



TRABAJO PRÁCTICO **PROGRAMACIÓN III**

Integrantes

Facundo Berges
Leandro Alvarez

Desarrollo de e-commerce de KeyboardGaming

1. Introducción:

Descripción de la entrega final de la materia programación III, cursada en UTN-FRA. Se optó por el desarrollo de un E-commerce del sitio web de *KeyboardGaming*, tienda de componentes de computadora, proyecto llevado a cabo por Facundo Héctor Berges y Leandro Nicolas Álvarez con fines educativos.

2. Objetivos:

Crear una aplicación web fullstack desarrollando tanto frontend como backend del sitio, haciendo consultas al servidor para brindar información al usuario y que el mismo pueda realizar las acciones necesarias para la consulta y eventual compra de productos mediante la página.

Funcionalidades deseadas:

- **Diseño responsivo**, permitiendo que la aplicación sea intuitiva tanto desde computadoras de escritorio y portátiles, como en celulares y tablets.
- Sección **inicio/index**, con ofertas e información de contacto, así como las diferentes categorías de productos en venta.
- Sección **Productos**, que permita:
 - o Búsqueda de productos por su nombre o marca.
 - o Filtrado de productos según diferentes criterios.
 - o Ordenado de productos según diferentes criterios.
- Sección **Detalle de producto** donde se pueda visualizar información adicional y detallada del producto seleccionado.
- Sección **Sobre Nosotros**, donde se detalla información de la empresa.
- Sección **Contacto**, donde se encuentre un formulario para envío de consultas o sugerencias por parte de los usuarios, siendo o no clientes registrados.
- Sección **Login/Registro** en la que el usuario, una vez registrado, pueda consultar su historial de pedidos, lo cual requiere que el mismo se registre en el sitio web para llevar a cabo una compra.
- Menú **Carrito de productos** donde se almacenen los productos que el cliente planea comprar, y se le permita agregar o eliminar productos según corresponda. El carrito será transversal a cualquier pagina de la aplicación de modo que siempre se mantengan los datos actualizados.

3. Diseño:

Tomamos como referencia para el diseño visual del sitio distintas páginas del rubro tecnológico, (por ej. Compragamer, Maximus, Gezatek, Fullh4rd, entre otras).

En cuanto a la paleta de colores se planteó en primera instancia emplear colores oscuros como base, combinados con blanco y verde, que recuerdan a empresas como Nvidia, Razer o Seagate.

4. Tecnologías:

Utilizamos:

- HTML para estructuración del sitio.
- CSS y Bootstrap para estilado y maquetado.
- JavaScript, tanto para la lógica de negocio en los productos y carrito como de logueo.

Conclusión:

En este proyecto demostramos la capacidad de los integrantes de aplicar los conocimientos adquiridos en la materia al desarrollar un sitio web funcional y eficiente. Se resalta la importancia de un diseño responsivo y atractivo para mejorar la experiencia del usuario. La integración de diferentes tecnologías como HTML, CSS, Bootstrap y JavaScript permitió crear una plataforma que no solo facilita la compra de productos, sino que también proporciona una navegación intuitiva y fluida. Su finalidad es poder brindar una solución tecnológica completa y práctica, e intentar cumplir tanto con los objetivos educativos como con las expectativas de los usuarios finales.

Mapa de navegación del sitio

