





Manual Técnico de Calzado J.J

Fecha de Elaboración: 23/05/2022

Lugar de Elaboración: SENA

Numero de Revisión: #1

Integrantes: Santiago Murcia Cangrejo
Hallys Andrea Escobar Paloma
Andres Felipe Leon Zuleta
Ever Julian Mejia Rubiano



Tabla de Contenido

- 1. Introduccion
- 2. Propósito
- 3. Alcance
- 4. Documentos de referencia
- 5. Definiciones importantes
 - 5.1. Conceptos generales
 - 5.2. Procesos de entrada y salida
- 6. Descripción de módulos
- 7. Diccionario de datos
 - 7.1. Modelo entidad-relación
 - 7.2. Distribución física y lógica de base de datos (Falta)
 - 7.3. Tablas y vistas
- 8. Políticas de respaldo
 - 8.1. Archivos
 - 8.2. Base de datos
- 9. Instalación y configuración
 - 9.1. Requisitos generales pre-instalación
 - 9.2. Detalles del proceso de instalación
- 10. Diseño de la arquitectura fisica
- 11. Descripción de usuarios
 - 11.1. Usuarios de aplicaciones





1. Introducción

El presente documento tiene como finalidad poder dar a conocer de manera exhaustivamente lo que se llevo acabo al momento de poder realizar el software de calzado, cumpliendo con la finalidad de explicar cada apartado participe para el software.

2. Propósito

El propósito de este registro es documentar cada funcionalidad del aplicativo

El aplicativo "Calzado J.J" mediante el uso de los diferentes lenguajes de modelado UML ubicados en la primera fase del ciclo de software

Este sistema permitirá la comercialización de calzado en la ciudad de Neiva con los siguientes ámbitos:

Social:

- Permitir que más personas interactúen en el ámbito web con cada compra realizada.
- Permitir que las personas interactúen igualmente con el negocio físico y su ubicación
- Permitir el reconocimiento ante más personas del negocio "Calzado J.J"

Ambiental:

- Disminuir el gasto y el uso de papel físico
- El impacto mínimo en energía y luz.

Económico:

- Permitir la mejora y eficacia en las ventas del negocio J.J
- Utilizar como estrategia la plataforma para atraer más personas que puedan interactuar con el negocio.
- Compras y formas de pago fáciles y prácticas para todas las personas que interactúen con el aplicativo

3. Alcance

El sistema de información "Calzado J.J", se desarrollará en ambiente web facilitando el ingreso de los diferentes usuarios y personas en la ciudad de Neiva, teniendo presencia y disponibilidad también en la regional Huila.

Indicadores del sistema





- Visualización de cada calzado disponible que haga parte del negocio J.J
- Registro de cada compra que se realiza
- Inicio e sesión para cada persona que ingrese a realizar la compra
- Descripción de cada calzado disponible en el sistema
- Todo calzado debe estar clasificado por categorías
- Precio y valor de cada calzado en el sistema
- Metodologías y modos de búsqueda para el calzado
- Visualización de los métodos de pago seleccionados por el dueño de "Calzado J.J"
- Previsualización grafica de cada calzado seleccionado
- Confirmación de compra hacia el cliente que haya pagado por el calzado
- Confirmación de compra acá el dueño del negocio J.J de la persona que pago el calzado
- Envió de PDF al dueño de Calzado J.J sobre las ventas realizadas en el mes
- Visualización de localización mediante Google maps del negocio calzado J.J
- Visualización de toda la información pertinente para el contacto del negocio físico
- Interfaz y diseño amigable y práctico para todas las personas
- Visualización de datos pertinentes para la compra en el punto de pago Efecty
- Almacenamiento de toda la información necesaria de la compra en una base de datos
- Implementación de distintas formas para el cambio de contraseñas en caso de ser olvidada
- Implementación de carrito, donde se registran todas las compras que se realicen
- Distintas formas de navegación por cada categoría de calzado
- Políticas de privacidad visibles y al alcance de toda persona que interactúe con el aplicativo
- Detalles y datos necesarios para la realización de la compra
- Formularios para el ingreso de datos necesarios ya sea de registro o inicio de sesión
- Avisos y alertas de disponibilidad o agotamiento de cada calzado en el aplicativo web





- Interfaz de administración en la cual se subirán todos los calzados disponibles, tanto sus respectivas imágenes, detalles, categorías y precios.
- Listado de cada producto subido al aplicativo ubicado en la interfaz de administración
- Diferentes acciones para el control de todo el calzado subido al aplicativo
- Los datos contaran con copia de seguridad y protección de ella misma ante cualquier caso de pérdida de los datos originales.
- Salidas y acciones de cierre de sesión para cada usuario

4. Documento de Referencia

Documento SRS de Calzado J.J.

