**Universidad Nacional**

**Sede: Sección Regional Huetar Norte y**

**Caribe, Campus Sarapiquí**

Diseño y programación de plataformas móviles

**Profesor:**

Ing. Johan Figueroa Guevara

**Propuesta del Proyecto Final:**

**Programación de plataformas móviles**

**Integrantes:**

Maizeth Cisneros

Kennia Martinez Camacho

Kevin

**Entrega**

Lunes 25 de marzo de 2024

**Funcionalidad de la aplicación.**

**Nombre de la Aplicación:** Tienda virtual de tecnología y soporte técnico.

**Descripción:** La aplicación ofrece una plataforma integral para la compra de productos tecnológicos y la solicitud de soporte técnico asociado. La aplicación proporciona soporte técnico a los clientes que han realizado compras, permitiéndoles enviar solicitudes de ayuda o asistencia relacionadas con los productos adquiridos.

**Actores:**

1. Cliente Registrado: Usuarios que han creado una cuenta en la plataforma para realizar compras y solicitar soporte.
2. Visitante: Usuarios que exploran la tienda sin necesidad de registro, pero que no pueden acceder a funcionalidades avanzadas como el soporte.
3. Administrador: Personal encargado de gestionar productos, pedidos y atender solicitudes de soporte.

**Requerimientos funcionales:**

1. Registro de usuarios: Los clientes pueden crear cuentas para acceder a todas las funcionalidades de la aplicación.
2. Búsqueda y navegación de productos: Los usuarios pueden buscar y explorar productos tecnológicos por categorías.
3. Carrito de compras: Los clientes pueden agregar productos a un carrito de compras mientras navegan por la tienda.
4. Sistema de soporte: Los usuarios pueden enviar solicitudes de soporte, adjuntando información relevante sobre sus compras.
5. Gestión de productos: Los administradores pueden agregar, editar y eliminar productos de la tienda.
6. Gestión de soporte: Los administradores pueden responder y gestionar las solicitudes de soporte de los clientes.

**Requerimientos nos funcionales:**

* Plataforma: Desarrollada utilizando C# en Visual Studio con .NET MAUI.
* Arquitectura: Arquitectura de cinco capas (presentación, acceso a datos, entidades, lógica, utilitarios).

**Entradas de Datos:** Detalles sobre cómo los usuarios ingresarán información a la aplicación (por ejemplo, formularios, campos de texto, selección de opciones, etc.).

* Formularios de registro y edición de cuentas.
* Búsqueda por categorías.
* Búsqueda y selección de productos.
* Formulario de solicitud de soporte con detalles del problema y número de pedido.

**Procesamiento:** Una breve descripción de cómo la aplicación procesará la información ingresada por los usuarios y cómo se llevarán a cabo las operaciones requeridas (Backend).

**Salidas de Datos:** Especificaciones sobre cómo la aplicación mostrará los resultados o la información procesada a los usuarios (Frontend).

**Características Especiales:** Cualquier característica adicional o funcionalidad especial que se considere relevante para el proyecto.

**Público Objetivo:** La aplicación está dirigida a personas interesadas en adquirir productos tecnológicos, desde aficionados hasta profesionales, que valoran la conveniencia de comprar en línea y recibir soporte especializado cuando lo necesiten.

✓ Arquitectura de la aplicación (vista en clase)

✓ Diseño de la interfaz de usuario.

✓ Descripción de las herramientas y tecnologías que se utilizarán (vistas en clase).

✓ Cualquier otra información relevante para el proyecto.