

# Instituto Politécnico Nacional



## Escuela Superior de Cómputo

# Diseño de Sistemas Distribuidos Tarea 8

## **Docente:**

Dr. Pineda Guerrero Carlos

## Alumno:

Cazares Martínez Maximiliano

**Grupo:** 

4CV11

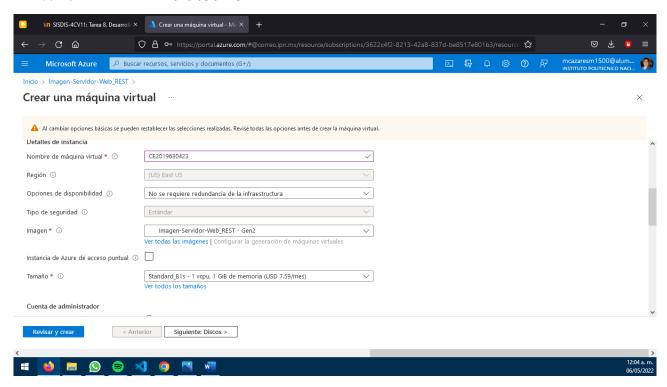
CDMX, 6 de mayo de 2022.

# Índice

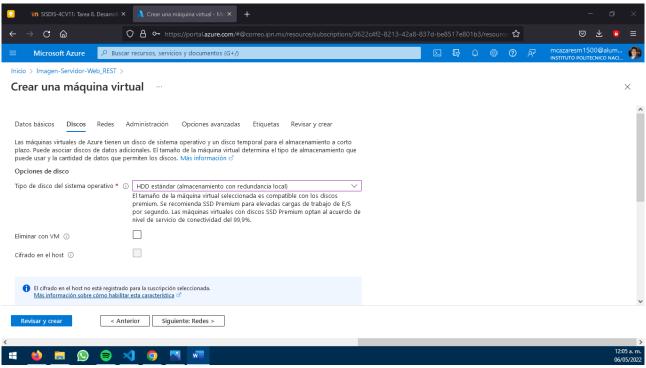
Desarrollo de la práctica	3
•	
Pruebas	13
Conclusiones	17

### Desarrollo de la práctica

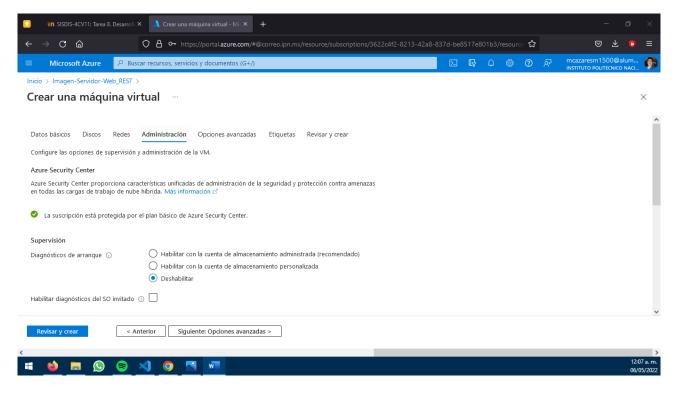
Primero crearemos una máquina virtual a partir de nuestra imagen realizada en la práctica 6 con el nombre "CE2019630423".



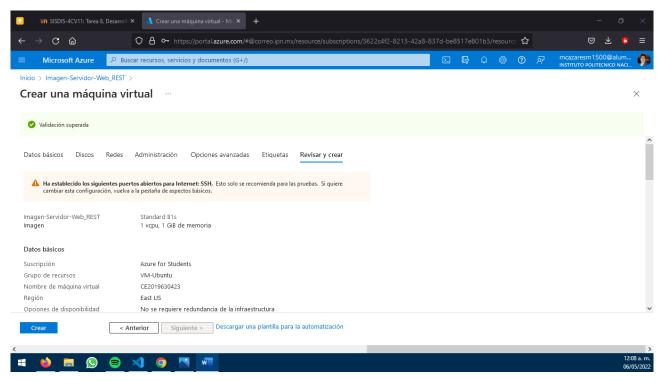
En el apartado de discos elegimos un HDD estándar y dejamos todas las demás opciones iguales.