5. Definiciones Importantes

5.1. Conceptos Generales

- -Modulo: es una porción de un programa de ordenador. De las varias tareas que debe realizar un programa para cumplir con su función u objetivos.
- -Spring Boot: es un módulo del proyecto de Spring que fue creado para simplificar el desarrollo de aplicaciones con Spring.
- -Angular: Angular es un framework para aplicaciones web desarrollado en TypeScript, de código abierto, mantenido por Google.

5.2. Procesos de Entrada y Salida

-Iniciar sesión

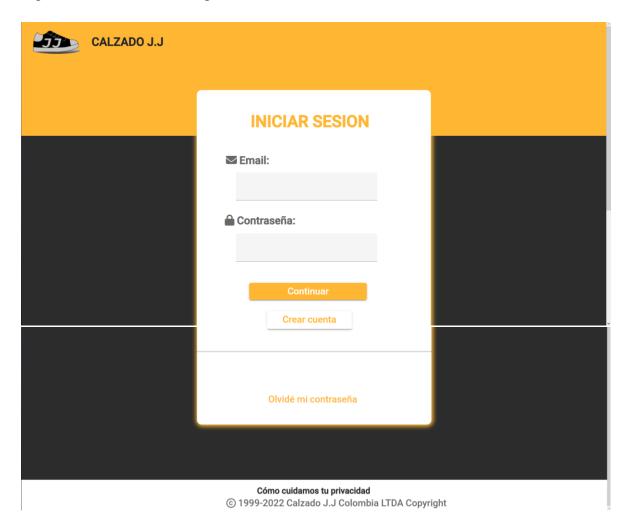
Entrada





Email: En este campo se debe digitar el correo con en el que registro en el sistema.

Contraseña: En este campo se debe digitar la contraseña que ingreso al momento de registrarse en el sistema.



Salida

Al momento de la salida de los datos se inicia sesión en el sistema

-Registro de Usuario

Entrada

Nombre: Debe ingresar el nombre con el que se desea registrar en el sistema.





Apellido: Debe Ingresar el apellido con el que se desea registrar en el sistema.

Fecha de Nacimiento: Debe seleccionar la fecha de nacimiento de la persona que se esté registrando en el sistema.

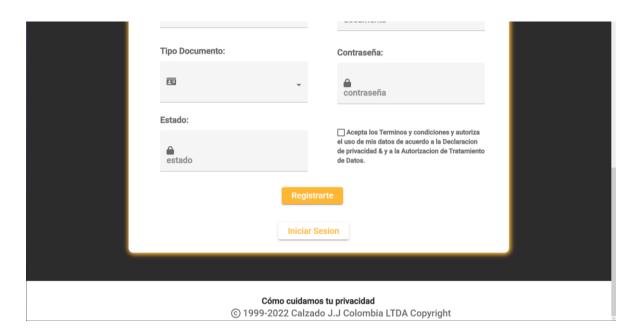
Tipo de Documento: Debe seleccionar el tipo de documento con el que se desea registrar en el sistema.

Correo: Debe ingresar el correo que desea registrar en el sistema. Documento: Debe ingresar el número de documento que desea registrar en el sistema.

Contraseña: Debe ingresar la contraseña que desea registrar en el sistema para poder iniciar sesión.







Salida

Al momento de la salida de los datos se registra una persona y un usuario en la base de datos.

-Datos de la Compra

Entrada

Departamento: Debe ingresar el departamento a la cual quiere que sea enviado el pedido.

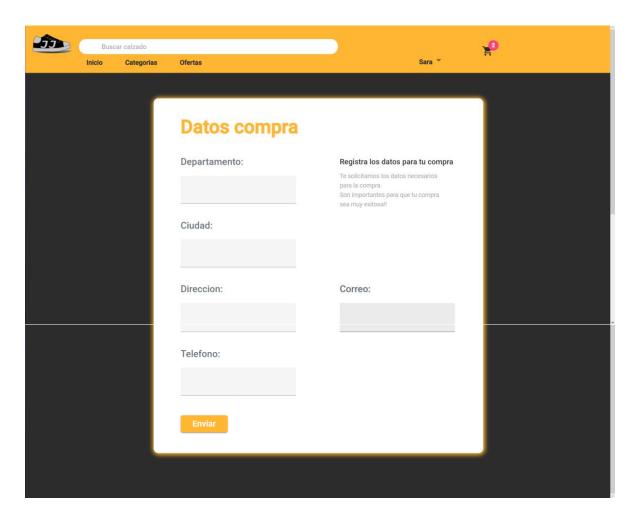
Ciudad: Debe ingresar la ciudad a la cual quiere que sea enviado el pedido.

Dirección: Debe ingresar la dirección a la cual quiere que sea enviado el pedido.

