ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

**[TÍTULO]**

**[SUBTÍTULO (solo para los TFG grupales)]**

**[TÍTULO EN INGLÉS]**

**[SUBTÍTULO EN INGLÉS (solo para los TFG grupales)]**

Realizado por

**[Nombre del/la estudiante]**

Tutorizado por

**[Nombre de los/as tutores]**

Departamento

**[Nombre del departamento]**

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

MÁLAGA, SEPTIEMBRE DE 2023

Fecha defensa:

Resumen

En este trabajo de fin de grado se realiza una aplicación de escritorio destinada a todo tipo de comercio local, en la que se ofrece la posibilidad a aquellos pequeños comercios que se han quedado estancados frente al rápido avance de las tecnologías de superar dicho obstáculo y puedan expandirse al mundo del comercio electrónico ofreciendo sus productos a los usuarios que se registren en la aplicación. Para llevar a cabo la realización de este proyecto, las principales tecnologías que se han empleado son Java, JavaFX y MySQLWorkBench, haciendo uso de otras tecnologías para realizar todo el proceso que se lleva a cabo en un proyecto software atendiendo siempre a las exigencias de un trabajo de fin de grado.

El objetivo final es permitir que los comercios locales publiquen sus productos y puedan romper el muro que los separa del mundo de Internet, principalmente ante el auge de grandes marcas que han establecido su modelo de negocio en el comercio electrónico, como Amazon o eBay entre otros, donde se ofrece un amplio y diverso catálogo de productos. De esta manera, los usuarios tendrán la oportunidad de realizar compras en los comercios locales que se encuentren registrados en la aplicación, contribuyendo al aumento del número de ventas del comercio.

**Palabras clave: Java, JavaFX, casos de uso, SceneBuilder, base de datos**

Abstract

In this final degree project, a desktop application is developed for all types of local commerce, which offers the possibility to those small businesses that have remained stagnant in the face of the rapid advance of technologies to overcome this obstacle and to expand into the world of e-commerce by offering their products to users who register in the application. To carry out this project, the main technologies used are Java, JavaFX and MySQLWorkBench, making use of other technologies to carry out the whole process that is carried out in a software project, always considering the requirements of a final degree project.

The final objective is to allow local businesses to publish their products and break the wall that separates them from the Internet world, mainly due to the rise of large brands that have established their business model in e-commerce, such as Amazon or eBay among others, where a wide and diverse catalogue of products is offered. In this way, users will have the opportunity to make purchases in local businesses that are registered in the application, contributing to an increase in the number of sales in commerce.

**Keywords: Java, JavaFX, SceneBuilder, database, use case**

Índice

Resumen 1

Abstract 1

Índice 1

Introducción 1

1.1 Motivación 1

1.2 Objetivos 2

1.3 Estructura de la memoria 2

1.4 Estudio del arte 3

Análisis 5

2.1 Obtención de requisitos 5

2.2 Actores 5

2.3 Requisitos funcionales 6

2.3.1 Requisitos administrador 6

2.3.2 Requisitos del cliente 8

2.3.3 Requisitos del comercio 10

2.3.4 Requisitos usuario anónimo 12

2.4 Requisitos no funcionales 13

Referencias 15

Manual de Instalación 17

Requerimientos: 17

1

Introducción

1.1 Motivación

El uso de Internet, junto con los comercios electrónicos, está en pleno auge, donde se ha observado un gran aumento del uso de estos tras la pandemia. Debido a esto, muchos comercios locales han quedado estancados al no dar el salto al mundo del comercio electrónico, perdiendo la oportunidad de expansión y las facilidades que conlleva estar expuesto en Internet gracias a la fácil accesibilidad que hay hoy en día.

Es por ello por lo que grandes empresas multinacionales que hoy en día son pioneras en el sector del comercio electrónico como Amazon o eBay, pues ofrecen una amplia y diversa variedad de productos en sus plataformas que, como consecuencia, atraen a una gran cantidad de usuarios hacia estos comercios para realizar sus compras.

Con esta plataforma que se va a desarrollar, se busca ayudar a superar los obstáculos iniciales que supone para muchos pequeños comercios el dar el salto al comercio electrónico, tales como el coste de desarrollo de un portal/aplicación a medida y el desconocimiento de muchos de ellos a la hora de hacer uso de estas tecnologías.

