

Bases de Datos II

Grupo 2

Proyecto Final

Una empresa de ventas online y logísticas

Semana 17

Profesora:

Alicia Salazar Hernandez

Estudiantes:

Céspedes Tenorio Leonardo Cerdas Mejías Erika Chang Chang Kevin Feng Zhong Frankmin

Fecha de entrega: 21/11/2023

II Semestre, 2023

Tabla de contenidos

Introducción	3
Descripción del Problema	3
Diseño de la solución	
Diagramas correspondientes	11
Manual Técnico	13
Manual de usuario	14
Arquitectura de la aplicación	21
Conclusiones y recomendaciones	22
Distribución del trabajo en equipo:	22
Referencias	23
Github:	23

Introducción

Esta sección le dará al lector una descripción general rápida del contenido de este proyecto. Se describirán resumidamente las características y objetivos del sistema por desarrollar. El propósito de este documento escrito es ayudar al lector a familiarizarse con el software proveído y aclarar cualquier duda que el usuario tenga respecto al sistema desarrollado. Este trabajo consiste en la realización de un sistema completo de operaciones para una empresa transnacional. Para ello, se diseñará una aplicación web el cual está dividida en 4 secciones principales: departamento de venta, departamento de inventario, departamento de recursos humanos y un departamento de servicio al cliente.

El objetivo principal de este proyecto es proveer un sistema capaz de realizar todas aquellas especificaciones que fueron solicitadas por el cliente. Dentro de sus funciones elementales se encuentran: la venta de los productos, el manejo de movimientos en el inventario y la distribución de los productos vendidos. Se busca facilitar la compra y manejo de productos tanto para el cliente como para el vendedor.

Descripción del Problema

Para el diseño de las bases de datos de cada uno de los departamentos se deben de tomar en cuenta varios requisitos diferentes.

- Departamento de ventas: Esta sección tiene que ver con todo aquel proceso que involucre la compra y distribución de productos. Para ello, primero se debe de verificar que la orden se encuentre completa y que se hayan realizado los cobros correspondientes. Además, se debe generar órdenes de traslado de los productos dependiendo de dónde se encuentran para así enviar los pedidos desde la bodega más cercana y reducir los costos de envío.
- Departamento de inventario: Resulta que existen 3 diferentes bodegas, una bodega en Norteamérica, otra en Suramérica y la última en las Islas del Caribe. Cada bodega se encuentra en bases de datos separadas en servidores separados, todos utilizan tecnología SQL Server. Además, cada bodega cuenta con sus propios trabajadores y el salario de cada uno es determinado por su rol. Al almacenar los productos, se debe tomar en cuenta de las afinidades que posee cada tipo de producto.
- Departamento de recursos humanos: Esta sección tiene que ver con todo aquel proceso que involucre la gestión de empleados y su cargo de salario respectivo. Se busca poder acceder a toda información relevante a los empleados y la generación de reporte de dicha información. El departamento de recursos humanos se encuentra en Costa Rica y como requisito tiene que se trabaje con tecnología MySQL.
- Departamento de servicio al cliente: Esta sección tiene que ver con todo aquel proceso que involucra la interacción directa entre empleado y cliente. Básicamente,

maneja cualquier consulta o queja que pueda tener un cliente. El departamento de servicio al cliente se encuentra en Costa Rica y como requisito tiene que se trabaje con tecnología PostgreSQL.

Se debe diseñar un sistema online que permita realizar la venta y facturación de los productos que son ordenados por los clientes. Basado en la ubicación del cliente, este sistema debe ser capaz de determinar de cuál bodega se debe realizar el envío para así generar el menor gasto posible y reducir el tiempo total de envío. Para poder interactuar con las funcionalidades del sistema, el usuario primero debe de haberse registrado con una cuenta válida al sistema.

Diseño de la solución

Antes de empezar con la página web, se creó un diseño preliminar usando la herramienta de Figma. Así, se puede tener una mejor idea de cómo podría funcionar el sistema y rescatar posibles requerimientos del sistema. Muchos de los diseños terminaron siendo alterados o modificados; sin embargo, sirvieron como guía a la hora de crear el sistema online.

