



## **E - COMERCE: "TIENDA ONLINE".**

### **INSTITUCIÓN:**

**Universidad Don Bosco.**

### **FACULTAD:**

**Ingeniería.**

### **ESCALA:**

**Computación.**

### **ASIGNATURA:**

**Diseño y Programación de Software Multiplataforma.**

### **DOCENTE:**

**Ing. Karens Lorena Medrano.**

### **CICLO Y GRUPO:**

**Ciclo II - 2021/GT-01.**

### **ACTIVIDAD:**

**Fase\_1 de Proyecto de Catedra.**

### **INTEGRANTES:**

<b>Arce Monterroza Luis Ángel</b>	<b>AM191922.</b>
<b>Crespín Bran Ricardo Vladimir</b>	<b>CB180937.</b>
<b>Flores Velásquez Rodrigo Enrique</b>	<b>FV180290.</b>
<b>García Aparicio Sara Daniela</b>	<b>GA190843.</b>
<b>López Revelo Cristian Odir</b>	<b>LR161911.</b>

### **FECHA:**

**San Salvador, 06/09/2021.**



# E - COMERCE: “TIENDA ONLINE”.

## Indicé.

### Tabla de contenido

Introducción.....	4
Prototipo Propuesto (Muckups).....	5
Muckups Para Web. ....	5
Muckups Para Móvil. ....	7
Lógica que se implementara en el proyecto.....	8
Antecedentes.....	8
¿Qué es E-commerce? .....	8
Perfil Comercial seleccionado para nuestra aplicación. ....	8
Lógica del proyecto.....	8
Para la lógica del administrador tendremos lo siguiente: .....	8
Para la lógica del cliente tendremos lo siguiente: .....	8
Diagramas UML de la Aplicación. ....	9
Diagrama de Clases de la Aplicación. ....	9
Diagrama de Caso de Usos de Administrador.....	9
Diagrama de Caso de Usos de Cliente.....	10
Herramientas a utilizar. ....	10
Aplicaciones. ....	10
➤ GitHub.....	10
➤ Trello.....	11
➤ VisualStudioCode. ....	11
➤ Figma.....	12
➤ StarUML.....	12
Lenguajes. ....	12
➤ React – Native. ....	12
➤ JavaScript.....	12



## *E - COMERCE: “TIENDA ONLINE”.*

➤ PHP. ....	12
Bases de Datos. ....	12
➤ MySQL. ....	12
Presupuesto del costo de la aplicación. ....	13
Fuentes de Consulta. ....	14
Link de github. ....	14
Link de Trello. ....	14



## *E - COMERCE: “TIENDA ONLINE”.*

### ***Introducción.***

El siguiente proyecto consistirá en la creación de una aplicación para una tienda online, donde el usuario podrá ingresar algunos datos personales para poder realizar una compra, al igual que una simulación de la inserción de su tarjeta para posteriormente mostrar un mensaje confirmación de la compra. Se buscará la manera que este proceso sea fácil, entendible y que el usuario mantenga una interacción amigable y práctica con la aplicación.

La forma en que disponemos a realizar lo siguiente es haciendo uso de varios conocimientos previamente adquiridos, incluyendo el uso de PHP, MySQL, Lenguaje de Marcado y así como la aplicación de React Navite, que será el nuevo framework a implementar.

Se ha optado porque la aplicación tenga dos tipos de roles de usuarios, uno que sea meramente como administrador, donde será el asignado de poder agregar más productos, eliminar y actualizar. Seguidamente se tendrá el usuario tipo cliente aquel que dispondrá de ver una pantalla de inicio, algunas categorías, detalles de productos y realizar compras.