Por ello, este trabajo de fin de grado tiene como objetivo dar la oportunidad, y en la medida de lo posible, sobrepasar la barrera del mundo electrónico debido al poco conocimiento de las tecnologías con las que se trabajan en los comercios electrónicos, publicando así sus productos en línea. Esto ayudará a aumentar el conocimiento de la marca y facilitar las compras, proporcionando una alternativa a la presencia física del cliente tradicional.

1.2 Objetivos

Este trabajo de fin de grado consistirá en el desarrollo de una arquitectura cliente-servidor, donde el servidor se alojará en una base de datos SQL que almacenará la información necesaria, y el cliente será una aplicación de escritorio en Java, que lanzará peticiones contra dicho servidor. Para simplificar el proceso de desarrollo, el servidor se implementa en modo local, y en caso de pasar a producción y ser publicado en las redes, se desplegaría en la nube.

Los comercios (uno de los distintos roles de la aplicación) podrán darse de alta en la plataforma tras la aprobación de un usuario administrador y así publicar sus productos haciéndolos accesibles para los usuarios de tipo cliente. Estos podrán visualizar los mismos y realizar comprar si así lo desean, añadiéndolos a un carrito de compra y pasando por una pasarela de pago una vez confirmen la selección de productos, donde cabe mencionar que la implementación de dicha pasarela de pago queda excluida de los requisitos de este trabajo de fin de grado.

1.3 Estructura de la memoria

La memoria se ha organizado en base a las distintas etapas del desarrollo del proyecto, donde en este apartado se pretende resumir brevemente en qué consiste cada una de las partes que dan forma a este proyecto:

**Capítulo 1: Introducción.** En esta sección se exponen las razones que motivan a realizar este proyecto, estableciendo unos objetivos que realizar para su elaboración tal y como se ha planeado en un principio.

**Capítulo 2: Análisis.** En este capítulo se llevará a cabo un completo análisis del sistema que se desarrolla mediante la identificación de los requisitos funcionales, no funcionales, y los requisitos a futuro en caso de que la aplicación pasara a producción y hacerla totalmente funcional.

**Capítulo 3. Diagramas del sistema.** Durante este capítulo se presentan gráficamente los distintos diagramas realizados en este proyecto de software para alcanzar la solución del sistema, donde la explicación del proceso será más fácil de entender gracias a los diagramas claros y concisos que se han realizado.

**Capítulo 4. Implementación de la aplicación.** Se llevará a cabo una explicación de la implementación de la aplicación y su desarrollo en las tecnologías inicialmente escogidas.

**Capítulo 5. Conclusiones.** Conclusiones extraídas a lo largo del desarrollo del proyecto y posibles mejoras en caso de que la aplicación pasara a producción.

**Apéndice A. Manual de usuario.** Manual de uso de la aplicación para el entendimiento del funcionamiento del mismo.

1.4 Estudio del arte

En este apartado se detallan las principales tecnologías que se han usado a lo largo del desarrollo e implementación del proyecto:

* **Trello:** Trello es uno de los software de administración de proyectos más utilizados en la actualidad. En este software se emplea el sistema kanban con tarjetas, permitiendo utilizar listas para la clasificación de las tareas e ideas que han sido recopiladas durante el análisis del proyecto, agregar comentarios, agrupar tareas y asignar etiquetas en base a su importancia en la implementación utilizando códigos de colores que será descrito más adelante.
* **MySQL Workbench:** MySQL Workbench es un entorno de diseño, gestión y administración de bases de datos de código libre que utiliza MySQL. Se caracteriza por permitir una gestión de manera fácil y sencilla de las bases de datos SQL, donde se puede obtener una mejor visibilidad de las bases de datos gracias a las herramientas visuales que proporciona, así como un gran ahorro de tiempo a la hora de realizar consultas cotidianas de los datos almacenados en la base de datos.
* **Java:** Java es un lenguaje de programación multiplataforma, orientado a objetos, seguro y confiable para codificar en cualquier plataforma que se utilice a día de hoy, desde móviles y software empresarial hasta servidores. Las razones por las que se sigue eligiendo este lenguaje es por sus bibliotecas ya incorporadas, la comunidad activa que posee y la posibilidad de ejecutar el código en cualquier plataforma sin necesidad de reescribirlo.
* **Visual Paradigm:** Es una herramienta CASE que ayuda a los equipos de software a transformar los requisitos del sistema extraídos y consensuados a diagramas precisos y exactos.
* **PencilProject:** Es un software de código abierto donde se permite realizar prototipos en cualquier plataforma de escritorio, fácil de usar y que posee una gran cantidad de plantillas para ahorrar el mayor tiempo posible.
* **Eclipse:** Es una de las mayores plataformas de desarrollo integrado (IDE) más populares para el desarrollo de código, en la que se permite programar en lenguajes como C, C++, Java, JavaScript, Kotlin…
* **SceneBuilder:** Aplicación en la que se permite diseñar las pantallas de la aplicación que se desarrolla usando JavaFX.
* **JavaFX:** Lenguaje de programación combinado con Java con la que se crean y desplegan aplicaciones web y de escritorio en una amplia variedad de plataformas, tales como consolas de videojuegos, teléfonos móviles, la Web….
* **Java Database Connectivity (JDBC):** Interfaz de programación de aplicaciones (API) que permite que los programas realizados en Java accedan a bases de datos.
* **Github:** Repositorio donde se aloja el proyecto utilizando el sistema de versiones Git, aunque en este caso se ha utilizado el plugin de Github que proporciona Eclipse.