El sistema del sitio web se basa en el uso de usuarios y cuentas, por ello se necesita una forma de crear, almacenar, acceder, recuperar, actualizar y eliminar cuentas. Al mismo tiempo se debe saber la jerarquía de las cuentas. La Figura 1 corresponde a la pantalla que permite el registro de cuentas nuevas, las cuentas creadas en esta sección se consideran cuentas de usuario común. En el caso de la Figura 2, representa la pantalla de inicio de sesión para usuarios existentes.

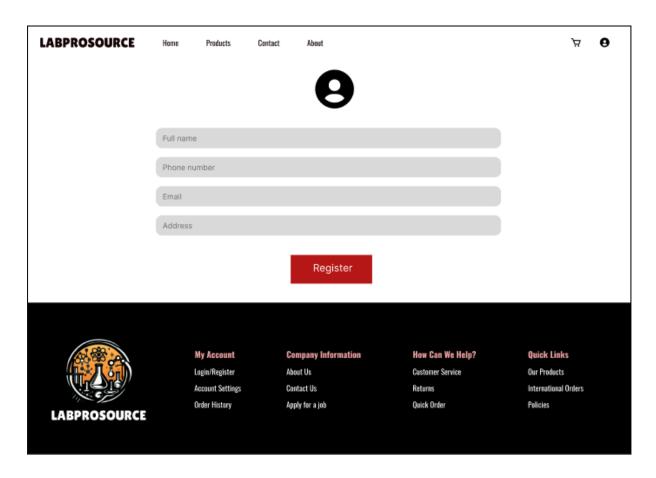


Figura 1. Registro de usuarios

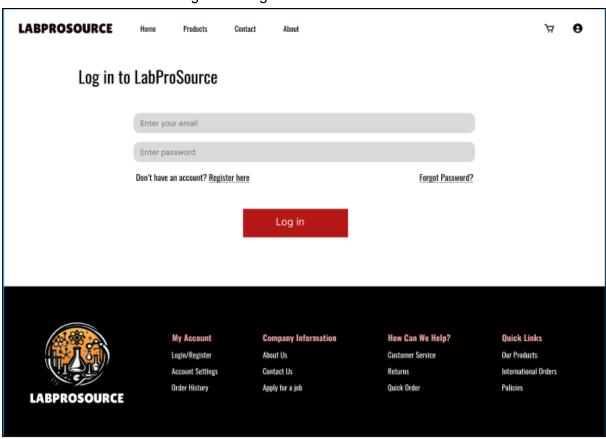


Figura 2. Log In

Toda aplicación web debe tener una página de inicio (Figura 3) que es donde se intentará capturar la atención del usuario. Mucho del éxito de una página web recae en el diseño de la página principal. Un usuario en menos de un segundo puede decidir si desea quedarse para navegar en la página, por ello, es esencial que esta se vea limpia y sea llamativa.

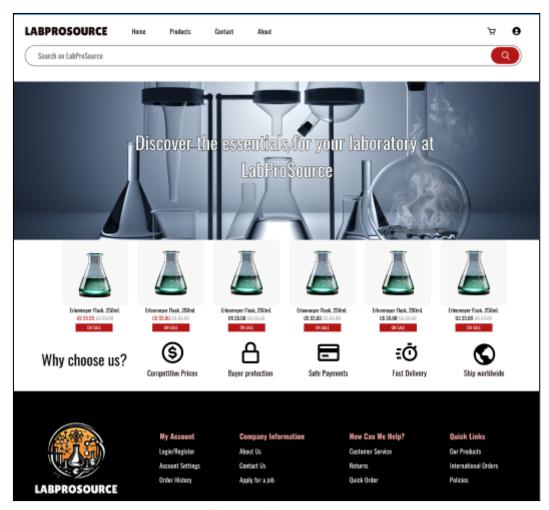


Figura 3. Home page

En la Figura 4, se le mostrará al usuario el catálogo de productos disponibles y esta le da la opción a los usuarios de presionar el producto para abrir la página de información del

producto (Figura 5) correspondiente.

