



UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

FACULTAD DE INGENIERÍA

Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas

Proyecto *FANPAGE*

Curso: Calidad y pruebas de software

Docente: Mg. Patrick Cuadros Quiroga

Integrantes:

Chambilla Zuñiga, Josue Abraham E.

(2020067575)

Llantay Machaca, Marjorie Garce

(2020068951)

**Tacna – Perú
2024**

Sistema FanPage
Documento Informe de Calidad

Versión 1.0

CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	JACZ MGLLM	JACZ MGLLM	JACZ MGLLM	27/09/2024	Versión Original

INDICE

1. Antecedentes o introducción	5
2. Título	5
3. Autores	5
4. Planteamiento del problema	5
4.1 Problema	6
4.2 Justificación.....	6
4.3 Alcance.....	6
5. Objetivos.....	6
5.1 General.....	7
5.2 Específicos.....	7
6. Referentes teóricos	7
7. Desarrollo de la propuesta.....	9
7.1 Tecnología de información.....	9
7.2 Metodología, técnicas usadas	10
8. Cronograma.....	11

Resumen

El proyecto **FANPAGE** tiene como objetivo desarrollar una plataforma interactiva diseñada para mejorar la conexión entre los seguidores y su comunidad favorita. A través de esta página, los usuarios podrán acceder a contenido exclusivo, interactuar con publicaciones, compartir opiniones y participar en eventos en tiempo real. La plataforma está diseñada para brindar una experiencia de usuario atractiva y fácil de usar, garantizando que los fanáticos puedan mantenerse al día con las novedades y actividades de su interés.

La arquitectura del sistema está diseñada para ser modular y escalable, permitiendo la integración de diversas funcionalidades. Además, se ha incorporado un sistema de gestión de usuarios, que asegura la seguridad y privacidad de los datos, a la vez que permite una experiencia personalizada para cada fanático.

Abstract

The FANPAGE project aims to develop an interactive platform designed to improve the connection between followers and their favorite community. Through this page, users will be able to access exclusive content, interact with publications, share opinions and participate in events in real time. The platform is designed to provide an engaging and easy-to-use user experience, ensuring that fans can stay up to date with news and activities of interest to them.

The system architecture is designed to be modular and scalable, allowing the integration of various functionalities. In addition, a user management system has been incorporated, which ensures the security and privacy of data, while allowing a personalized experience for each user. fanatic.

1. Antecedentes o introducción

1. El comercio electrónico permite a los usuarios comprar productos desde cualquier lugar. **FANPAGE** es una plataforma web que conecta a los seguidores con productos exclusivos, mejorando su experiencia de compra con una interfaz sencilla y un sistema de pagos seguro.
2. Las marcas necesitan plataformas donde puedan interactuar y vender a sus seguidores. **FANPAGE** facilita la compra de productos y ofrece contenido personalizado.
3. Hoy en día, los usuarios buscan experiencias de compra personalizadas. **FANPAGE** combina la venta de productos exclusivos con una interfaz accesible, permitiendo a las marcas gestionar ventas de manera eficiente y segura.

2. Título

FANPAGE

3. Autores

- Chambilla Zuñiga, Josue Abraham E.
- Llantay Machaca, Marjorie Garce

4. Planteamiento del problema

4.1 Problema

En la actualidad, muchas marcas y comunidades carecen de plataformas especializadas donde puedan vender productos exclusivos a sus seguidores de manera eficiente. Las plataformas de comercio electrónico generalistas no siempre permiten una personalización adecuada o una interacción directa con la comunidad. Esto dificulta la gestión de inventarios, la promoción de productos exclusivos y la fidelización de clientes.

4.2 Justificación

FANPAGE busca cubrir esta necesidad creando una plataforma web personalizada para la venta de productos específicos, permitiendo a las marcas ofrecer una experiencia única a sus seguidores. La plataforma proporcionará herramientas, procesar pagos de forma segura, y crear un vínculo directo con la comunidad, algo que no se logra fácilmente con plataformas de comercio electrónico genéricas. Este proyecto se justifica por su capacidad de mejorar la experiencia tanto para los vendedores como para los compradores, ofreciendo soluciones adaptadas a las necesidades de ambos.