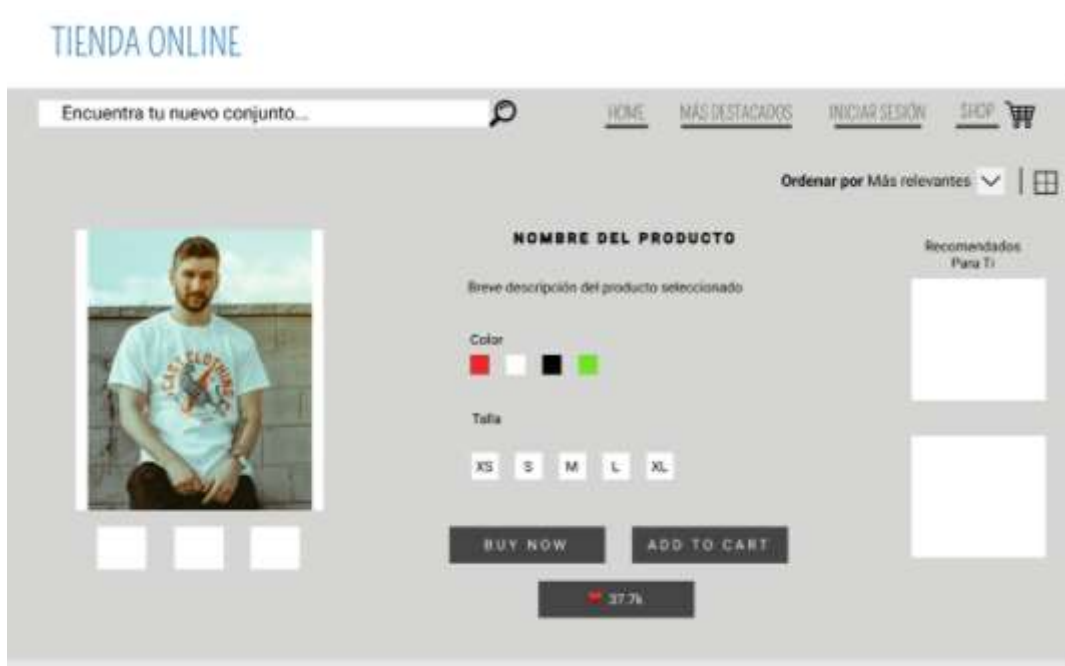
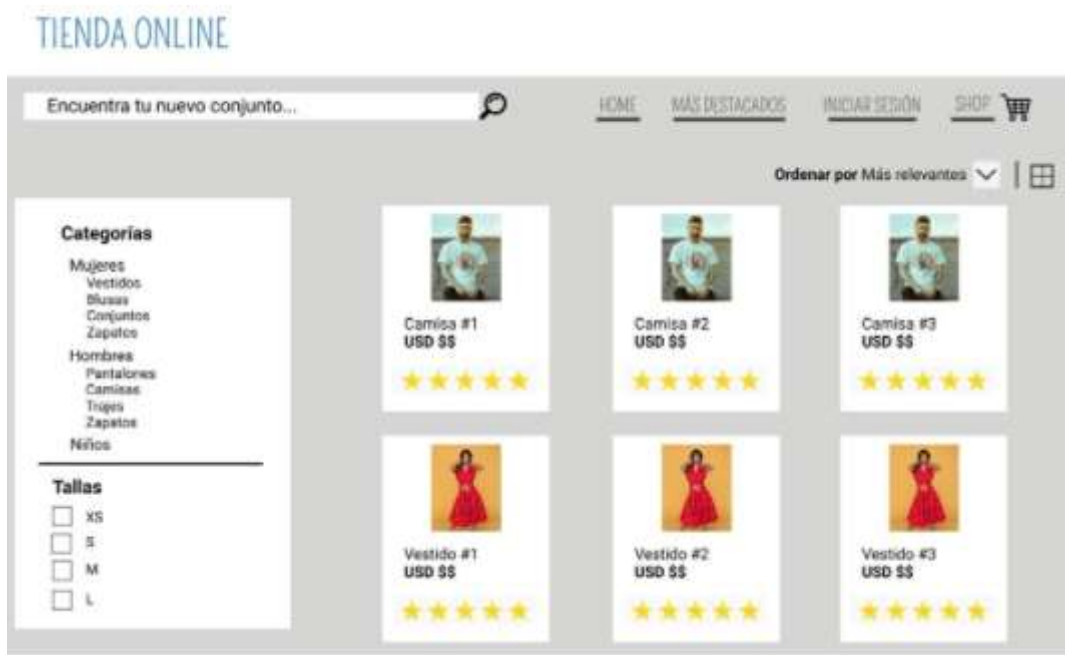
## E - COMERCE: “TIENDA ONLINE”.