1.5 Metodología de trabajo empleada

Se ha usado una metodología ágil derivada de Scrum con las adaptaciones requeridas para este proyecto, donde se han realizado entregas periódicas al tutor en base a lo que se ha planificado para esa entrega, siguiendo la división en sprints típica de *Scrum.*

La duración de cada sprint se ha determinado durante el progreso del proyecto en base a las tareas asociadas a cada uno, aunque se ha priorizado un periodo medio de dos semanas. Con esta metodología se ha podido permitir adaptar el desarrollo del proyecto a las necesidades del cliente.

2

Análisis

2.1 Obtención de requisitos

A continuación, se van a detallar los requisitos funcionales y no funcionales del sistema. Por ello, se ha tomado la decisión de clasificar los requisitos funcionales según el actor para profundizar y detallar lo máximo posible las funciones de cada actor, donde se va a poder observar que algunos requisitos en distintos actores son repetidos, pues las funcionalidades son similares, y, por lo tanto, es el mismo requisito tanto para uno como para otro. Por otro lado, se ha llevado a cabo la obtención de unos requisitos a futuro, donde cabe mencionar que estos requisitos serían implementados en caso de que la aplicación pasara a producción, lo que la haría totalmente funcional.

2.2 Actores

Antes de describir los requisitos, se van a describir los actores que participan en el sistema y las acciones que desempeñan en el mismo:

* **Usuario administrador:** Es un usuario con todos los privilegios sobre el sistema.
* **Usuario cliente:** Usuario que representa a los compradores de la plataforma.
* **Usuario anónimo:** Restringido a visualizar la plataforma y navegar por ella.
* **Usuario comercio:** Usuario que representa a los comercios inscritos en la plataforma.

2.3 Requisitos funcionales

Se procede a detallar los requisitos que describen la funcionalidad del sistema. Para ello, se ha decidido denotar los requisitos mediante las siglas RF seguidas de un número identificativo, ordenadas de manera ascendente, para una identificación más precisa y eficiente a la hora de explicar un requisito en concreto o de simplemente mencionarlo. En el caso de los requisitos que conlleven crear, visualizar, actualizar y eliminar (CRUD) serán desglosados en las partes nombradas. En caso de hacer algún comentario sobre la funcionalidad de un actor específicamente, se denotará al final de la tabla de requisitos.

