Universidad Don Bosco



FACULTAD DE INGENIERÍA ESCUELA DE COMPUTACIÓN

Materia: Interconexión a la redes de datos.

Tema: Diseño y Programación de Software Multiplataforma

Docente: Alexander Alberto Siguenza Campos

Grupo: 04T

Carrera: Ingeniería en ciencias de la computación

Carnet:

Alumnos:

7 (1011)	11031	Carrica	
Oscar Alejandro Barri	os Menéndez		BM152200
Jairo José Machuca P	érez.		MP161604
César Francisco Martí	nez Rodríguez		MR160156
Daniel Fernando Med	lina Mendez		MM160953
Irving Josué Obispo S	aravia		OS160610

Soyapango, 31 de agosto de 2020

2. índice

2. índice	2
3. Introducción.	3
4. El diseño UX/UI	4
5. Detalles de lógica para resolver la problemática.	8
Descripción del problema:	8
Resolución del problema:	8
Servicios con los que contará el sitio web:	9
Servicios con los que contará el panel de control:	9
6. Herramientas a utilizar en el desarrollo	9
Gestor de Base de Datos (NoSqI):	9
Tecnología para Backend:	9
Tecnología para Frontend:	10
Programa para el diseño de Mockups:	11
Editores de Código:	11
Extensiones y complementos para el desarrollo:	11
Controlador de versionamiento:	11
Reuniones o seguimiento del proyecto:	11
Documentos y Archivos:	12
7 Fuentes de consulta formato APA	12

3. Introducción.

El presente proyecto busca implementar un sistema de comercio electrónico, orientado al rubro de veterinarias y agroservicios. Durante el desarrollo del proyecto se aplicarán conocimientos adquiridos en el curso de DISEÑO Y PROGRAMACIÓN SOFTWARE MULTIPLATAFORMA. esta asignatura pretende inculcar competencias para diseñar, desarrollar ٧ adaptar aplicaciones multiplataforma, manejando el contenido y la configuración de las diferentes interfaces de programación de aplicaciones(API'S), para el acceso a información alojada en bases de datos.

Actualmente el software multiplataforma se encuentra ante una gran aceptación, debido a que permite generar aplicaciones que pueden visualizarse en diferentes dispositivos sin importar su sistema operativo o la arquitectura. Al mismo tiempo, la implementación de software multiplataforma permite que las empresas ahorren en los costos de desarrollo, ya que pueden reutilizar el mismo código para diferentes sistemas operativos.

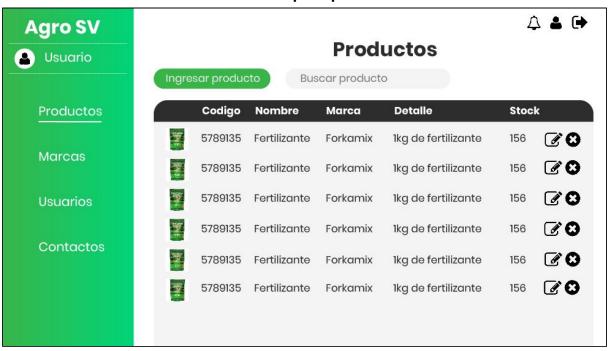
El sistema a implementar pretende ser una primera fase para el comercio en línea de productos y servicios provenientes del rubro de agro-servicios y veterinarias. Solamente se incluirá a una establecimiento que encaje con estas características, para poder sincronizar su sistema de inventario, con el nuevo sistema de comercio en línea, se entrará a una fase pruebas para poder recopilar datos que sean de utilidad y permitan medir la aceptación e involucramiento de los clientes con el proyecto, para así poder incluir más establecimientos en diferentes puntos del país. Y con esto poder tener una red de establecimientos dentro de un mismo lugar, que cada uno tenga las mismas oportunidades de llegar a los diferentes usuarios y generar competitividad en el mercado.

4. El diseño UX/UI

Login



Panel de administración de inventario para productos



Panel de administración de inventario para marcas



Panel de administración de usuarios



Vista principal de la tienda



Vista detallada del producto



Vista del carrito de compras



5. Detalles de lógica para resolver la problemática.

Descripción del problema:

En la actualidad existen una variedad de tiendas en línea en las cuales los usuarios puede consultar una gran cantidad de productos desde sus hogares con una conexión a internet y un navegador, en vista que en el mercado existen sitios de compra de productos alimenticios, digitales, farmacéuticos, empresariales entre otros, se considera necesario un sitio web que ofrezca productos agrícolas y veterinarios con el fin de suplir y cubrir las necesidades de una gran cantidad de entidades que los utiliza día con día este tipo de productos ya sea para trabajos en el campo, mantenimiento de ganado, bienestar canino etc. También es necesario un sistema en el cual los clientes puedan contactar a veterinarios o agricultores con el propósito de brindar consultas, proporcionar recomendaciones y soluciones o visitas técnicas a los usuarios.

