

# Primer Proyecto de Progra



**amazon**

**ebay**<sup>tm</sup>

**Google** Shopping

## Índice

Introducción .....	3
Funcionalidad de la AStore .....	4
Bitácora de las actividades .....	6
Conclusión .....	8

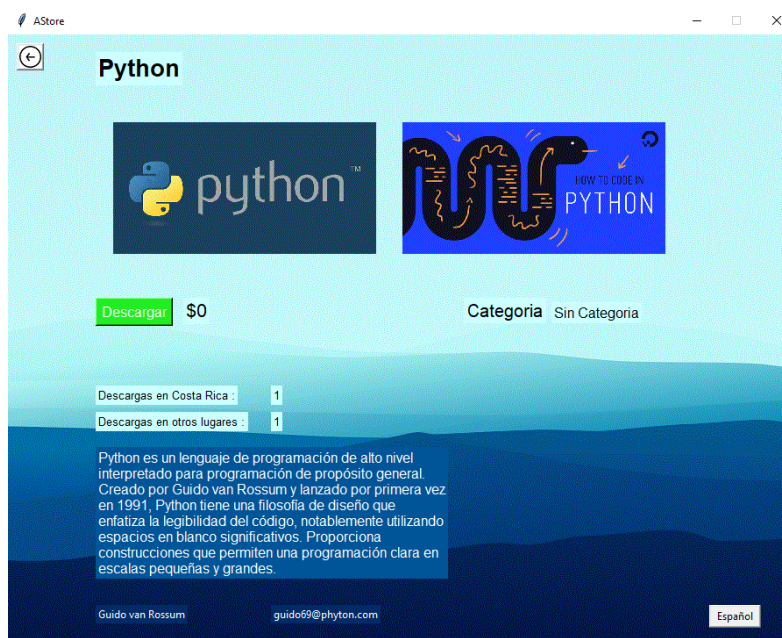
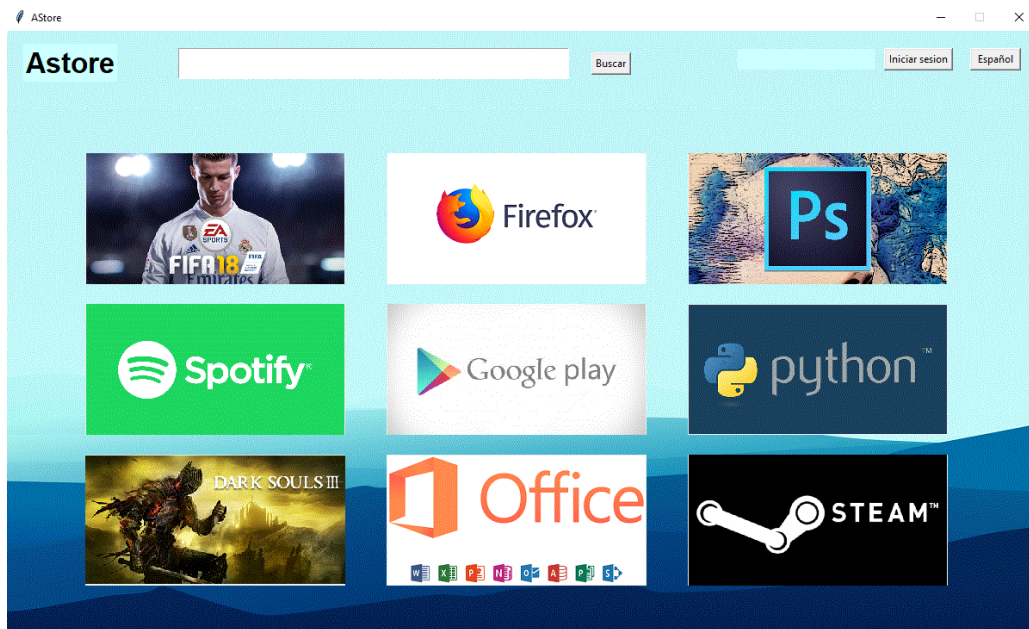
## Introducción

El proyecto consiste en crear una tienda virtual de aplicaciones similar a la de los dispositivos móviles (Apps Store y Google Play), con sus funciones básicas de compra de aplicaciones y registro de apps o usuarios; aprender el manejo de archivos planos de texto como base de datos y reforzar el uso de Tkinter como librería para crear interfaces.

## Funcionalidad de la AStore

La ventana principal ofrece una barra de búsqueda que permite buscar aplicaciones por su nombre o categoría, la opción de cambiar idioma, la opción para iniciar sesión y las primeras 9 aplicaciones suscritas en el documento apps.txt.

Cada aplicación lleva a su respectiva ventana con toda la información de la misma, desde: Imágenes, precio con opción para descargar, categoría, cantidad de descargas, descripción la aplicación e información del vendedor.