2.3.1 Requisitos administrador

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador | Nombre | Descripción |
| RF-1 | Acceso a la plataforma | El administrador deberá iniciar sesión en la aplicación identificándose con un nombre de usuario y una contraseña. |
| RF-2 | CRUD administrador | Se podrá crear, borrar, actualizar y visualizar a un administrador. |
| RF-2.1 | Consultar administrador | Cualquier administrador podrá visualizar los datos de los demás administradores desde la base de datos. |
| RF-2.2 | Actualizar administrador | Cada administrador podrá cambiar en cualquier momento sus datos identificativos. Estos datos son el nombre, apellidos, y contraseña. Esta función se podrá realizar tanto en la base de datos como en el perfil de este una vez inicie sesión en la plataforma. |
| RF-2.3 | Eliminar administrador | Si un administrador es dado de baja de la plataforma, se eliminará toda información que le identifique quedando sin acceso a la plataforma y perdiendo así el rol que lo identifica. |
| RF-3 | Comprobación de solicitud | El administrador deberá comprobar la solicitud cumplimentada por el comercio, que podrá aceptar o rechazar. Una vez sea resuelta la solicitud, el comercio será notificado mediante correo electrónico. |
| RF-4 | CRUD comercio | El administrador podrá crear, visualizar, actualizar o borrar el comercio |
| RF-4.1 | Creación de comercio | Con la solicitud previamente aceptada, el administrador creará el comercio con los datos que figuran en dicha solicitud. Dicha creación será realizada en la base de datos del sistema, proporcionándole al comercio el usuario y la contraseña. |
| RF-4.2 | Visualización de comercio | El administrador podrá visualizar en todo momento el comercio y sus datos. |
| RF-4.3 | Actualizar comercio | El administrador puede actualizar los datos del comercio en caso necesario. |
| RF-4.4 | Eliminar comercio | Una vez el comercio quiera eliminar su cuenta de la plataforma, el administrador debe comprobar que la cuenta ha sido eliminada junto los todos los datos identificativos asociada a ella. |
| RF-5 | Actualizar perfil | El administrador podrá actualizar los datos de su perfil una vez inicie sesión en la plataforma. |
| RF-6 | Visualizar perfil | El administrador podrá visualizar los datos de su perfil en la plataforma. |
| RF-7 | Cerrar sesión | El administrador podrá cerrar sesión, siendo redirigido a la pantalla de inicio de la plataforma. |
| RF-8 | Visualizar producto | El administrador puede consultar el producto para obtener más información acerca de él una vez ha accedido al comercio y tecleado el nombre. |
| RF-9 | Buscar producto | El administrador podrá buscar el producto que desee, tecleando el nombre de este en el filtro de búsqueda. Cabe destacar que la búsqueda de productos será a nivel de comercio, dejando la búsqueda global como requisito a futuro. |
| RF-10 | Buscar comercio | El administrador podrá buscar el comercio que desee para facilitar la navegación al mismo, tecleando su nombre en un filtro de búsqueda. |

***Figura 1.*** *Requisitos del administrador*

*Nota: El administrador será creado por el desarrollador de la plataforma, introduciendo sus datos en la base de datos del servidor. Por lo tanto, los demás administradores no tendrán el privilegio de crear más administradores.*

*Si algún administrador desea realizar compras, se debe crear una cuenta cliente.*

*En cuanto a la notificación de la resolución de la solicitud, se ha creado una cuenta de correo electrónico de prueba común para todos los comercios para comprobar que el mensaje es enviado con éxito.*

2.3.2 Requisitos del cliente

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador | Nombre | Descripción |
| RF-11 | Registro de usuario | Para realizar compras en la plataforma,el cliente deberá registrarse en la plataforma. Los datos que debe introducir son el nombre de usuario, correo electrónico, contraseña, fecha de nacimiento, municipio y dirección. Así mismo, la contraseña del usuario será encriptada utilizando la librería *BCrypt [1]* que proporciona Java, añadiendo una ‘sal’ para reforzar aún más la contraseña a la hora de almacenarla en la base de datos. |
| RF-12 | Acceso a la plataforma | Todo usuario previamente registrado deberá iniciar sesión en la aplicación identificándose con un nombre de usuario y una contraseña. |
| RF-13 | Visualizar comercio | El cliente podrá visualizar todos los comercios para acceder al catálogo de productos de cada uno. |
| RF-14 | Buscar comercio | El cliente podrá buscar el comercio que desee para facilitar la navegación al mismo, tecleando su nombre en un filtro de búsqueda. |
| RF-15 | Visualizar perfil | El cliente puede visualizar los datos de su perfil. |
| RF-16 | Visualizar producto | El cliente puede consultar el producto para obtener más información acerca de él. Se debe haber tecleado el nombre de este anteriormente para poder acceder. |
| RF-17 | Buscar producto | El cliente podrá buscar el producto que desee, tecleando el nombre de este en el filtro de búsqueda. Cabe destacar que la búsqueda de productos será a nivel de comercio, dejando la búsqueda global como requisito a futuro. |
| RF-18 | Actualizar perfil | El cliente podrá visualizar, así como actualizar los datos de su perfil una vez inicien sesión en la plataforma. |
| RF-19 | Eliminar perfil | El cliente podrá darse de baja de la plataforma cuando desee, perdiendo el acceso a la misma y eliminando así todos sus datos identificativos de la base de datos del servidor. |
| RF-20 | Añadir productos al carrito | El cliente podrá almacenar los productos que desee comprar en un carrito de compra para su posterior “compra”. |
| RF-21 | Quitar productos del carrito | El cliente podrá eliminar aquellos productos que desee del carrito antes de confirmar la compra. |
| RF-22 | Confirmar compra | El cliente podrá confirmar la compra, mostrando simplemente un mensaje de que la compra ha sido realizada, ya que en nuestro caso no habrá transacciones de pagos. |
| RF-23 | Cerrar sesión | El usuario podrá cerrar sesión, saliendo a la pantalla de inicio de la plataforma. |

