

Proyecto: Venta de comida rápida: “LUSAFAST-FOOD”

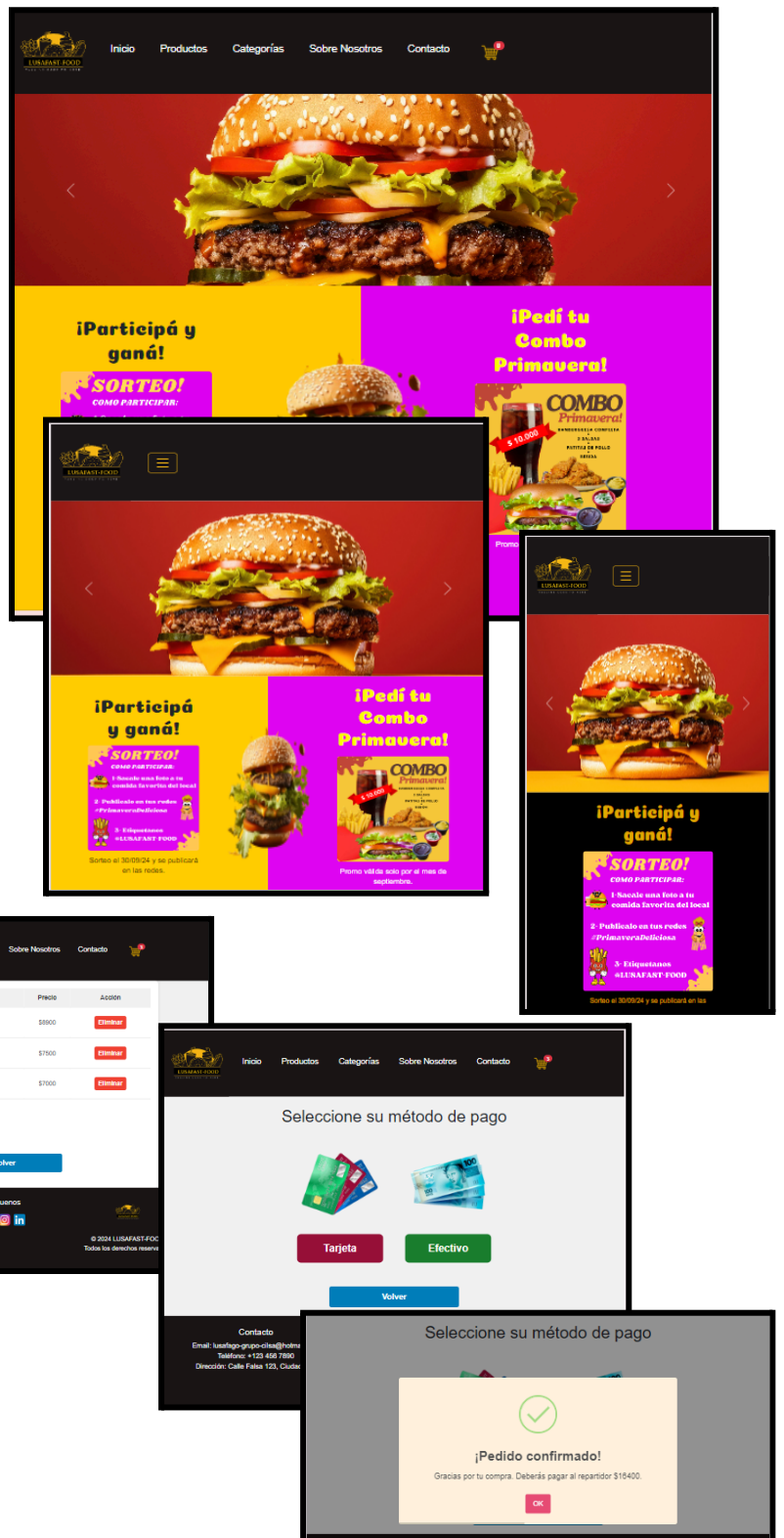