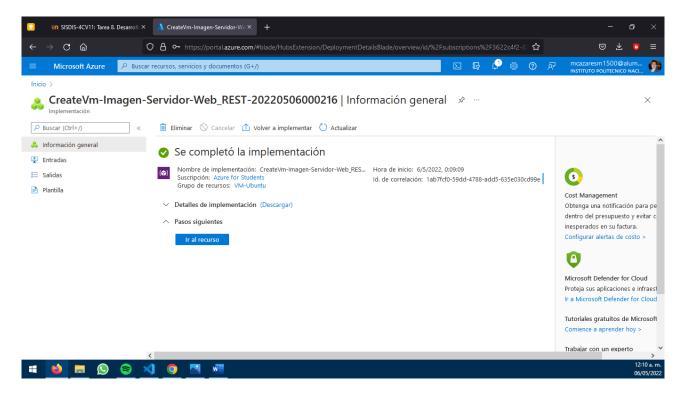
No modificamos en la sección de Redes. En la siguiente sección, la de Administración únicamente deshabilitamos el diagnostico de arranque.



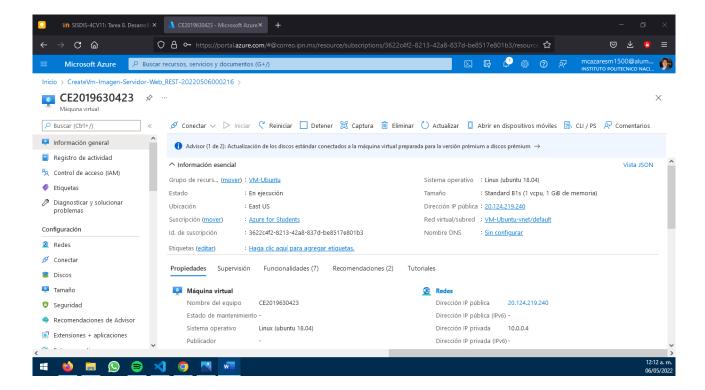
Damos clic en Revisar y crear y posteriormente en Crear.



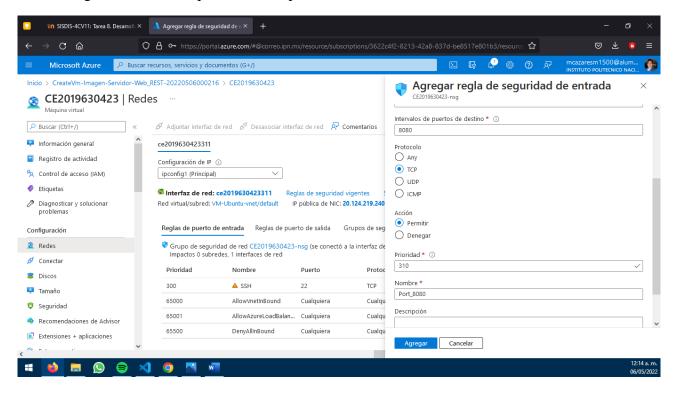
Al completar la creación de la máquina virtual damos clic en Ir al recurso.



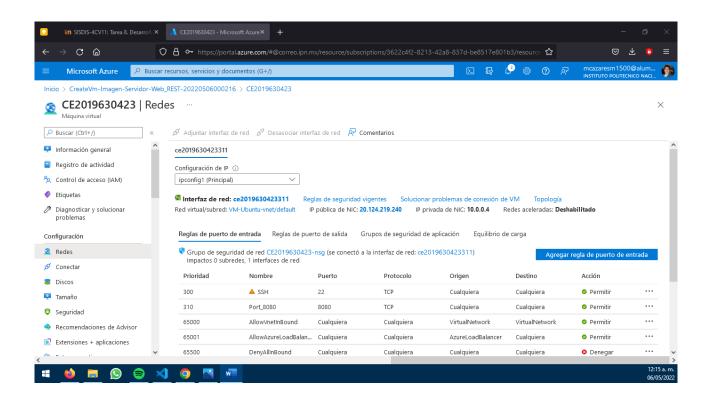
En esta ventana podemos observar la información general de la máquina virtual.