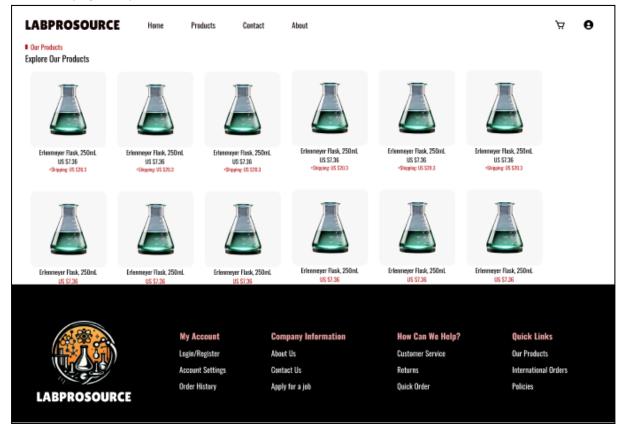


Figura 4. Página de productos

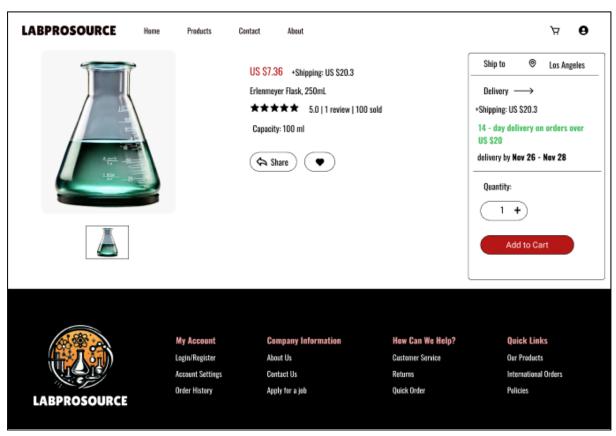


Figura 5. Página de información de producto

El usuario puede contactarse con los trabajadores de la empresa mediante la página de contacto (Figura 6) para enviar cualquier mensaje que desee y también existe una página de "About us" (Figura 7) para que el usuario pueda conocer datos de la empresa.

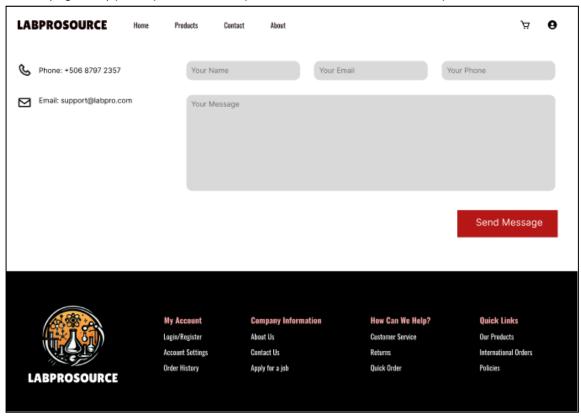


Figura 6. Página de contacto

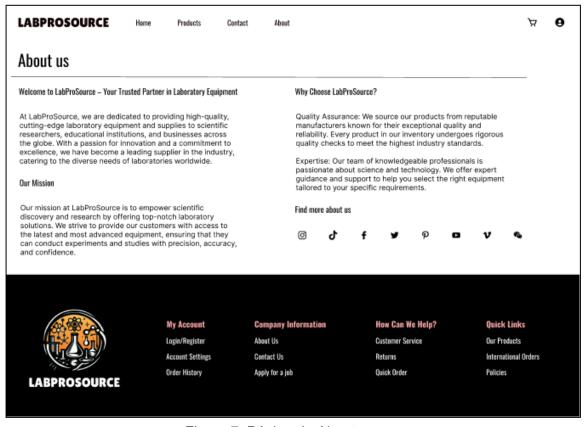


Figura 7. Página de About us

Los usuarios pueden ir colocando sus productos deseados en el carrito de compras (Figura 8). De esta manera, se facilita el proceso de compra del usuario.

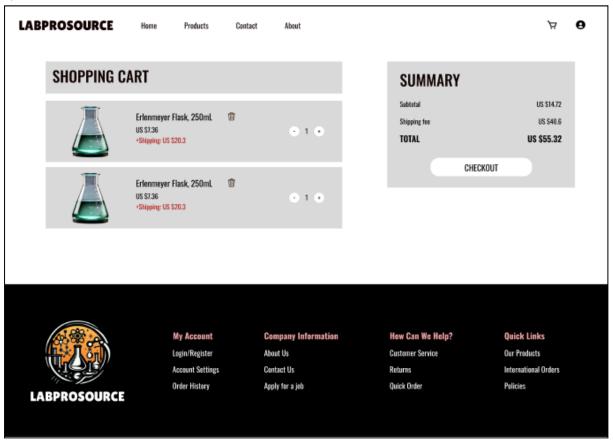


Figura 8. Página del carrito de compras

Para el departamento de recursos humanos se creó la página de información de los empleados (Figura 9) y además una página de búsqueda de empleados (Figura 10) para poder filtrar los datos que se desean ver.