Dentro de la ventana de iniciar sesión se puede acceder como usuario registrado, vendedor (utilizando la ID) o administrador. Los usuarios se registran e inmediatamente pueden descargar aplicación y usar el programa con normalidad.

Los vendedores son registrados por el administrador con su información básica y el mismo puede ver un catálogo con todas las aplicaciones registradas con toda la información, además de ver la lista de vendedores y poder borrarlos mientras no tengan aplicaciones inscritas.

ID	Nombre del Vendedor	Correo	Sitio Web
1	Electronic Arts	electronarts@ea.com	https://www.ea.com/
2	Spotify Ltd.	spotify@spl.co.com	https://www.spotify.com/
3	From Software	fromsoftware@gmail.com	www.fromsoftware.jp/vw/
4	Mozilla	mozilla@org.com	https://www.mozilla.org/en-US/
5	Google Inc.	google@gmail.com	https://play.google.com/store/hi-
6	Microsoft Office	microsoft@hotmail.com	https://www.microsoft.com/
7	Adobe	adobe@gmail.org	www.adobe.com/CreativeCloud?
8	Guido van Rossum	guido@python.com	https://github.com/gvanrossum
9	Valve	gabenevill@hotmail.com	www.valvesoftware.com/
10	CD Projekt Red	cdprojektred@witcher.com	https://en.cdprojektred.com/
11	Arturo El Fico	arturoj.chs@gmail.com	ArturoWeb

ID	Nombre del app	ID V.	Estado	Precio	Global	CR	Categoría
1	Fifa 2018	1	Activo	\$50	8	2	Juegos
2	Spotify	2	Activo	\$0	8	5	Sin Categoría
3	Dark Souls	3	Activo	\$60	3	0	Juegos
4	Firefox	4	Activo	\$0	5	3	Sin Categoría
5	Google Play	5	Activo	\$0	4	2	Sin Categoría
6	Microsoft Office	6	Activo	\$0	3	0	Sin Categoría
7	Photoshop	7	Activo	\$999	0	0	Fotografía
8	Python	8	Activo	\$0	1	1	Sin Categoría
9	Steam	9	Activo	\$0	13	0	Juegos
10	The Witcher 3	10	Activo	\$30	0	0	Juegos

En el modo vendedor que se accede desde la ventana de inicio de sesión utilizando la ID de vendedor los vendedores pueden añadir nuevas aplicaciones, monitorear el estado de sus aplicaciones y activar o desactivar las mismas.

ID	Nombre del app	ID V.	Estado	Precio	Global	CR	Categoría
5	Google Play	5	Activo	\$0	4	2	Sin Categoría

## Bitácora de Actividades

Viernes 23 de marzo

Inicio a las 10 pm hasta las 1 am creando el borrador de la interfaz.

Domingo 25 de marzo

Inicio a las 11 am hasta las 9pm, investigo como hacer un motor de búsqueda, en qué consisten los archivos de texto plano, retocar la interfaz y crear la base de la ventana que se genera según la aplicación.

Lunes 26 de marzo

Inicio a las 10 am hasta 6 pm, pruebas para sincronizar la interfaz con la base de datos.

Martes 27 de marzo

A la 1 am termino la función que compruebe el inicio de sesión de usuarios.

A las 10 am hago que la mayor parte del programa pueda cambiar de idioma usando palabras en un archivo.txt como base de datos.

Miércoles 28 de marzo

Inicio a las 8 am hasta 12am, creo la función que asigna las ID a los diferentes registros y que actualice el documento.txt para que la interfaz pueda usarlo inmediatamente, termino el día corrigiendo diferentes errores

Jueves 29 de marzo

Inicio 10 am hasta 3 pm, inicio a definir los parámetros que va a leer el motor de búsqueda.

Lunes 2 de abril

Inicio 3 pm hasta 10 pm, arreglos de interfaz, errores y termino la barra de búsqueda.

Martes 3 de abril

Inicio a la 1 pm hasta 9 pm, termino el modo vendedor, tablas que muestran información de los documentos.txt con función que borra vendedores y cambia estado de apps.

Miércoles 4 de abril

Inicio 1 pm hasta 12 pm, logro que los botones solo se muestren según los resultados buscados, detalles de interfaz, documentación externa y finalización.

Análisis de requerimientos	2 horas
Diseño de la aplicación	10 horas
Investigación de funciones	10 horas
Programación	40 horas
Documentación Interna	2 horas
Pruebas	25 horas
Elaboración documento	2 horas
<b>TOTAL</b>	<b>91 horas</b>

## Conclusión

En este proyecto reforcé la creación de interfaces, dando provecho a lo aprendido en la tarea anterior, noté mayor facilidad y menor duración trabajando con Tkinter. Con lo investigado ahora se trabajar con archivos planos como bases de datos y practica del pensamiento lógico que se necesita para pensar en funciones que solucionen un problema.