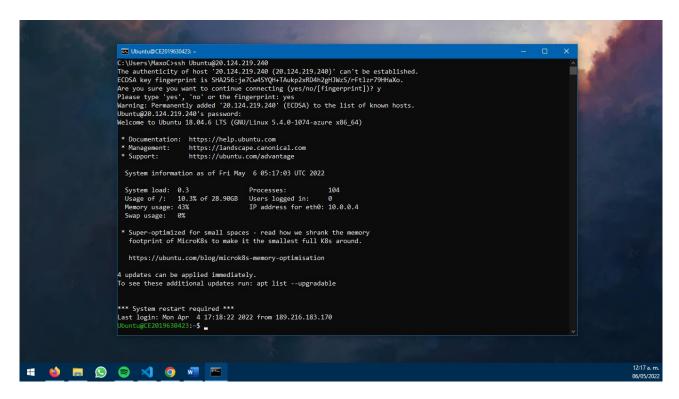
A continuación, nos dirigimos a la sección de redes del menú lateral izquierdo para agregar una regla de entrada. Aquí abrimos el puerto 8080.



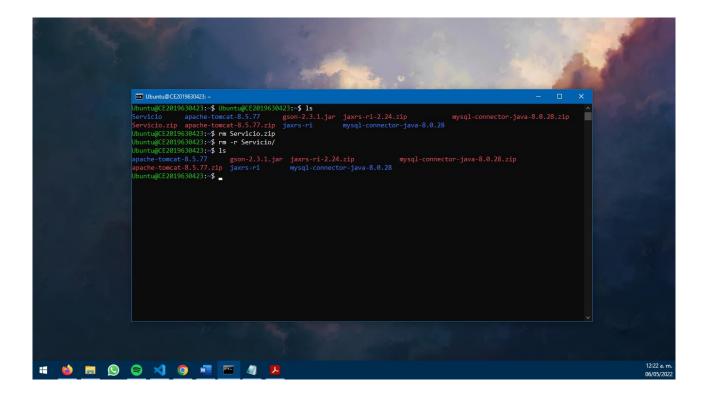
Aquí podemos ver como se agrego la regla de entrada.



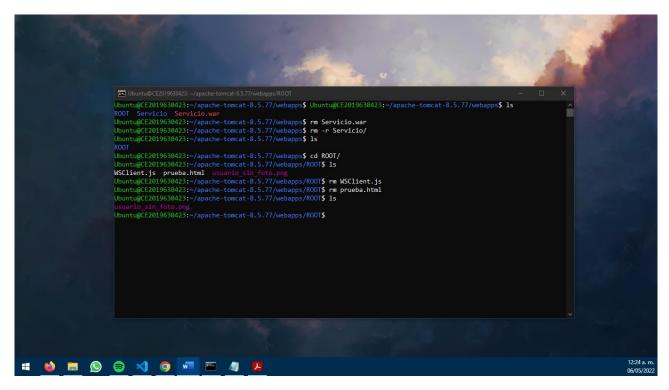
Ahora, ingresamos a la máquina virtual desde una consola CMD usando el protocolo SSH.



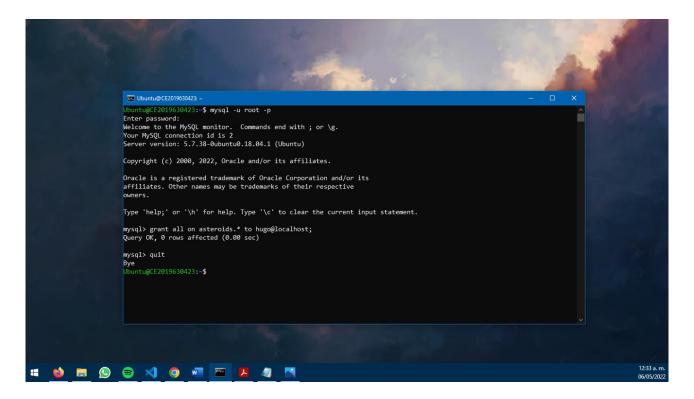
Para poder implementar nuestro código Back-end necesitamos realizar una configuración inicial. Primero borraremos todos los archivos del antiguo Servicio.



Además, borraremos el archivo .war de la carpeta webapps y los archivos correspondientes al Front-end del antiguo proyecto.