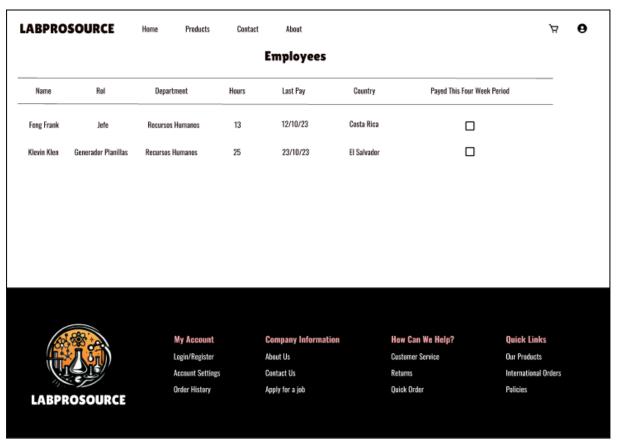


Figura 9. Página de pagos para los empleados

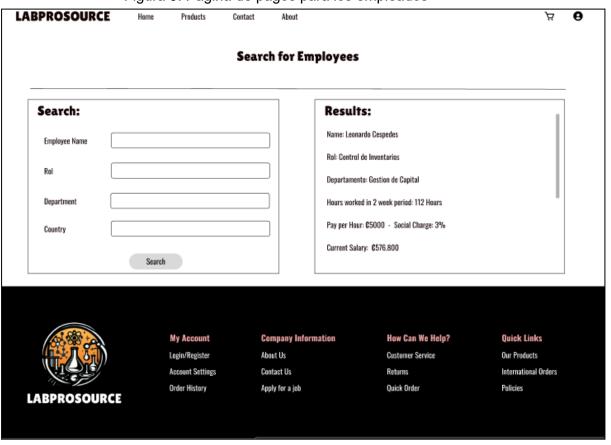


Figura 10. Página de búsqueda de empleados

Diagramas correspondientes

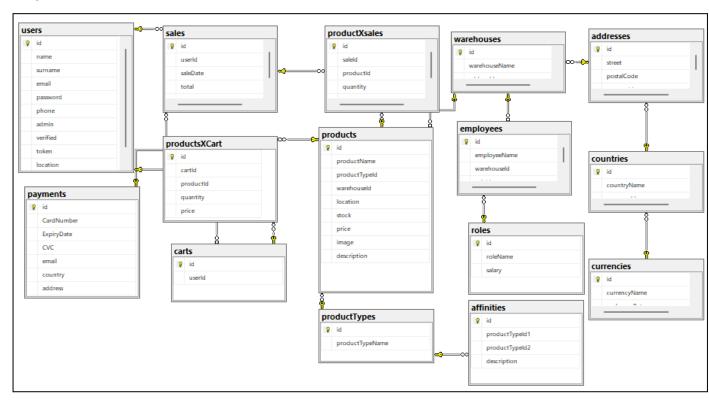


Figura 11. Diagrama de SQL Server

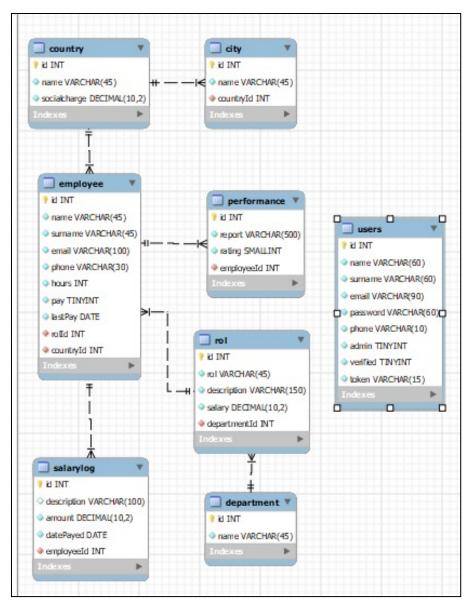


Figura 12. Diagrama de MySQL

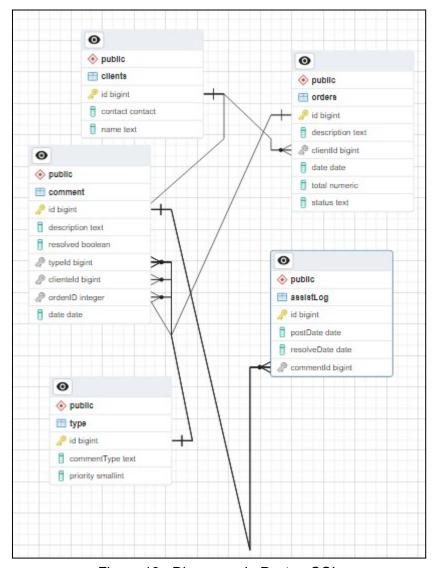


Figura 13. Diagrama de PostgreSQL

Manual Técnico

PHP, acrónimo de HyperText Preprocessor, es un lenguaje de programación de propósito general utilizado para el desarrollo de aplicaciones web dinámicas. PHP se ejecuta del lado del servidor, permitiendo la generación de contenido en tiempo real. En este caso, se utiliza dicho lenguaje de programación para acceder a la información de las múltiples bases de datos. Extensiones como mysqli permiten una integración sencilla de estas directamente al HTML, permitiendo gestionar y manipular datos de manera eficiente.

SASS, acrónimo de Syntactically Awesome Stylesheets, es un preprocesador de CSS que brinda una sintaxis más poderosa y eficiente para la escritura de hojas de estilos. Está diseñado para mejorar la legibilidad y mantenibilidad del código CSS. Mediante la introducción de conceptos como variables, anidación, funciones y mixins, SASS proporciona un código reutilizable, consistente y de modificación rápida. Los mixins ofrecen la capacidad de encapsular lógica y estilos, promoviendo la modularidad y eficiencia en el desarrollo. Así mismo, SASS introduce la importación de archivos, permitiendo mantener el código en módulos independientes.

Manual de usuario

Una vez que el usuario ha ingresado a la página, tendrá la posibilidad de acceder a una amplia variedad de opciones. Es por eso que el manual del usuario es esencial para comprender los detalles básicos y utilizar la aplicación de manera adecuada. Al ser un sistema completo de operaciones, el producto está compuesto por varias páginas, cada una con un propósito y funcionalidad diferentes. El manual del usuario se dividirá en varias secciones donde se explicará cómo funciona cada elemento que compone la aplicación web:

1. Registro, Inicio de Sesión y Reinicio de Contraseña: Al darle al ícono de usuario se le mostrará al usuario un formulario donde podrá ingresar su dirección de correo electrónico y contraseña para iniciar sesión. En caso de no tener cuenta, se le puede dar click al mensaje de registrar o en caso de olvidar haber olvidado la contraseña se le da la opción de reiniciar. En caso de registrarse, se le pedirá al usuario que verifique su cuenta a través de un correo de confirmación que se le mandará la dirección de correo electrónico ingresada. Para cambiar la contraseña, se le enviará un correo que llevará al usuario una ventana para que pueda ingresar la nueva contraseña.

