

Universidad Central de Venezuela

Facultad de Ciencias

Escuela de Computación

Introducción a la Informática, semestre (2-2024), sección C2

César Márquez, C.I.: 32.104.880

Samuel Padrón, C.I.: 30.944.918

Proyecto (Fase II)

Caracas, marzo 2025

Introducción

En esta segunda fase del proyecto nos enfocamos en el desarrollo de un prototipo de una tienda online que cumpla con características funcionales de un proceso de ingreso y de registro, una lista de productos, un carrito de compras, un proceso de publicación y medidas administrativas del personal de la tienda.

A partir de los diagramas UML realizados, haremos la tienda en 3 tipos de lenguajes de programación: HTML, CSS y JavaScript. Esto para poder abarcar 3 etapas del desarrollo de la página, el enfoque del HTML para definir el contenido de la página, el de CSS para especificar su diseño y el de JavaScript para definir su comportamiento.

Metodología

HTML atribuye una estructura al prototipo de la página y CSS aporta en la parte del diseño, mientras que JavaScript contiene todas las funciones que se van a utilizar dentro de la página. Nuestro código en JavaScript contiene unas variables globales que son: "loggedInUser" para guardar el usuario que ha iniciado sesión y conocer su rol, "cart" que es para almacenar los productos dentro del carrito, y "totalPrice" que suma el total del precio de compra entre los productos del carrito, además de tener una variable "products" que contiene los tres productos iniciales.

Se utilizan funciones para poder realizar cada parte del prototipo y sus adiciones respectivas, dependiendo de cómo se inicie sesión dentro de la página, esta se actualiza e ignora las funciones que puedan tener los otros dos roles. Cada función tiene una explicación dentro del código en JavaScript.

Resultado

Este prototipo cuenta con un formulario de ingreso y de registro, con los cuales se define el rol que el usuario está tomando, se está asumiendo que los datos del comprador son “seller456” (cuenta) e “Intro123” (contraseña), también los datos del vendedor son “dancabello” (cuenta) y “J5*asdRD.s” (contraseña), y por último los datos del administrador son “root” (cuenta) y “dochouse” (contraseña).

El comprador solamente puede realizar compras dentro de la página, desde su menú de inicio o en el apartado del carrito de compras, a la hora de comprar uno o más productos desde el carrito de compras, se señala el nombre y precio de cada producto, así mismo indica el precio total a pagar. El vendedor tiene tanto la posibilidad de comprar como de publicar un producto para vender. El administrador cumple con ser un filtro para evitar que ciertos productos publicados o cuentas contengan contenido malicioso o fines inapropiados y no acordes a la página.

Conclusión

Podemos concluir que:

- El desarrollo de un prototipo de tienda online conlleva una cantidad de características básicas que se desprenden de un proceso de registro y de ingreso.
- Cada lenguaje de programación utilizado, siendo HTML, CSS y JavaScript, nos brinda un enfoque clave para el desarrollo del prototipo.
- El código en JavaScript, al definir el comportamiento de la página, contiene varias funciones y variables que los usuarios pueden utilizar.

- Al utilizar los diagramas realizados en la primera fase del proyecto, más las vistas de los lenguajes de programación utilizados para desarrollar la página, cada característica de la misma y las funciones que emplea cada rol se cumplen.