
Diseño y Programación de Software Multiplataforma

Trabajo de Investigación:

Carrito de Compras

Docente

Alexander Sigüenza

Integrantes


| | |
|---|---|
| José Gerardo Marroquín Vásquez | MV230090 |
| Enma Sofia López Rojas | LR230079 |
| Kevin Enrique Martínez Martínez | MM230084 |
| Roger Eduardo Vásquez Portillo | VP223250 |
| José Ernesto Sorto González | SG202883 |


Link de Repositorio: https://github.com/KevinEnriqueMartinezMartinez/Tienda-Javascript-DPS.git

Link de Video: video de Trabajo 1.mp4

Diseño y Programación de Software Multiplataforma

DPS941 G01T

San salvador 03 marzo de 2023

# Contenido

# MANUAL DEL CARRITO DE COMPRAS CON JAVASCRIPT

# INTRODUCCIÓN

En el siguiente documento se detalla el manual sobre el carrito de compras de una tienda virtual creado con HTML, JavaScript y CSS, se mostrará la lógica implementada en nuestro proyecto de tienda virtual de Zapatos al detalle, en el cual se desarrolla un sitio web en el que se puntualizan características de los productos ofrecidos.

Dentro del desarrollo del siguiente manual se describirán las carpetas que son de utilidad para la ejecución del proyecto, así como hacer un detalle de los archivos que estas contendrán, para mostrar más a delante un detalle más conciso de las variables, funciones y métodos utilizados.

# OBJETIVOS

## GENERAL

Desarrollar un manual en el que se expliquen las principales partes de la tienda en línea, sus productos y carrito de compras y el código realizado por el equipo de trabajo, para que sirva de guía para próximos desarrollos.

## ESPECÍFICOS

Ofrecer al usuario un manual que sirva de guía en la utilización de la app web de la tienda en línea de la variedad de productos mostrados.

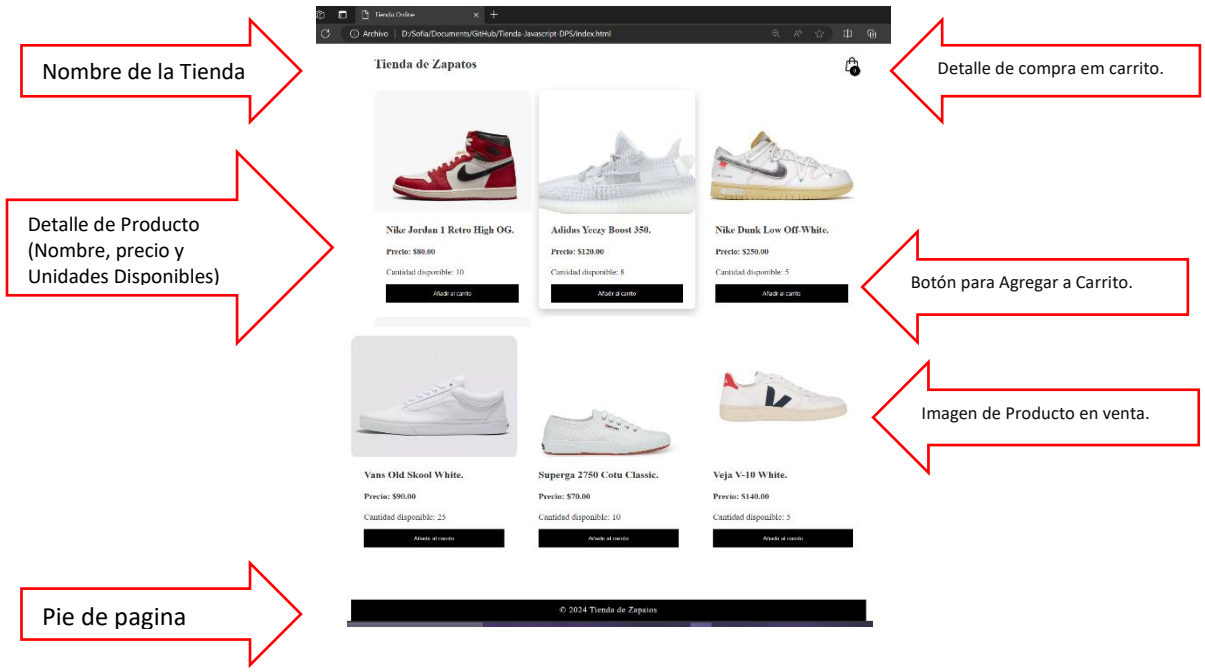
Mostrar la estructura utilizada en la codificación de la app web creada.

Establecer variables y funciones de estas para mostrar dinamismo en la tienda.

