



JAVASCRIPT

Desarrollo de Aplic. Web con
Soft. Interpret. en el Cliente

Ing. Iván Alexander Martínez

Proyecto de Catedra (parte I)

Universidad Don Bosco



Integrantes: (Apellidos, Nombre)

Herrera Arreaga, Miguel Ángel

Guerra Nájera, Henry Vladimir

Pablo Beltrán, Anderson Alessandro

Noyola Moz, Michael Douglas

Chávez Acevedo, Diego Ismael

Carné:

HA160257

NG110680

PB230838

NM231585

CA230991

INDICES

Contenido	Pagina
Introducción -----	3
Diseño UX de Mockups -----	4-5
Diseño UI de Mockups -----	5-6
Explicación de Lógica a aplicar -----	7-8
Diagrama UML -----	8
Detalle de la herramienta usada -----	9
Fuente de Consultas -----	10

INTRODUCCIÓN

La gestión de ventas y la interacción con los clientes son elementos fundamentales en el funcionamiento de cualquier negocio. Este documento tiene como objetivo proporcionar una guía sobre los aspectos clave relacionados con la administración de ventas de la empresa bodeguita Sa de Cv. En donde se abordarán temas que van desde la autenticación de usuarios y la gestión de productos hasta el seguimiento de ventas y la generación de informes en Excel.

A lo largo de este documento, se explorarán los fundamentos esenciales para diseñar y ejecutar un sistema de ventas eficaz.

El seguimiento de las ventas y la generación de informes que permitan la Creación de Base de datos, basadas en datos recompilados.

El contenido se divide en secciones, cada una centrada en un aspecto particular de la administración de ventas. Se comenzará con la autenticación de usuarios y el proceso de registro, garantizando la seguridad de la información del cliente. Luego, se abordará la incorporación de productos, en donde lo llamaremos administración de inventario y la organización de ventas, asegurando una experiencia de compra sin problemas para los clientes y una administración eficiente para el negocio.

Asimismo, se analizará la importancia de mantener registros precisos y la posibilidad de exportar datos a archivos Excel para análisis posterior. Cada sección se presenta de manera clara y detallada, para facilitar la comprensión y la implementación de la aplicación.

Este documento está diseñado para ser una guía sobre la administración de ventas en su sentido más amplio. A lo largo de las siguientes secciones, se explorarán en detalle los componentes importantes (claves) necesarios para la creación y ejecución de un sistema de ventas eficiente, y la restauración de datos en la base de datos. Ya que de esa manera no se dejara de seguir vendiendo y se podrá llevar un control detallado.

PUNTO 4: DISEÑOS DE MOCKUPS

Diseño UX

The mockup shows a login and registration interface. On the left, a large light blue area contains a stylized mountain and circle graphic with the word 'Bienvenido' in the center. To the right, under the heading 'Inicio', there are two forms. The 'Registro' (Registration) form includes fields for 'Nombre' (First name), 'Apellido' (Last name), 'Correo' (Email), 'DUI' (ID), and 'Contraseña' (Password), each with a placeholder text. A 'Registrarse' button is at the bottom. The 'Iniciar Sesión' (Login) form includes a user icon, 'Correo' (Email), and 'Contraseña' (Password) fields with placeholders, and an 'Iniciar' button.

"La siguiente imagen presenta la idea en formato de experiencia de usuario (UX) de cómo será la pantalla principal de nuestra aplicación."

The mockup displays a product management interface. At the top left is a header 'La bodeguita SA de CV'. Below it is a label 'Nombre del sistema de registro'. The main area features a table with columns: 'ID Producto', 'Nombre', 'Precio Unitario', 'Cantidad Vendida', 'Descripción', and 'Categoría'. The table has three rows with placeholder IDs 'xx1', 'xx2', and 'xx3'. Below the table are 'RESTAURAR' and 'ENVIAR' buttons. On the right, a 'Registrar Producto' form includes fields for 'ID' (placeholder '001'), 'Nombre' (placeholder 'Nombre del Producto'), 'Precio' (placeholder '\$ 00.0'), 'Cantidad' (placeholder '001'), 'Descripción' (placeholder 'Descripción del producto'), and 'Categoría' (placeholder 'Ejemplo: "Electrodoméstico"'). An 'AGREGAR' button is at the bottom of the form.

ID Producto	Nombre	Precio Unitario	Cantidad Vendida	Descripción	Categoría
xx1					
xx2					
xx3					

"En esta imagen, se observa el espacio donde se ingresarán los productos para mantener un registro organizado en la tabla y garantizar que no se pierda ningún dato importante. Esto facilitará el proceso de ventas y permitirá un flujo de trabajo eficiente." (aquí se consumirá la API)

ID Producto	Nombre	Precio Unitario	Cantidad Vendida	Descripción	Categoría
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					

ID	Nombre

"En esta imagen, podemos apreciar cómo cada producto se registra en una tabla, lo que permite mantener un único registro con todos los datos necesarios. Esta tabla se crea para mantener un registro organizado de todos los productos, asegurando un sistema de organización eficiente y facilitando la gestión de ventas."

