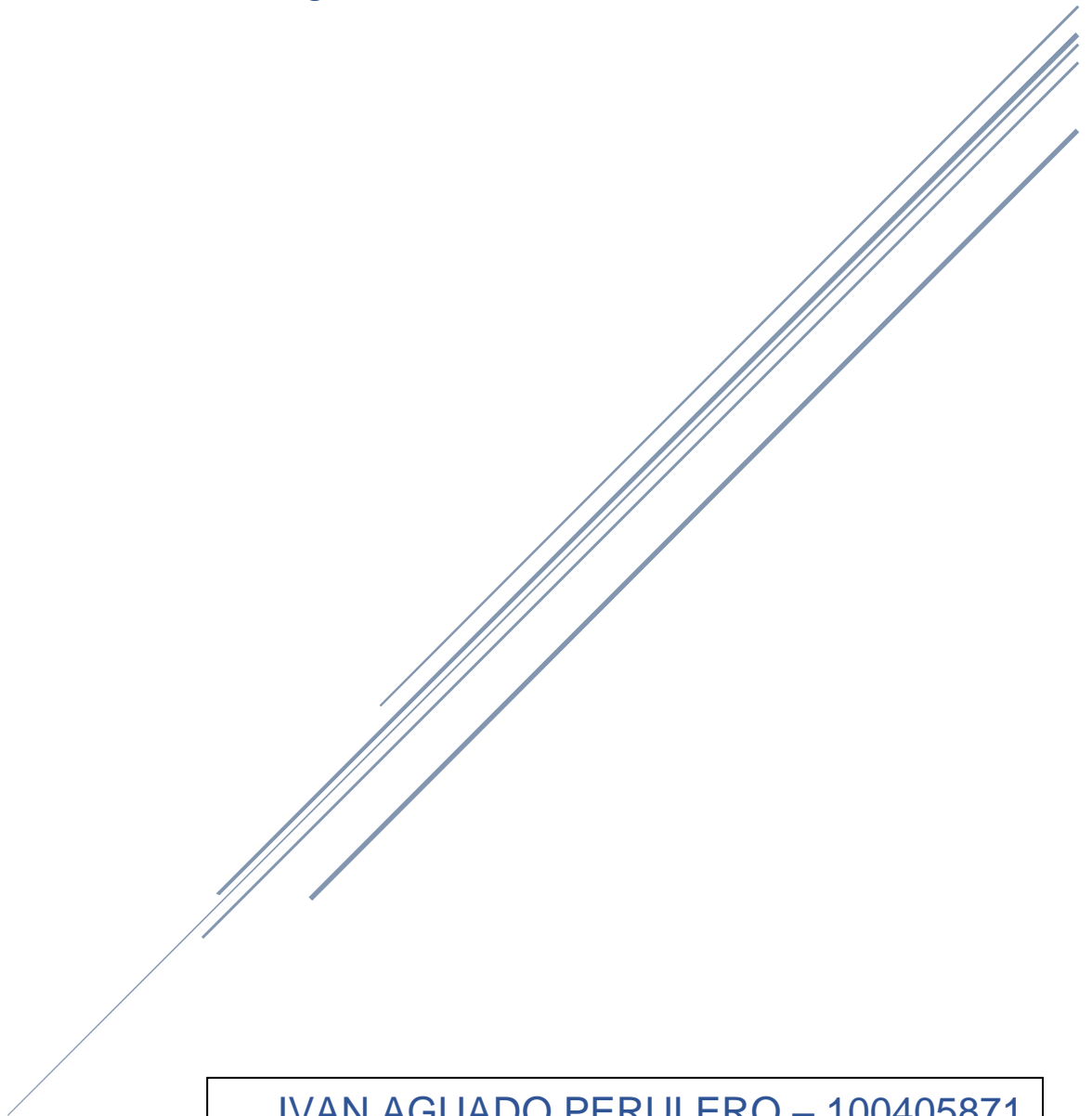


# DISEÑO DE SISTEMAS INTERACTIVOS

## PRÁCTICA 2

Universidad Carlos III Madrid, Ingeniería Informática



IVAN AGUADO PERULERO – 100405871
JORGE SERRANO PÉREZ – 100405987
JAVIER CRUZ DEL VALLE – 100383156
ÁNGEL DEL VIEJO CASILLAS – 100405898



## Contenido

<b>1.- INTRODUCCIÓN</b>	<b>2</b>
<b>2.- DESCRIPCIÓN DE LA SOLUCIÓN</b>	<b>2</b>
<b>3.- DECISIONES TÉCNICAS</b>	<b>2</b>
<b>4.- GUIA DE LA APLICACIÓN</b>	<b>3</b>
<b>5.- MANUAL DE USUARIO</b>	<b>4</b>

## 1.- INTRODUCCIÓN

En esta memoria se incluirá la descripción de la solución implementada para nuestra página web junto con las decisiones técnicas tomadas en el proceso. Tras esto se incluirá una breve guía de como entrar en la aplicación y un manual de usuario que funciona como guía para probar el escenario principal que se cubre.

## 2.- DESCRIPCIÓN DE LA SOLUCIÓN

La solución que proponemos con la realización de esta aplicación es la creación de una plataforma de compra de ropa online, con la novedad de que, en nuestro caso, implementamos la funcionalidad de que los usuarios podrán generar un modelo 3D de su cuerpo para poder probarse la ropa y ver si es su talla o que tal les quedaría.

