

PROYECTO FULL-STACK

Néstor Batista Díaz



Índice

1. Introducción	3
2. Modelo de Datos	3
2.1. Diagrama E/R	3
2.2. Modelo Relacional	4
2.3. SQL	5
3. Requisitos de usuario	6
4. Casos de uso	6
5. Funcionamiento	7
6. Interfaces	7
6.1. Mockup	7
6.2. Usabilidad	11
7. Manuales	12
7.1. Instalación para desarrolladores	12
7.2. Instalación para tecnicos	12
7.3. Usuarios	12
7.4. Ayudas	12
8. Pila tecnológica	12
9. Comparación de tecnologías	12
10.Repositorios	12
11.Planificación	12
12.Conclusiones, opiniones y reflexiones	13
13.Enlaces y referencias	13

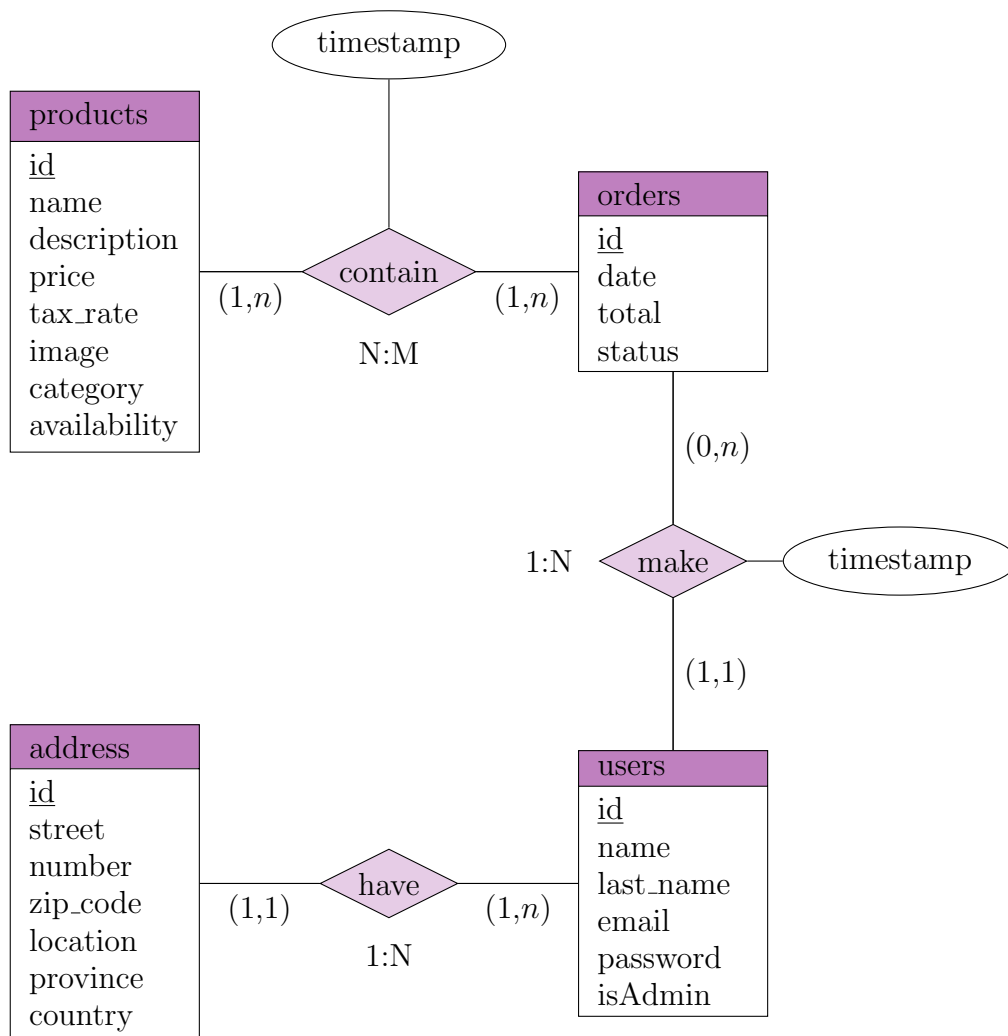
1. Introducción

Este proyecto se desarrollara para la empresa Tandem Enterprise. El proyecto propuesto por la empresa consiste en implementar una idea de comercio orientada a los productos canarios. En la aplicación se podrán ver, crear, actualizar y eliminar productos de procedencia canaria. También habrá usuarios que se tendrán que registrar para poder realizar un pedido. Si un usuario no se ha registrado o no ha iniciado sesión solo podra ver los productos que hay disponibles, pero no podra realizar ningún pedido.