Teléfono: Debe ingresar el número telefónico al cual quiera ser contactado para recibir información sobre su pedido.

Correo: Debe ingresar el correo al cual se le enviara un correo con su pedido





Salida

Al momento de la salida de los datos se registra los datos del cliente en la base de datos.

-Ingreso de Calzado

Entrada

Select: Debe seleccionar la imagen del calzado que desea registrar.

Nombre: Debe ingresar el nombre del calzado que desea registrar.

Color: Debe ingresar el color del calzado que desea registrar.

Descripción: Debe ingresar la descripción del calzado que desea registrar.

Precio: Debe ingresar el precio del calzado que desea registrar.

Estado: Debe ingresar el estado del calzado que desea registrar.



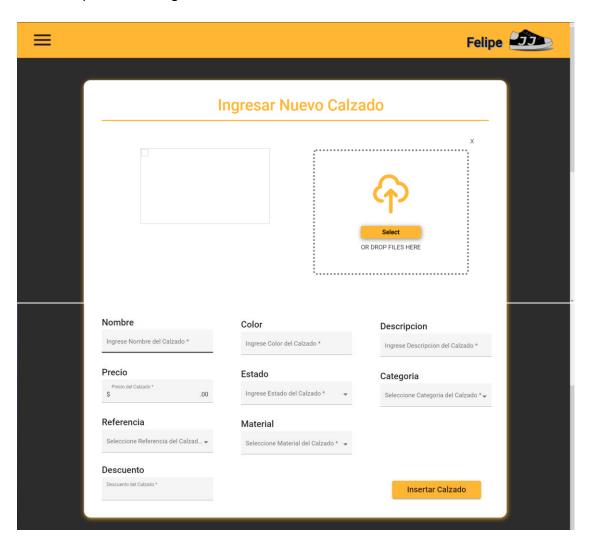


Categoría: Debe seleccionar la categoría del calzado que desea registrar.

Referencia: Debe seleccionar la referencia del calzado que desea registrar.

Material: Debe seleccionar el material del calzado que desea registrar.

Descuento: Debe ingresar el descuento que desea que tenga el calzado que desea registrar.



Salida

Al momento de la salida de los datos se registra un calzado en la base de datos.





-Ingreso de categoría

Entrada

Nombre: Debe digitar el nombre de la categoría de desea ingresar. Código: Debe ingresar el código de la categoría que desea ingresar.

Estado: Debe seleccionar el estado de la categoría que desea

ingresar.

Imagen: Debe seleccionar la imagen de la categoría que desea

ingresar.



Salida

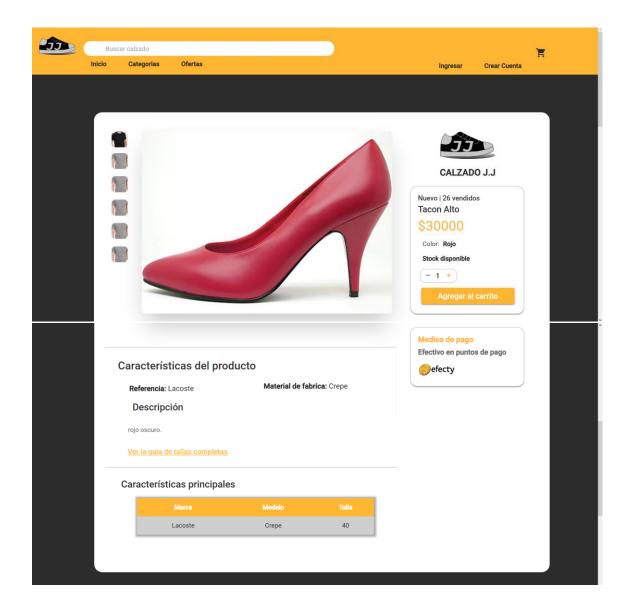
Al momento de la salida de los datos se registra una categoría en la base de datos.

6. Descripción de módulos

-Módulo de Pedido

En este módulo se podrá visualizar el calzado que ha seleccionado el usuario, también podrá seleccionar la cantidad de calzados que desea y al momento de presionar el botón de "Agregar al Carrito" este módulo enviará toda la información del calzado al carrito de compra.