4.3 Alcance

El proyecto **FANPAGE** abarcará la creación de una plataforma web que permita a los usuarios registrar sus cuentas, explorar productos, añadir artículos a su carrito de compras, y realizar pagos de forma segura. Desde el lado administrativo, se incluirán funcionalidades, productos, y órdenes de compra. El sistema también ofrecerá integración con diferentes métodos de pago y garantizará la protección de los datos de los usuarios. En versiones futuras, se podría ampliar la plataforma con herramientas adicionales como análisis de ventas y promociones exclusivas.

5. Objetivos

5.1 General

Desarrollar una plataforma web personalizada que permita a los usuarios adquirir productos exclusivos de una marca o comunidad, facilitando la gestión, pagos y la interacción directa con los seguidores.

5.2 Específicos

- Crear un sistema de gestión de usuarios que permita registrarse, iniciar sesión y personalizar la experiencia de compra.
- Desarrollar un panel administrativo para la gestión de inventarios, productos, y seguimiento de órdenes.
- Integrar métodos de pago seguros y confiables que faciliten las transacciones dentro de la plataforma.
- Garantizar la protección de datos de los usuarios mediante la implementación de buenas prácticas de seguridad.

6. Referentes teóricos

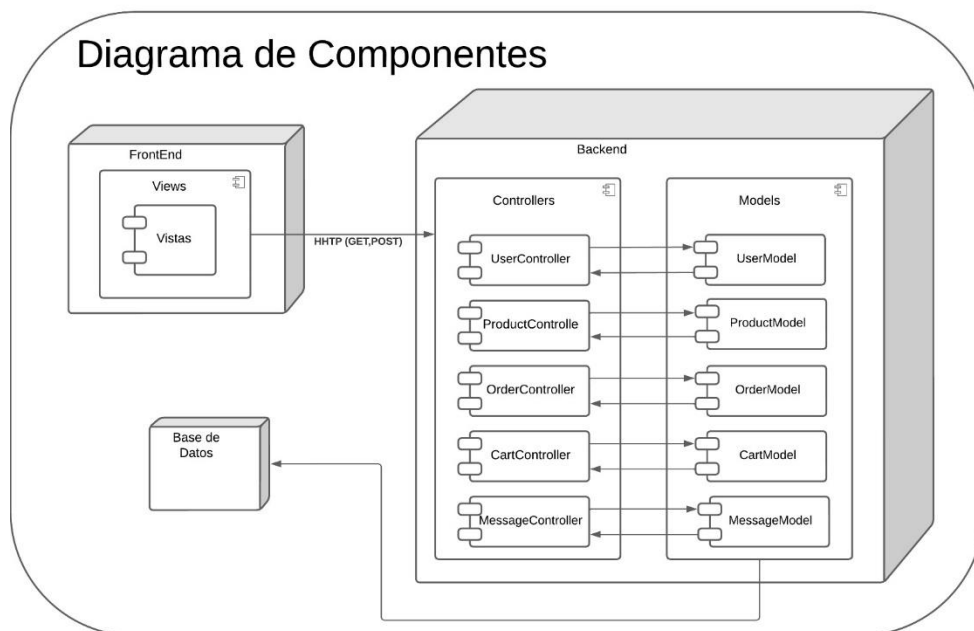


Diagrama de Arquitectura

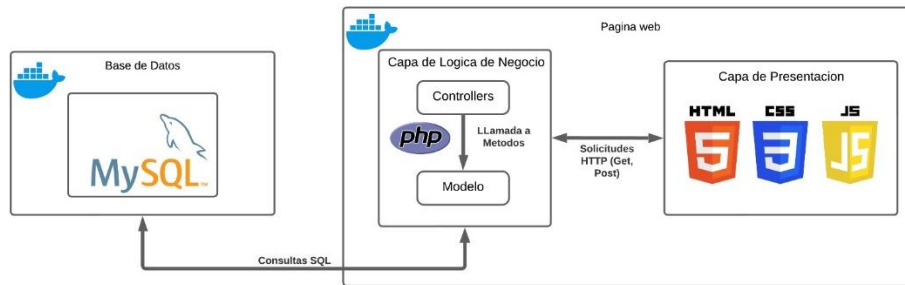


Diagrama de Clases

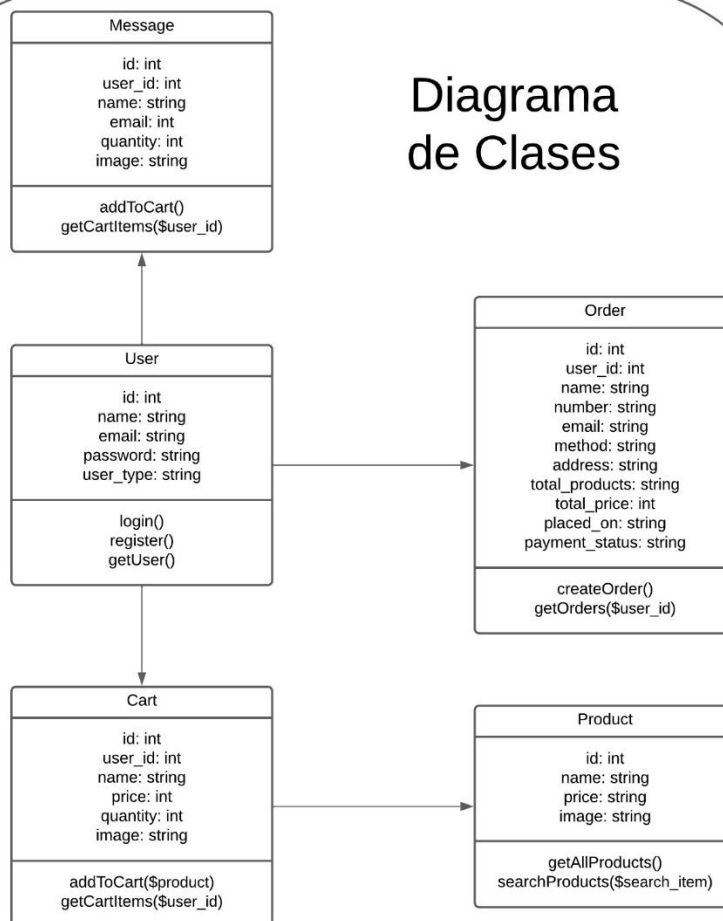


Diagrama de Casos de Uso

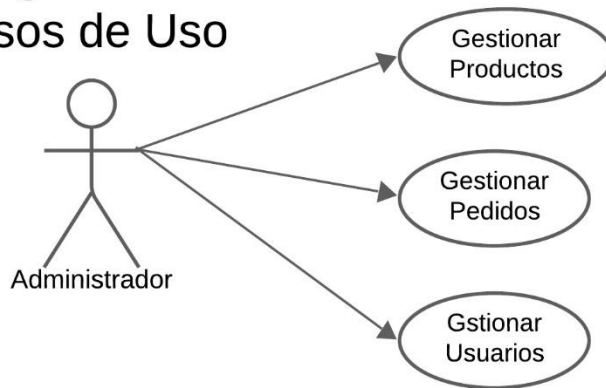
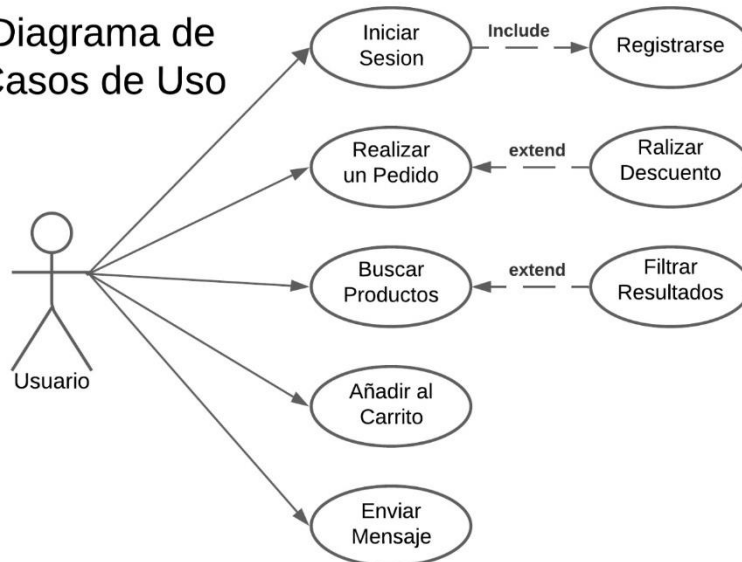