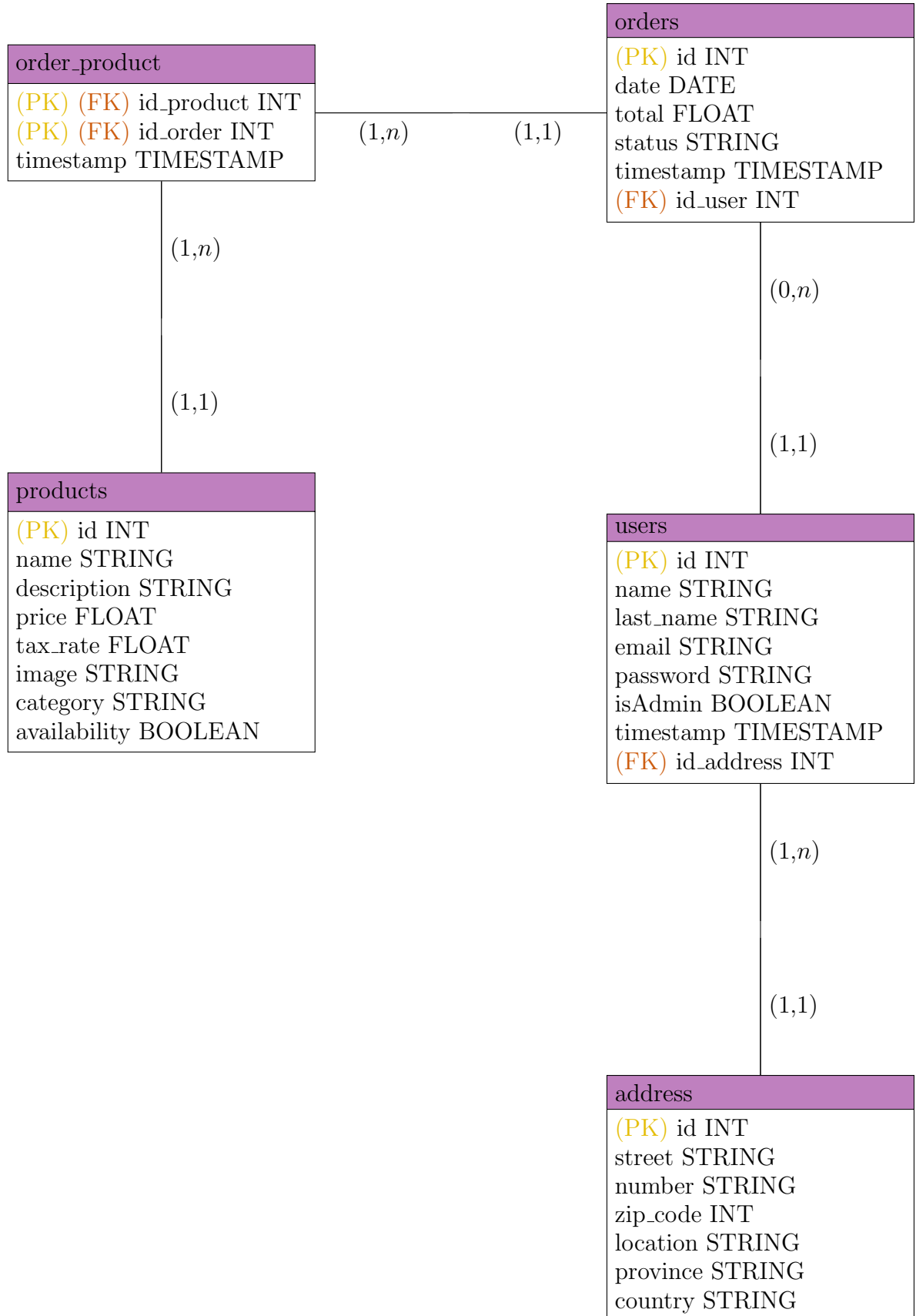
2. Modelo de Datos

Aqui se mostrara como esta organizada la base de datos del proyecto.

2.1. Diagrama E/R



2.2. Modelo Relacional



2.3. SQL

```
DROP DATABASE IF EXISTS db_e_commerce;  
CREATE DATABASE db_e_commerce;
```

```
USE db_e_commerce;
```

```
DROP TABLE IF EXISTS products;  
CREATE TABLE products (  
    id INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
    name VARCHAR(50) NOT NULL,  
    description VARCHAR(500),  
    price FLOAT NOT NULL,  
    tax_rate FLOAT DEFAULT 7 NOT NULL,  
    image VARCHAR(500),  
    category VARCHAR(50),  
    availability BOOLEAN NOT NULL  
);
```

```
DROP TABLE IF EXISTS address;  
CREATE TABLE address (  
    id INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
    street VARCHAR(200) NOT NULL,  
    number VARCHAR(10) NOT NULL,  
    zip_code INT NOT NULL,  
    location VARCHAR(50) NOT NULL,  
    province VARCHAR(50) NOT NULL,  
    country VARCHAR(50) NOT NULL  
);
```

```
DROP TABLE IF EXISTS users;  
CREATE TABLE users (  
    id INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
