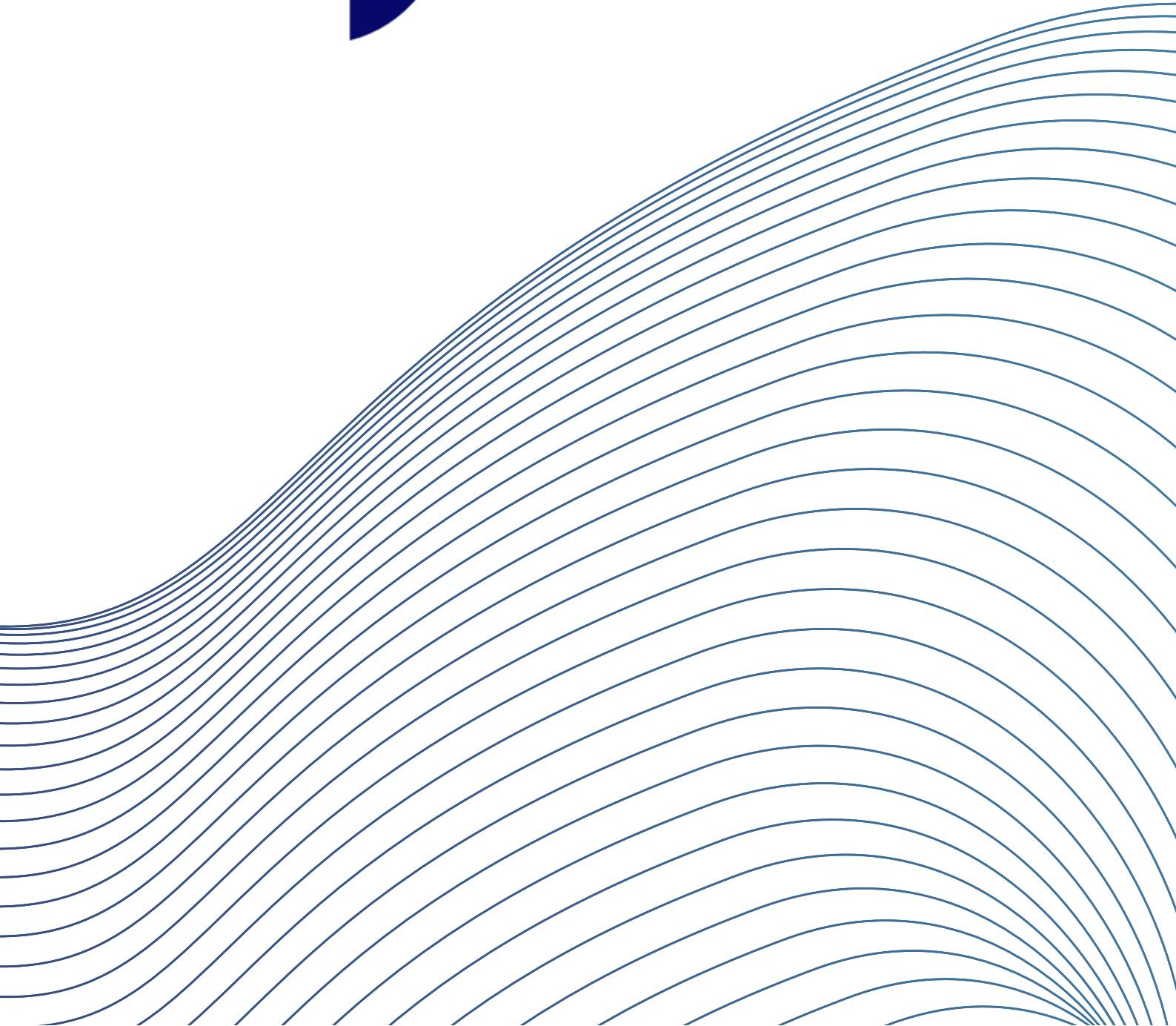


INFORME PROYECTO



INFORME PROYECTO

PC SANCHEZ

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

- Explicación inicial del proyecto
- Integrantes

3

3
3

BASE DE DATOS

- Modelo relacional
- Modelo entidad relación
- Archivos SQL (DDL / DML)
- Consultas
- Usuarios
- Artículos
- Transacciones y otros datos

4

4
4
4
4
4
4
5
6

PROGRAMACIÓN

- Diagrama de clases UML
- Código de las clases

7

7
7

INFORME PROYECTO

INTRODUCCIÓN

Nuestro proyecto esta basado en una página web la cual, estará enfocada en la venta de productos informáticos. Pretendemos hacer competencia a los principales competidores que existen actualmente con precios competitivos, buen servicio y una buena experiencia en general.