El objetivo de esta solución creada no es otro que el de que el usuario pueda navegar a través de nuestro sitio web visualizando distintas prendas, así como, poder buscar ofertas en ropa para posteriormente poder añadirlas al carrito de compra y proceder al pago de dichas prendas.

Por lo tanto, nos ceñimos exactamente al escenario de uso realizado en las viñetas del storyboard del apartado D de la memoria de la parte 1. En él, un usuario (en ese caso desde el móvil) procedía a acceder al sistema, buscar ofertas en ropa y finalizar comprando dichas prendas seleccionadas y visualizadas anteriormente.

## 3.- DECISIONES TÉCNICAS

En este momento del desarrollo de nuestra aplicación, hemos tomado distintas decisiones de diseño tanto para el aspecto visual como para el software utilizado.

En primer lugar, hemos elegido una mezcla de colores en tonos claros de fondo y oscuros para destacar las partes más importantes. Hemos elegido un diseño muy visual, lo cual es un aspecto característico de muchas aplicaciones de ropa. Todas las posibles pantallas cuentan con el mismo *header* y *footer*, lo que aporta una sensación de marca y de unidad más potente. Se diferencia en que cada una tiene una parte principal diferente dependiendo de lo que se quiera mostrar en la misma.

En cuanto a las decisiones de responsive, planeamos un *header* con un botón *dropdown* que recoja las distintas categorías cuando la pantalla se reduce de tamaño. Además, hemos pasado a mostrar los contenidos uno debajo de otro en vez de uno al lado de otro. Nos hemos basado en la página web <https://www.responsinator.com/> que se presentó en clase para adecuar perfectamente nuestra web distintos tamaños de pantalla.

Por otro lado, hemos hecho uso de Angular como *framework* para nuestra aplicación web. Por ello, en él se incluyen los lenguajes *HTML*, *SCSS* y *Typescript*. En relación con las librerías utilizadas, nos hemos apoyado tanto en *Angular Material* para utilizar iconos y la pestaña de pago, como en *Bootstrap* para utilizar distintos componentes predefinidos que embellecen nuestra aplicación, como podría ser el carrusel de fotografías. También hemos utilizado *Routing* para navegar entre las páginas. Por otro lado, para realizar el proceso de compra y que los distintos productos se añadieran correctamente, hemos hecho uso de *Services*, que nos permite compartir datos entre todos los componentes. Creemos que esta era la manera más rápida, pero también eficiente, para realizar esta tarea. Podemos mencionar también la incorporación de *currency* como *pipe*, que se utilizó en la Micropráctica 1 para mostrar el precio en € de las distintas consumiciones. Nosotros lo hemos utilizado para mostrar los precios de las distintas prendas. Finalmente, destacamos también el uso de la librería *jQuery* para agregar la funcionalidad del botón *dropdown* cuando se muestra en una pantalla de móvil.

Nos encontramos diferentes problemas tanto con la funcionalidad del carrusel (permite pasar las diferentes imágenes), así como con el *stepper*, que se corresponde con la pantalla del proceso de compra. Esos fueron los principales componentes que en un principio nos dieron más dificultades. También nos costó mejorar la parte *responsive* de nuestra aplicación, pero encontramos muy útil la web proporcionada y mencionada anteriormente.

## 4.- GUIA DE LA APLICACIÓN

La aplicación ha sido desplegada en *GitHub* haciendo uso de *Pages*. Hay que destacar que tuvimos ciertos inconvenientes al realizar este paso, ya que con *Angular* es necesario seguir un proceso diferente. Sin embargo, conseguimos finalmente hacerlo funcionar en el siguiente link:

<https://jorgeserranop.github.io/Tallando/>

Para entrar, tan solo es necesario acceder al link previo. Nosotros no hemos incluido ningún registro ni inicio de sesión, ya que no creemos que ese sea el objetivo de esta práctica, como bien se mencionó en clase. Por ello, el enlace corresponde con la página principal de nuestra aplicación.

## 5.- MANUAL DE USUARIO

Para probar el escenario principal que cubre la aplicación se deben seguir los siguientes pasos:

1. Hacer click en el botón ofertas en la parte superior de la página.
2. Seleccionar la categoría camisetas.
3. Añadir a la cesta de la compra un producto.
4. Hacer click en la cesta de la compra para visualizar el producto seleccionado.
5. Hacer click en tramitar pedido.
6. Comprobar el producto en la vista previa del proceso de compra y hacer click siguiente.
7. Rellenar los campos requeridos para el envío y hacer click siguiente.
8. Rellenar los campos requeridos para el pago y hacer click pagar ahora.
9. Pedido realizado.

Hay que destacar también que se puede acceder a la pestaña de ofertas haciendo click en la categoría correspondiente en la página principal (columna de la izquierda). Además, se pueden también añadir a la cesta los productos de la página principal a pesar de no estar en oferta.

La página principal se ha diseñado con una fuerte imagen de marca, destacando el nombre de nuestra aplicación. Más abajo podemos encontrar las distintas categorías principales y distintos productos destacados, así como la creación del modelo 3D.

Al hacer click en ofertas, nos llevará a la pestaña categorías, donde podremos elegir de qué categoría queremos ver las ofertas.

Por último, al seleccionar una categoría, podremos ver primero las distintas ofertas fugaces, y más abajo las prendas en liquidación.

Como ya se ha mencionado, la barra de navegación y el pie de página son comunes a todas las pestañas previamente mencionadas.