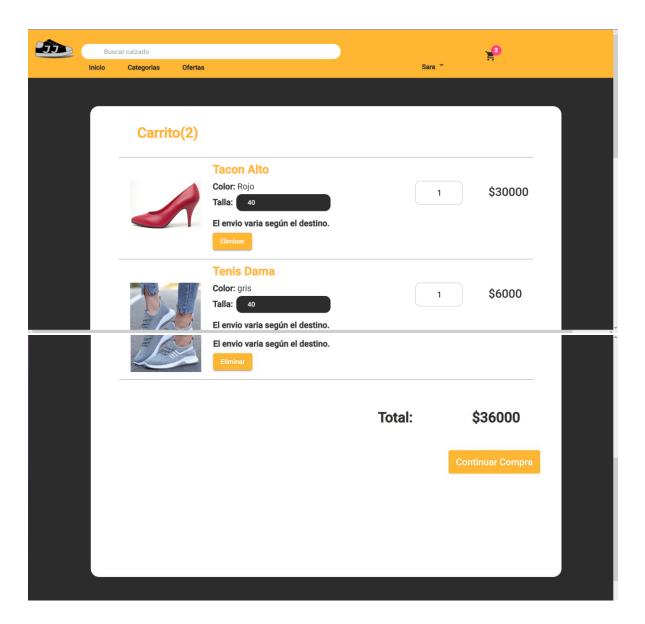




-Modulo de Carrito de Compra

En este módulo se podrán visualizar los calzados que ha seleccionado el usuario con su respectiva información básica de cada calzado, al momento de presionar el botón "Confirmar Compra" este lo enviara al módulo de datos compra.



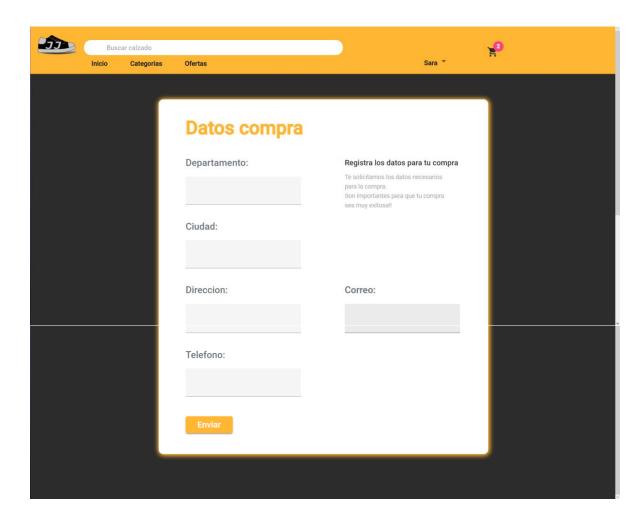


-Módulo de Datos Compra

En este módulo el usuario deberá ingresar todos los datos necesarios para poder hacer el envió del pedido y para continuar con los siguientes pasos para la finalización de la compra, al momento de presionar el botón "Enviar" será direccionado al módulo de métodos de pago.







-Modulo de Método de Pago

En este módulo el usuario podrá seleccionar el método de pago con el que desea realizar el pago de su compra, al momento de presión el botón "Continuar" será direccionado al modulo de Código de Efecty.







-Modulo de Código de Efecty

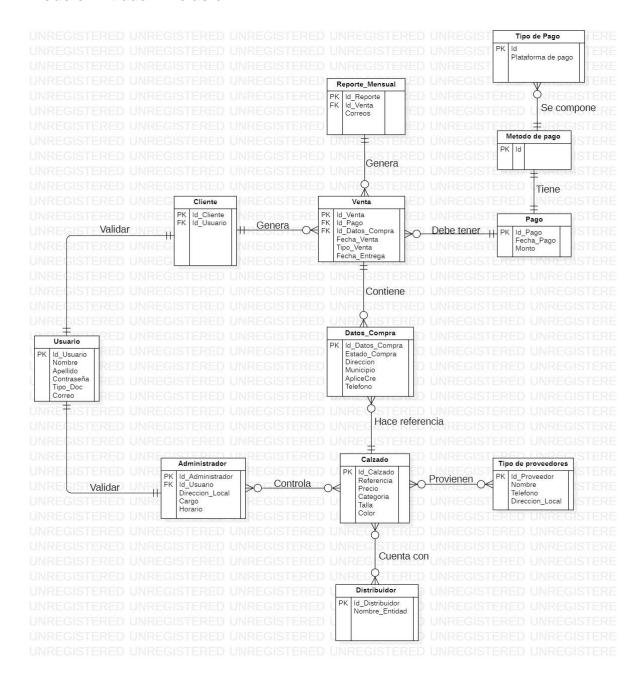
En este módulo el usuario obtendrá la información necesaria para que el usuario pueda realizar el pago de la compra, al momento de presionar el botón "Confirmar Pedido" se dará por finalizado el proceso de la compra.



