

Sisviansa

Tercero BD

Integrantes:

- Leandro Díaz
- Andrei Chystakhvalau
- Mateo Martinez
- Brandon Alencastro
- Ezequiel Afonso
- Leonardo Viera

Materia:

- PROGRAMACIÓN WEB.

Nombre del docente:

- NESTOR YACOSA.

Fecha de culminación:

- 11/09/2023.

Número de entrega:

- Segunda entrega.

Índice

Introducción.....	2
Capa de Presentación (Interfaz de Usuario).....	2
Capa de Lógica de Negocio.....	3
Capa de Acceso a Datos.....	3

Introducción

El presente proyecto tiene como objetivo desarrollar una plataforma web para una empresa de servicio de viandas, empleando una estrategia visual basada en la metáfora de una "puerta" que simboliza acceso, bienvenida, seguridad y confianza en el mundo digital. La página web contará con una estructura clara y funcional, destacando el logo de la empresa en el encabezado y ofreciendo una navegación intuitiva, un carrusel de imágenes personalizable para novedades y promociones, y una variedad de funcionalidades que mejorarán la experiencia del usuario, como el sistema de búsqueda, el carrito de compras, el inicio de sesión y registro, y un mapa interactivo de ubicaciones de sucursales. Con esta propuesta, se busca crear una experiencia completa y satisfactoria para los usuarios, resaltando los productos y servicios de la empresa.

Capa de Presentación (Interfaz de Usuario):

Esta capa será responsable de todo lo relacionado con la presentación y la interacción con el usuario, como la página de inicio, las páginas de inicio de sesión, registro, compra y tutorial.

Cada página puede ser representada como un objeto o clase en la POO. En este proyecto se implementaron clases y objetos como la HomePage, Login, Registro, Tutorial y Carrito de Compras.

Los elementos de la interfaz gráfica, como botones y formularios, pueden ser representados por objetos o componentes dentro de estas clases.

Capa de Lógica de Negocio:

Aquí se manejaría la lógica central de la aplicación, como la gestión de usuarios, el carrito de compras y la interacción con la base de datos.

Se puede diseñar clases y objetos para representar conceptos de negocio, como Usuario, Carrito De Compras, Menú, etc.

Se definen métodos y propiedades en estas clases para realizar operaciones relacionadas con la lógica de negocio. Por ejemplo, métodos para agregar productos al carrito, validar contraseñas, etc.

Capa de Acceso a Datos:

En esta capa, se gestionan todas las operaciones relacionadas con el acceso y la manipulación de datos, como la gestión de usuarios y productos en una Base De Datos.

Se pueden crear clases que se encarguen de la conexión a la base de datos, consultas y transacciones. Por ejemplo, se puede tener una clase Base De Datos con métodos para realizar consultas y actualizaciones.

Se utiliza la POO para encapsular la lógica de acceso a datos y proporcionar una interfaz consistente para interactuar con la Base De Datos.