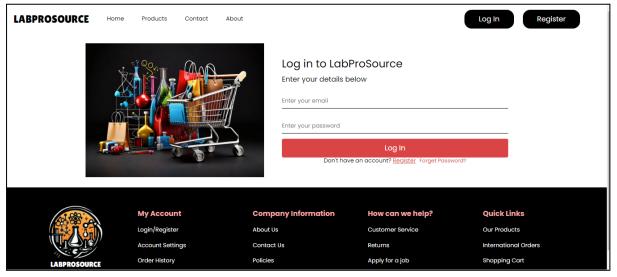


Figura 14. Log In

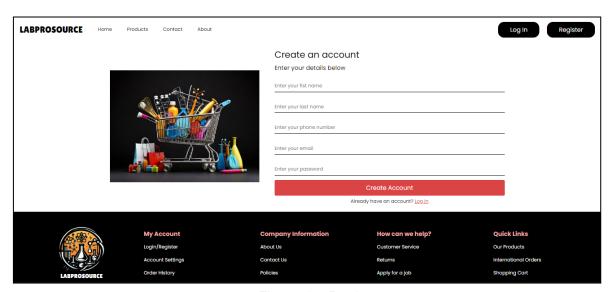


Figura 15. Registrarse

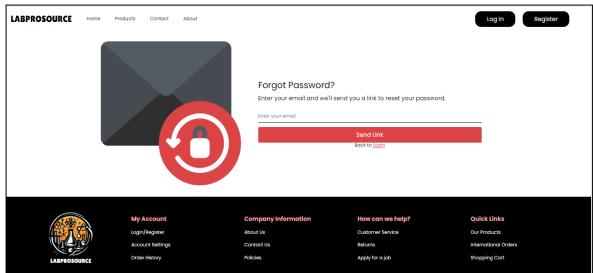


Figura 16. Recuperar Contraseña

2. Realizar una compra: Una vez elegido el producto que desea comprar, se debe seleccionar la cantidad a comprar y marcar la opción de "Add to cart". Al tener todos los productos deseados en el carrito de compras, se puede proceder al proceso de checkout. En el checkout se le pedirá al usuario los datos necesarios para realizar la compra. Para que la compra sea efectuada, se debe presionar el botón de "Pay".

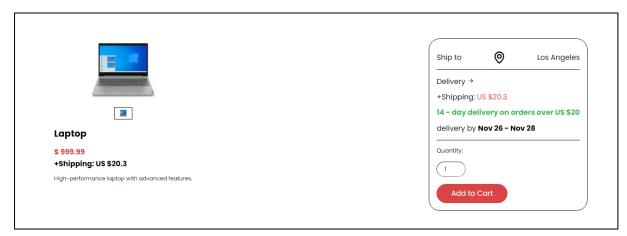


Figura 17. Agregar al carrito

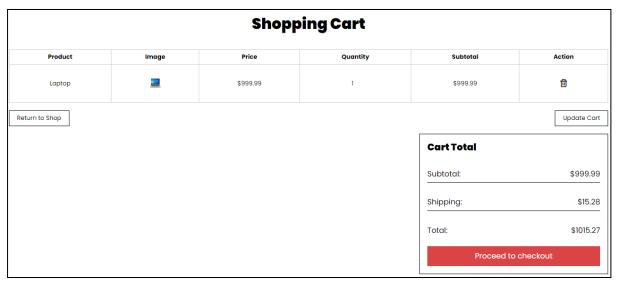


Figura 18. Carrito de compras

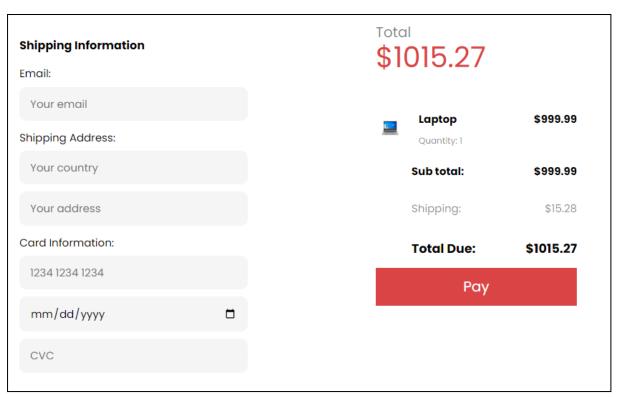


Figura 19. Checkout

3. Administrar productos: Para poder gestionar los productos se debe de ingresar a la aplicación con una cuenta de administrador. Una vez en el panel de administrador se debe de elegir la opción de "Manage Products". Dentro de la página de "Manage Products" se puede realizar las opciones de crear, actualizar y borrar productos de la página. Para crear un producto nuevo, se presiona el botón de "Create Product" y se debe llenar el formulario mostrado. En caso de cambiar información de un producto actual, se debe presionar el ícono del lápiz a la par del producto que desee cambiar. Por último, la opción de eliminar un producto se puede realizar al presionar el ícono del basurero.