### **Prototipo Propuesto (Muckups).**

#### **Muckups Para Web.**



## E - COMERCE: "TIENDA ONLINE".



## E - COMERCE: “TIENDA ONLINE”.

### Muckups Para Móvil.



## *E - COMERCE: “TIENDA ONLINE”.*

### ***Lógica que se implementara en el proyecto.***

#### ***Antecedentes.***

##### ***¿Qué es E-commerce?***

El e-commerce o comercio electrónico es un método de compraventa de bienes, productos o servicios valiéndose de internet como medio, es decir, comerciar de manera online.

Esta modalidad de comercio se ha vuelto muy popular con el auge de Internet y la banda ancha, así como por el creciente interés de los usuarios a comprar por internet.

#### **Perfil Comercial seleccionado para nuestra aplicación.**

B2C (Business-to-Consumer): empresas que venden de manera directa a los consumidores finales del producto o servicio. Es el más habitual y hay miles de ejemplos de tiendas de moda, zapatos, electrónica, etc.

#### ***Lógica del proyecto.***

El proyecto consistirá en una aplicación de una tienda de zapatos en línea, a la cual el usuario podrá acceder y tendrá un menú con las diferentes categorías como, por ejemplo: hombre, mujer, niños.

#### **Para la lógica del administrador tendremos lo siguiente:**

Para poder realizar el CRUD de la aplicación tendrán que loguearse y tendrán la capacidad de poder ingresar inserciones, modificaciones o eliminar productos para las diferentes categorías. Se le mostraran las diferentes pantallas como el inicio y las categorías de los productos para que tengan la capacidad de darle el correspondiente mantenimiento.

#### **Para la lógica del cliente tendremos lo siguiente:**

Podrá ingresar a la aplicación y se le mostrara una pantalla de inicio donde se mostrarán un grupo selectos de productos que puede encontrar en la tienda. Luego podrá dirigirse a cualquier categoría (hombre, mujer, niños, etc.). Y se le mostraran los productos específicos de cada categoría, podrá visualizar las cartas con los productos, sus descripciones y sus precios. Si selecciona algún producto se le abrirá una pantalla con la información más detallada del producto.

Los productos podrán ser agregados a un carrito de compras y cuando ya haya terminado de seleccionarlos productos deberá de registrarse o iniciar sesión para poder realizar la compra.

Luego se le mostrará el método de pago en donde podrá ingresar su número de tarjeta, y para finalizar realizará el pago y se le mostrar un mensaje de compra exitosa.

