

TIENDA DE ANTIGÜEDADES PORTAFOLIO

NOMBRE: ALBERTO RAMÓN SOSA MARTÍNEZ

GRADO: 4 "A"

CARRERA: PROGRAMACIÓN

MIA: URIEL ANTONIO CERÓN INTERIAN

INTRODUCCIÓN

- Este proyecto consiste en desarrollar una página web de una tienda de antigüedades y como parte de su funcionalidad se encuentra la compra de artículos, agregarlos al carrito y quitarlos tenemos como antecedentes todas las páginas web de ventas que existen actualmente.
- Como meta se tiene establecido crear el diseño de la página de venta de productos antiguos para posteriormente crearle una funcionalidad.
- Como segunda meta se tiene establecido crear y subir nuestro currículum vitae a un repositorio de github y ser visualizado con github pages.

MATERIALES

Para este proyecto he usado:

- Visual code, HTML5, CSS3, Bootstrap4, XAMPP, PHP, Git y Github
- Powe point, Word, Excel, Balsamiq
- Internet
- Pix application

Resultados

Descripción	Fórmula de cálculo
El programa realiza correctamente el registro e inicio de sesión	Porcentaje de pruebas de eficiencia con calificación de 10/10
El programa realiza correctamente la entrada a cualquier apartado	Porcentaje de pruebas de eficiencia con calificación de 7/7
El sistema evita que se pueda acceder al sistema sin un inicio de sesión	Porcentaje de pruebas de eficiencia con calificación de 10/10

Función: Hacer una venta de productos

Descripción: Realizar la venta de productos con funciones como el carrito, comprar directamente, recargar saldo etcétera

Entradas: dinero disponible, producto a comprar

Fuente: El usuario

Salidas: Artículo comprado

Acción: Se realizará la venta de productos y la resta del dinero si este es el suficiente

Requerimientos:

Funcionales:

Que se pueda agregar al carrito los productos requeridos

Que el usuario pueda recargar dinero en la página

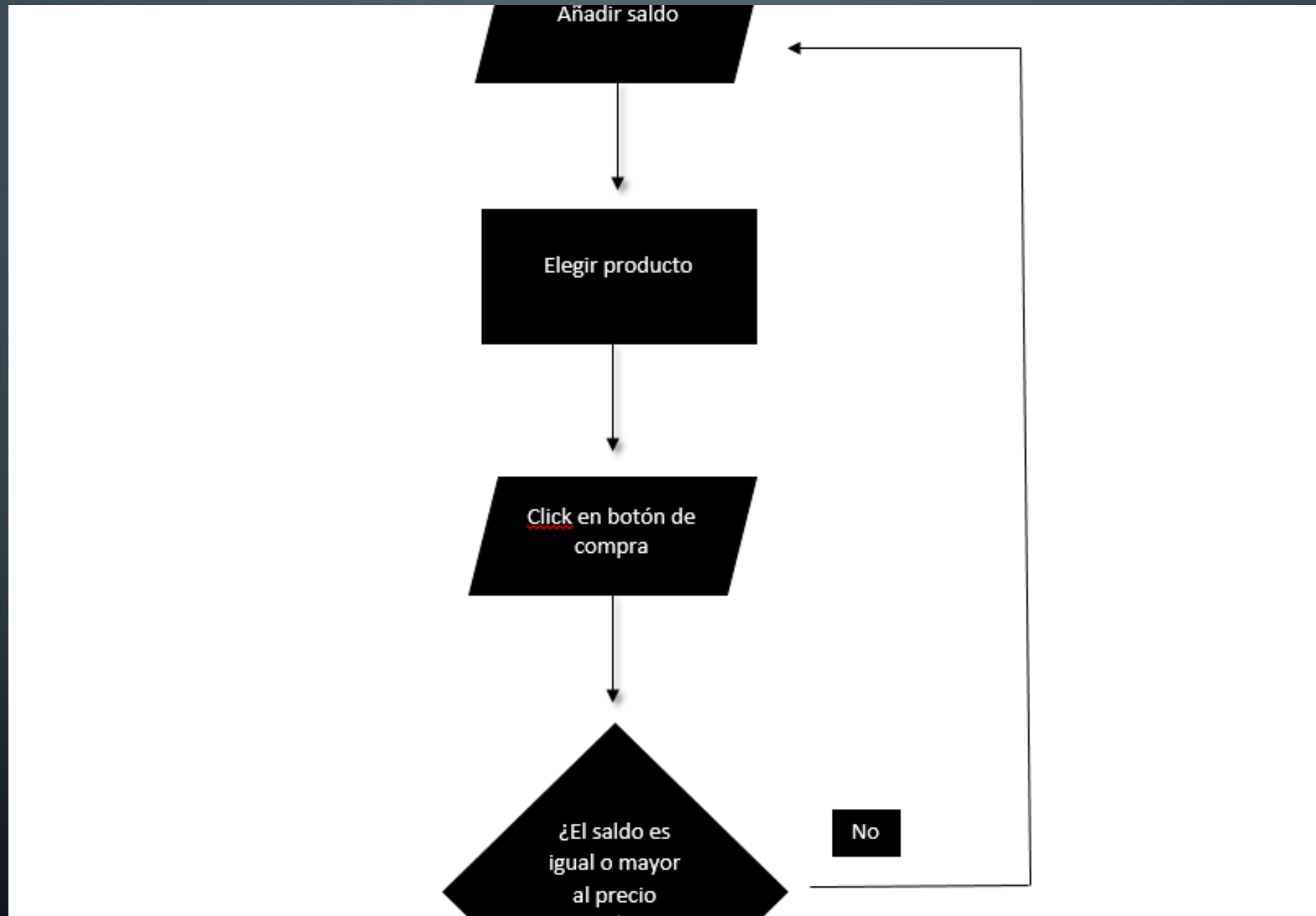
Que el usuario pueda comprar directamente