INTEGRANTES

Sergio Sánchez de Castro

Longino Ojeda Sánchez

DESCRIPCIÓN TÉCNICA (SECCIÓN EN CONSTRUCCION)

La web tendrá una página de inicio, la parte superior de esta así como el resto de páginas de la web compartirán un header el cual contendrá de izquierda a derecha, el logo de la tienda que al hacer click reconducirá a la página de inicio, una barra de búsqueda, a su derecha los iconos de registrarse o entrar con usuario el cual se modificará cuando estemos registrados y a la parte derecha el carrito.

Bajo de esta primera barra (también header), habrá un menú el cual mostrará las siguientes opciones: Inicio, categorías, Productos, Nuestra Tienda, y Contacto. Siendo las opciones de categorías menús desplegables.

(sección no finalizada)

BASE DE DATOS



USUARIO

El usuario se identificará mediante un código y el correo electrónico se utilizará como inicio de sesión, por lo que es obligatorio y único. También guardaremos tu nombre de usuario completo y tendrás una contraseña. También puede ser de uno de los siguientes tipos: cliente o administrador, si no se registra, puede navegar como anónimo. Si no está registrado en la base de datos, se le considerará anónimo y se le tendrá en cuenta al navegar por el sitio. Además, los usuarios pueden optar por guardar sus datos personales: número de teléfono, fecha de nacimiento y su foto. También nos interesa guardar la hora en que el usuario inició sesión por última vez. Los usuarios almacenan varias direcciones que se pueden usar para el envío y la facturación. Estas direcciones deben eliminarse automáticamente para evitar la eliminación de los usuarios a los que se refieren.

ARTÍCULOS

El producto tendrá el código del producto, nombre, descripción del producto con características, precio, unidad de medida del producto (por defecto "UNIDADES"), IVA aplicable al producto, cantidad disponible del producto, cada producto deberá tener un stock mínimo. La ruta de las fotos. Estos productos almacenan la fecha de creación, la fecha de la última modificación, la fecha del usuario que lo creó y la fecha del último usuario que modificó el producto. Estos últimos campos serán opcionales y deberían establecer automáticamente la clave externa en nulo si se elimina el usuario creado o el usuario modificado.

Las materias primas también se clasifican, un artículo puede pertenecer a varias categorías y una categoría puede contener varios artículos. Los códigos y nombres se almacenan en estas categorías. Si eliminamos un producto o categoría, se elimina su registro en la relación categoría-producto.

Atributos únicos según producto:

- **Refrigeración:** Tipo, socket, tamaño.
- **Caja:** Tamaño, conexión, color.
- **Fuente de alimentación:** Potencia, certificado, conexión
- **Placa base:** tamaño, socket, chipset.
- **Memoria ram:** Capacidad, frecuencia, tipo, perfil XMP
- **Almacenamiento:** tipo, capacidad, conexión
- **Tarjeta gráfica:** chipset, vram
- **Procesador:** Socket, familia, generación, frecuencia.
- **Portátil:** Pulgadas pantalla, familia procesador, peso, capacidad ram, SO, capacidad almacenamiento
- **Sobremesa:** Tamaño, familia procesador, tipo, capacidad ram, SO, capacidad almacenamiento.

El nombre de este tipo de producto, coincide con el nombre de la subcategoría desde las cuales se les podrá buscar.

TRANSACCIONES Y OTROS DATOS

- Un usuario puede crear una cesta de la compra en la que introduzca todos los productos que pretende comprar ya que en la base de datos serán identificados por un código único.
- Los usuarios pueden guardar tantos carros como quieran. Cada cesta se registrará con un nombre y tipo (público o privado) que la identifique.
- El usuario identificado por su código puede realizar un pedido desde el carrito de la compra que se identificara con un nombre único. El pedido tendrá asociada una dirección de envío y un número de identificación único. Esta dirección se recogerá de los datos del cliente. Consulte la documentación (Cliente) para obtener más información sobre los pedidos.
- Una vez confirmado el pedido, se generará una factura con un número de identificación único.
- Las facturas tendrán asociada una dirección de facturación, que se recogerá de los datos del cliente.
- La dirección de facturación puede ser diferente de la dirección de envío ya que nuestra base de datos está preparada para ello mediante dos relaciones diferentes.
- Podemos buscar artículos mediante una estructura basada en categorías (componentes y ordenadores) y subcategorías (refrigeración, caja, almacenamiento, etc.). Los artículos en diferentes categorías/subcategorías se pueden encontrar al mismo tiempo. Por ejemplo: Los discos duros se encontrarán en la subcategoría Almacenamiento la cual esta contenida en la categoría componentes. También puede buscar por palabra clave utilizando el cuadro de búsqueda.
- En cuanto a los datos del usuario, con el fin de agilizar sus compras, es posible dar de alta tarjetas vinculadas. Estos se utilizarán durante el proceso de compra. Y es totalmente seguro ya que se guardan en nuestra base de datos la cual las identifica y protege.

PROGRAMACIÓN