## DESARROLLO

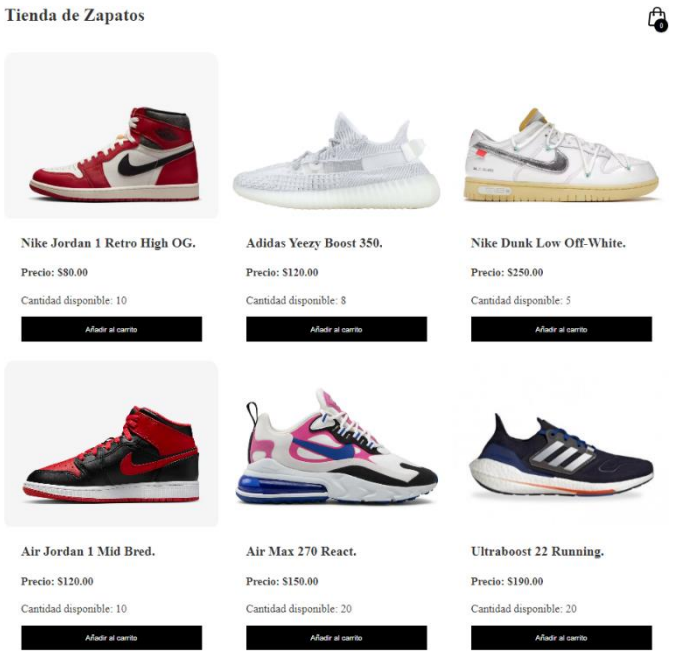
### PARTES DE LA TIENDA EN LINEA.

A continuación, se detallarán la parte visual de la tienda en línea, así como también cada una de las partes que la conforman y como el usuario de la aplicación podrá hacer uso de esta, se iniciará con una vista general de toda la pagina y sus principales partes, para que el usuario se familiarice con esta.



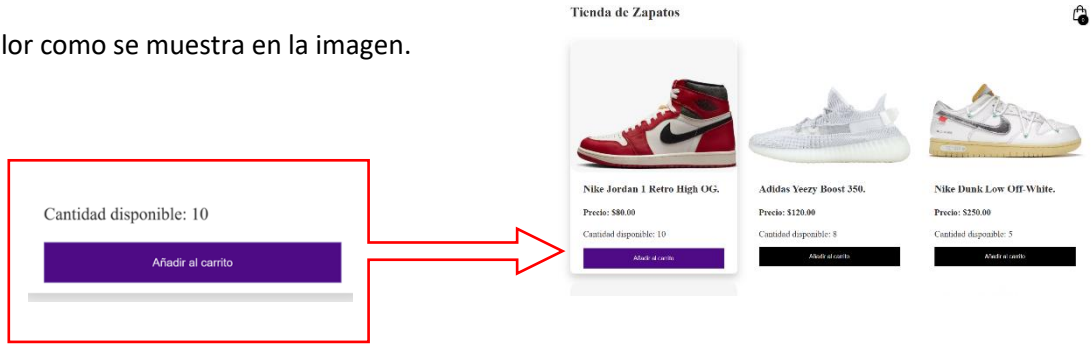
**DETALLE DE TIENDA**

Dentro del detalle se podrá observar el listado de los estilos de productos, así como el nombre de este y la cantidad disponible en el inventario para la venta y adicionalmente se muestra el precio por unidad de cada uno.



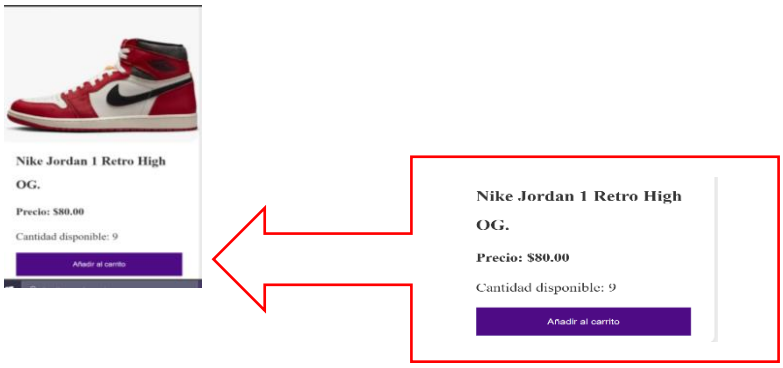

**SELECCIÓN DE PRODUCTO.**

Si el usuario se posiciona sobre el producto de interés se vera un efecto el cual le indica sobre que producto se esta posicionando, adicionalmente si el usuario desea agregarlo al carrito deberá de acercar el puntero al botón que tiene la leyenda “Agregar al Carrito” el cual cambiara de color como se muestra en la imagen.




