**CarriCoche**

2º DAW

CURSO 2020/2021

RODRIGO PASCUAL MONTERO

COLEGIO CALASANZ SALAMANCA

**1.** **Introducción 3**

**2.** **Descripción de la aplicación 4**

**3.** **Tecnologías escogidas y justificación 5**

**4.** **Diseño de la aplicación 6**

**4.1.** **Diagramas y definición de casos de uso 6**

**4.2.** **Diagramas de clases 8**

**4.3.** **Modelo entidad-relación 8**

**5.** **Arquitectura de la aplicación 9**

**5.1.** **Estructura del proyecto 9**

**5.2.** **Librerías externas utilizadas 9**

**6.** **Manual de despliegue 10**

* **Introducción**
* La aplicación será una página web donde se pongan anuncios para comprar coches.Los anuncios contendrán la información necesaria, como el tipo de coche, si es de segunda mano, el precio y datos para contactar.
* **Descripción de la aplicación**

La vista inicial tendrá un carrusel de imagenes y un botón para listar los anuncios, otro para insertar, otro para modificar y otro para eliminar. Al darle al botón de listar anuncios, mostrará todos los anuncios que haya en la base de datos con todas las propiedades y un botón para comprar el coche. Al darle al botón de comprar, te llevará a un formulario para que pongas tus datos, si el usuario marca la casilla de familia numerosa se le hará un 10% de descuento y si marca la casilla de mayor de 55 años se la aplicará un descuento del 15%, una vez hecho esto, el coche será comprado y el anuncio se eliminará automáticamente. Al darle al botón de insertar/crear anuncio, se mostrará un formulario donde introducir todos los datos necesarios para poder publicar un anuncio. Al darle al botón de modificar anuncio, se mostrarán todos los anuncios para poder actualizar los datos necesarios de cada anuncio. Al darle al botón de eliminar anuncio, se mostrarán todos los anuncios y se podrá eliminar el que se desea.

* **Tecnologías escogidas y justificación**

 Para la parte de back la aplicación escogida ha sido Spring, para la parte del front ha sido Vue.js y para la parte de la base de datos ha sido escogida una herramienta para manejar la base de datos la cual es MySQL Workbench.

El uso de Spring falicita la realización de un CRUD y el uso Vue.js es porque tiene diversas funciones para las vistas de la página.

* **Diseño de la aplicación**
* **Diagramas y definición de casos de uso**



|  |
| --- |
| Nombre: Listar anuncios |
| Actores: Usuario |
| Descripción: El usuario lista los anuncios |
| Precondiciones: Tener internet para tener acceso a la web |
| Pasos:  El usuario accede al apartado de anuncios |
| Post-condiciones: El sistema muestra los resultados. |

|  |
| --- |
| Nombre: Crear anuncio |
| Actores: Usuario |
| Descripción: El usuario crea un anuncio completando los campos necesarios |
| Precondiciones: Tener internet para tener acceso a la web |
| Pasos:  El usuario accede al apartado de “crear anuncios”  Rellena el formulario introduciendo los datos necesarios  Selecciona la opción “Crear” para poner el anuncio |
| Post-condiciones: La página se recarga para poder insertar otro anuncio. |

|  |
| --- |
| Nombre: Modificar anuncio |
| Actores: Usuario |
| Descripción: Modificar un anuncio |
| Precondiciones: Tener internet para tener acceso a la web |
| Pasos:  El usuario va a la vista de “Modificar”  Selecciona el anuncio que modificar  Aparece el formulario a rellenar  Rellena todos los campos y pulsa el botón “Modificar” |
| Post-condiciones: La página se recarga para poder modificar otro anuncio. |

|  |
| --- |
| Nombre: Borrar anuncio |
| Actores: Usuario |
| Descripción: Eliminar un anuncio |
| Precondiciones: Tener internet para tener acceso a la web |
| Pasos:  El usuario va a la vista de “Eliminar”  Selecciona el anuncio que quiere eliminar  Aparece el anuncio seleccionado en la parte de abajo con un botón que pone “Eliminar”  Pulsa el botón para eliminar el anuncio |
| Post-condiciones: La página se recarga para poder eliminar otro anuncio. |

|  |
| --- |
| Nombre: Comprar anuncios |
| Actores: Usuario |
| Descripción: El usuario compra un anuncios |
| Precondiciones: Tener internet para tener acceso a la web |
| Pasos:  El usuario accede al apartado de anuncios  Selecciona el anuncio que quiere comprar  Aparece el anuncio seleccionado en la parte de abajo con un formulario y un botón que pone “Comprar”  Rellena todos los campos y pulsa el botón para comprar el anuncio |
| Post-condiciones: La página se recarga y ese anuncio ha sido eliminado. |

* **Diagramas de clases**



* **Modelo entidad-relación**



* **Arquitectura de la aplicación**

El tipo de arquitectura de la aplicación es el modelo-vista-controlador.

* **Estructura del proyecto**





* **Librerías externas utilizadas**

Bootstrap

Axios

* **Manual de despliegue**