*Figura 2. Requisitos del cliente.*

2.3.3 Requisitos del comercio

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador | Nombre | Descripción |
| RF-24 | Solicitud de acceso a la plataforma | El comercio deberá rellenar una solicitud con sus datos para acceder a la plataforma, que deberá ser aprobado por un administrador. Deberá aportar el nombre del comercio, NIF, municipio, provincia, código postal, país, dirección, teléfono de contacto y email. Será notificado a un correo de pruebas creado una vez se resuelva la solicitud. |
| RF-25 | Acceso a la plataforma | Todo comercio, con su solicitud de acceso aprobada por el administrador, deberá iniciar sesión en la aplicación identificándose con el nombre de usuario y la contraseña que el administrador le proporcionará previamente. |
| RF-26 | CRUD productos | El comercio puede crear, visualizar, actualizar o borrar el producto que desee de su catálogo. |
| RF-26.1 | Creación de producto | El comercio tendrá la capacidad de crear los productos que desee. Para ello, deberá introducir el título de este, un identificador, un precio de venta, una descripción detallando el producto y una imagen. |
| RF-26.1 | Visualización de producto | El comercio podrá visualizar sus productos una vez estén creados y añadidos a la plataforma. |
| RF-26.3 | Actualizar producto | El comercio puede actualizar los datos introducidos en la creación siempre que lo desee. Dispondrá de un botón de edición que dejará cambiar cualquier dato identificativo del mismo salvo el identificador. Deben guardarse los datos para que la actualización se realice correctamente. |
| RF-26.4 | Eliminar producto | El comercio dispondrá de un botón para eliminar el producto que desee. Una vez se confirme el borrado, los datos asociados a ese producto quedarán eliminados del sistema. |
| RF-27 | Actualizar perfil | El comercio podrá actualizar los datos de su perfil una vez inicie sesión en la plataforma. |
| RF-28 | Visualizar perfil | El comercio podrá visualizar su perfil y los datos que lo identifican. |
| RF-29 | Buscar producto | El comercio podrá buscar el producto que desee en su comercio tecleando el nombre de este en el filtro de búsqueda. Igualmente, la búsqueda es a nivel de comercio. |
| RF-30 | Eliminar perfil | El comercio podrá darse de baja de la plataforma cuando desee, perdiendo el acceso a la misma y eliminando así todos sus datos identificativos de la base de datos del servidor. |
| RF-31 | Cerrar sesión | El usuario podrá cerrar sesión, saliendo a la pantalla de inicio de la plataforma. |

*Figura 3. Requisitos del comercio*

2.3.4 Requisitos usuario anónimo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador | Nombre | Descripción |
| RF-32 | Visualizar producto | El usuario anónimo puede consultar el producto para obtener más información acerca de él una vez teclee el nombre de este. |
| RF-33 | Visualizar comercio | El usuario anónimo podrá visualizar todos los comercios para acceder al catálogo de productos de cada uno. |
| RF-34 | Buscar producto | El usuario anónimo podrá buscar el producto que desee en un determinado comercio, tecleando el nombre de este en el filtro de búsqueda. La búsqueda también será a nivel de comercio. |
| RF-35 | Buscar comercio | El usuario anónimo podrá buscar el comercio que desee para facilitar la navegación al mismo, tecleando su nombre en un filtro de búsqueda. |
| RF-36 | Registro de usuario | Para realizar compras en la plataforma,deberá registrarse en la plataforma. Los datos que debe introducir son el nombre de usuario, correo electrónico, contraseña, y fecha de nacimiento. |