    name VARCHAR(100) NOT NULL,  
    last_name VARCHAR(100) NOT NULL,  
    email VARCHAR(100),  
    password VARCHAR(500),  
    id_address INT NOT NULL,  
    isAdmin BOOLEAN DEFAULT FALSE,  
  
    timestamp TIMESTAMP,  
  
    FOREIGN KEY (id_address) REFERENCES address(id)  
    ON UPDATE CASCADE  
    ON DELETE CASCADE  
);
```

```

DROP TABLE IF EXISTS orders;
CREATE TABLE orders (
    id INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
    date DATE NOT NULL,
    total FLOAT NOT NULL,
    status VARCHAR(50),
    id_user INT NOT NULL,
    timestamp TIMESTAMP,

    FOREIGN KEY (id_user) REFERENCES users(id)
    ON UPDATE CASCADE
    ON DELETE CASCADE
);

DROP TABLE IF EXISTS order_product;
CREATE TABLE order_product (
    id_product INT NOT NULL,
    id_order INT NOT NULL,
    timestamp TIMESTAMP,

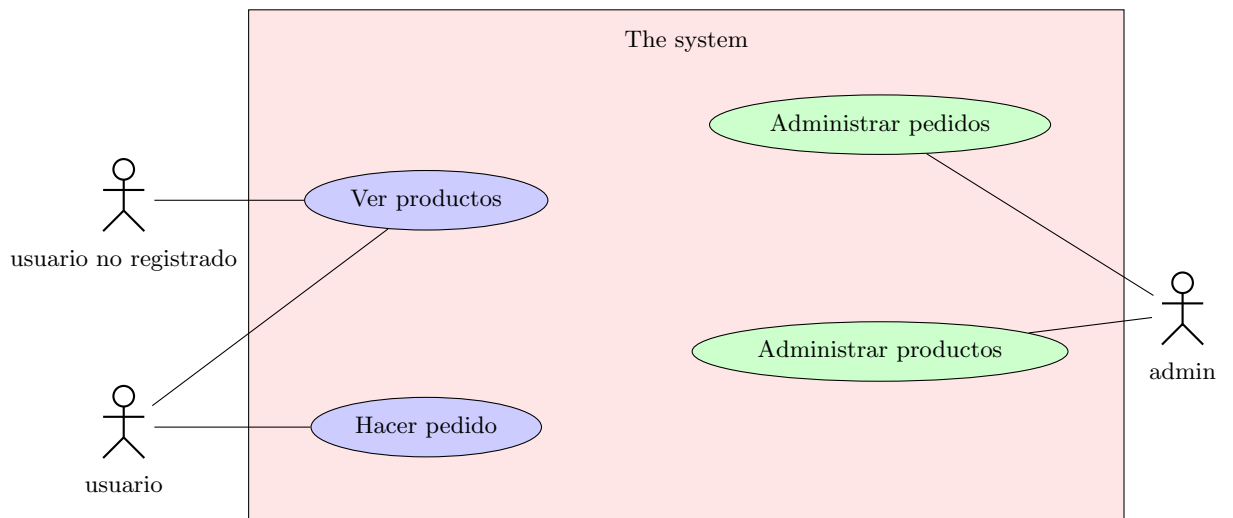
    PRIMARY KEY (id_product,id_order),
    FOREIGN KEY (id_product) REFERENCES products(id)
    ON UPDATE CASCADE
    ON DELETE CASCADE,
    FOREIGN KEY (id_order) REFERENCES orders(id)
    ON UPDATE CASCADE
    ON DELETE CASCADE
);