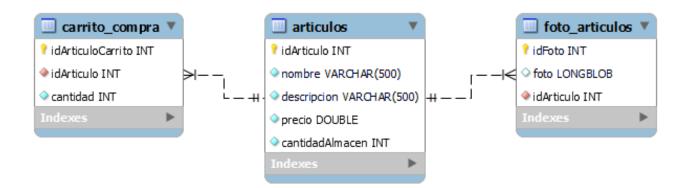


Lo siguiente será otorgarle permisos al usuario Hugo para la modificación de la nueva base de datos.

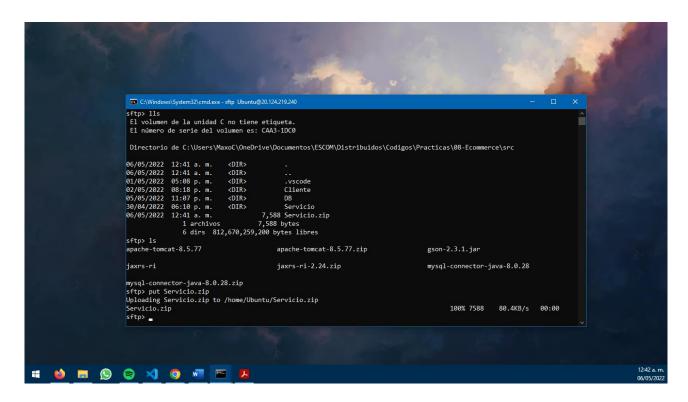


Ahora ingresaremos con el usuario Hugo y crearemos la base de datos asteroids.

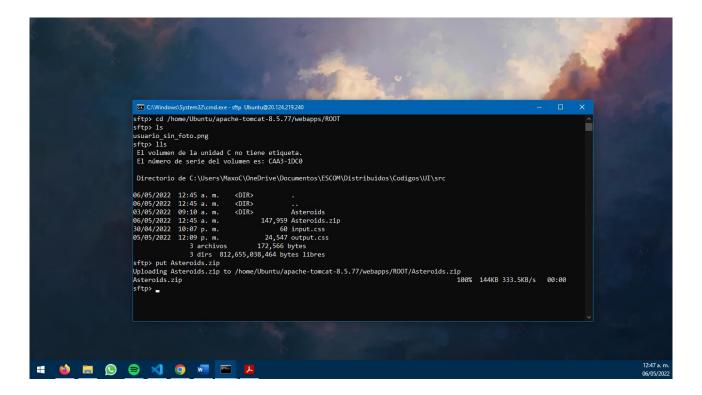
A continuación, se muestra el diagrama de la base de datos anteriormente creada.



Después de estos preparativos, nos disponemos a subir y compilar el código de nuestro Back-end. Usando el protocolo SFTP subimos un archivo .zip con todo el proyecto.

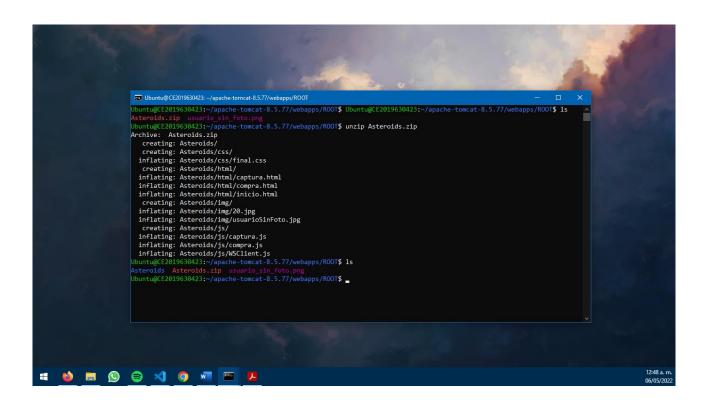


Adicionalmente, subimos el código del Front-end a la carpeta webapps/ROOT de apache.



