<https://github.com/emilioCursoJava/registration>

A partir del proyecto de usuarios y roles facilitado. (Analizar lo que hace la aplicación y el código). Aumentar esta aplicación para convertirla en una aplicación de **gestión de una tienda.**

En esta tienda un usuario (registrado previamente) podrá realizar un pedido de unos

productos existentes.

Un usuario (registrado o no registrado) podrá ver los productos de la tienda y agregarlos a un carrito (el cual estará guardado en sesión). Una vez se loguee en la aplicación podrá tramitar su carrito de la compra para convertirlo en un pedido.

Los productos tendrán un nombre, una descripción,una marca y un precio.

Los pedidos a parte de varios productos asociados (sacados del carrito) tendrán un precio final (suma de todos los precios de las líneas del pedido), un usuario que lo realiza, una dirección de envío, un estado y un comentario.

Por cada línea de pedido habrá un producto, que vendrá heredado del carrito de la compra.

Tareas:

**Tarea 1** - Analizar el proyecto a realizar, crear las entidades que se solicitan y toda la

estructura necesaria que se necesita para realizarlo (estructura de paquetes, controladores que funcionen, dependencias...etc).

**Tarea 2** - Crear una opción de administrador que permite crear, modificar, y borrar

productos. (CRUD productos).

Los productos se mostrarán a todos los usuarios en una tabla en la cual se podrá filtrar por nombre del producto por descripción o por precio. La acción que tendrá será la de añadir el producto al carrito.

Además a los administradores se le mostrará en una tabla idéntica y con los mismos filtros pero las acciones que tendrá será la de editar y borrar el producto.

**Tarea 4** - Crear una opción de administrador que permita modificar los pedidos (modificar su estado) Los pedidos podrán estar en los siguientes estados. Creado (cuando el usuario creo su pedido), pagado (cuando el usuario pagó su pedido), cancelado (si el usuario cancela el pedido sin pagarlo), enviado (cuando se le envío) o finalizado (cuando se finaliza el pedido).

Los pedidos al administrador se le mostrarán en una tabla en la cual se podrá filtrar por

estado del pedido.

**Tarea 3** . Creación de pedidos por parte del usuario. El pedido se creará a partir de un

carrito de compra que estará en sesión (lista de productos). Los usuarios irán añadiendo productos al carrito y posteriormente “formalizarán este pedido”. El pedido aparte de las líneas de pedido creadas a partir del carrito de compra tendrá una cabecera en la cual habrá una dirección de envío (analizar como modelarla) añadir una opción en el menú de usuarios en la cual puedan crear pedidos, para ello tendrán un select con los productos de la tienda que podrán ir añadiendo a su pedido.

**Tarea 5** . Crear los tests unitarios para todos los servicios creados en la aplicación.

**Tareas extras** .

1 - Enviarle al usuario un correo electrónico cuando se le modifica un estado de su pedido.

2 - Crear la aplicación en 2 idiomas mediante properties.

3 - Añadir dos nuevos roles a la aplicación que sean “Dinamizador” el cual se encargará de crear los productos nuevos y “Encargado” que se encargará de gestionar los pedidos.

4 - Crear un blog para la tienda. Desde la opción de menú, crear un CRUD en el cual se podrá crear entradas de un blog, estas entradas tendrá un título una descripción y una fecha de creación. Además la descripción se podrá crear mediante texto enriquecido (usar por ejemplo http://tinymce.moxiecode.com/ , https://ckeditor.com/ o http://www.nicedit.com/ ).

Estas entradas se le mostrarán una opción del menú a los usuarios no administradores.

5 - Asociar imágenes a los productos.