```

3. Requisitos de usuario

- El usuario no registrado solo podra ver los productos.
- Solo se podra acceder al carrito si el usuario esta registrado.
- Para poder hacer una compra se necesita la direccion de envio.
- El usuario podra actualizar sus datos en el perfil.
- El usuario podra registrarse o iniciar sesion si tiene cuenta de google.

4. Casos de uso



5. Funcionamiento

6. Interfaces

6.1. Mockup

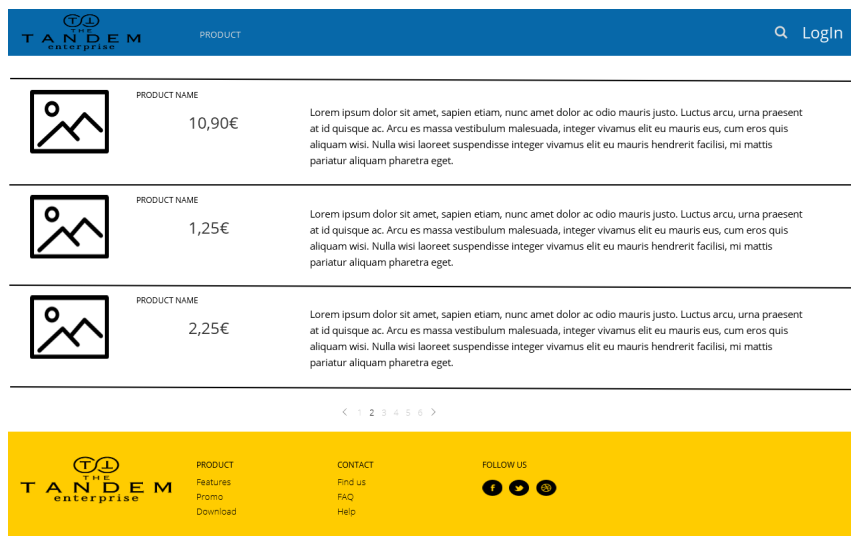


Figura 1: Pantalla Principal

Esta es la pantalla principal, en cada una de las pantallas estarán presentes la barra de navegación con el logo de la empresa y las pestañas, la pestaña de login solo sera visible solo si el usuario no está registrado, si el usuario está registrado se habilitarán otras pestañas que se verán más adelante. La pestaña de product te llevara a esta misma página y el icono de la lupa puedes buscar un producto. También se mostrara el footer, donde también estarán el logo de la empresa y los contactos.

