

Guion DSW Proyecto 03, Tienda de Muebles

Diego, Marisa, Izan, Saul y Gabriel



Guía para la Presentación del Proyecto (Estructura de Puntos Clave)

1. Introducción y Visión General

- **Objetivo Principal:** Explica brevemente qué hace la aplicación: es un e-commerce para vender muebles.
- **Tecnología Clave:** Menciona que está desarrollado con el framework Laravel, destacando que es una solución robusta y moderna.

2. Base de Datos

- **Enfoque:** Explica que el diseño de la base de datos es la columna vertebral de la aplicación.
- **Puntos a mostrar/mencionar:**
 - Muestra tu diagrama Entidad-Relación.
 - **users:** Para registro, login y roles (cliente/admin).
 - **categories y products:** Explica la relación "uno a muchos" (una categoría tiene muchos productos).
 - **product_images:** Justifica por qué es una tabla separada (un producto puede tener varias imágenes). Menciona que usas league/flysystem-local para el almacenamiento físico de los archivos.
 - **preferences:** Para guardar personalizaciones del usuario (tema, idioma).
 - **cart_items:** Para que el carrito de cada usuario sea persistente.

3. Login y Autenticación

- **Enfoque:** Habla sobre cómo garantizas la seguridad y gestionas las sesiones de usuario.
- **Puntos a mencionar:**
 - **Sistema de Laravel:** Menciona que usas el componente de autenticación nativo de Laravel (illuminate/auth), que es seguro y probado.
 - **Middleware auth:** Explica que lo usas para proteger rutas. Da un ejemplo (ej: "/perfil" o "/admin" solo son accesibles si has iniciado sesión).
 - **Roles (Admin vs. Cliente):** Explica cómo diferencias a los usuarios y cómo usas esto para restringir el acceso a las zonas de administración.

4. Gestión de Preferencias

- **Enfoque:** Explica que esta funcionalidad mejora la experiencia de usuario (UX).
- **Puntos a mencionar:**
 - **Qué se puede personalizar:** Menciona los ejemplos que has implementado (tema claro/oscuro, idioma).
 - **Cómo funciona (a alto nivel):** Explica que las elecciones del usuario se guardan en la base de datos y la aplicación las lee para adaptar la interfaz, usando por ejemplo el componente symfony/translation para los idiomas.

5. Visualización de Productos y Categorías

- **Enfoque:** Describe cómo un cliente navega por la tienda.
- **Puntos a mencionar:**
 - **Flujo de navegación:** Describe el viaje del usuario: llega a la home, ve las categorías, entra a una, ve la lista de productos y finalmente entra al detalle de un producto.
 - **Tecnologías de renderizado:** Menciona que usas el motor de plantillas **Blade** de Laravel para mostrar los datos que vienen del controlador.
 - **Optimización:** Si lo has hecho, menciona brevemente que usas "eager loading" de Eloquent para evitar consultas ineficientes a la base de datos.

6. CRUD (Create, Read, Update, Delete)

- **Enfoque:** Céntrate en la parte de administración de la tienda.
- **Puntos a mencionar:**
 - **Panel de Administración:** Explica que es una zona privada solo para administradores.
 - **CRUD de Categorías y Productos:** Describe que los administradores pueden crear, ver, editar y borrar categorías y productos desde formularios web.
 - **Gestión de Imágenes:** Explica el proceso:
 - Subida de múltiples archivos desde el formulario.
 - Uso de league/flysystem para guardar las imágenes de forma segura en el servidor.

- Posibilidad de eliminar imágenes existentes.

7. Carrito de Compras

- **Enfoque:** Explica la funcionalidad clave de cualquier e-commerce.
- **Puntos a mencionar:**
 - **Cómo se añaden productos:** Desde la página de detalle del producto.
 - **Persistencia:** Explica que el carrito se guarda en la base de datos, por lo que no se pierde si el usuario cierra el navegador y vuelve a entrar.
 - **Gestión del carrito:** Menciona que el usuario puede ver su carrito, cambiar cantidades o eliminar productos.

8. Pruebas (Testing)

- **Enfoque:** Destaca que te has preocupado por la calidad y la fiabilidad del código.
- **Puntos a mencionar:**
 - **Herramienta:** Menciona que has usado **PHPUnit**, que viene integrado en Laravel.
 - **Tipos de Pruebas:**
 - **Unitarias:** Para probar lógica pequeña y aislada.
 - **De Características (Feature):** Para probar flujos completos (ej: "simular que un usuario añade un producto al carrito y verificar que funciona").
 - **Beneficio:** Explica que las pruebas te ayudan a desarrollar más rápido y con menos errores.

9. Conclusión

- **Resumen:** Haz un resumen muy breve de lo que has conseguido (una aplicación web completa y funcional).
- **Cierre:** Agradece la atención y abre el turno de preguntas.