7. Diccionario de Datos



7.1. Modelo Entidad – Relación



7.2. Distribución física y lógica de Base de Datos

Se debe instalar la aplicación xampp con la cual podremos acceder a la base de datos por medio de mysql y ya en phpmyadmin debemos crear una base de datos con el mismo nombre de la base de datos





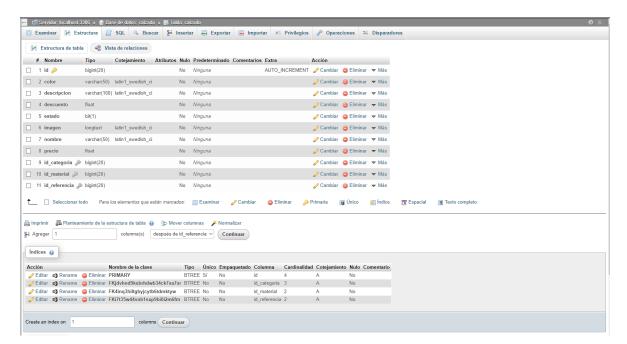
que queremos importar para poder generar las tablas y los datos guardados en esta correctamente.

7.3. Tablas y Vistas

-Tabla de Calzado

En esta tabla se registrarán todos los calzados ingresados por el administrador desde el aplicativo.

Esta tabla esta relacionada con la tabla de categorías, la tabla de referencia y la tabla de material.



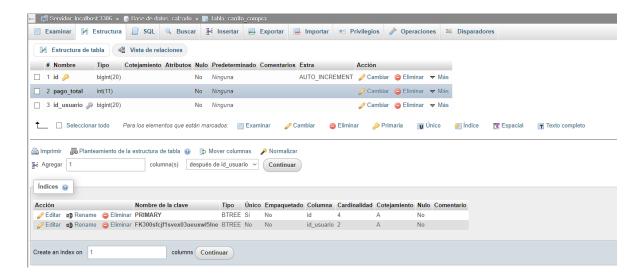
-Tabla de Carrito Compra

En esta tabla se registrará un carrito compra con el pago total y el id del usuario, esta tabla servirá para identificar la compra que esta realizando el usuario desde el aplicativo.

Esta tabla estará relacionada con la tabla de usuario.

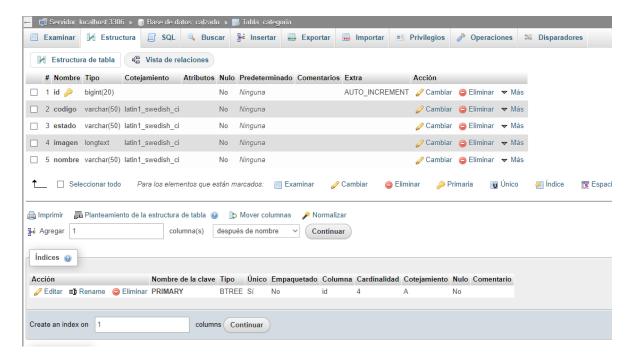






-Tabla de Categoría

En esta tabla se registrarán todas las categorías que desee ingresar el administrador desde el aplicativo.



-Tabla de Datos Compra

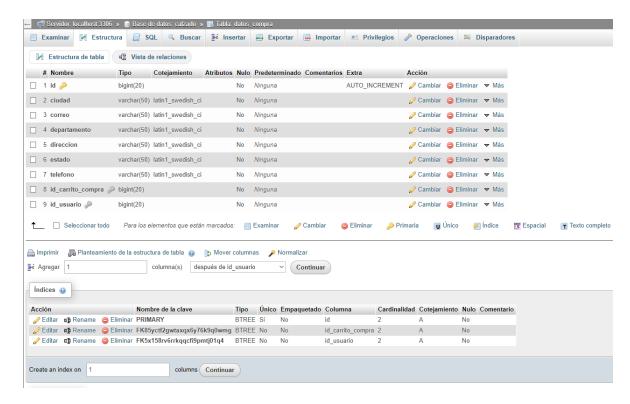
En esta tabla se registrará los datos de la compra del usuario que ingreso desde el aplicativo y también se registrara el id de carrito





compra el cual identificara cual es la compra que está realizando el usuario.

Esta tabla esta relacionada con la tabla de carrito compra.

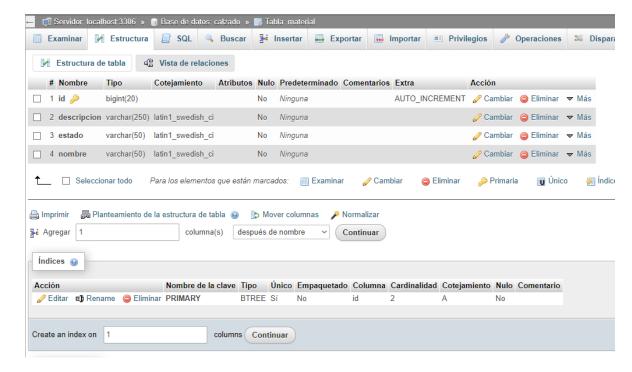


-Tabla de Material

En esta tabla se registrarán todos los materiales que desee registrar el administrador desde el aplicativo.