Diagrama de Casos de Uso



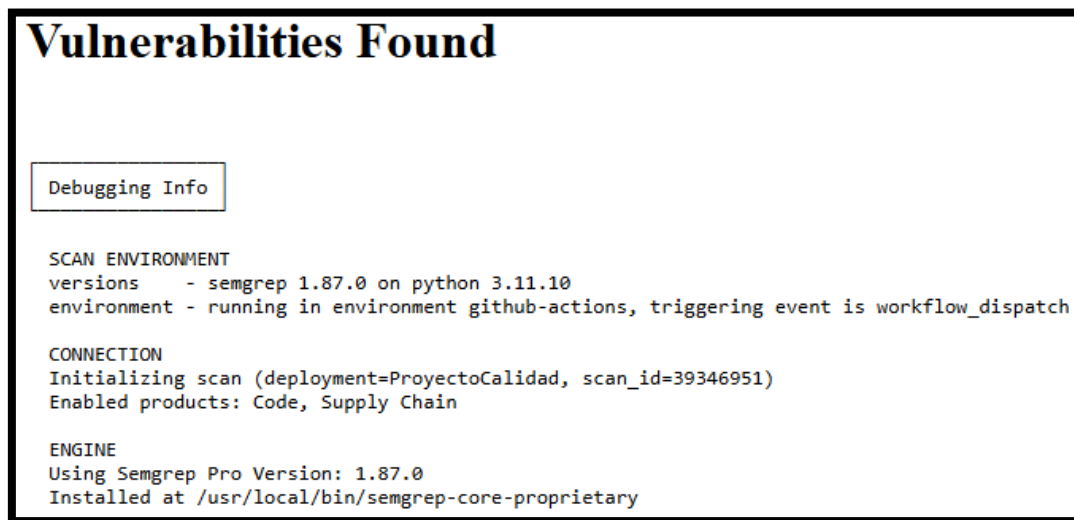
7. Desarrollo de la propuesta

7.1 Tecnología de información

- **GitHub Actions:** Automatiza la construcción y despliegue de tu aplicación. Cada vez que haces un push al repositorio, GitHub Actions construye la imagen de Docker y la sube a Docker Hub.

- **Docker Hub:** Almacena y distribuye la imagen de tu aplicación. Las imágenes construidas en GitHub Actions se suben a Docker Hub para su fácil despliegue en diferentes entornos.
- **Base de datos en la nube con host:** Utiliza un servicio en la nube (como AWS RDS o Google Cloud SQL) para alojar la base de datos de la aplicación. La aplicación desplegada se conecta a la base de datos mediante un host configurado, garantizando que los datos estén accesibles y seguros en la nube.

7.2 Metodología, técnicas usadas



Scan Status

Scanning 70 files tracked by git with 1941 Code rules, 4031 Supply Chain rules:

CODE RULES

Language	Rules	Files	Origin	Rules
	49	67	Community	1055
php	63	29	Pro rules	886
yaml	29	5		
js	219	2		
dockerfile	4	1		
json	4	1		

SUPPLY CHAIN RULES

Ecosystem	Rules	Files	Lockfiles
Composer	4031	29	src/composer.lock

Analysis Rules

Basic	4031
-------	------

61 Non-blocking Code Findings

Actividad	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
1. Investigación y planificación	X	X		
2. Diseño de la interfaz		X		
3. Desarrollo frontend		X	X	
4. Desarrollo backend			X	
5. Implementación de la base de datos			X	
6. Integración de métodos de pago			X	X
7. Prueba y depuración			X	X
8. Análisis con SonarQube y Snyk			X	X
9. Corrección de aspectos identificados (SonarQube/Snyk)				X
10. Ajustes finales y despliegue				X

9. Conclusión

- **Automatización eficiente:** La integración de GitHub Actions con Docker Hub permite automatizar la construcción y despliegue continuo de aplicaciones, asegurando un flujo de trabajo ágil y eficiente en el desarrollo y distribución de contenedores.
- **Escalabilidad y gestión centralizada:** El uso de una base de datos en la nube proporciona alta disponibilidad, escalabilidad y seguridad, permitiendo que la aplicación desplegada mantenga un acceso confiable a los datos desde cualquier host o servidor.