Que al comprar se reste el saldo por el valor del producto

No funcionales:

Que la página sea programada en PHP

Que utilice componentes de bootstrap



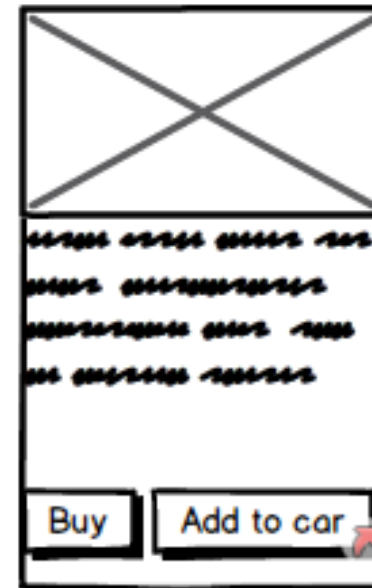
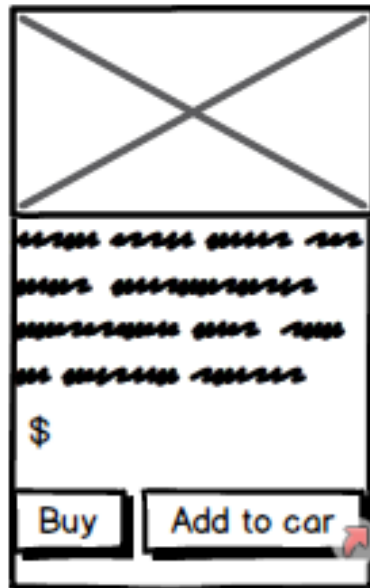
Identificador (ID) de la historia	Rol	Característica / Funcionalidad	Razón / Resultado	Número (#) de escenario	Criterio de aceptación (Título)	Contexto	Evento	Resultado / Comportamiento esperado
1	Cliente en línea	Me gustaría poder hacer las compras de antigüedades desde una página web	Para poder comprar cosas antiguas desde mi casa y no arrisgar la integridad de estos objetos valiosos	1	La tienda debe tener la opción de poder ver los productos antes de ser comprados	Para poder ver si me interesa algún objeto de ese lugar	Tener imágenes y poder observar los detalles del	El sistema debe de poner los productos disponibles en la página
				2	Puedo comprar los artículos directamente sin tener que ir a la	Para no tener que ir a la tienda y poder hacer la compra desde mi casa	Hacer click en comprar	El sistema restará el saldo disponible en la página
				3				
				4				
2	Cliente	Quisiera poder agregar los productos a un carrito	Para poder tenerlos decidir si comprarlo luego	1	El producto debe de	Para poder comprarlo después si por	Cuando el	El sistema agregará el producto y
				2	Los productos no deben duplicarse en el carrito	Para no tener un montón de productos duplicados en el apartado de carrito	Cuando ya haya un producto y el usuario vuelve a dar a agregar el carrito	El sistema debe quitar el producto del carrito
				3	Deberá de estar una opción de comprar todo	Para no estar comprando de uno en uno los productos	Cuando el usuario de click en el botón "Buy all"	Si el usuario cuenta con el dinero suficiente, se comprarán los productos y se restará el dinero del saldo
				4				
3	Dueño de la	Quiero tener los productos	Para así que los clientes puedan	1	Debe de tener descripción corta	Para no saturar a los clientes de información	Cuando el cliente de al	Deberán aparecer los productos en stock