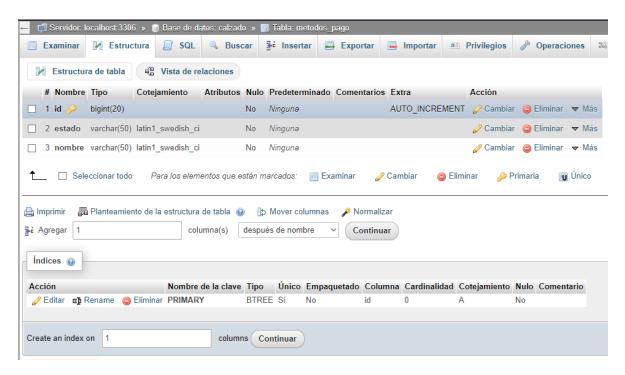






-Tabla de Métodos de Pago

En esta tabla se registrarán todos los métodos de pago que el administrador desee ingresar desde el aplicativo.



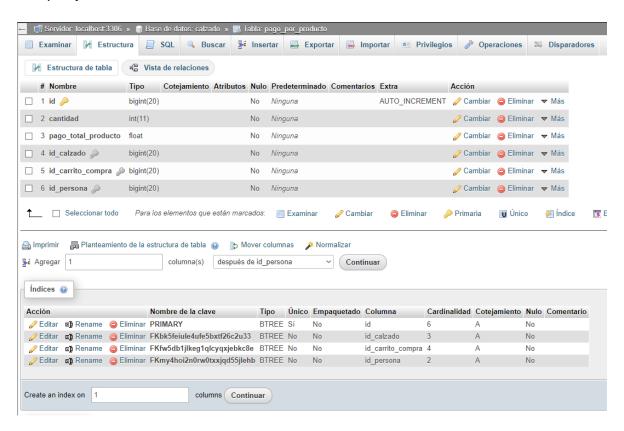




-Tabla de Pago por Producto

En esta tabla se registrarán uno por uno los productos y la cantidad que se ha seleccionado de ese producto, estos productos se traerán desde el pedido que este realizando el usuario desde el aplicativo.

Esta tabla esta relacionada con la tabla de calzado, la tabla de carrito compra y la tabla de usuario.



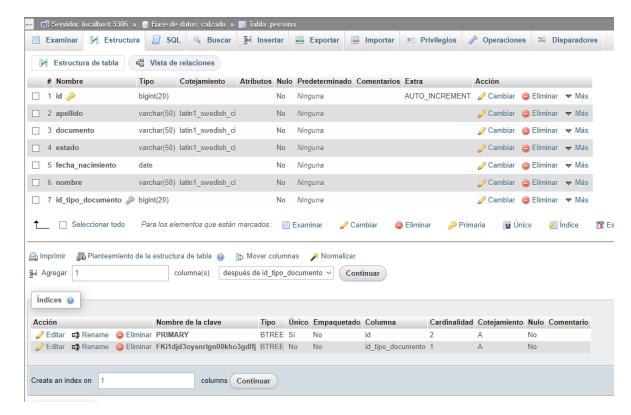
-Tabla de Persona

Esta tabla registrara los datos del usuario que desee registrarse en el aplicativo.

Esta tabla esta relacionada con la tabla de tipo de documento.





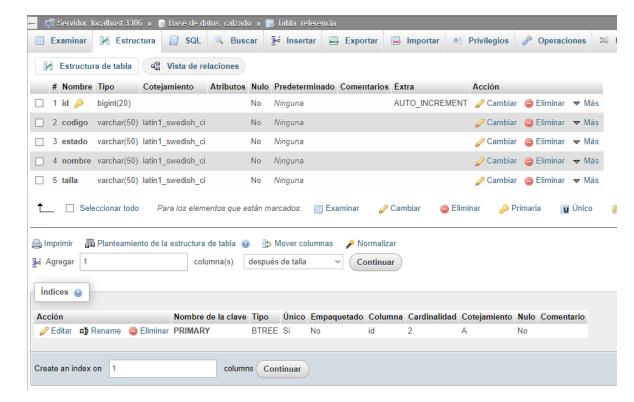


-Tabla de Referencia

En esta tabla se registrara todos las referencia que desee ingresar el administrador desde el aplicativo.





