

Equipo de Desarrollo de Software

Prueba Técnica — Desarrollo Frontend

Implementación de una página de compras

Uso Interno





Índice general

| 1. | Pru | eba Técnica: Carrito de Compras |
|----|------|---------------------------------|
| | 1.1. | Instrucciones |
| | 1.2. | Objetivo |
| | 1.3. | Requisitos funcionales |
| | | 1.3.1. Catálogo de productos |
| | | 1.3.2. Carrito de compras |
| | 1.4. | Consideraciones técnicas |
| | 1.5. | Criterios de evaluación |
| | 1.6. | Entregable |





1 Prueba Técnica: Carrito de Compras

1.1. Instrucciones

Duración estimada: 2 a 3 días

Tecnologías sugeridas:

- React (opcional)
- Tailwind CSS o CSS Modules
- Fetch API o Axios
- HTML/CSS/JS
- TypeScript (opcional)

1.2. Objetivo

Desarrollar una página web de compras con un catálogo de productos y funcionalidad de carrito, que permita simular el proceso de compra.

1.3. Requisitos funcionales

1.3.1. Catálogo de productos

- Mostrar una lista de productos con:
 - Nombre
 - Imagen
 - Precio
 - Botón "Agregar al carrito"
- Puedes consumir esta API gratuita para obtener los productos:

https://fakestoreapi.com/products





1.3.2. Carrito de compras

Mostrar los productos agregados con:

- Nombre del producto
 - Cantidad seleccionada
 - Precio total por ítem
 - Botón para eliminar o modificar cantidad
- Mostrar el subtotal y un botón "Proceder al pago"

1.4. Consideraciones técnicas

- Usa React para la estructura del proyecto.
- Es **necesario** conectarse a la API sugerida.
- Es importante que el código esté ordenado, comentado y estructurado.
- Agrega instrucciones en un README sobre cómo ejecutar el proyecto.
- Agrega validaciones mínimas (ej. no agregar productos sin stock, impedir cantidades negativas, etc.)

1.5. Criterios de evaluación

| Criterio | Peso |
|--|------|
| Lógica del carrito de compras | 50 % |
| Buenas prácticas de código | 15 % |
| UI/UX (diseño básico funcional y ordenado) | 15 % |
| Estructura del proyecto y documentación (README) | 10 % |
| Entrega a través de correo electrónico | 10 % |

1.6. Entregable

El proyecto debe enviarse por correo electrónico al correo al que fuiste contactado. Asegúrate de incluir:

- Código fuente funcional
- README con pasos para ejecutar
- Capturas de pantalla o GIFs del flujo de compra