En esta pantalla principal se verán todos los productos disponibles con su nombre, precio y descripción. Si se clickea uno de los productos este te llevara a la propia

pantalla de ese producto.

The screenshot shows the Tandem Enterprise login and registration interface. At the top is a blue header with the Tandem Enterprise logo, a 'PRODUCT' link, and a search bar with a 'LogIn' button. The main content area is split into two columns. The left column, titled 'Sign In', contains a 'Username' field, a 'Password' field, a 'SIGN IN' button, and links for 'Forgot password?' and 'Not a member yet?'. Below these is a 'Sign in with Google' button. The right column, titled 'Sign Up', contains a 'Username' field, an 'Email' field, a 'Password' field, a 'Confirm password' field, a checkbox for 'I agree with terms of use and privacy', and a 'SIGN UP' button. At the bottom is a yellow footer with the Tandem Enterprise logo, links for 'PRODUCT' (Features, Promo, Download), 'CONTACT' (Find us, FAQ, Help), and 'FOLLOW US' (Facebook, Twitter, YouTube icons).

Figura 2: Iniciar sesión/Registrar usuario

En esta pantalla el usuario podra iniciar sesión o registrarse. Para iniciar sesión se le pedirá nombre de usuario y contraseña o en su lugar tener una cuenta con google. Para registrarse solo se pedirá nombre de usuario, email, contraseña y que acepte los términos de la empresa, los datos que faltan de la tabla usuario se pedirán a la hora de realizar la compra o el usuario podra rellenarlos en su perfil como veremos más adelante.

This screenshot shows the same Tandem Enterprise login and registration interface as Figure 2, but with error messages. In the 'Sign In' column, a red-bordered box at the top contains the text 'Username or Password incorrect'. In the 'Sign Up' column, the 'Email' field has a red border and the text 'Invalid email' below it. The 'Confirm password' field has a red border and the text 'Password does not match' below it. The 'SIGN UP' button is still visible. The rest of the page, including the header and footer, remains the same.

Figura 3: Fallo en Iniciar sesión/Registrar usuario

Si el usuario comete algún error se le comunicara con estos avisos y hasta que no los corrija no podra iniciar sesión o registrarse.

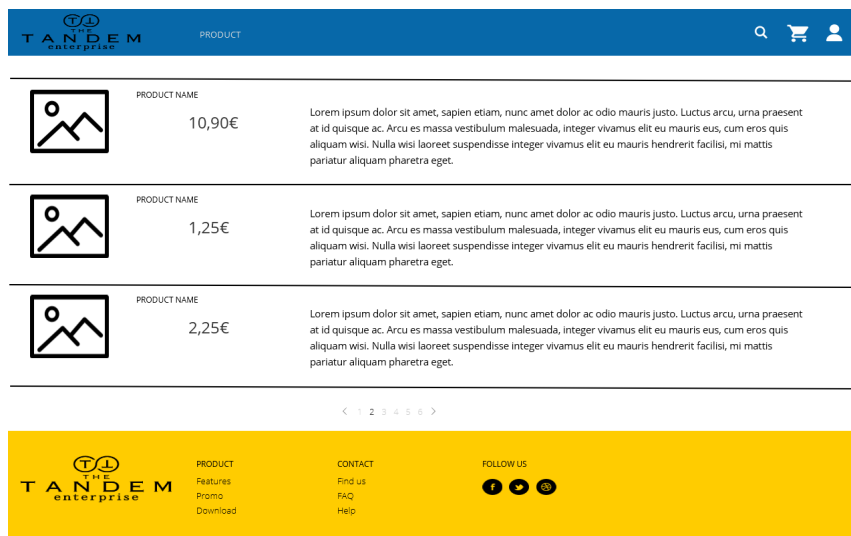


Figura 4: Pantalla principal con usuario registrado

Cuando el usuario inicie sesión volverá a esta pantalla principal, pero ahora en vez de una pestaña login encontraremos el carrito y el perfil del usuario.

