

Arquitectura y Diseño de Sistemas Web y C/S



Prueba Práctica Evaluación Final Convocatoria Ordinaria (Ev. Continua) Convocatoria Extraordinaria

Profesor D. Roberto Barchino Plata

Curso 2017/2018



Índice del Documento

| | |
|--|---|
| Introducción | 3 |
| 1. Portal de Subastas Numismático..... | 4 |



Introducción

Este documento presenta la prueba práctica de evaluación final de la asignatura “Arquitectura y Diseño de Sistemas Web y C/S” optativa de 4º curso de las titulaciones de Grado en Ingeniería Informática, Grado en Ingeniería de Computadores y Grado en Sistemas de Información.

El objetivo de esta práctica es la creación de una aplicación cliente/servidor utilizando el patrón de diseño **Modelo Vista Controlador**, además de incorporar todas las herramientas/tecnologías utilizadas a lo largo de la asignatura.

La forma y/o procedimiento de entrega del trabajo será el siguiente:

- Se realizará en grupos, como hasta ahora se han realizado el resto de prácticas.
- Se confeccionará en un documento-memoria en formato Word donde se incorporarán las capturas de pantallas con el texto necesario para seguir adecuadamente la solución aportada. Además de un manual de usuario de la aplicación. El contenido mínimo de la memoria que se deberá entregar será el siguiente:
 1. Portada.
 2. Índice. (con numeración de páginas y división en capítulos).
 3. Análisis del problema.
 4. Implementación.
 5. Manual de usuario.
- La fecha de la defensa de la prueba práctica de evaluación final será el día del examen de la asignatura, previsto para el 16 de Enero de 2018 a las 15:00 en el Laboratorio L-8.
- Una vez el profesor valore la práctica se recibirá el visto bueno para subirla a la plataforma a través de la correspondiente actividad dentro de BlackBoard.
- Se recomienda a los alumnos traer su propio portátil para la defensa de la aplicación desarrollada.



1. Portal de Subastas Numismático

Una empresa de nueva creación que se dedica a la venta de monedas y billetes del periodo “Estado Español” (1939-1975) desea implementar un sistema de venta on-line. La empresa ha decidido crear un portal de subastas donde los usuarios una vez registrados puedan **pujar** por las distintas piezas numismáticas y ofrecer al usuario una pasarela de pago una vez terminado el periodo abierto de pujas.

Se deberá modelar el siguiente esquema de información. En el sistema debe existir la capacidad de guardar material numismático ya sean **billetes** o **monedas** a través de un número único de lote. Para describir los billetes (Lote, valor, año, lugar de emisión, fecha, serie, conservación, precio, <<foto>>) Ejemplo: (100 pesetas. 1936. Burgos. 21 de noviembre. Serie X. EBC. 100€). Siendo los posibles valores del campo conservación: BC- Buena conservación, MBC – Muy buena conservación, EBC, precio – Excelente buena conservación y SC – Sin circular). Para describir las monedas (Lote, valor, año, estrellas, lugar de emisión, conservación, precio, <<foto>>). Ejemplo: (2,50 pesetas. 1953*19-70. Madrid. SC, 25€)

Una **subasta** establecerá qué lotes y durante que tiempo los usuarios registrados podrá acceder para ver el material y para pujar. El sistema podrá soportar hasta 3 subastas concurrentes.

Por supuesto el sistema también deberá registrar a los usuarios y guardar la información de las pujas que realicen a los lotes del portal. Si un usuario realiza una puja, ésta debe ser visualizada por el usuario siempre que quiera. Además, si otro usuario se interesa por el mismo lote y supera la puja inicial, el sistema debe informar al usuario de esta cuestión. Por ello, se debe articular lo necesario para realizar pujar y/o notificar en tiempo real.

Al registrar a los usuarios se les debe pedir información relativa al modo de pago y guardar dicha información para posteriormente proceder con la liquidación de la cantidad correspondiente de la venta. Al precio final de la puja, habrá que sumarle el porcentaje de beneficio del portal de subastas, que será de un 20%. Por tanto, el usuario abonará el precio alcanzado del lote más el 20%.

Los grupos deberán crear un esquema de información que soporte lo descrito anteriormente y tienen plena capacidad a extenderlo con lo que estimen oportuno.

En concreto, el sistema debe ofrecer una parte de **administración**, donde se podrá gestionar los distintos aspectos del portal (siempre previa autenticación):

- Gestión de Billetes (Posibilidad de Insertar, Borrar, Modificar y/o Consultar)
- Gestión de Monedas (Posibilidad de Insertar, Borrar, Modificar y/o Consultar)
- Gestión de Subastas (Posibilidad de Alta, Borrar, Modificar y/o Consultar)
- Gestión de Informes (Listado de billetes, monedas, resumen de los precios alcanzados, beneficios, etc.)

La parte del **cliente**, una vez registrado en el sistema, los clientes podrán:

- Acceder a una de las subastas vigentes y también a las antiguas.
- Pujar:



Posibilidad de pujar sobre un lote. El sistema debe ofrecer la última puja sobre cada lote y notificar al resto de usuarios que hayan pujado previamente.

- Pasarela de pago:

Se le ofrecerá al usuario la información necesaria para efectuar el pago.

Se mantendrán **OBLIGATORIAMENTE** sesiones para gestionar la información de cada cliente de forma independiente, y deberán incorporarse **TODAS** las tecnologías estudiadas en la asignatura como HTML 5, JavaScript y hojas de estilo.

Queda a criterio del alumno el diseño de la base de datos (tablas) que tendrá que dar soporte a la aplicación y que deberá tener los datos necesarios para trabajar.

IMPORTANTE: El enunciado es lo suficientemente abierto para que las distintas implementaciones del sistema sean completamente diferentes ya que si se encontrara alguna práctica copiada se **SUSPENDERÁ** la asignatura.