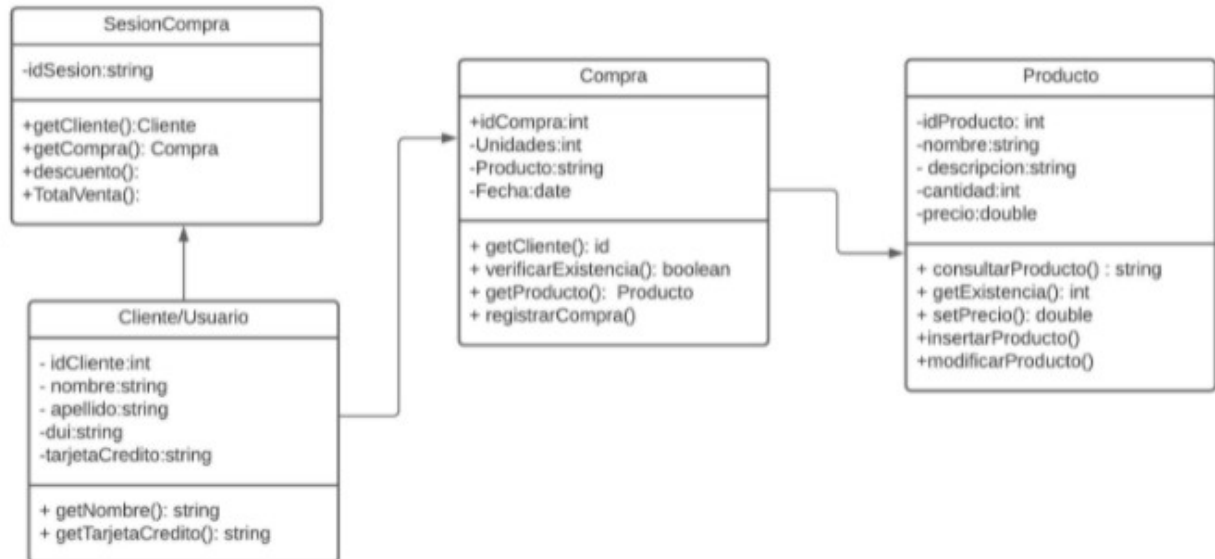


## E - COMERCE: "TIENDA ONLINE".

### Diagramas UML de la Aplicación.

#### Diagrama de Clases de la Aplicación.

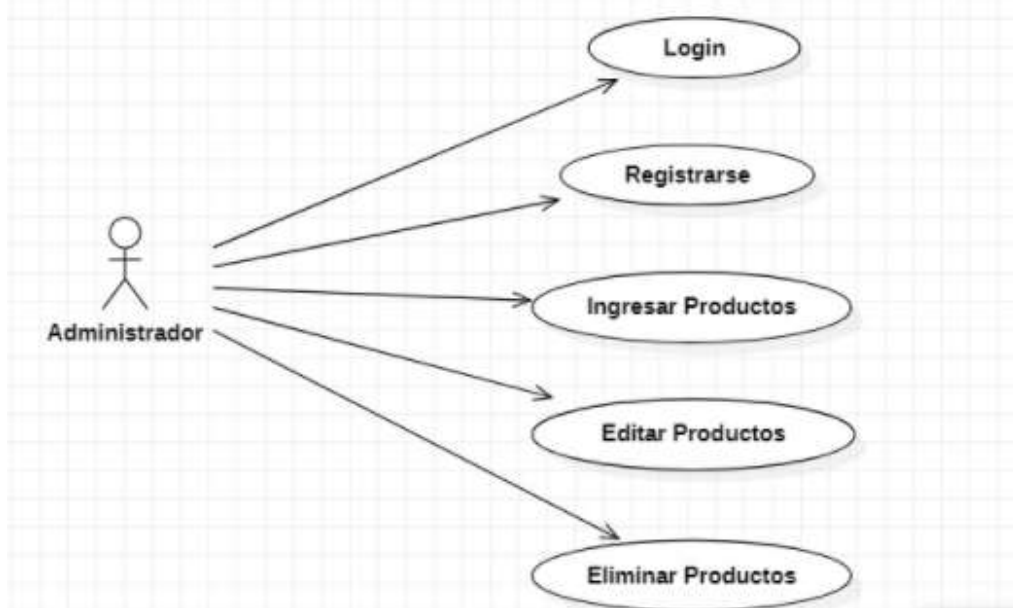
Diagrama Clases UML



#### Diagrama de Caso de Usos de Administrador.

##### DIAGRAMA DE CASO DE USOS DEL ADMINISTRADOR.

##### TIENDA\_ONLINE.



## E - COMERCE: "TIENDA ONLINE".

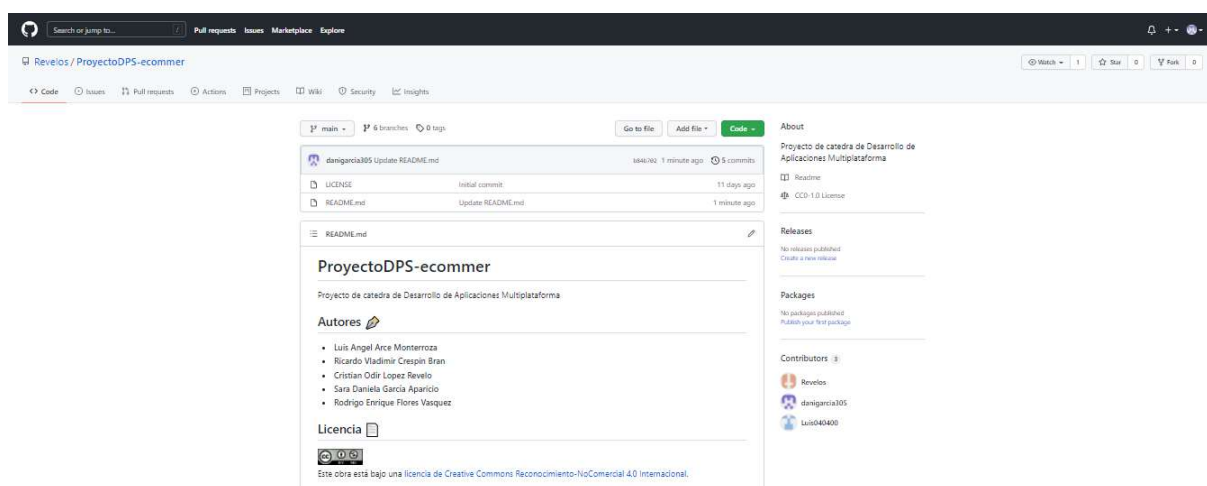
### Diagrama de Caso de Usos de Cliente.



### Herramientas a utilizar.

#### Aplicaciones.

➤ GitHub.



Es un portal creado para alojar el código de las aplicaciones. Un sistema de gestión de versiones con el que los desarrolladores pueden administrar su proyecto,

