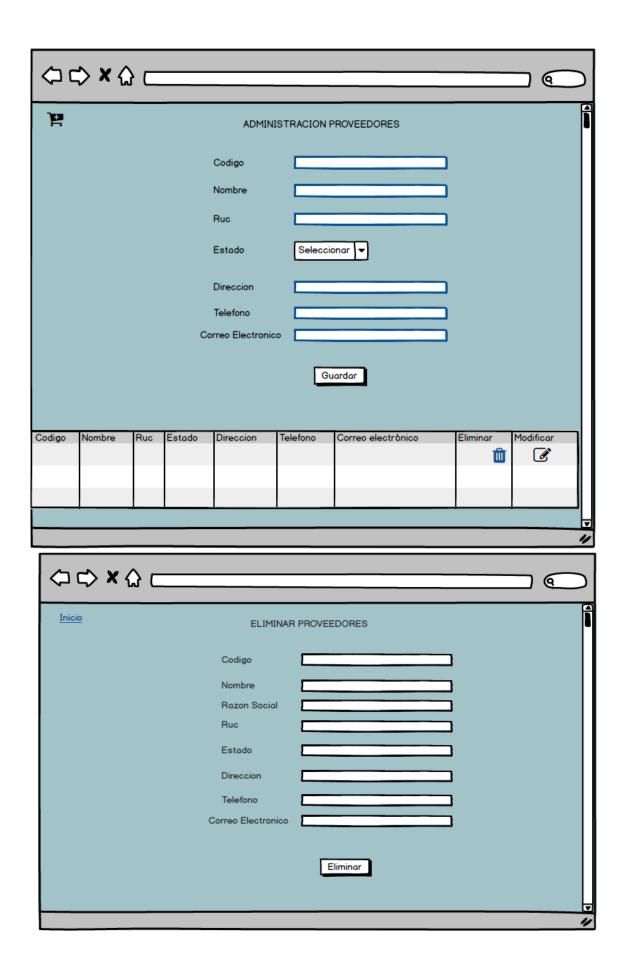
2.11 La interfaz actual se desplegará luego de haber iniciado sesión por parte del cliente Administrador en donde mostraremos las funciones que puede realizar dicho cliente.



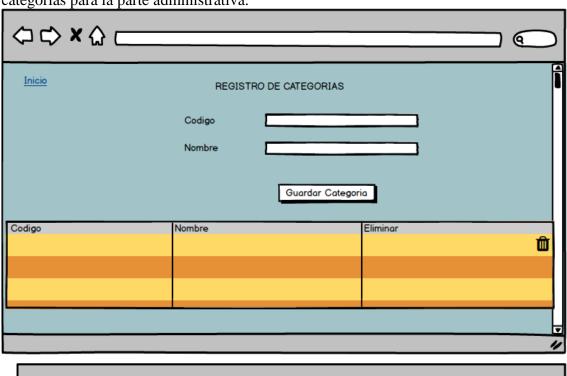
2.12 El mismo que si accede tiene acceso a las diferentes interfaces para poder registrar productos, proveedores y las funciones para poder actualizar y eliminar y buscar este a su vez contiene tablas para poder listar.





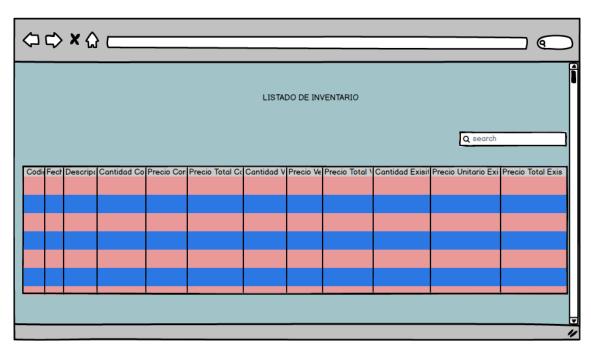


2.13. En la interfaz a continuación mostramos las funciones CRUD para la entidad de categorías para la parte administrativa.

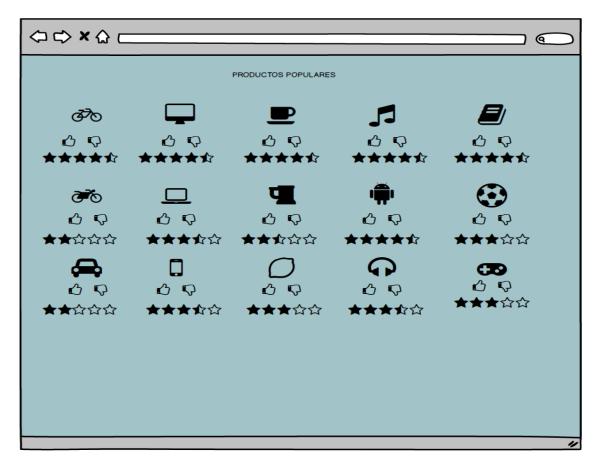


REGISTRO	D DE PROVEEDORES
Codigo	
Nombre	
Descripcion	
Ruc	
Estado	Seleccionar ▼
Direccion	
Telefono	
Correo Electronico	
	Actualizar
	<u> </u>

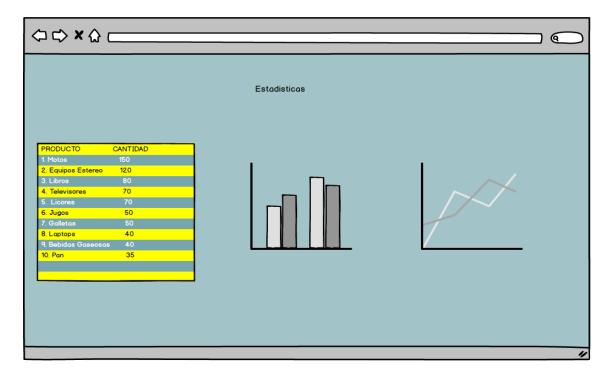
2.14. A continuación se Muestra la interfaz en donde se listara todos los productos y su cantidad en bodega para llevar un control de inventarios.



