Tecnológico de Estudios Superiores de Ixtapaluca

Materia:

Desarrollo de Salidas Frontales

Alumno:

García Núñez Andy

Cruz Sánchez Osdaily Ali

Maestro:

Daniel Guadalupe Moreno Becerril

Tema:

Tienda de artículos deportivos en React

Diagrama de flujo

Explicación de componentes

LaningPage

* **Navbar**

La navbar es una barra de navegación que se encuentra en la parte superior de la pantalla, proporciona acceso a las principales funciones de la aplicación.

Relaciones con otros componentes: La navbar puede tener como hijos otros componentes, como el logotipo de la aplicación, un menú de navegación o un formulario de búsqueda.

* **Texto**

El texto es una unidad de información que se compone de palabras, se utiliza para comunicar información al usuario.

Relaciones con otros componentes: El texto se puede utilizar en cualquier componente de la aplicación.

* **Carrusel**

Un carrusel es una colección de imágenes que se desplazan de forma automática, se utiliza para mostrar imágenes de productos, ofertas o noticias.

Relaciones con otros componentes: El carrusel puede tener como hijos otros componentes, como imágenes o texto.

* **Card**

Una tarjeta es un componente que se utiliza para mostrar información de forma organizada, sobre productos, categorías o información de contacto.

Relaciones con otros componentes: Las tarjetas pueden tener como hijos otros componentes, como texto, imágenes o botones.

* **Banner**

Un banner es una imagen o un conjunto de imágenes que se utiliza para llamar la atención del usuario, se utilizan para promocionar productos, ofertas o eventos.

Relaciones con otros componentes: Los banners pueden tener como hijos otros componentes, como texto o imágenes.

* **Footer**

El footer es una barra que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, proporciona información de contacto, enlaces a la política de privacidad o a otros recursos.

Relaciones con otros componentes: El footer puede tener como hijos otros componentes, como texto, imágenes o enlaces.

* **Icons**

Un icono es una pequeña imagen que se utiliza para representar una acción o un concepto. Los iconos se utilizan para mejorar la usabilidad de la aplicación y para proporcionar información al usuario.

Relaciones con otros componentes: Los iconos se pueden utilizar en cualquier componente de la aplicación.

* **Carrito de compra**

El carrito de compra es un componente que se utiliza para almacenar los productos que el usuario desea comprar, permite al usuario ver los productos que ha añadido al pedido, modificar la cantidad de productos o eliminar productos del pedido.

Relaciones con otros componentes: El carrito de compra puede tener como hijos otros componentes, como una lista de productos o un botón de pago.

Login

* **Cuadros de texto**

Los cuadros de texto son componentes que permiten a los usuarios ingresar datos, se utilizan para recopilar información del usuario, como su nombre, dirección de correo electrónico o número de teléfono.

Relaciones con otros componentes: Los cuadros de texto se pueden utilizar en cualquier componente de la aplicación, pero se utilizan con mayor frecuencia en componentes de presentación.

* **Botones**

Los botones son componentes que permiten a los usuarios realizar una variedad de acciones, como agregar un producto al carrito de compra, iniciar sesión o realizar un pedido.

Relaciones con otros componentes: Los botones se pueden utilizar en cualquier componente de la aplicación, pero se utilizan con mayor frecuencia en componentes de presentación.

* **Conexión de base de datos**

Una conexión de base de datos es un conjunto de instrucciones que se utilizan para acceder a una base de datos, se utiliza para cargar datos de la base de datos a la aplicación y para guardar datos en la base de datos.

Relaciones con otros componentes: Una conexión de base de datos se suele utilizar en componentes de lógica o de servicios.

Manual de usuario

Código comentado

Informe