

# Proyecto Angular

Autor : Manuel Melero Benítez.

Modulo: Desarrollo web en entorno cliente.

Curso: 2019 – 2020.

Instituto: I.E.S. Jacarandá.

**Índice**

Definición.....3

Funcionalidad.....3

Tecnologías utilizadas.....3

Donde se utiliza cada requisito.....4

## Definición

El proyecto va a tratar de una web para un local de venta de comida, en la que puedes recogerlo en la tienda o que te lo lleven a casa. Puedes pedir que se le añada más cantidad de algo a la comida.

Si no estás registrado solo puedes ver la página principal y la de producto pero no se va a poder realizar pedidos. Los usuarios registrados tendrán acceso a toda la página.

Tendrá una zona para editar los datos del usuario logueado, en ella tendrá un botón de confirmación de cambios.

Cuando accedemos a cada producto nos da una descripción, precio, añadir al carrito y si quieres añadirle algo más.

A la hora de hacer el pago, nos dejara añadir un comentario para si queremos quitar algo o eres alérgico a algo de la comida.

## Funcionalidad.

- Lista de producto.
- Carrito de la compra.
- Zona para editar el perfil del usuario.
- Registro.
- Zona para loguearse.

## Tecnologías utilizadas.

- Angular.
- Angular material o bootstrap.
- Firebase Authentication.
- Firebase Database.
- Firebase Storage.

## **Donde se utiliza cada requisito.**

- Modulo lazy loading para Login y Registro.
- Formulario “Template-driven” para Login y Registro.
- Formulario “Reactive from” para la zona de editar perfil.
- Verificación de formulario en Login y Registro.
- Modal en la zona del carrito de la compra.