*Figura 4. Requisitos usuario anónimo*

2.4 Requisitos no funcionales

En este apartado se detallan las restricciones que se deben imponer en el sistema y a la vez se definen sus atributos de calidad. Estos requisitos son importantes porque ayudan a garantizar que el sistema satisfaga las necesidades del usuario, así como el correcto funcionamiento de este. Para una identificación más precisa de los requisitos, se denotan mediante las siglas RNF, seguidas de un número identificativo y ordenadas de manera ascendente.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador | Nombre | Descripción |
| RNF-1 | Usabilidad | Se debe asegurar que el sistema sea fácil de usar y comprender, con interfaces gráficas lo más intuitivas posibles. |
| RNF-1.1 | Test de uso de la plataforma | Se les otorgará a 10 personas aleatorias de un rango de edad considerable la aplicación una vez esté completada, y probar la aplicación para así recoger feedback de la inferfaz y cosas a mejorar de la misma. Por ello, se considerará el requisito validado si al menos 8 de las 10 personas aprueban el modo de uso de la plataforma. |
| RNF-2 | Manual de usuario | Se elaborará un manual de usuario básico para el aprendizaje del manejo de la aplicación |
| RNF-3 | Seguridad | El sistema se debe proteger ante cualquier intento de acceso no autorizado. |
| RNF-3.1 | Contraseñas alfanuméricas | Por ello, **l**as contraseñas que se deben establecer deben tener mínimo 8 dígitos compuestas por letras, números, y al menos un símbolo especial de la siguiente lista (!,@, #,$,%,&,\*,-) |
| RNF-4 | Robustez | Se debe pasar satisfactoriamente una batería de pruebas previas al despliegue de este. El sistema deberá estar en la medida de lo posible libre de fallos, para lo cual tendrá que pasar una batería de pruebas previamente definida y que deberá satisfacerse cada vez que se haga una modificación en la plataforma. |
| RNF-5 | PC como plataforma destino | Se desarrollará la aplicación en primera instancia para PC con sistema operativo Windows. |

2.5 Requisitos a futuro

En este apartado se detallan algunos requisitos a futuro que se podrían implementar en caso de que la aplicación pasara a producción para hacerla así totalmente funcional. Se denotarán mediante las siglas RFU junto con un número identificativo que las enumerará a continuación.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador | Nombre | Descripción |
| RFU-1 | Pasarela de pago | Se implementaría el uso de una pasarela de pago una vez el cliente quiera confirmar la compra, donde se establecería el acuerdo con una entidad bancaria para que el cliente sea redirigido a la pasarela de pago de la entidad, introduciendo sus datos bancarios. Una vez la compra sea realizada, se redirigirá al cliente a la aplicación. |
| RFU-2 | Plataformas futuras de desarrollo | Una vez la aplicación se desarrolle para PC con sistema operativo Windows, se podría ampliar para otros sistemas que se utilizan con alta frecuencia hoy en día (MacOS, iOS, Android). |
| RFU-3 | Comparador de productos | La idea para implementar sería hacer un metabuscador/comparador de productos, de forma que se pueda buscar el producto, sea del comercio que sea, y se muestre el más barato de todos. Cabe destacar que no se va a implementar no por el coste tecnológico, sino por las altas connotaciones empresariales que conlleva. |
| RFU-4 | Funcionalidad de cobro al comercio para rentabilizar la aplicación | La política de cobro está pendiente de definir. |
| RFU-5 | Lista de países del mundo junto sus respectivas ciudades | Se implementaría una lista de países a la hora de registrarse un usuario cliente o un usuario comercio para evitar fallos a la hora de escribir y, donde una vez el país sea elegido, se mostrarán las ciudades del país que previamente se ha elegido. De esta forma se pretende mejorar la eficiencia del proceso de registro del usuario. |

*Figura 5. Requisitos a futuro del proyecto*

3

Diagramas del sistema

3.1 Contexto y objetivo

En este capítulo, se pretende detallar los diagramas que se han realizado a partir de los requisitos extraídos ya que forman parte del proceso de elaboración de un producto software. Dado que realizar todos los diagramas que son posibles hacer en lo que a un software se refiere sería excesivo por el grueso de lo que un trabajo de fin de grado requiere, se ha decidido realizar tres diagramas que son prioritarios a la hora de describir la funcionalidad de la aplicación, eligiendo el diagrama de clases, diagrama de casos de uso y el diagrama de secuencia, los cuales serán explicados en sus respectivos subcapítulos.

3.2 Casos de uso

En este apartado, se procede a describir los casos de uso del sistema. Los casos de uso sirven para describir las acciones que realizan los actores que forman el sistema, y las interacciones que hay entre ellos para especificar el comportamiento entre el actor y el sistema.

Tal y como se realizó en el apartado de los requisitos, se muestran los casos de uso en base a los actores que participan en el sistema, por lo cual se denotarán repeticiones en algunos de ellos, especificando el escenario principal, precondiciones, postcondiciones, y un caso alternativo si se considera que es apropiado llevarlo. En caso de que haya más de un escenario principal o alternativo, se procede a escoger solamente uno de ellos siendo la acción que se dé con más frecuencia. También cabe la posibilidad de que algún caso de uso no precise de precondiciones, y de la misma forma con el escenario alternativo.