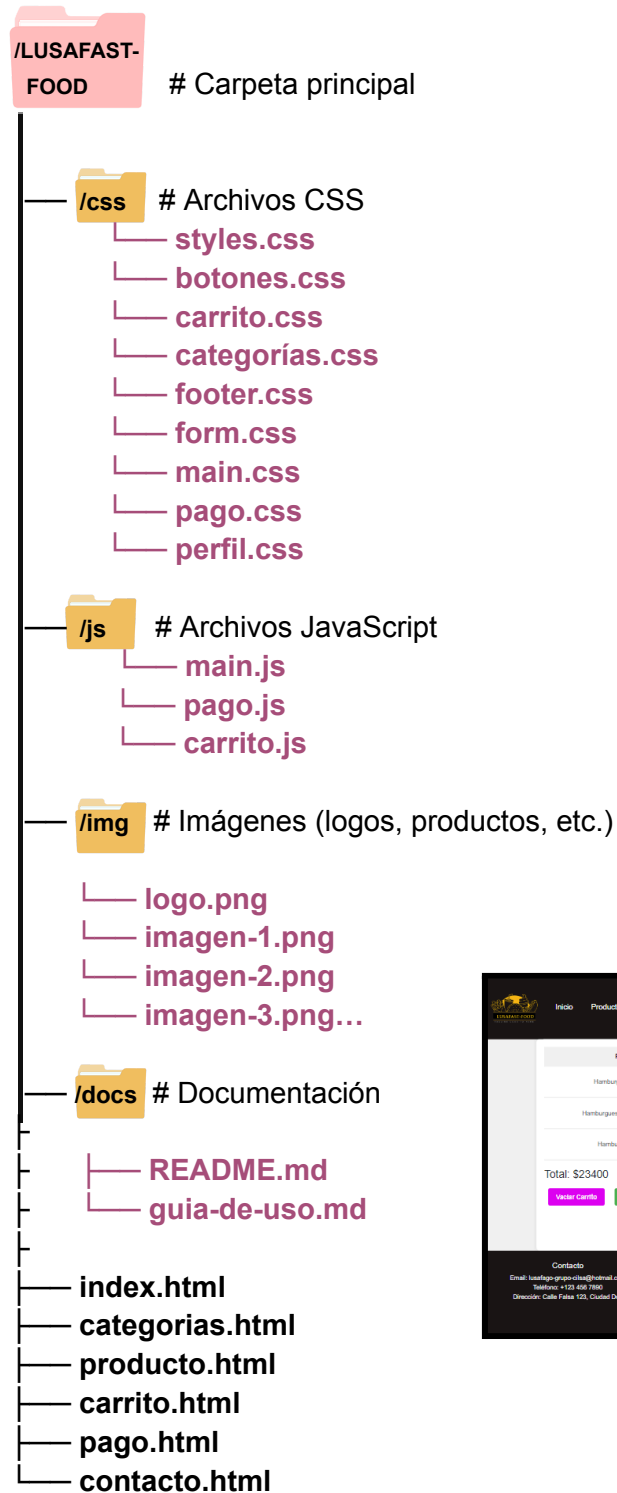
Integrantes:

- Sandra Ibarra
- Luciana Lozano
- Fani Casco

Repositorio GitHub: <https://github.com/Lusafago/EJERCICIO-E-COMMERCE-GRUPAL>

Link github pages: <https://lusafago.github.io/EJERCICIO-E-COMMERCE-GRUPAL/>

1. Estructura de carpetas del proyecto



2. Estructura básica de archivos

HTML

- **index.html**: Página principal, donde se mostrarán los productos destacados y promociones.
- **categorías.html**: Una página para listar categorías (ej. "Bebidas" y "Comida Rápida").
- **producto.html**: Página para el detalle de un producto, mostrando imágenes, precios, y descripción.
- **contacto.html**: Formulario de contacto o para dudas de los usuarios.
- **carrito.html** : Página donde figura la lista de productos que el usuario agrega al carrito
- **pago.html** : Página donde están los medios de pago disponibles y se completa la transacción.

CSS

- **styles.css**: Archivo principal de estilos. Aquí definimos las personalizaciones sobre Bootstrap
- **botones.css**: Estilos de todos los botones.
- **carrito.css**: Estilos del carrito.
- **categorías.css**: Estilos de la página categorías
- **footer.css**: Estilos del footer
- **form.css**: Estilos del formulario de contacto.
- **main.css**: Estilos del main de cada página personalizado en cada una de ellas.
- **pago.css**: Estilos de la página de pago.
- **perfil.css**: Estilos de la sección de Quiénes Somos.

JavaScript

- **main.js**: Aquí incluimos toda la lógica relacionada con la interacción en el sitio (validaciones, animaciones, etc.).
- **pago.js**: Sus funciones son:
 - **Obtener el carrito de compras**: Recupera los productos almacenados en `localStorage` bajo la clave 'cart' y calcula el total del carrito sumando los precios de los artículos.
 - **Vaciar el carrito**: Al hacer clic en el botón de pago con tarjeta (`#card-payment`), muestra un mensaje de pago exitoso, vacía el carrito y redirige a la página de inicio después de 3 segundos.
 - **Pagar con tarjeta**: Al hacer clic en el botón de pago con tarjeta (`#card-payment`), muestra un mensaje de pago exitoso, vacía el carrito y redirige a la página de inicio después de 3 segundos.
 - **Pagar con efectivo**: Al hacer clic en el botón de pago en efectivo (`#cash-payment`), muestra un mensaje indicando el monto a pagar, vacía el carrito y también redirige a la página de inicio después de 3 segundos.
- **carrito.js**: Sus funciones son:
 - **Agregar productos al carrito**: Función `addToCart`: Añade un producto al carrito (almacenado en `localStorage`), guarda el carrito actualizado y muestra un mensaje temporal de confirmación en la interfaz.
 - **Mostrar el carrito**: Función `displayCart`: Recupera los productos del carrito desde `localStorage` y los muestra en una tabla en la página de carrito. También calcula y muestra el total.
 - **Eliminar productos del carrito**: Función `removeFromCart`: Permite eliminar un producto específico del carrito utilizando su índice en la lista. Actualiza la visualización del carrito y `localStorage`.
 - **Redirigir a la página de pago**: Función `handlePaymentRedirect`: Redirige al usuario a la página de pago (`pago.html`) si hay productos en el carrito, o muestra una alerta si el carrito está vacío.
 - **Inicializar la página de carrito**: Si el usuario está en `carrito.html`, el carrito se carga automáticamente y los botones de "Vaciar Carrito" y "Pagar" se asocian con sus respectivas funciones.

Bootstrap

- Utilizamos Bootstrap desde un **CDN** en los archivos HTML

Imágenes

- **img**: Aquí guardamos las imágenes de productos, íconos y cualquier elemento visual necesario para el diseño.

SweetAlert2

- Insertamos el archivo de la librería en el HTML a través de un CDN. (link y script)

3. Uso de Bootstrap y SweetAlert2

Clases que utilizamos en bootstrap:

- **Grid System**: Para organizar productos en columnas.
- **Navbar**: Menú de navegación en la parte superior.
- **Footer**: usamos clases de bootstrap para armar el footer
- **Cards**: Para mostrar productos de forma organizada y atractiva.

Implementación de SweetAlert2:

- Su función es mejorar la interacción del usuario mediante alertas personalizadas, en lugar de usar las alertas nativas del navegador que son visualmente limitadas y poco personalizables. **SweetAlert2** nos permite generar mensajes interactivos con un diseño más atractivo y coherente con la estética del sitio.
- El propósito principal de utilizar **SweetAlert2** fue mejorar la experiencia del usuario al realizar acciones importantes dentro del e-commerce, como la confirmación de pagos. Las alertas proporcionan un feedback claro y visualmente agradable sobre las acciones del usuario, en este caso, cuando un pago ha sido realizado con éxito.

Beneficios del uso de SweetAlert2

- **Feedback claro**: Los usuarios reciben un mensaje claro y visible después de realizar el pago.
- **Personalización**: Las alertas fueron personalizadas con colores, textos y tiempos que se ajustan al diseño y funcionalidad del sitio.

4. Documentación

README.md

Este es el archivo principal de la documentación.