En caso de proceder con la compra se deberá de seleccionar mediante un clic en el botón para ir agregando las unidades que desee siempre y cuando no se excedan de las que están en existencias, una vez dado el clic en el botón esta acción hará que se disminuyan las existencias del

producto tal y como se muestra en la siguiente imagen, en la cual inicialmente detallaba 10 unidades en existencias y mediante se ejecuten los clic de las unidades requeridas este ira disminuyendo tal y como se muestra en la imagen donde ya solo quedan 9 unidades disponibles.

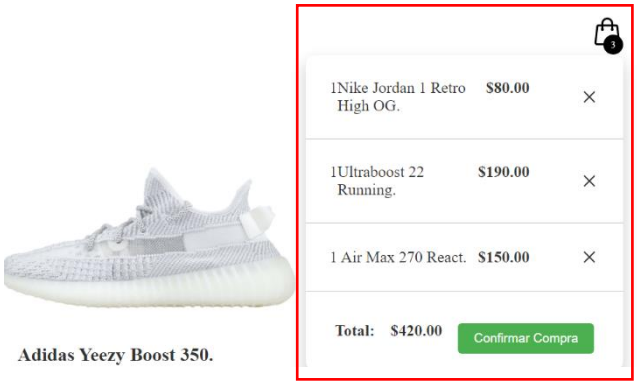



**CARRITO DE COMPRAS**

**AGREGAR AL CARRITO**

En la parte superior derecha se muestra un icono en el cual se podrá ver el detalle de lo agregado al carrito dando un clic sobre el icono de la bolsa


Se mostrará el siguiente detalle de los productos agregados al carrito, así como muestra la imagen a continuación detallando el nombre del producto la cuantía de los productos agregados, así como el total a cancelar, como muestra la imagen.



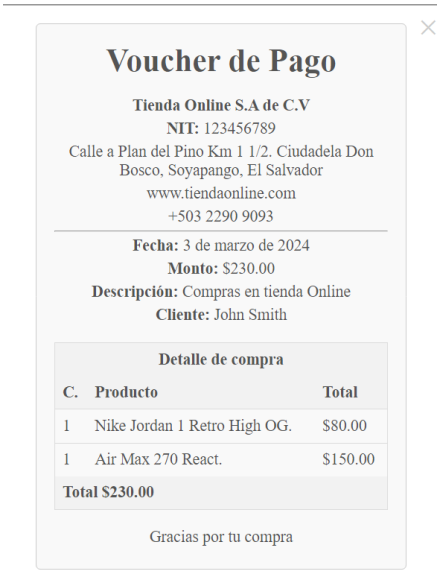
**ELIMINAR PRODUCTO DE CARRITO**

En caso de que ya no se desee un producto de los seleccionados, bastara con dar un clic en la "**X**" que aparece en la parte derecha del producto que desea eliminar, para que este sea anulado de los artículos a comprar, una vez realizada esa opción se mostrara el carrito como en la imagen, detallando solamente los artículos seleccionados y el total a cancelar.


**FACTURACION**

Una vez seleccione el botón "Confirmar Compra" se procederá a mostrar un detalle de lo que se cancelara del carrito de compras, así como se muestra en la imagen.

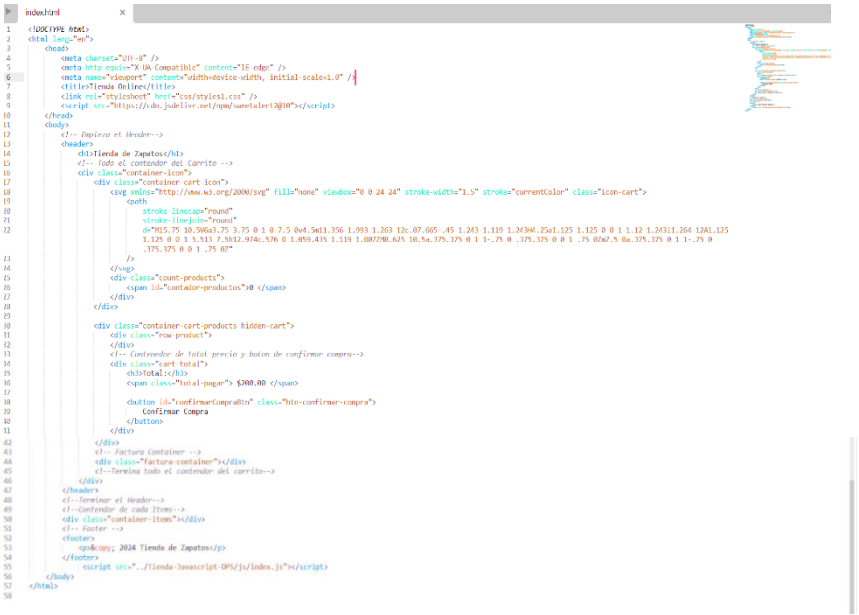

Una vez se seleccione el botón "Pagar Ahora" se activará una alerta de procesamiento de los datos el cual concluirá con le emisión de un Recibo de la compra realizada a continuación, se mostrara el comprobante emitido por la app. Una vez terminada la compra se cierra el recibo y vuelve a la pagina inicial en la cual se puede proseguir con alguna otra compra que se desee.