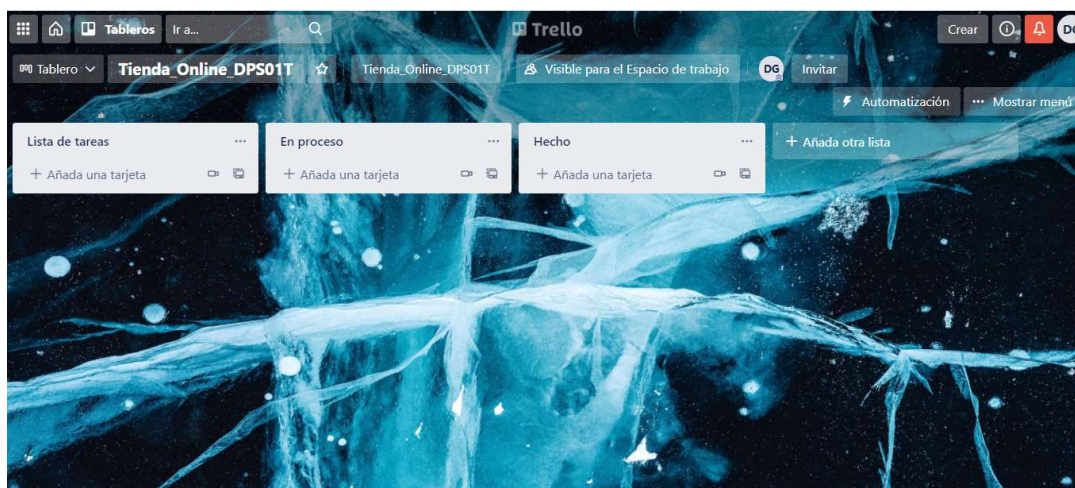
## E - COMERCE: “TIENDA ONLINE”.

ordenando el código de cada una de las nuevas versiones que sacan de sus aplicaciones para evitar confusiones.

Esta herramienta será utilizada para alojar cada uno de los avances y porciones de código de nuestra aplicación que como equipo vamos creando, además de facilitar el trabajo al mismo tiempo de todos los integrantes del equipo, ofreciéndonos las siguientes ventajas:

- 👍 Ahorro de tiempo.
- 👍 Seguridad de la información de nuestra aplicación.
- 👍 Evitar errores con la diferencia de versiones.
- 👍 Publicación de nuestra aplicación.