Diseño UI



Inicio

Registro

Nombre

Apellido

Correo

DUI

Contraseña

Iniciar Sesión

Correo

Contraseña

"En esta imagen, se presenta el diseño de la página principal de la aplicación, con una estética cuidadosamente diseñada. Los colores, el estilo y la disposición de los elementos reflejan un enfoque en la usabilidad. Se destacan las opciones de inicio de sesión y registro, lo que garantiza la seguridad de los usuarios. Este diseño UI proporciona una interfaz atractiva y funcional para la aplicación, mejorando la experiencia del usuario."

Página 5 | 10



LA BODEGUITA
S A de C V

Nombre del sistema de registro

ID Producto	Nombre	Precio Unitario	Cantidad Vendida	Descripción	Categoría
xx1					
xx2					
xx3					

RESTAURAR BORRAR EDITAR ENVIAR

Registrar Producto

ID
001

Nombre
Nombre del Producto

Precio
\$ 00.0

Cantidad
001

Descripción
Descripción del producto

Categoría
Ejemplo: "Electrodoméstico"

AGREGAR

"En esta imagen, se aprecia una mejora en el estilo y la tonalidad de la aplicación. Se han incorporado botones de fácil acceso para diversas funciones, como Editar producto en la tabla de registros. Esta interfaz de usuario mejorada optimiza la productividad y la comodidad del usuario."

Nombre del sistema de registro

ID Producto	Nombre	Precio Unitario	Cantidad Vendida	Descripción	Categoría
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					

ID	Nombre

RESTAURAR

"En esta representación visual, las modificaciones realizadas para mejorar el estilo y la estética de la aplicación. La atención se centra en los detalles de tonalidad, donde se han aplicado ajustes para lograr una apariencia más atractiva y cohesiva. Además, se han implementado características avanzadas de CSS que realizan la presentación visual. Estas mejoras contribuyen a una experiencia de usuario más agradable y profesional en la aplicación."

PUNTO 5: ESTRATEGIA Y DIAGRAMA UML

Para resolver el problema planteado y desarrollar el sistema que se instalará de forma local en cada uno de los equipos del personal encargado de analizar los datos de ventas, puedes seguir los siguientes pasos y considerar la lógica necesaria:

Paso 1: Diseño del Sistema

- **Nombre del Sistema:** Por ejemplo, "La Bodeguita SA de CV".

Paso 2: Diseño de la Base de Datos

- Puedes utilizar una base de datos local o un sistema de almacenamiento como IndexedDB para almacenar la información de ventas, productos y usuarios.

Paso 3: Desarrollo del Sistema

3.1. Login/Registro

- Crea páginas de inicio de sesión y registro utilizando HTML y CSS para la interfaz de usuario.
- Implementa la lógica de autenticación utilizando JavaScript. Puedes considerar bibliotecas como Firebase para la autenticación.

3.2. Gestión de Tabla de Contenido

- Diseña una página web para mostrar y editar la tabla de contenido de ventas utilizando HTML y CSS.
- Agrega funcionalidad JavaScript para permitir a los analistas agregar, modificar y eliminar productos en la tabla de contenido.
- Implementa la capacidad de cargar datos desde la API utilizando solicitudes HTTP (por ejemplo, con la función **fetch**).

3.3. Consumo de la API

- Cuando los analistas seleccionen la opción de cargar datos desde la API, utiliza JavaScript para realizar una solicitud HTTP a la URI **<https://fakestoreapi.com/products>**.
- Procesa los datos de la API en formato JSON y muéstralos en la página web para que los usuarios puedan seleccionar productos.

3.4. Exportar Contenido en Archivo Excel

- Implementa un botón que permita a los analistas exportar el contenido de la tabla a un archivo Excel.
- Puedes usar bibliotecas como SheetJS para crear un archivo Excel en formato XLSX.
- Proporciona un enlace de descarga para el archivo Excel generado.

Paso 4: Minería de Datos

Después de que los analistas exporten los datos a archivos Excel, los técnicos de la empresa pueden utilizar estos archivos para realizar minería de datos y reconstruir las bases de datos dañadas.

