

Desarrollo Web

Nivel 1 2020 - Fase 2
(Julio-Noviembre)

Propuesta del obligatorio (Letra)

----- Disclaimer -----
El presente material se entrega en el marco del Proyecto Jóvenes a Programar "Álvaro Lamé" y para uso exclusivo del mismo. Queda prohibida su reproducción, comercialización, modificación y difusión, fuera de lo antes mencionado.



Introducción	3
Aspectos generales	3
Información completa de un artículo	3
Listado de artículos	4
Proceso de compra	4
Método de envío	4
Forma de pago	4
Versionado de código	5
Propuesta	5
Workspace inicial	6



Introducción

"Las transacciones por e-commerce en Uruguay vienen creciendo más de un 60%, comentó el presidente del e-commerce institute, Marcos Pueyrredon. Esto se debe a que cada vez más jugadores se están volcando a vender sus productos de forma online."⁽¹⁾

(1) Fuente: El observador

<https://www.elobservador.com.uy/nota/-el-gran-desafio-del-e-commerce-uruguayo-sigue-siendo-la-oferta--201881413550>

Hoy en día vivimos en una realidad donde el e-commerce viene siendo cada vez más nuestro lugar recurrente donde realizar compras. Es por esto que una empresa (que decidió mantener el anonimato), se quiere sumar a la oleada del e-commerce ofreciendo una plataforma de compra y venta. A esta plataforma, decidió nombrarla como eMercado.

Aspectos generales

eMercado se deberá caracterizar por ser un sistema moderno, intuitivo, simple y efectivo. Estas 4 características no son fáciles de lograr, y el mayor desafío aún es que se convivan en un único producto, pero eso es a lo que se aspira lograr.

En el e-commerce, la experiencia de usuario es el aspecto clave que debe funcionar de la forma más fluida posible, de lo contrario los clientes no comprarán.

Si bien la plataforma trata sobre compra y venta de bienes de cualquier tipo, nos concentramos en las características y funcionalidades con las que deberá contar eMercado únicamente para los COMPRADORES:

Información completa de un artículo

- Un artículo constará de los siguientes datos:
 - Nombre
 - Descripción
 - Categoría a la que pertenece
 - Precio
 - Moneda (Pesos o Dólares)
 - Cantidad de comprados
 - Imágenes
 - Productos relacionados
 - Puntuación y comentarios
- Se deberá poder realizar preguntas sobre el artículo al vendedor..



Listado de artículos

- Listado de artículos en venta, con posibilidad de ordenar de forma creciente/decreciente según:
 - Precio (creciente)
 - Relevancia* (decreciente)
- Se deberá poder aplicar un filtro según rango de precio.
- A partir de la selección de un artículo, se desplegará la información completa respecto al mismo.

*La relevancia se medirá a partir de la cantidad vendidos.

Proceso de compra

- El usuario contará con su carrito de compras donde se encontrarán los artículos seleccionados para comprar.
- El carrito de compras consistirá en:
 - Los artículos seleccionados para comprar.
 - El costo unitario de un artículo.
 - La cantidad a comprar de cada artículo.
 - El costo total del costo unitario por la cantidad respectiva.
 - El subtotal que será la sumatoria de los costos total por artículo.
 - Costo de envío.
 - El costo total.
 - Deberá seleccionar forma de pago.
 - Al seleccionar la finalización del proceso de compras, se simulará que la orden ha sido generada con éxito.
- El proceso de compra se podrá finalizar si y solamente si se ha seleccionado un método de envío y una forma de pago.

Método de envío

Para la selección del método de envío, el usuario deberá indicar:

- Dirección: calle, número, esquina.
- País.
- Tipo de envío:
 - Premium (2-5 días) - Costo del 15% sobre el subtotal.
 - Express (5-8 días) - Costo del 7% sobre el subtotal.
 - Standard (12 a 15 días) - Costo del 5% sobre el subtotal.

Forma de pago

La forma de pago podrá ser con tarjeta de crédito o transferencia bancaria. Vale destacar que no se implementará forma de pago alguna, sino que será de forma ficticia.



Versionado de código

Es de carácter OBLIGATORIO contar con un repositorio de código desde el comienzo. En este caso haremos uso de GitHub (<https://github.com/>).

La primera entrega (*Entrega 0*), corresponderá a crear y configurar nuestro propio repositorio del cual haremos uso desde un comienzo para el resto de las entregas.

En las pautas de Entrega 0, tendrás más información de qué debes realizar respecto al versionado de código.

Propuesta

La elaboración del obligatorio será de forma incremental, dividido en 8 entregas que deberán realizar a lo largo de todo el curso.

En cada entrega propuesta encontrarás la especificación de:

- Último día habilitado para realizar la entrega en CREA antes de las 23:59hrs. del día especificado en la correspondiente entrega.
- Las pautas a realizar de forma individual.
- Las pautas a realizar en el espacio de trabajo grupal. Recuerda que el obligatorio y las pautas son de carácter individual. El uso que debes darle a estas pautas es para consultar y/o ayudar a tu compañero/a de grupo con dudas al respecto.
- La sección Desafiate. Esta última sección corresponde para que realices en caso que ya hayas finalizado con TODAS las pautas anteriores, y busques aprender aún más. Vale la pena destacar que esta sección no es mandatorio que sea corregida por tu capacitador técnico, por lo que no se garantiza que tengas una devolución al respecto. Igualmente, puedes comentar cuando realices la entrega en CREA, a donde has llegado.

Los archivos entregables se deberán entregar todos en un único archivo de formato comprimido (zip) a partir de la tarea de tipo entregable que encontrarás en CREA..

IMPORTANTE: antes de subir el comprimido a CREA, verificar descomprimiendo el zip a entregar, asegurándose que se encuentre todo lo esperable.

IMPORTANTE: es muy recomendable que antes de comenzar a trabajar en la sección **Desafiate** (si así lo deseas), ya hayas hecho una entrega con todas las pautas anteriores realizadas y funcionando correctamente. De esta forma, te aseguras de realizar una entrega en forma con las pautas obligatorias, y luego realizas otra entrega con la sección **Desafiate** incluida.

Cada entrega será incremental, es decir que para la entrega en curso, se deberán encontrar incluidas todas las pautas elaboradas (y corregidas) de las entregas anteriores.



Workspace inicial

A partir de presentada la primera entrega, se contará con un workspace (o template) inicial para descargar desde la plataforma CREA.

Este workspace consistirá en un archivo comprimido conteniendo archivos HTML, CSS y JavaScript. Será el sitio ecommerce (eMercado) detallado en la sección anterior, omitiendo las partes que correspondan elaborar en las distintas entregas.

Es decir que se contará desde un inicio del obligatorio, con un proyecto pre-elaborado pronto para completar e incorporar las partes omitidas, según corresponda la entrega.

Navegando por el sitio, se encontrarán marcadas las partes que deberán ser elaboradas.