**ESTRUCTURA DE PROYECTO.**

En esta sección se desarrollar una explicación breve de la programación utilizada para página de la tienda virtual en el cual se han detallados productos y las funciones necesarias para el desarrollo de la sección anterior.

Inicialmente se ha trabajado en la estructura de HTML incluyendo tanto CSS como JavaScript para dar funcionalidades y vistosidad a aplicación creada, dentro de la estructura tenemos el en el HTML, la estructura básica de donde se inicia con la identificación del tipo de documento que se esta creando, algunas etiquetas de metadatos utilizados, el titulo de la página, los enlaces del CSS utilizado, pasamos a la cabecera del documento, donde colocamos el nombre de la tienda, el contenedor del carrito de compras entre otras, posteriormente detallamos el cuerpo de nuestra pagina y por ultimo definimos un pie a nuestra pagina y por ultimo detallamos el documento de en lace para nuestro JavaScript.

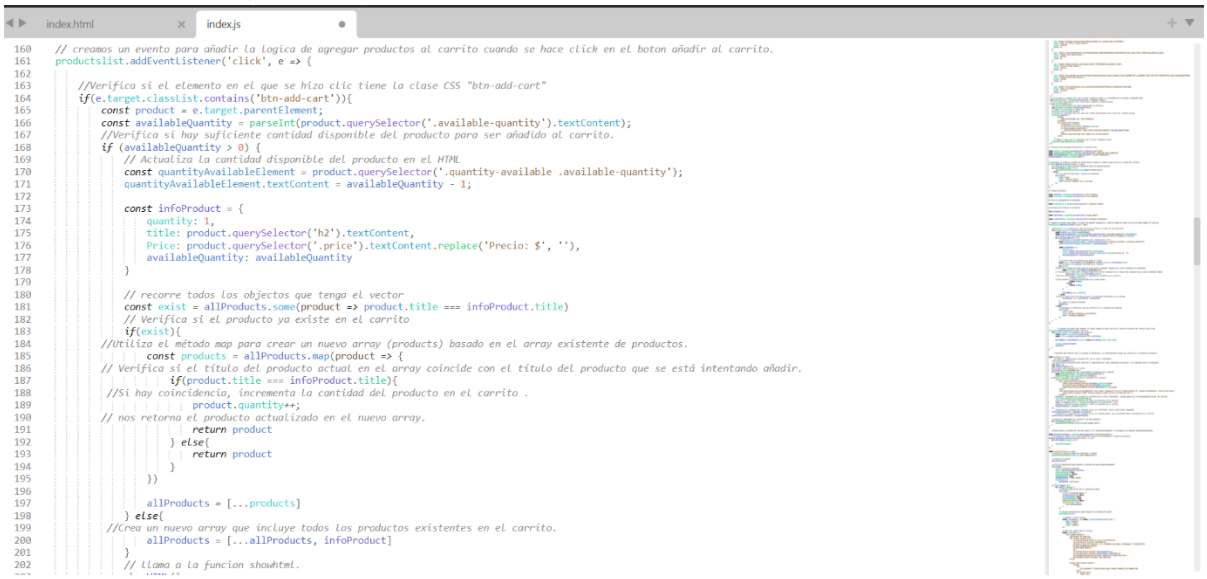


Dentro de la estructura del JavaScript inicialmente definiremos una variable que servirá para captar los objetos que en este caso son los diferentes productos que se han ingresado en la


aplicación, a continuación, se mostrara la fracción de código que muestra lo detallado anteriormente:

Con el lenguaje de JavaScript se detallan los elementos que se ingresaran a las variables así como el recorrido que se realizaran a los arreglos de los objetos creados


Siguiendo con el lenguaje de JavaScript se han planteado la lógica para las funcionalidades del carrito de compra, ejemplo de esto es la siguiente codificación que se muestra a continuación:




Toda la lógica utilizada esta detallada en cada uno de los archivos que se pueden observar en el repositorio, cuyo link esta en la portada de esta actividad, cada hoja utilizada esta comentada para que sea entendible por los usuarios externos como internos