3.2.1 Administrador

Como se puede observar en la *Figura 6*, se han insertado las relaciones de inclusión donde se ha requerido. Esto quiere decir que cuando relacionamos dos casos de uso mediante esta relación, el caso de uso base que es el primero, incluye al segundo, pues no podría realizar su función y por tanto no se podrían cumplir sus objetivos. A continuación, se adjunta una imagen para visualizar los casos de uso que se han obtenido a partir de los requisitos funcionales redactados con su correspondiente tabla:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

*Figura 6. Diagrama del administrador.*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre | Precondiciones | Escenario principal | Postcondiciones | Escenario alternativo |
| Eliminar administrador | El administrador debe estar registrado en la plataforma. | 1. Un administrador pulsa el botón de borrado en la base de datos en la fila que contenga el administrador que quiera eliminar.  2. El sistema elimina toda información de administrador. | El administrador y todos sus datos quedan eliminados del sistema. | No consta. |
| Consultar administrador | El administrador debe estar en el sistema. | 1. El usuario teclea el nombre del administrador.  2. El sistema comprueba los datos introducidos.  3. La base de datos del servidor muestra los datos del administrador que coinciden con el nombre introducido. | Devuelve los datos del administrador tecleado. | 2.a. Error: El nombre no coincide con ningún administrador almacenado, vuelve al paso 1. |
| Actualizar administrador | El administrador debe estar registrado en el sistema. | 1. El usuario pulsa el botón de edición que hay en su perfil de la plataforma.  2. El sistema permite al usuario editar datos.  3. El usuario cambia los datos que crea oportunos.  4. El sistema comprueba que son correctos.  5. Los datos son actualizados correctamente. | Los datos del administrador quedan actualizados correctamente. | 4.a. Error, la contraseña introducida no cumple con la longitud que el sistema acepta. Vuelve al paso 1. |
| Cerrar sesión | El usuario debe haber iniciado sesión en el sistema. | 1. El sistema ofrece en todo momento un botón para cerrar sesión.  2. El usuario pulsa el botón.  3. El sistema limpia toda la información de sesión del usuario.  4. El usuario es redirigido a la pantalla principal satisfactoriamente, pasando de registrado a anónimo. | El usuario pasa de registrado a anónimo. | No consta. |
| Acceso a la plataforma | El usuario debe estar registrado en la plataforma. | 1. El sistema muestra un formulario para introducir un nombre de usuario y una contraseña.  2. El usuario rellena el formulario.  3. El usuario pulsa el botón de iniciar sesión.  4. El sistema valida los datos.  5. El usuario inicia sesión en la plataforma con éxito. | El usuario accede a la plataforma como usuario identificado. | 4.a. El sistema detecta que los datos introducidos son incorrectos, muestra un mensaje de error y vuelve al paso 1. |
| Visualizar perfil | Debe tener un usuario creado en la plataforma y haber iniciado sesión. | 1. El usuario hace click en su nombre de perfil.  2. El sistema muestra el perfil con sus datos. | El usuario obtiene los datos pertenecientes a su perfil. | No consta. |
| Actualizar perfil | Debe acceder a la plataforma y acceder a los datos de su perfil. | 1. El usuario accede a su perfil  2. El usuario pulsa el botón de editar.  3. El usuario edita algunos datos y confirma los cambios.  4. El sistema comprueba si son correctos.  5. El perfil es actualizado satisfactoriamente. | El perfil queda actualizado con los nuevos datos introducidos. | 4.a. Error: la contraseña establecida es incorrecta. El sistema devuelve un mensaje de error y vuelve al paso 3. |
| Visualizar producto | Debe haber accedido al comercio, visualizarlo y posteriormente haber tecleado el nombre del producto. | 1. El usuario hace click en el producto que desea visualizar.  2. El sistema muestra el producto junto a todos sus datos. | El usuario visualiza el producto junto a sus detalles. | No consta. |
| Visualizar comercio | Debe haber tecleado el nombre del comercio y accedido al mismo. | 1. El usuario pulsa en el nombre del comercio.  2. El sistema devuelve el catálogo de productos satisfactoriamente. | Obtiene el comercio que se ha tecleado. | 1.a. Error: No se ha encontrado el comercio tecleado, vuelve al paso 1. |
| Buscar producto | Debe haber accedido al comercio tecleado. | 1. El usuario teclea el nombre de un producto  2. La petición es enviada al sistema, que busca el producto que coincida con el nombre proporcionado.  3. El sistema devuelve el producto buscado. | Devuelve el producto tecleado por el usuario. | 2.a. Error: no se ha encontrado el producto buscado, vuelve al paso 1. |
| Buscar comercio | No existen precondiciones. | 1. El usuario introduce el nombre del comercio en la barra de búsqueda.  2. El sistema verifica si el nombre introducido es correcto y se encuentra en el mismo.  3. El sistema devuelve el comercio que coincide con el nombre tecleado satisfactoriamente. | Se muestra el comercio tecleado correctamente. | 2.a. Muestra un mensaje de error informando de que el comercio no existe, vuelve al paso 1. |
| Aceptar solicitud | La solicitud debe haber sido rellenada y enviada por el comercio | 1. El administrador comprueba los datos introducidos en la solicitud.  2. Se verifican todos los datos comprobando que son correctos, aprobando la solicitud. | La solicitud es aprobada por el administrador, dándole acceso a la plataforma al comercio con un usuario y una contraseña que se le proporcionará por correo. | No consta. |
| Crear comercio | La solicitud del comercio debe haber sido aceptada. | 1. El administrador introduce los datos del comercio que provienen de la solicitud.  2. El sistema verifica los datos.  3. Los datos son introducidos satisfactoriamente en la base de datos del servidor. | El comercio es creado y está listo para su uso. | No consta. |
| Eliminar comercio | El comercio debe estar registrado en la base de datos. | 1. El administrador da la orden de eliminación de la tupla correspondiente al comercio en la base de datos.  2. El sistema borra la tupla correspondiente con éxito. | El comercio es eliminado del sistema, perdiendo el acceso a la aplicación. | No consta. |
| Actualizar comercio | El comercio debe estar registro en la base de datos. | 1. El administrador modifica la tupla del comercio correspondiente.  2. El comercio es actualizado con los nuevos datos. | El comercio es actualizado con los nuevos datos introducidos. | No consta. |
| Rechazar solicitud | La solicitud debe haber sido realizada por el comercio y comprobada por el administrador. | 1. Se verifican los datos de la solicitud.  2. Se comprueba que hay datos erróneos, por lo que rechaza la solicitud. | La solicitud es rechazada por el administrador. | No consta. |
| Comprobar solicitud | La solicitud debe haber sido rellenada y enviada por el comercio | 1. El usuario comprueba los datos enviados del comercio por la solicitud.  2. El usuario verifica que son correctos y aprueba la solicitud. | La solicitud es resuelta por el administrador. | No consta. |