Paso 5: Pruebas y Seguridad

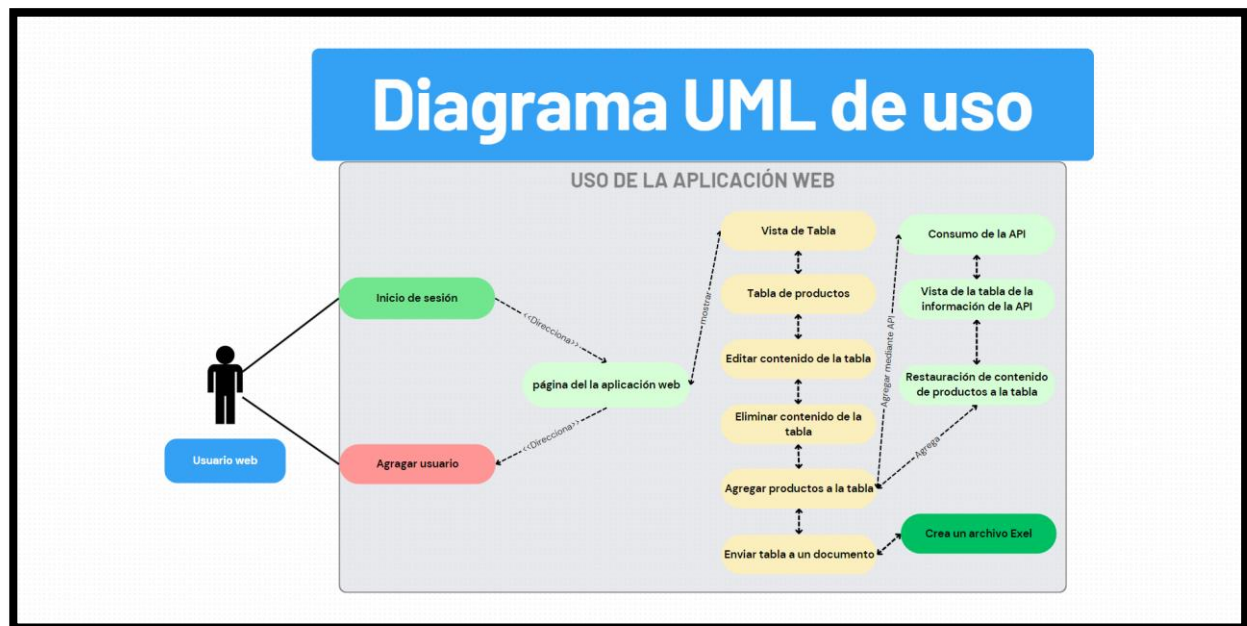
- Realiza pruebas exhaustivas en la aplicación web para garantizar que todas las funciones funcionen correctamente.
- Implementa medidas de seguridad, como la validación de datos de entrada y la protección contra ataques comunes.

Paso 6: Implementación y Despliegue

- Despliega la aplicación web en los equipos de los analistas, asegurándote de que esté optimizada para su uso local.

Esta versión adaptada de la estrategia se centra en el uso de JavaScript para desarrollar la aplicación web. Ten en cuenta que, en el mundo real, es posible que desees utilizar un marco o bibliotecas adicionales, como React o Vue.js, para simplificar el desarrollo y mejorar la experiencia del usuario

DIAGRAMA UML



PUNTO 6: DETALLE DE TODAS LAS HERRAMIENTAS USADAS EN EL DESARROLLO

En esta sección, se proporciona una descripción detallada de todas las herramientas y tecnologías utilizadas en el desarrollo de nuestra aplicación de gestión de ventas. Cada una de estas herramientas ha desempeñado un papel fundamental en la creación y el funcionamiento de la aplicación



1- **Visual Studio Code:** Desarrollo de la aplicación, en Lenguaje programación JavaScript y uso de HTML



2- **Herramienta Muqups:** la creación de maquetación y diagrama UML



3- **Herramienta Figma:** la creación de diseño UI y UX



4- **Google Drive:** Herramienta de almacenamiento de archivo para generar enlaces



5- **Plataforma Git Hub:** herramienta para alojamiento del código de la aplicación.



6- **Microsoft Word:** La creación del documento con detalles de la creación Aplicación

PUNTO 7: FUENTE DE CONSULTA

- ✚ Montiel, O. (2022). La guía para principiantes de Git y GitHub. freeCodeCamp.org.
<https://www.freecodecamp.org/espanol/news/guia-para-principiantes-de-git-y-github/>

- ✚ Fuster, G. (2022). Tutorial de Fetch API en JavaScript con ejemplos de JS Fetch, post y Header. freeCodeCamp.org.
<https://www.freecodecamp.org/espanol/news/tutorial-de-fetch-api-en-javascript-con-ejemplos-de-js-fetch-post-y-header/>

- ✚ Lázar, E. (2022, 6 agosto). Cómo conectarte a una API con JavaScript | Neoguias. Neoguias | Sistemas, Aplicaciones, Dispositivos y Programación a Todos los Niveles. <https://www.neoguias.com/tutorial-api-javascript/>

- ✚ Introducción a las APIs Web - Aprende Desarrollo Web | MDN. (s. f.).
https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/JavaScript/Client-side_web_APIs/Introduction

- ✚ Siriwardhana, S. (2022). La guía fácil de los diagramas de clases UML | Tutorial de diagramas de clases. Blog de Creately.
<https://creately.com/blog/es/diagramas/tutorial-de-diagrama-de-clases/>