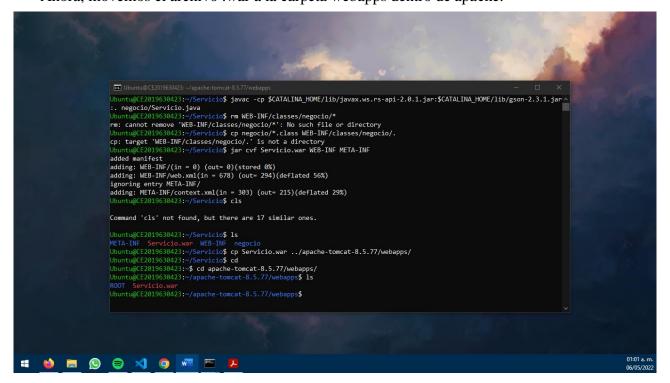
Ahora, descomprimimos ambos archivos .zip.

```
## District Company C
```



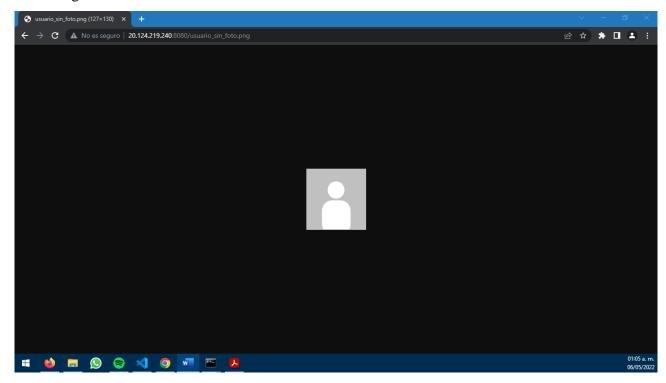
Entramos en la carpeta Servicio y compilamos los archivos dentro la carpeta negocio y generamos el archivo .war con los siguientes comandos.

Ahora, movemos el archivo .war a la carpeta webapps dentro de apache.



#### **Pruebas**

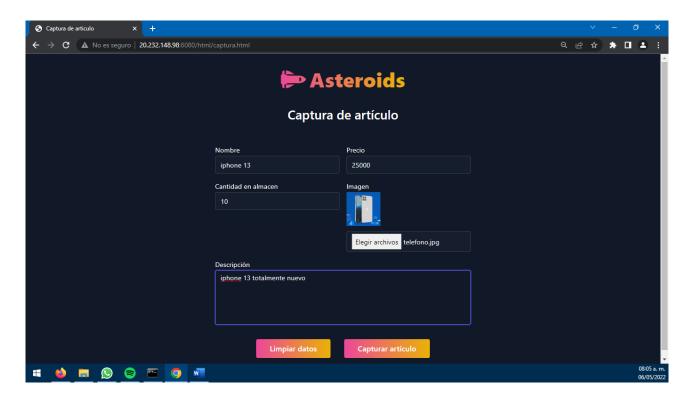
Comprobamos que podemos consultar un archivo dentro de la carpeta ROOT desde un navegador.



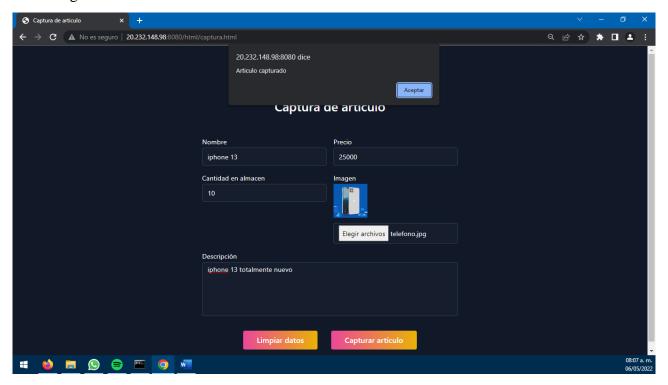
Procedemos a realizar las pruebas de nuestro prototipo. A continuación, se muestra la pantalla de inicio, donde se encuentran los botones para capturar y/o comprar un artículo.



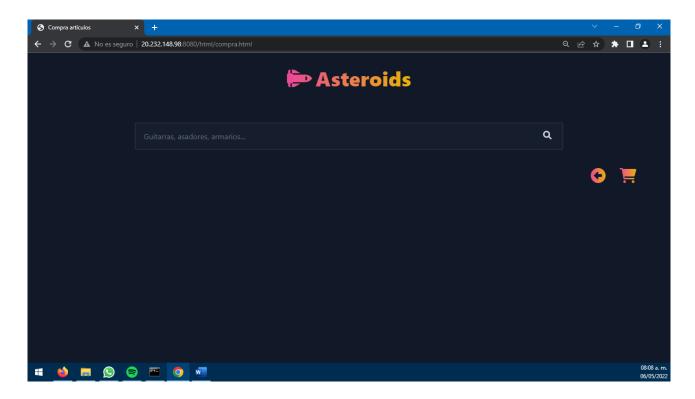
Al dar clic en captura de artículo, nos aparece el siguiente formulario donde lo llenaremos con la información de los artículos, en este caso un Smartphone.