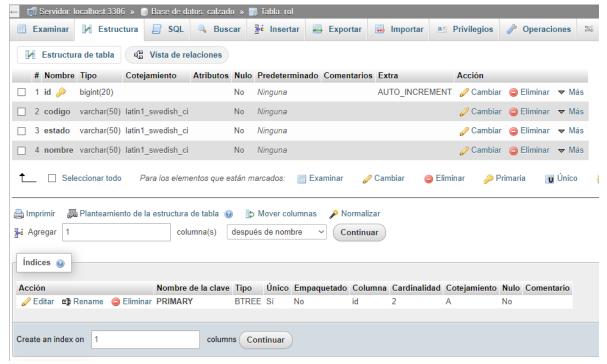


-Tabla de Rol

En esta tabla se registraran todos los roles que se desee utilizar en el aplicativo.







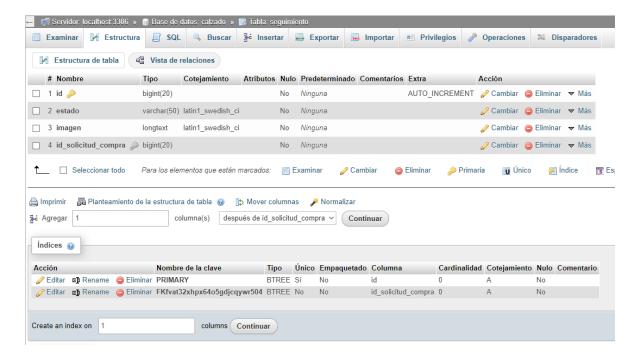
-Tabla de Seguimiento

En esta tabla se registrara la fotografía del comprobante de pago que a realizado el usuario para poder confirmar que ya se ha pagado la compra.

Esta tabla está relacionada con la tabla de solicitud de compra.







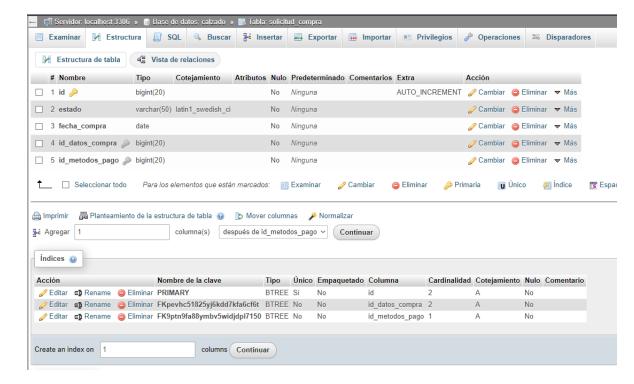
-Tabla de Solicitud Compra

En esta tabla se registrara la fecha y los datos del cliente y el método de pago que selecciono el usuario desde el aplicativo.

Esta tabla esta relacionada con la tabla de datos compra y la tabla de métodos de pago.





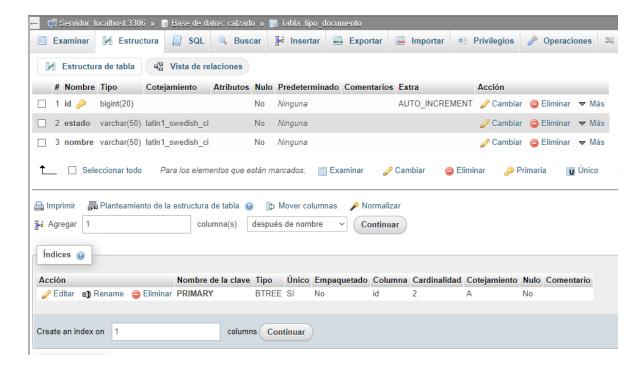


-Tabla de Tipo de Documento

En esta tabla se registrara todos los tipos de documentos que desee ingresar el administrador desde el aplicativo.







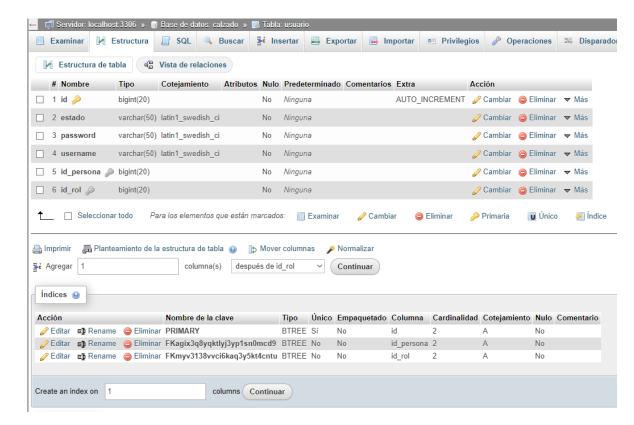
-Tabla de Usuario

En esta tabla se registrara el usuario y la contraseña que el usuario digito al momento de registrarse en el aplicativo.

Esta tabla esta relacionada con la tabla rol.







