

## Relación 10: Tienda virtual.

Vamos a crear un programa web para gestionar una tienda de venta de productos.

Se creará un nuevo proyecto `www.tiendaproductos.es` con la estructura vista hasta ahora.

Se deben cumplir las normas indicadas en prácticas anteriores como:

- Comentarios, estructura de las páginas y del código, modelo/vista/controlador, barra de ubicación, no se usa directamente `$_GET/$_POST` en la vista, no se usan variables globales, etc.
- Debe funcionar en el servidor WEB
- En los formularios: verificar los datos enviados, convertirlos al tipo apropiado, mostrar los valores anteriores cuando falla la verificación de algún dato y se vuelve a mostrar el formulario, etc
- Utilizar la librería de validaciones siempre que se pueda.
- BD: verificar los datos y convertirlos al tipo apropiado, inyección de código, borrado lógico y verificar que se ejecutan correctamente las sentencias.
- CRUDS: diferentes ventanas, enlace a las otras ventanas, .....

1.- Se trabajará con usuarios por lo se deben incorporar las clases ACLBD y Acceso al proyecto.

En relación a los permisos se va a tener:

- permiso 8: Puede realizar una compra.
- permiso 9: puede configurar elementos (puede acceder al CRUD (modificar, borrar, añadir) de los elementos, como productos, compras, etc, excepto a usuarios, que tiene su permiso propio)
- permiso 10: puede ver y configurar los usuarios (modificar, borrar, etc).

Cread al menos tres roles: Para un comprador (puede realizar compras), un administrativo (puede realizar compras, acceso a CRUDS, salvo el de usuarios) y un administrador (acceso a todos los CRUDS, no puede realizar compras)

Incluir lo hecho en la práctica anterior para los usuarios: tabla usuarios, tablas `acl_`, ACLBD, CRUD usuarios. Se tiene que tener el permiso 10 para acceder al CRUD.

Además, cuando un usuario se valida, aparecerá una opción para acceder a su perfil (para poder cambiar algunos de sus datos: nombre, dirección, contraseña). Actualizad estos datos en donde corresponda usando el mecanismo apropiado.

2.- Ya que tenemos más conocimientos en Interfaces WEB, cambiar la interfaz para hacerla más personal y bonita.

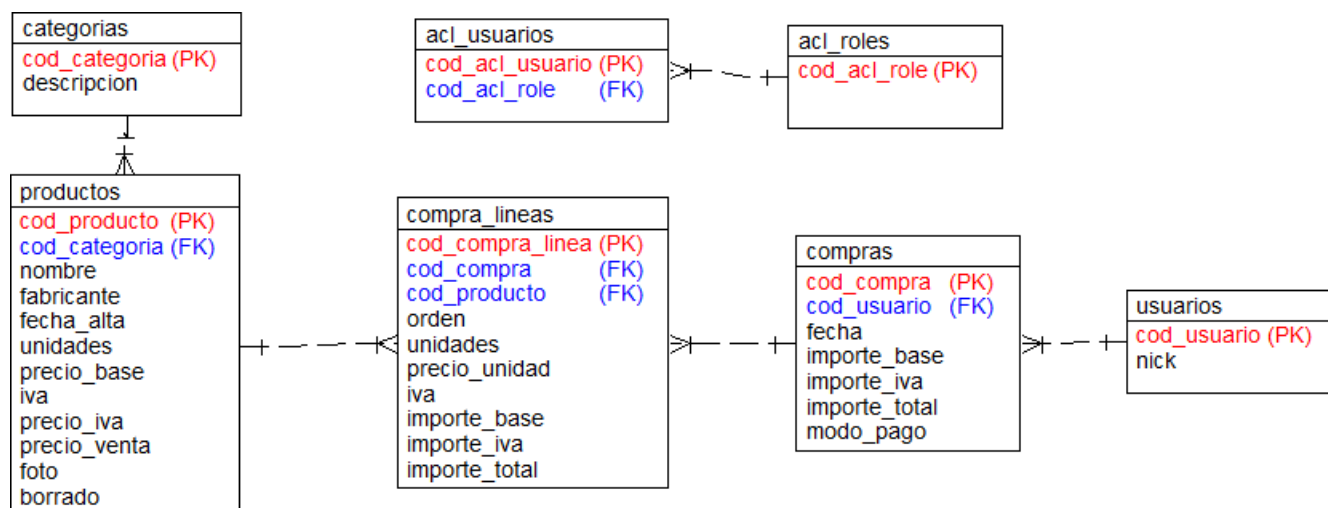
Además, en la plantilla se tendrá un menú con las opciones (se mostrarán según haya usuario validado y los permisos que tiene) y una barra de login con las opciones vistas. Adaptar la plantilla para que se acerque lo más posible al funcionamiento pedido. En el menú aparecerán al menos las siguientes opciones:

- Mi perfil. Modificar datos del propio usuario (ejercicio 1)
- Productos (accede a listar productos, ejercicio 4)

- Usuarios (accede a listar usuarios, ejercicio 1)
- Mis compras (ejercicio 6)
- Cesta de la compra (según lo indicado en ejercicio 5)

3.- Tras realizar el análisis de la tienda obtenemos el siguiente modelo objeto-relacional

Se creará una nueva Base de Datos específica.