TIENDA DE ANTIGÜEDADES

[Home](#)[Members](#)[Friends](#)[Messages](#)[Edit profile](#)[Shop](#)[Log out](#)[Car](#)

Saldo:



(Debes tener una cuenta para usar esta app)



Silla

Silla del siglo XV

\$300

[Ver más](#)

stock:3

[Añadir al carro](#)



Obetos varios

Objetos del siglo XV, se vende todo junto

\$757.5

[Ver más](#)

stock:12

[Añadir al carro](#)



Sofá

Sofá antiguo del siglo XIII restaurado

\$750

[Ver más](#)

stock:1

[Añadir al carro](#)

Tienda de Atigüedades

Sesión: Petox03

Tienda Perfil Salir

Petox03's Profile



Edita tu perfil



Añadir saldo

Su carro de la compra

[Continuar compra >](#)

Descripción	Precio	Cantidad	Total
Objetos Varios N.º del artículo: 1	757,50	<div>- 1 +</div> <div>Eliminar</div>	757,50

Resumen del pedido

Total de artículos	757,50
Total	757,50 MXN

 **Pagar**

0

Pagar

Pagar sin cuenta PayPal



Alberto Ramón Sosa Martínez

Técnico en programación

Teléfono de contacto: [9831670529](tel:9831670529) – Correo electrónico: Sosa_Martinez_AR@hotmail.com

Formación académica:

Nivel medio superior cursando 5to semestre:

Centro de Bachillerato Tecnológico, Industrial y de Servicios (CBTIS) No.253 cursando la carrera de programación.

Experiencia laboral:

Puesto: Desarrollador front-end

Up Innovation Consulting Av. Efraín Aguilar #247A, Centro, 77000 Chetumal, Q.R. Tel. 983 688 3855

Página web: <https://www.upinnovation.mx/>

DISCUSIÓN

Como conclusión puedo destacar el mejor uso de el lenguaje PHP, he aprendido a usar bases de datos con este programa, estos datos indican avance propio como desarrollador, el programa aún necesita un desarrollo de funcionalidades para el tercer parcial.

Se ha creado el CV con HTML y subido a un repositorio de Github con éxito, aprendí el uso de git y los estados de un repositorio.

- Enlace a mi repositorio:

[https://github.com/Petox03/tienda de antiguedades](https://github.com/Petox03/tienda_de_antiguedades)

REFERENCIAS

- HTML5 [Internet]. Estados Unidos: WHAT, Tim Berners Lee; 1995 [actualizado en 28 de octubre 2014; citado en 2 de marzo de 2020]
- CSS3 [Internet]. Estados Unidos: Wium Lie H.; 1994 [actualizado en 2011; citado 2 de marzo de 2020] PHP5 [Internet]. Estados Unidos: Lerdorf R.; 1995 [actualizado en julio de 2005; citado 2 de marzo 2020]
- Bootstrap4 [Internet]. Estados Unidos: Twitter; 2011 [actualizado en 13 de febrero de 2019; citado 2 marzo 2020]. Disponible en: <https://getbootstrap.com/>
- Xampp [Internet]. Estados Unidos: Apache Friends; 2011 [actualizado 5 de febrero de 2020; citado 2 marzo 2020]. Disponible en: <https://www.apachefriends.org/es/index.html>
- Balsamiq [Internet]. Estados Unidos: Peldi Guilizzoni; 2008 [actualizado 18 de enero de 2020; citado 2 marzo 2020]. Disponible en: <https://balsamiq.com/>
- Visual Studio Code [Internet]. Estados Unidos: Microsoft; 29 de abril del 2015 [actualizado en 27 de enero de 2020; citado 2 marzo 2020]. Disponible en: <https://code.visualstudio.com/>