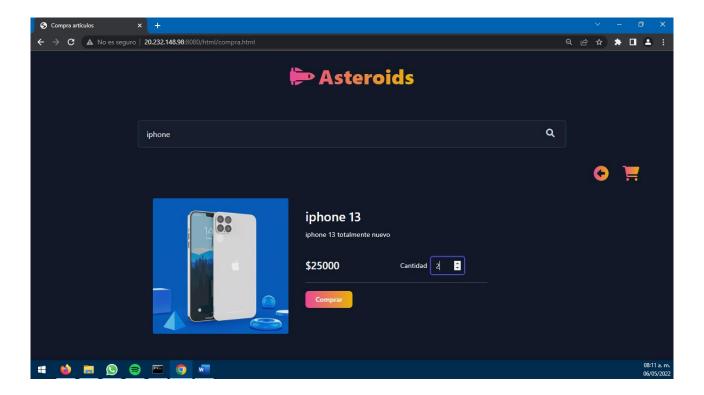
Al dar clic en capturar artículo el siguiente alert aparece, indicándonos que el artículo ha sido guardado en la base de datos.



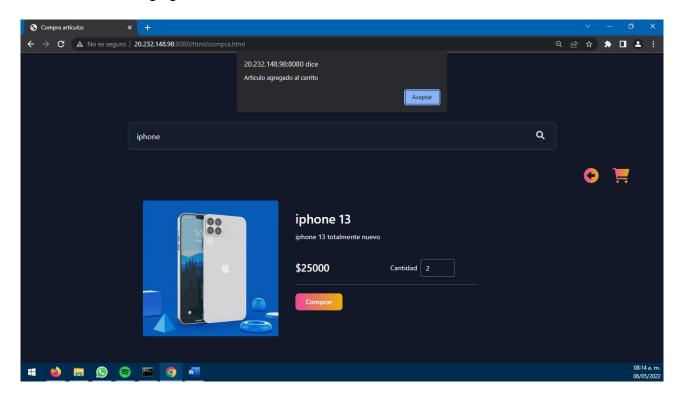
Al dar clic en el botón de compra de artículos, nos aparece la siguiente pantalla.



Al realizar una búsqueda en la barra de búsqueda nos aparecen los artículos que coincidan con dicha búsqueda. En nuestro caso iphone y seleccionamos 2 en el apartado de cantidad.



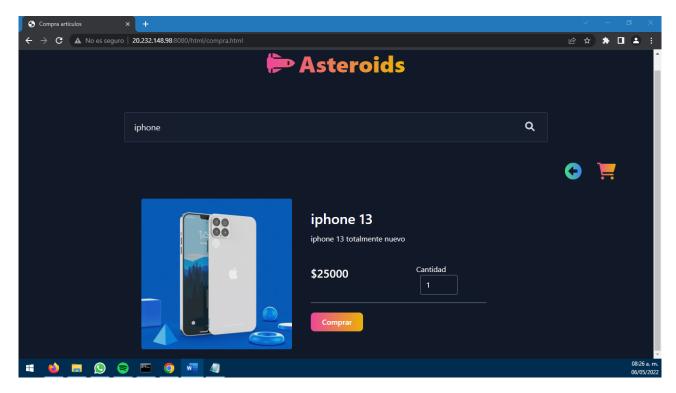
Al dar clic en el botón de comprar nos aparece el siguiente alert indicándonos que el articulo a sido agregado al carrito.



Al dar clic en el botón con forma de carrito nos aparecerá el carrito y podremos ver los artículos que están agregados.



El botón con forma de flecha, nos regresa al catálogo de artículos.



#### **Conclusiones**

Fue una práctica sumamente interesante ya que nos aproxima un poco a lo que es el desarrollo web en realidad. El desarrollo tanto del Back-end como del Front-end tomo más tiempo de lo previsto. Sin embargo, no se logro completar la funcionalidad de eliminar un artículo del carrito de compras debido a cuestiones de tiempo.