Resolución del problema:

Se creará un sitio web en el cual los usuarios puedan visualizar los productos, de una forma ordenada y amigable, tendrán la opción de filtrar los productos por diferentes categorías, así como la marca, costo, precios altos y bajos de manera que el sitio web sea eficiente para cada cliente, contendrá un apartado de contactos para que los clientes se comuniquen directamente con un veterinario u agricultor.

Los clientes tendrán la oportunidad de crear un carrito de compras digital donde los productos serán almacenados llevando el total a pagar de estos posteriormente cuando haya finalizado de agregar los productos este sitio devolverá la cotización la cual podrá enviar por las diferentes redes sociales para que el encargado finalice la compra y entrega de productos.

La gestión de los productos será administrada en un panel permitiendo el ingreso de nuevos productos al sistema, también tendrá la opción de poder actualizar la información de cada uno de estos o si en caso amerita la eliminación de los datos en sí. Únicamente los administradores podrán agregar, eliminar, actualizar nuevos usuarios y marcas.

Servicios con los que contará el sitio web:

- > Visualización de los diferentes productos detallados (agrícolas y veterinarios)
- > Filtros de producto (marca & precio)
- > Carrito de compras
- > Cotización de producto al instante
- Gestión de consultas agrícolas
- Gestión de consultas veterinarias
- Solicitud de visitas técnicas
- Consulta de productos o servicios

Servicios con los que contará el panel de control:

- > Registro de nuevos productos
- Ingreso de imágenes y detalles
- > Actualización de productos
- > Eliminación de productos
- > Registro de marcas.
- Registro de usuario.
- Gestión de contactos .

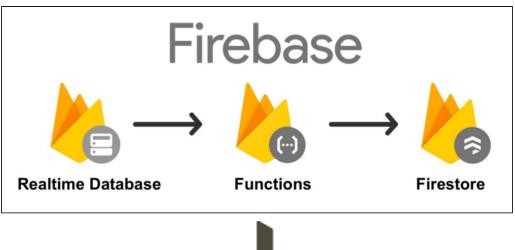
6. Herramientas a utilizar en el desarrollo

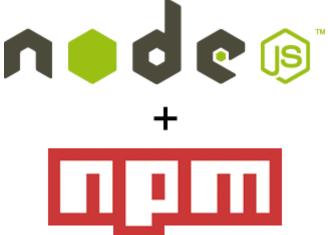
Gestor de Base de Datos (NoSql):

> Firebase para almacenamiento de la base de datos.

Tecnología para Backend:

- > Firebase como gestor de hosting y conexión a Base de Datos con Firestore.
- NodeJS Realización de Backend.
- > NPM como gestor de comandos para la ejecución del proyecto.





Tecnología para Frontend:

> React, para el manejo de eventos y vistas dentro del proyecto.



Programa para el diseño de Mockups:

> Adobe XD solo para presentación visual de los módulos.



Editores de Código:



- > Visual Studio Code.
- ➤ Sublime Text 3.
- > Atom.

Extensiones y complementos para el desarrollo:

- Bracket Pair Colorizer.
- Debugger for Chrome.
- Git Graph.
- > Setting Sync.
- > onsen UI for React.

Controlador de versionamiento:

- > Github: https://github.com/Obispo95/AgroSv
- > Git Kraken, como interfaz gráfica de Git (Opción 1).
- > SourceTree, como interfaz gráfica de Git (Opción 2).

* Reuniones o seguimiento del proyecto:

- Discord.
- Trello, tablero de seguimiento: https://trello.com/b/xIYBfn14/ecommerce-agro-servicio
- ➤ Zoom.
- ➤ Meet.
- ➤ Teams.
- > AnyDesk

Documentos y Archivos:

- Google Docs, https://docs.google.com/document/d/1P3F0CaphicZfII-XYQqRoz-cKaWXyn2f QNrV G00520
- ➤ Google Drive

7. Fuentes de consulta, formato APA

Google. (2020). Firebase. Agosto 30, 2020, de Google Sitio web: https://firebase.google.com/?hl=es

OpenJs. (2020). Node.js Documentation. Agosto 30, 2020, de OpenJs Fundation Sitio web: https://nodejs.org/es/docs/

Microsoft. (2020). TypeScript: The starting point to learning typescript. Agosto 28, 2020, de Microsoft inc. Sitio web: https://www.typescriptlang.org/docs/

Facebook. (2020). Empezando-React. Agosto 30, 2020, de Facebook Open Source Sitio web: https://es.reactjs.org/docs/getting-started.html