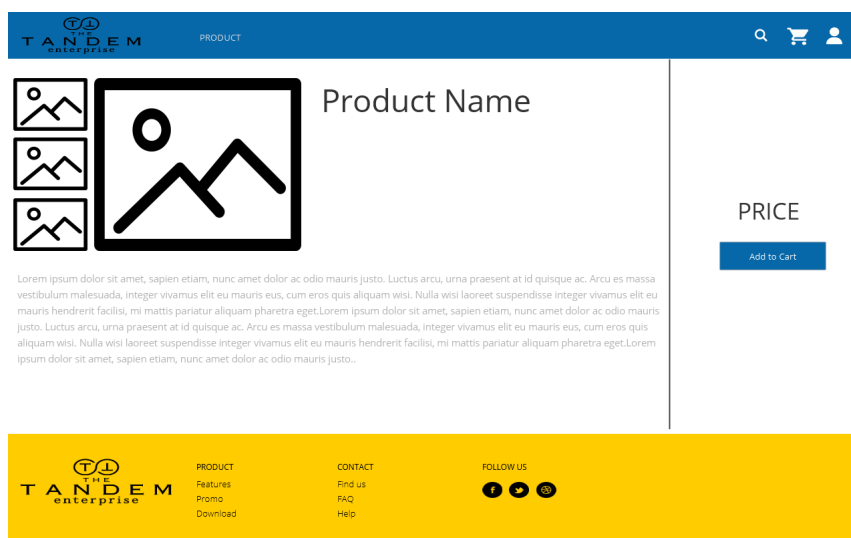


Figura 5: Pantalla de un producto

Cuando el usuario quiera ver un producto le redirigirá a una pantalla de este tipo, en donde podrá ver varias imágenes del producto, tendrá una descripción más amplia que en la pantalla principal y podrá añadir este producto a la cesta de la compra.

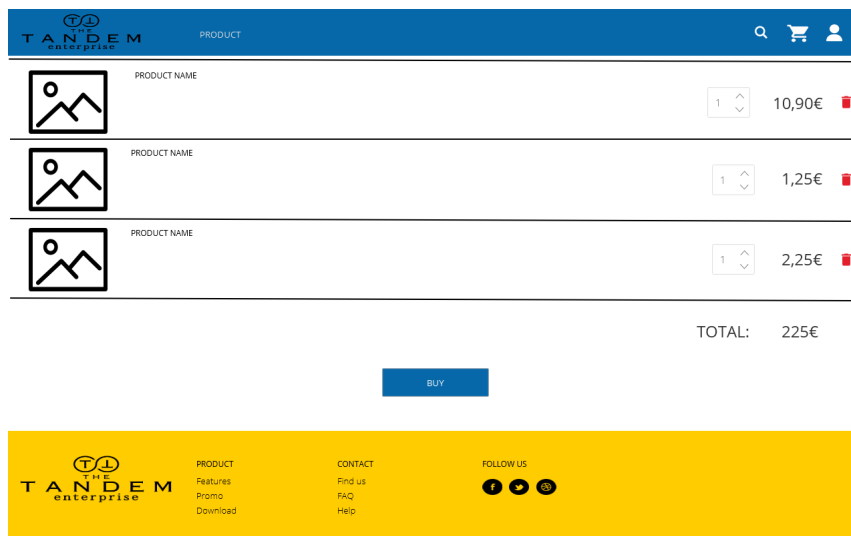


Figura 6: Pantalla del carrito de la compra

Esta es la pantalla del carrito, donde el usuario podrá ver los productos que ha añadido a su cesta. El usuario podrá elegir la cantidad que quiere de cada producto o si quiere eliminarlo de la cesta, también podrá ver el precio total de la compra y una vez ya sepa lo que quiere comprar le podrá dar al botón correspondiente con esta acción (esta acción no estará implementada en este proyecto por ahora a petición de la empresa).