Figura 20. Panel de administrador



Figura 21. Consultas de productos

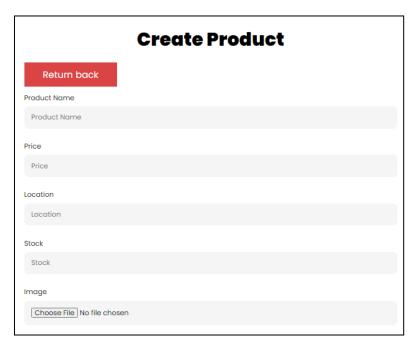


Figura 22. Crear productos

4. Consultar información de recursos humanos: Para poder consultar la información de recursos humanos, se debe de ingresar a la aplicación con una cuenta de administrador. Una vez en el panel de administrador se debe de elegir la opción de "Manage Employees". Una vez en la página de empleados, se puede consultar todos los datos que tienen los empleados desde rol, salario, etc. Además, se puede ver un reporte de salarios de todos los empleados al presionar el botón de "Salary Report"



Figura 23. Consultar empleados

5. Consultar información de ventas: Para poder consultar la información de recursos humanos, se debe de ingresar a la aplicación con una cuenta de administrador. Una vez en el panel de administrar se debe de elegir la opción de "Manage Sales". Una vez en la página de sales, se puede consultar todos los datos de ventas y estas pueden ser filtrados por fecha, categoría de producto, bodega, etc.

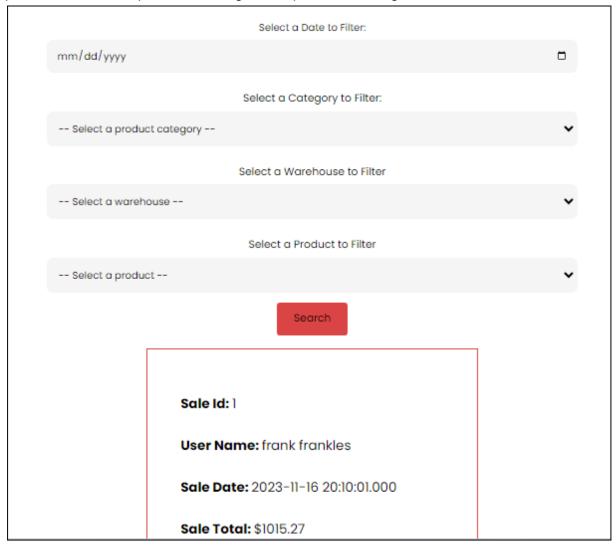


Figura 24. Consultar ventas

6. Consultar sugerencias: Para poder consultar la información de servicio al cliente, se debe ingresar a la aplicación con una cuenta de administrador. Una vez en el panel de administrar se debe de elegir la opción de "Manage Suggestions". Se le dará la opción de buscar las órdenes de los clientes usando el ID correspondiente. Además se puede consultar los reportes que han dejado los clientes para así verificar si existe algún problema con el servicio. Además, esta última puede ser filtrada por fecha.

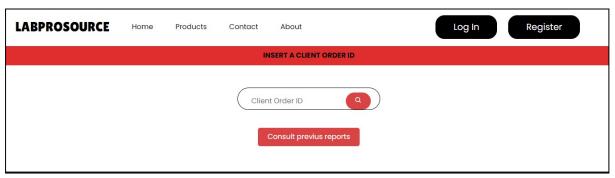


Figura 24. Órdenes de cliente



Figura 25. Consultar reportes de clientes

7. Consultar órdenes y reportar problemas: En caso de querer consultar una órden se puede ingresar a la página de órdenes para ver los detalles de los pedidos. Se le mostrará al usuario datos como el cliente que realizó la orden, el id de la venta, la fecha, los productos pedidos, etc. En caso de existir algún error en la orden, existe un botón de "Report a Problem" donde lleva al usuario a un formulario donde puede comunicar su problema con la empresa.



Figura 26. Información de órdenes



Figura 27. Reportar problemas

Arquitectura de la aplicación

Para este proyecto se utiliza la arquitectura de Modelo-Vista-Controlador (MVC), el cual es un enfoque organizativo utilizado en el desarrollo de software para separar la lógica de presentación de la lógica de negocio y la gestión de datos. En el contexto de aplicaciones web, MVC divide la aplicación en tres componentes interrelacionados:

- 1. Modelo: Representa la capa lógica y de datos. En este se definen las estructuras de datos, se gestiona la manipulación de datos y se implementa la lógica de la aplicación. En este proyecto se aplica un enfoque orientado a objetos, por lo cual los modelos son objetos representativos de las tablas en las múltiples bases de datos.
- 2. Vista: Es responsable de la presentación e interfaz de usuario. La vista recibe datos del modelo y los muestra al usuario de manera adecuada. En cuanto a aplicaciones web, se traduce a la generación de HTML, CSS y, en algunos casos, JavaScript.
- 3. Controlador: Actúa como intermediario entre el modelo y la vista. Responde a las acciones del usuario, actualiza el modelo según sea necesario y refleja esos cambios en la vista. En el entorno web, los controladores a menudo manejan las solicitudes del usuario, interpretando los datos de entrada y coordinando las operaciones correspondientes en el modelo y la vista.