Crear todas las tablas. No se indican los tipos de los campos para que establezcáis vosotros lo que creáis oportuno. Pueden haceros falta más campos.

Además, se crearán vistas para las tablas con alguna clave foránea (FK). En concreto:

- Cons\_productos: datos de productos y nombre de categoría.
- Cons\_compras: datos de compra, Nick usuario, nombre usuario.
- Cons\_compra\_lineas: datos de compra\_lineas, nombre del producto.

Las vistas se utilizarán en las sentencias select ya que así tenemos los campos adicionales más normales (ejemplo para productos usamos cons\_productos, select \* from cons\_productos). Cuando se inserte/modifique se usará la tabla (por ejemplo, para productos usamos la tabla productos, insert into productos,...)

4.- Implementar el CRUD de productos.

Se tiene que tener el permiso 9 para acceder al CRUD

Se tienen las siguientes restricciones para los productos. No se implementan con restricciones de BD, se deben hacer en el programa. Tampoco quiero que las restricciones se indiquen directamente en los inputs (como obligatorio, la longitud de una cadena o el rango de un entero):

- Nombre y fabricante son obligatorios.
- No puede haber dos artículos con el mismo nombre
- La fecha debe ser mayor de 28/2/2010 y no superior a la fecha actual.
- Unidades debe ser mayor o igual a 0
- Los “precios” no pueden ser negativos.
- La categoría debe ser una de las existentes

Al modificar/insertar, al indicar la categoría de un producto, debe usarse un select en el que aparezcan todas las categorías posible.

A la página listar se **añade** un comportamiento adicional al ya visto anteriormente:

- Se podrá filtrar por nombre y categoría. Se usará sesiones para almacenar los valores a filtrar y se aplicarán estos filtros hasta que se borren (hay que tener un mecanismo de borrar filtro para eliminar los valores de la sesión).
- Tendremos un botón de descargar (descargar los datos de los productos filtrados)
- Tendremos un formulario de cargar fichero de productos que añadirá los productos del fichero a la tabla productos (el cod\_producto no se indica en el fichero). Hay que verificar las restricciones y si no se cumple alguna no insertar el producto. (en el fichero no se indica imagen).

5.- Gestionar la compra de productos por parte de un cliente:

- En la pagina index se mostrarán los artículos como tarjetas (la información del artículo debe mostrarse no como una fila de una tabla sino con una distribución distinta, como la vemos en cualquier tienda web) No es necesario un usuario validado para ver los productos.
- Si hay un usuario validado y tiene el permiso 8 se podrá comprar el producto que se quiera de la siguiente forma:
  - Junto a cada producto aparecerá una caja para indicar las unidades y un botón de comprar.
  - Se pulsa en comprar. Se añade a la **Cesta de la Compra** (se puede implementar la cesta mediante sesiones) y se muestra una ventana de la Cesta de la Compra.
  - En el menú aparecerá la opción **Cesta Compra** que nos llevará en cualquier momento a la ventana de la cesta de la compra.
  - La ventana de la cesta de la compra. Se mostrarán todos los productos de la cesta con el importe y las unidades indicadas en forma de tarjetas (podrán cambiarse el número de unidades y quitar un producto de la cesta). Habrá un elemento para recoger la forma de pago (si por tarjeta o por transferencia y datos de tarjeta/cuenta transferencia- cadenas. Hay que añadir campo apropiado en la base de datos) y un botón finalizar compra. Si se confirma la compra, se comprueban las unidades del producto y si no hay suficientes se muestra error. Si todo va bien se hace la compra: se crea la línea en compras y se añaden las líneas de los productos comprados en compras\_lineas, mostrándose un resumen de la compra realizada. Se debe actualizar el almacén restando las unidades vendidas.

6.- Un usuario validado podrá consultar las compras que ha realizado. Se muestra los datos de las compras (consulta compras) de ese usuario. Al seleccionar una compra, mostraremos en otra zona de la misma ventana la información de la compra junto con información de las líneas de la compra (nombre del artículo, unidades, importe, etc)