DOCUMENTACIÓN QFRESHCO

1. Tecnología utilizada
   1. Framework Opencart versión 2.1.0.2
   2. Módulo VQMOD versión 2.6.1.1
   3. Módulo Multimerch versión 6
   4. Módulo idioma Español Opencart
   5. Stripe para opencart versión 2.2.0.4
2. instalación y actualización

Framework Opencart, para la gestión independiente de cada vendedor se utiliza el módulo Multimerch. Para la instalación de multimerch se precisa tener una versión compatible de opencart con el módulo VQMOD instalado, este módulo nos permite hacer modificaciones HTML en opencart, añadiendo, eliminando o sustituyendo código mediante archivos externos para evitar modificar el código base de opencart. El idioma por defecto de opencart es el inglés, no obstante existen módulos gratuitos de traducción, la versión de multimerch no dispone idioma español y esta se ha traducido únicamente en la vista de usuario, quedando la administración en inglés. Por último el módulo de pago Stripe para las transacciones y pagos finales.

En esta guía no se entrará en detalle técnico de instalación. Existe multitud de documentación en internet tanto para opencart como para los distintos módulos utilizados, alguna de esta documentación se puede consultar en los siguientes enlaces: <http://docs.opencart.com/>

<http://www.opencartspanish.com/index.php/documentacion>,

[http://code.tutsplus.com/es/tutorials/from-beginner-to-advanced-in-opencart-module-development--cms-2187](http://code.tutsplus.com/es/tutorials/from-beginner-to-advanced-in-opencart-module-development--cms-21873)3

<http://www.opencart.com/index.php?route=extension/extension/info&extension_id=21872&filter_search=stripe>

<http://www.opencart.com/index.php?route=extension/extension/info&extension_id=24294&filter_search=spanish>

Existe la versión de opencart 2.2 pero multimerch no tiene soporte estable para ella, el 30 de junio está previsto el lanzamiento de la versión “Multimerch 8” para opencart compatible con opencart 2.2 y en la cuenta de pago de visiona facilitarán esta versión de forma gratuita al igual que han hecho con otras actualizaciones. La actualización de opencart a su última versión supone sobretodo una mejora en la tecnología ya que se , se pueden ver las mejoras en la web oficial de opencart ([www.opencart.com](http://www.opencart.com/)).

1. Localización del market

En el repositorio de github “Grow-Link” creado por Iago se ha creado una nueva carpeta: “code/market-final”, no se ha sustituído la carpeta “code/market” ya que en ella está la versión del entregable con el IOT incorporado.

Existe otra versión de ambos markets en el servidor en las direcciones: “<http://217.125.140.200:4000/>” y “<http://217.125.140.200:4001/>” respectivamente.

1. Configuración (administrador)

Pantalla de administración de opencart (ruta/admin), credenciales:

usuario: admin

password: G8lM4rket

En el menú de la izquierda vemos todas las funcionalidades del menú de administracion de Qfres.co:

* 1. Panel de control

Dashboard principal con resumen de lo que pasa en el market.

* 1. Catálogo

Panel de administración de categorías, productos, atributos y comentarios principalmente.

* 1. Extensiones

Gestión de todos los módulos que se añadan a opencart, desde métodos de envío, de pago hasta módulos de posicionamiento y analitics.

* 1. Diseño

En presentaciones se ven todas las páginas del market y en cada una de ellas añadiremos o quitaremos los módulos que deseemos.

En banners se configuran los diferentes sliders.

* 1. Ventas

Gestión de pedidos, devoluciones, vales regalo.

* 1. Clientes

Gestión de clientes y grupos de clientes.

* 1. Marketing

Campañas de marketing y envío de correos informativos a todos los clientes.

* 1. Sistema
     1. Configuración: Gestión principal del market, donde se elige el tema de estilos, logo de la tienda, configuración de correo para la gestión, las principales opciones generales de qfresh.co.
     2. Usuarios: Gestión de usuarios (no de clientes) si se quiere hacer otro usuario administrador.
     3. Localización: Importante para gestión de envíos e impuestos. También gestión del idioma, moneda. Cada impuesto tiene que referirse a una zona creada en “geozonas”, también para la configuración de pesos y medidas si se requiere un envío por peso.
     4. Herramientas: principalmente para ver cambios y registro de errores.
  2. Informes

Ver productos más visitados, clientes conectados y más información para tener informes de actividad.