- **Descripción del proyecto:** Explica brevemente qué es el proyecto.
- **Tecnologías usadas:** HTML, CSS, JS, Bootstrap.
- **Estructura de carpetas:** Explicación de cómo está organizado el proyecto.
- **Cómo ejecutar el proyecto:** Detalla si el proyecto necesita algún servidor o simplemente se abre el archivo HTML en un navegador.

guia-de-uso.md

Este archivo puede contener una guía detallada de cómo navegar en el sitio web:

- **Descripción de las funcionalidades** (navegar por productos, ver detalles, promociones).
- **Instrucciones para los usuarios:** Cómo contactar, cómo realizar un pedido (si tuvieras esta opción en el futuro).

5- Planificación

1- Por medio de whatsapp cada integrante planteó una idea sobre qué tipo de e-commerce hacer, y mediante votación elegimos una de las ideas.

2- Fani, quién tiene más experiencia en proyectos de equipo tomó la iniciativa de liderar el proyecto, así que se encargó de armar la estructura del mismo, junto a la documentación y la asignación de tareas.

3- Sandra estuvo a cargo de la investigación del rubro, y de buscar las imágenes que usamos para las tarjetas y carrusel.

4- Luciana fue la que le puso nombre al logo y Sandra se encargó de diseñarlo. Luciana también estuvo a cargo de armar todas las tarjetas y ponerle los estilos a las mismas así como posicionarlas en las páginas correspondientes. Fani fue la que ajustó los detalles de las páginas y funcionalidades en general.

6- Desafíos:

Teniendo en cuenta las actividades diarias que cada integrante tiene, fue difícil tener encuentros con el grupo entero. Por eso organizamos reuniones virtuales en horarios diferentes dependiendo de la disponibilidad horaria de cada una, para ir realizando el trabajo, mientras cada una por su parte iba trabajando en diferentes partes del proyecto. Mientras tanto, hubo comunicación continua mientras iban surgiendo dudas o cambios en el proceso.

Por otro lado, costó trabajar en ramas al principio ya que dos de las integrantes no tenían experiencia en eso, así que se necesitó de tiempo extra para ir guiando a las compañeras en el aprendizaje de este método de trabajo.

Hay que destacar por un lado el esfuerzo de Sandra, ya que ella es hipoacúsica y eso le hacía difícil comprender ciertas ideas, pero logramos unir esfuerzos para que el proyecto se realice y que todas de alguna u otra manera pueda contribuir al mismo. Por otro lado también la colaboración de Luciana que a pesar de tener poca disponibilidad le ponía muchas ganas al proyecto. Ya no estará en el equipo porque por cuestiones personales debe dejar el curso, pero agradecemos mucho su colaboración y aportes.

7- Conclusión:

El proyecto de e-commerce fue un ejercicio colaborativo en el que cada integrante aportó sus ideas y habilidades únicas. Desde el inicio, utilizamos WhatsApp como medio de comunicación para proponer diversas ideas, y mediante una votación grupal seleccionamos el enfoque final del proyecto. Fani, quien cuenta con más experiencia en proyectos grupales, asumió el rol de líder, organizando la estructura y asignando tareas. Sandra se encargó de la investigación del rubro y la búsqueda de imágenes, mientras que Luciana diseñó las tarjetas y les aplicó estilos. Sandra también diseñó el logo que Luciana nombró, y Fani ajustó los detalles de las páginas y funcionalidades generales.

Uno de los mayores desafíos fue coordinar las actividades, ya que cada integrante tenía compromisos personales. Para superarlo, organizamos reuniones virtuales en horarios flexibles y mantuvimos una comunicación constante. En el grupo hubo varios cambios: un compañero dejó la cursada al principio, otro se unió y luego se fue a otro grupo, y en la última semana del proyecto, una de las compañeras dejó la cursada. Al final, solo quedamos dos, pero ahora contamos con una nueva compañera que nos apoyará en el transcurso de este proyecto.

Una lección importante fue la necesidad de adaptarse a las habilidades y limitaciones de cada miembro. El esfuerzo colectivo permitió que Sandra, a pesar de ser hipoacúsica, participara plenamente, y Luciana, aunque dejó el proyecto por motivos personales, fue una pieza clave.