



Ejercicio: Introducción a la Web 2.0

Stock de productos.

Una empresa de venta de productos electrónicos, le solicita una aplicación web que le permita ingresar el stock de sus productos en las distintas sucursales de su cadena de locales comerciales.

El usuario debe poder seleccionar el producto y el sistema le tiene que indicar:

- ✓ Datos del producto: proveedor y cantidad total del Stock.
- ✓ Lista del Stock: nombre de sucursal, stock en sucursal y cantidad de productos que se ingresaran al stock de la sucursal.
- ✓ Al ingresar el stock en la sucursal debe de actualizar el stock total del producto.

El comportamiento debe ser el siguiente:

1. El usuario selecciona el producto.
2. Al seleccionar el nombre del producto se debe desplegar el detalle del producto, la lista de las sucursales con el stock actual y los campos necesarios para ingresar la cantidad asignada del producto a cada una de las sucursales.
3. La cantidad ingresada de producto a cada sucursal puede ser de 0 .. n
4. El stock total se debe actualizar al ingresar la cantidad en una sucursal.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco
Facultad de Ingeniería
LABORATORIO DE PROGRAMACION Y LENGUAJES

Ejercicio: Introducción a la Web 2.0

Ejemplo: Búsqueda y como deben presentarse los datos en la pantalla.

* Seleccionar Producto:

Telefono
Tablet
Cargador
Impresora

Datos del Producto

Nombre Producto: Telefono.
Proveedor: Motorola.
Total Producto en Stock: 65 Unidades

<i>Sucursal</i>	<i>Stock Actual</i>	<i>Cantidad</i>
Centro	20	<input type="text"/>
Diadema	10	<input type="text"/>
Pueyrredon	30	<input type="text"/>
Rada Tilly	5	<input type="text"/>

Consideraciones:

- ✓ La estructura de las páginas web debe realizarse con HTML5.
- ✓ Para definir formatos de los elementos estructurales, utilizar CSS.
- ✓ Los scripts necesarios que se deban ejecutar del lado del cliente se deben programar utilizando JavaScript.
- ✓ Los scripts necesarios que se deban ejecutar del lado del servidor se deben programar en PHP.
- ✓ La comunicación entre cliente y servidor debe programarse utilizando AJAX.
- ✓ En todos los casos que sea posible, utilizar el paradigma orientado a objetos.