

Programa una tienda en línea. Debe proporcionar un sistema de inicio de sesión para acceder o, en su lugar, registrarse como un nuevo usuario. Una vez que el usuario haya iniciado sesión, el sistema debe mostrar la lista de artículos en venta, con su precio y un control desplegable para elegir el número de unidades a comprar.

Una vez que el usuario haya seleccionado el número de artículos de cada tipo a comprar, deberá presionar un botón de "comprar". El sistema deberá devolver la lista de artículos, el número de unidades y el precio total.

Además, la página web debe mostrar los costos de envío: 2€ + 1€ por artículo. También debe mostrar la suma total del precio de los productos más los costos de envío. Desde esta página, el usuario debe poder volver a la tienda para agregar nuevos artículos a la lista de compras.

Si el cliente presiona "confirmar compra", debe aparecer un mensaje de agradecimiento.

Los datos de la compra deben insertarse en la base de datos en ese momento. Hasta ese punto, toda la información debe haberse almacenado en una sesión. Cada compra debe tener un número de seguimiento único (se puede consultar el último número en la base de datos e incrementarlo).

El sistema debe utilizar formularios web. Además, debes crear la estructura de base de datos adecuada para soportar el sistema, comenzando con un modelo E/R (Entidad-Relación).

También debes desarrollar una página para el vendedor, donde pueda ver la lista de compras. El vendedor accederá a su página después de iniciar sesión.

El cliente debe poder ver su historial de compras en el futuro sin necesidad de iniciar sesión. Para lograr esto, se debe guardar la identificación del cliente en una cookie persistente (no una cookie de sesión).

Por último, se debe subir un documento con capturas de pantalla y el código con comentarios en inglés, explicando su funcionamiento.