*Figura 7. Casos de uso del administrador.*

Referencias

[1] Librería BCrypt:

https://en.wikipedia.org/wiki/Bcrypt

Apéndice A

Manual de Instalación

Requerimientos:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis vitae, justo. Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. Cras dapibus. Vivamus elementum semper nisi. Aenean vulputate eleifend tellus. Aenean leo ligula, porttitor eu, consequat vitae, eleifend ac, enim. Aliquam lorem ante, dapibus in, viverra quis, feugiat a, tellus. Phasellus viverra nulla ut metus varius laoreet. Quisque rutrum. Aenean imperdiet. Etiam ultricies nisi vel augue. Curabitur ullamcorper ultricies nisi. Nam eget dui. Etiam rhoncus. Maecenas tempus, tellus eget condimentum rhoncus, sem quam semper libero, sit amet adipiscing sem neque sed ipsum. Nam quam nunc, blandit vel, luctus pulvinar, hendrerit id, lorem. Maecenas nec odio et ante tincidunt tempus. Donec vitae sapien ut libero venenatis faucibus. Nullam quis ante. Etiam sit amet orci eget eros faucibus tincidunt. Duis leo. Sed fringilla mauris sit amet nibh. Donec sodales sagittis magna. Sed consequat, leo eget bibendum sodales, augue velit cursus nunc, quis gravida magna mi a libero. Fusce vulputate eleifend sapien. Vestibulum purus quam, scelerisque ut, mollis sed, nonummy id, metus. Nullam accumsan lorem in dui. Cras ultricies mi eu turpis hendrerit fringilla. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; In ac dui quis mi consectetuer lacinia. Nam pretium turpis et arcu. Duis arcu tortor, suscipit eget, imperdiet nec, imperdiet iaculis, ipsum. Sed aliquam ultrices mauris. Integer ante arcu, accumsan a, consectetuer eget, posuere ut, mauris. Praesent adipiscing. Phasellus ullamcorper ipsum rutrum nunc.