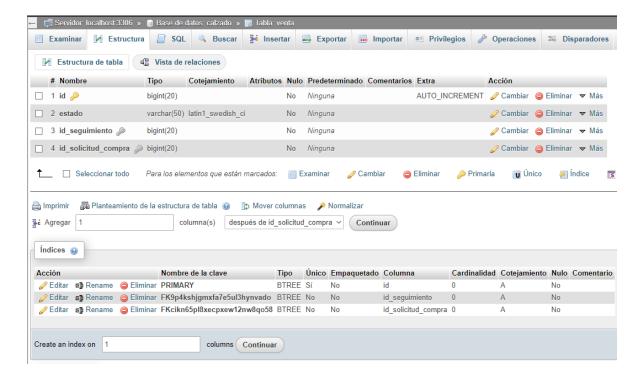
-Tabla de Venta

En esta tabla se registrara todas las ventas que ya se han realizado y que ya las haya confirmado el administrador desde el aplicativo.

Esta tabla esta relacionada con la tabla de seguimiento y la tabla de solicitud compra.







8. Políticas de respaldo

8.1. Archivos

Los archivos los cuales se debe tener el respaldo son el proyecto llamado "project" de Spring Boot y "proyectoTecnico" de angular, por la razón de que será la única forma viable donde se podrá ejecutar de manera satisfactoria el aplicativo, dando el uso adecuado que desea tanto como usuario administrador y usuario cliente; realizándose al final del día si se logró alguna modificación algunos de estos archivos, de lo contrario se realizara mensualmente.

8.2. Base de Datos

En este caso la base de datos llamada "calzado" se debe tener un respaldo siempre, por motivos de que diariamente se agregan nuevos datos para esta misma.

9. Instalación y Configuración

9.1. Requisitos generales pre-instalacion



Para poder darle uso al software se debe descargar Xampp, Spring Boot, Node JS y Angular, aclarando que en Node JS se debe también instalar las extensiones de NodeMailer, la extensión de Material, Bootstrap, Tailwind, Sweet Alert, Datatables, por motivos de que de cada extensión o aplicativo será necesario para cumplir la función de poder realizar la compra-online y demás funciones delegadas.

9.2. Detalles del proceso de instalación

El proceso de instalación debe ser de la siguiente manera:

- Node JS instalando la versión 16.15 LTS, pero para una excelente instalación debe dar click a todo en "Next", de esa dicha forma se podrá utilizar de manera exitosa.
 - 1.1 Luego de la instalación mostrara una ventana donde se debe ejecutar el comando ya declaro de Angular, el cual seria "npm install -g @angular/cli", ejecutándose así de forma exitosa; pero antes preguntando sobre estilos indicando que debe aceptar todo escribiendo "Yes", seleccionando al final como opción de estilo "css" y indicando que si acepta el routing-module escribiendo "Yes". Sera así finalmente que se logra instalar la última versión de Angular que en nuestro caso fue 12.1.4.
 - 1.2 Luego de crear un proyecto en Angular, se deberá abrir dicho proyecto con el comando "cd nombredelproyecto", para ahí si poder ejecutar el comando de Material el cual seria "ng add @angular/material".
 - 1.3 Y al finalizar la instalación de Material este también por descarte instalara la última versión la cual fue 13.3.7, también se deben instalar los demás, como: Tailwind por medio del comando "npm install -D tailwindcss" instalándose la version 3.0.2, Sweet Alert por medio del comando "npm i sweetalert2" instalándose la version 11.4.16, Bootstrap por medio del comando "npm install bootstrap jquery @popperjs/core" instalándose la version 5, Datatables instalándose por medio de los siguientes comandos con ese orden:
 - 1.3.1 "npm install datatables.net"
 - 1.3.2 "npm install datatables.net-autofill"
 - 1.3.3 "npm install datatables.net-buttons"
 - 1.3.4 Finalmente, de instalarse correctamente Datatables, se instala Node Mailer instalándose por medio del comando "npm install nodemailer" instalándose la version 6.7.5.
- 2. Xampp, como ultima version de 8.1.6





3. Spring Boot version 5.1.6, así finalmente se cumplirá exitosamente la instalación.

10. Diseño de la arquitectura física

Para poder utilizar el aplicativo se debe tener internet instalar previamente todos los instrumentos necesarios solicitados anteriormente en el punto 9.2

11. Descripción de usuarios

11.1. Usuarios de aplicativos

-Administrador

Poder tener un control del inventario, compras, ventas y podrá registrar todo lo necesario para poder ofrecer calzados para darse a conocer como entidad o realizar diferentes procesos.

Este usuario tiene los privilegios de poder modificar cualquier dato disponible.

-Cliente

Podrá registrarse e ingresar en el sistema, podrá seleccionar los calzados que desee comprar y digitar los datos necesarios para que puedan ser enviados hasta su ubicación, también tendrá que subir el comprobante de su pago para poder verificar que el usuario ha pagado su compra.