2.13. Luego tenemos la Interfaz en donde tendremos los artículos mas botados por parte del cliente que no es del tipo administrador.



2.14.En nuestra última interfaz de parte del cliente administrador se mostrara cuadros estadísticas y lista de los artículos mas comprados.

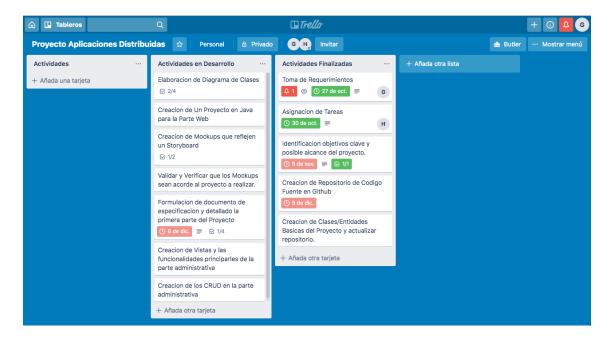


3. Diagrama de Clases

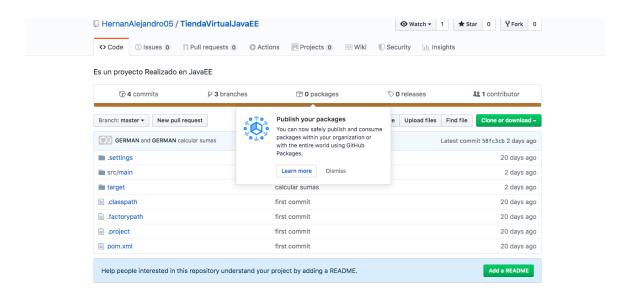


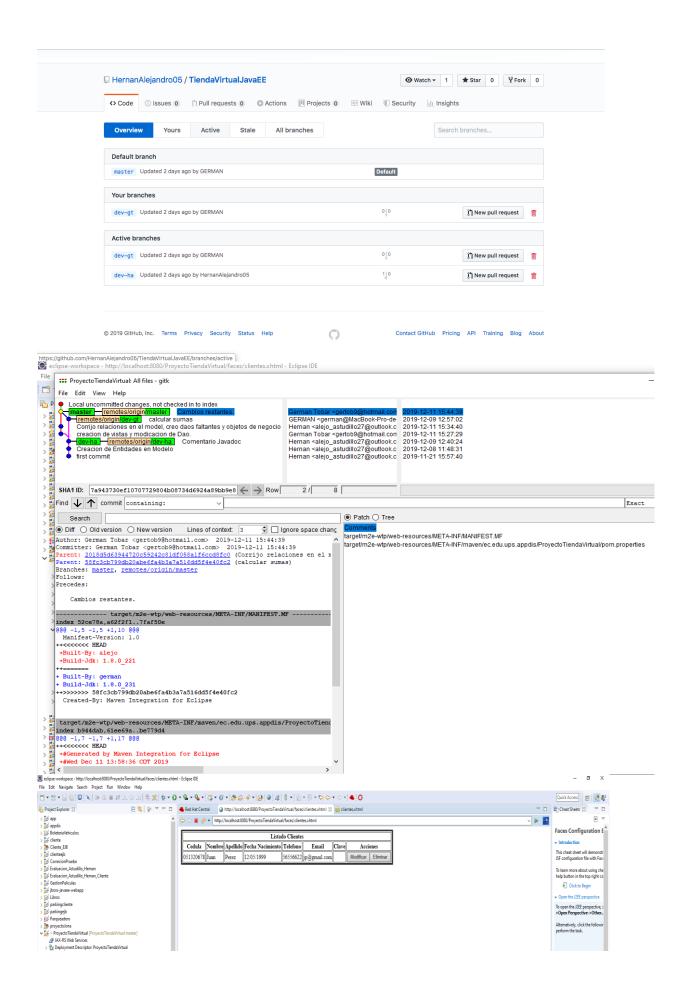
4. Herramientas utilizadas Trello y GIT-HUB

4.1. Esta herramienta Es utilizada para la administración de proyectos para tener control de actividades y cumplir con los tiempos en los que se van a ejecutar cada uno de ellos.



4.2. La herramienta GIT-HUB sirve para control de versiones del proyecto y mostrar los avances y cambios que ha ido realizando cada uno de los integrantes dividiéndole por ramas para cada uno de los Integrantes del equipo de Trabajo.





5. Anexos

 $\underline{https://trello.com/b/ZyPSAQdj/proyecto-aplicaciones-distribuidas}$

 $\underline{https://github.com/HernanAlejandro05/TiendaVirtualJavaEE/branches}$