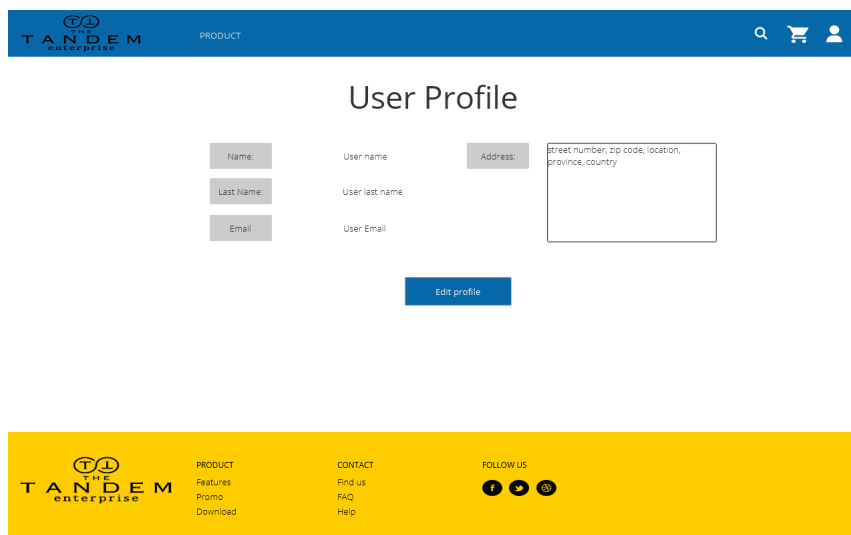


Figura 7: Pantalla del perfil del usuario

Esta pantalla es donde el usuario podrá ver sus datos y si quiere modificar algo le dará al botón de edit profile.

User Profile

USER NAME

LAST NAME

STREET

NUMBER

ZIP CODE

CITY

EMAIL

COUNTRY

Select 1

Select 2

Select 3

Select 4

Figura 8: Pantalla para añadir o modificar datos de usuario

Cuando el usuario quiera cambiar o añadir datos a su perfil sera redirigido a esta página, donde podra rellenar todos los datos relacionados con el usuario.

User Profile

USER NAME

LAST NAME

STREET

NUMBER

ZIP CODE

CITY

EMAIL

COUNTRY

Select 1

Select 2

Select 3

Select 4

Email does not match

Figura 9: Fallo al añadir o modificar datos de usuario

Si el usuario no rellena correctamente estos campos, se le avisara que campos no son correctos para que pueda corregirlos.

PROTOTIPO

6.2. Usabilidad

Aqui vamos a ver las características básicas de usabilidad que tiene el proyecto por ahora, fijandonos en el mockup y el prototipo:

- Fácil de aprender e intuitiva

Estos dos puntos son complementarios, la página web es intuitiva ya que la

estructura y funcionamiento son muy parecidos a los que se utilizan en otros sitios web dedicados al comercio como amazon y ebay.

- **Previsión de errores**

Como se ve en la figura 3 o en la figura 9 se notificara al usuario si algún dato de los que ha introducido es erroneo.

- **Elegante en su diseño**

Como se ve en el mockup y el prototipo se usara una paleta de colores basica (amarillo, blanco, azul, negro) basada en la bandera de canarias ya que se usara para vender productos canarios.

7. Manuales

7.1. Instalación para desarrolladores

7.2. Instalación para tecnicos

7.3. Usuarios

7.4. Ayudas

8. Pila tecnológica

- **Backend:**

- Node.JS
- MySQL (BD)
- Sequelize (ORM)

- **Frontend:**

- Ionic-Angular

- **Servicio Web:**

- RestFull

9. Comparación de tecnologías

10. Repositorios

[GitHub](#)

11. Planificación

Planificación hecha con kanban en github: [link](#)

- 12. Conclusiones, opiniones y reflexiones
- 13. Enlaces y referencias