### ➤ Trello.



Trello es una aplicación basada en el método Kanban y sirve para gestionar tareas permitiendo organizar el trabajo en grupo de forma colaborativa mediante tableros virtuales compuestos de listas de tareas en forma de columnas.

Este software será utilizado para la organización y calendarización, de cada una de las actividades que será necesario desarrollar, para llevar a cabo la realización de cada una de las etapas, para entrega y finalización de nuestra aplicación.

### ➤ VisualStudioCode.

Este editor de código, como su nombre lo indica, será utilizado para la creación y gestión, del código necesario para el diseño y funcionalidad de nuestra aplicación.

## *E - COMERCE: “TIENDA ONLINE”.*

### ➤ **Figma.**

Es un editor de gráficos vectorial y una herramienta de generación de prototipos, principalmente basada en la web, con características off-line adicionales habilitadas por aplicaciones de escritorio en macOS y Windows.

Esta herramienta se utilizó para la creación del diseño de los Mockups de nuestra aplicación.

### ➤ **StarUML.**

Es muy útil para la creación de diseños y diagramas UML. Mediante una interfaz sencilla, se pueden crear diagramas de clases, uso, secuencias, composición, y componentes, entre otros.

Se utilizó para la creación de los diagramas de clase, y caso de usos necesarios para el modelado de nuestra aplicación.

## ***Lenguajes.***

### ➤ **React – Native.**

Este lenguaje se utilizara para el desarrollo del Frontend de nuestra aplicación.

### ➤ **JavaScript.**

Se utilizara para el desarrollo del cuerpo la aplicación.

### ➤ **PHP.**

Se utilizara para el desarrollo del Backend de nuestra aplicación.

## ***Bases de Datos.***

### ➤ **MySQL.**

Se utilizará este gestor de base de datos para almacenar la información, obtenida por medio del ingreso de datos de Administrador y clientes.

## E - COMERCE: "TIENDA ONLINE".

### Presupuesto del costo de la aplicación.

Presupuesto								
Componentes	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
Mano De Obra								
Analista Desarrollador de Software	0	100h	100h	100h	100h	400h	\$5.00	\$2,000.00
Analista De Diseño y Analista De Calidad	0	0	100h	100h	100h	300h	\$5.00	\$1,500.00
Analista de Gestión De Base De Datos	0	100h	100h	0	0	200h	\$5.00	\$1,000.00
Hardware								
Computadora de la 5ta Generación	0	0	0	0	0	1	\$1,000.00	\$1,000.00
Memoria RAM DE 4GB	0	0	0	0	0	1	\$35.00	\$35.00
Microprocesador de la 5ta Generación	0	0	0	0	0	1	\$250.00	\$250.00
Software								
React Native	0	0	0	0	0	1	0	0
Mysql	0	0	0	0	0	1	0	0
Licencia Windows 10	0	0	0	0	0	1	\$90.00	\$90.00
Servicios								
Energía Eléctrica	10 kw/h	20 kw/h	20 kw/h	25 kw/h	25 kw/h	100 kw/h	\$0.20	\$20.00
Internet	1 plan	1 plan	1 plan	1 plan	1 plan	5	\$25.00	\$125.00
Transporte	2 buses	2 buses	2 buses	2 buses	2 buses	10	\$6.00	\$60.00
Comida	5 platos	5 platos	5 platos	5 platos	5 platos	25	\$15	\$375.00
							Subtotal	\$6455.00
							13%IVA	\$839.15
							10% Imprevisto	\$645.5
							10% Ganancias	\$645.5



## *E - COMERCE: “TIENDA ONLINE”.*

### ***Fuentes de Consulta.***

#### ***Link de github.***

<https://github.com/Revelos/ProyectoDPS-ecommer.git>

#### ***Link de Trello.***

<https://trello.com/b/dMVFNLue>