Así mismo, en este modelo el router o enrutador representa un elemento esencial, cuya función principal es gestionar y dirigir las solicitudes entrantes a los controladores apropiados y sus acciones asociadas. Cuando un usuario realiza una solicitud a una aplicación web, el enrutador toma esa solicitud y la dirige al controlador correspondiente. El controlador es responsable de manejar la solicitud, interactuar con el modelo si es necesario y seleccionar la vista adecuada para mostrar al usuario. La tarea específica del enrutador es interpretar la URL solicitada y determinar qué controlador y acción (método del controlador) deben manejar esa solicitud.

Conclusiones y recomendaciones

En conclusión, este trabajo permitió adquirir conocimientos sobre los fundamentos del diseño de bases de datos. Se aplicaron conceptos relacionados con bases de datos heterogéneas y distribuidas, comprendiendo sus características y su aplicación a través de ejemplos prácticos en situaciones parecidas a las de la vida real. Además, se exploró la fragmentación de bases de datos y se realizaron consultas en ellas.

Se logró desarrollar un sistema de operaciones que gestiona información relacionada con productos, usuarios, ventas, recursos humanos y servicio al cliente. También se logró crear una aplicación web práctica y fácil de usar, con el objetivo de simplificar y unificar los procesos llevados a cabo por la empresa. Se aprendió a poner en práctica una arquitectura de Modelo-Vista-Controlador para poder diseñar una aplicación web de manera que se pudiera separar la lógica de presentación de la lógica de negocio y la gestión de datos.

Como recomendación, se podrían explorar formas de mejorar el rendimiento de este trabajo. Al realizar un estudio detallado de la aplicación durante un periodo de tiempo prudente, se podrían identificar posibles cuellos de botella y, de esta manera, optimizar la base de datos para mejorar el rendimiento general.

Distribución del trabajo en equipo:

Kevin Chang: Creación de diseño de BD en Mysql y parte de Postgres (recursos humanos y servicio al cliente). Creación de interfaz y funcionalidad para recursos humanos. Consulta de empleados, filtros, pagos de salarios y reportes de salarios y cargas sociales así como la muestra de datos de performance y costos por salarios.

Erika Cerdas: Creación de diseño de BD en Postgres. Creación de interfaz y funcionalidad para servicio al cliente. Capacidad de consultar órdenes y crear comentarios del cliente para su futura solución o respuesta. Documentación del código en conjunto con Kevin

Frankmin Feng: Creación de diseño de la base de datos principal de SQL server. Creación de varias interfaces gráficas generales en el sitio web. Trabajo en los sistemas de inventario, ayuda al CRUD de productos y el manejo de ventas junto con otras funciones relacionadas al inventario. Documentación externa.

Leonardo Céspedes: Creación del MVC y routing general del proyecto, diseño de interfaces gráficas principales de la página web. Creación del sistema de autenticación de la página web (login, registro de usuarios, cambiar contraseña, página de cuenta). Creación de la interfaz (en conjunto con Frankmin Feng) y funcionalidad de las páginas relacionadas con las ventas (página de productos, carrito, checkout). Restricción de páginas de acuerdo a los permisos del usuario, ya sea administrador o un cliente normal. Creación del panel de administración. Creación de la interfaz y funcionalidad de la administración de productos (CRUD). Creación de la interfaz y funcionalidad del reporte de ventas y su respectivo filtrado. Creación de los linked servers para la distribución de la base de datos y su respectiva utilización en la página web.

Referencias

- Microsoft (2023).Create linked servers (SQL Server Database Engine).
 https://learn.microsoft.com/en-us/sql/relational-databases/linked-servers/create-linked-servers-create
- Solarwinds (2023). What is Index Fragmentation in SQL Server? https://www.solarwinds.com/resources/it-glossary/index-fragmentation

Github:

HTTPS: https://github.com/LeonardoC1302/ProyectoBD.git

Git CLI: gh repo clone LeonardoC1302/ProyectoBD