* 1. Multimerch

Apartado de Multimerch, todo lo relacionado con las tiendas está está en este apartado, tendrá las siguientes sub-categorías:

* + 1. Sellers

Gestión multitienda, importante para configuración de las distintas tiendas en el se establecen las características de gestión como por ejemplo los datos de la tienda validación de productos

* + 1. Seller Groups

Grupos de vendedores, se puede clasificar a los vendedores por grupos, interesante para establecer mismas comisiones a un grupo de tiendas (si la forma de cobro a las distintas tiendas se trata de comisión por ventas).

* + 1. Attributes

Apartado para gestionar atributos a los productos, actualmente en esta opción está la unidad de medida de los productos, interesante para añadir “productos de temporada” o cualquier atributo con el que se quiera distinguir los productos. La selección de los atributos en los productos efectúa cuando una tienda añade un producto nuevo desde su página de gestión.

* + 1. Products

Al igual que en el apartado de productos de la sección catálogo, aquí sale la lista de todos los productos del market, a excepción que en este nos dice la tienda a la que pertenecen.

* + 1. Payments

Este apartado se utiliza para efectuar los pagos a las tiendas, está diseñado para trabajar con paypal, no obstante, una de las opciones nos dice “seller ballance” que junto a “manual payout” en la opcion de payment method podremos crear la carta de pago para el vendedor.

* + 1. Transactions
    2. Debug

Registro de errores de multimerch

* + 1. Shipping method

Métodos de envío, si cada tienda tiene unas condiciones de envío, se crearán aquí las condiciones de ese envío

* + 1. Settings

Opciones generales de multimerch

* + 1. Badges
    2. Social Links
    3. XT-Settings

1. Modificaciones en código

El modelo del código es MVC y por lo tanto los archivos de modelo se encuentran en la ruta “/catalog/model”, los de control en “/catalog/controller” y los de vista en “/catalog/view”.

Formas de modificar el código:

* 1. VQMOD

Las modificaciones de código se hacen a través de este módulo. Los archivos se encuentran en la carpeta /VQMOD dentro de la raíz de opencart y el sistema de modificar es hacer una llamada al archivo del programa que se quiera modificar y

* 1. Modificando los archivos de opencart, en las carpetas que hemos visto antes dentro de Catalog:
     1. Model
     2. Controller
     3. View

en ambas maneras de modificar el código, tenemos que hacerlo en los 3 archivos que correspondan a lo que queremos modificar, vemos un ejemplo:

Si queremos modificar la cabecera viendo, por ejemplo, el nombre del usuario una vez se registre, tenemos que cambiar el código en los 3 archivos “MCV” que en este caso serán:

1. Modelo: “catalog/model/account/api.php” que será del archivo que se indique el usuario y establece la sesión de usuario.
2. Controlador: “catalog/controller/common/header.php” controlador que dará nombre a los datos que se cojen de la base de datos y a los de idioma, que en este caso el idioma lo coje de “catalog/languaje/spanish/header.php” para indicarle la vista (vemos en el siguiente apartado) los nombres de cada “conexión” para poderlo mostrar.
3. Vista: “catalog/view/theme/default/template/common/header.tpl” en este vemos la estructura del archivo vista, con php, javascript sobre HTML. aquí para poder mostrar aquí información de cualquier campo de la base de datos y en este caso en nombre de usuario, debe de estar cargado en el modelo y en el controlador y aquí la llamada se hace al controlador en vez de a la base de datos. Dentro de la vista, también tendremos en cuenta la llamada a los archivos de hojas de estilo y javascript, alojados en las carpetas “catalog/view/theme/stylesheet” y “catalog/view/javascript”, en ambos se podrá modificar el estilo y los eventos javascript.

Como se ha dicho anteriormente, la forma de cambiar el código puede ser directamente sobre él o creando un archivo VQMOD que el caso anterior sería de la siguiente manera:

En la carpeta vqmod/xml/ crearemos un archivo llamado “CambiosHeader.tpl” y en el se llama a los anteriores vistos y se añade el código en el sitio que se desee.