



Programación Orientada a Objetos

Autónomo 1

Víctor Andrade/Ciberseguridad

domingo, 25 de mayo de 2025

## **Sistema de Gestión de E-commerce en Go**

### **1. Alcance del Proyecto**

El Sistema de Gestión de E-commerce permitirá gestionar productos, clientes y pedidos dentro de una tienda en línea. El sistema será desarrollado en el lenguaje de programación Go, y se desarrollarán tres módulos principales para este proyecto: Clientes, Productos y pedidos. Se quiere lograr con este proyecto en el desarrollo de una plataforma operativa en donde se puedan realizar pedidos, queremos enfocar el core de negocio del e-commerce en productos relacionados al mundo hípico, como sillas de montar, espuelas, protectores de caballo, entre otros.

### **2. Funcionalidades por Módulo**

Módulo de Productos:

- Crear, leer, actualizar y eliminar productos (CRUD):

Aquí podremos ir alimentando el inventario de productos que se tengan dentro de nuestro e-commerce.

- Precios y descripción:

Aquí podremos ver una descripción detallada de cada producto y su precio y actualizarlo de acuerdo a la demanda del mismo o estimar cuáles son las últimas existencias.

Módulo de Clientes:

- Registro y autenticación de clientes:

En este punto crearemos tanto el login, como el formulario para el registro de nuestros clientes que quieran usar el sistema de e-commerce.

- Visualización y edición de perfil:

Aquí los usuarios de la plataforma podrán editar todos sus datos personales, revisarlos y ver el estado actual de su perfil dentro del e-commerce.

- Consulta de historial de pedidos:

En este apartado los clientes podrán ver el historial completo de todos los pedidos hechos en la plataforma y el estado en el que terminó cada uno por ejemplo entregado, devolución, etc.

## Módulo de Pedidos:

- Creación de pedidos: aquí dentro de la pasarela del cliente cuando solicite el pedido aparecerá el modulo en donde se llenaran los datos del mismo, la cantidad y descripción de pedidos que solicito

- Revisión del estado del pedido

Aquí podremos revisar el avance o el recorrido que ha tenido nuestro pedido si está en preparación, distribución o con retraso.

## Conclusión

Bajo el desarrollo de este proyecto podremos aplicar los conocimientos adquiridos en cada una de las clases, con ello pondremos a prueba la funcionabilidad del lenguaje Go y a su vez adquirimos la experticia en el mismo, con ende el desarrollo de este proyecto nos permite evaluar nuestra capacidad de desarrollo en proyectos de mediana escala como lo es este

## Github

<https://github.com/VictorAZ77/ecommerce-app.git>

## Bibliografía

Donovan, A. A., & Kernighan, B. W. (2015). *The Go programming language*. Addison-Wesley.

Go Documentation. (n.d.). *A tour of Go*. Go.dev. Recuperado el 25 de mayo de 2025, de <https://go.dev/tour>

Go Documentation. (n.d.). *Effective Go*. Go.dev. Recuperado el 25 de mayo de 2025, de [https://go.dev/doc/effective\\_go](https://go.dev/doc/effective_go)

Go by Example. (n.d.). *Practical code examples for Go*. Recuperado el 25 de mayo de 2025, de <https://gobyexample.com>

Pike, R. (n.d.). *Go Proverbs*. Recuperado el 25 de mayo de 2025, de <https://go-proverbs.github.io/>

Eriksen, M. (n.d.). *Functional programming in Go: A short introduction*. DevDungeon. Recuperado el 25 de mayo de 2025, de <https://www.devdungeon.com/content/functional-programming-go>

tmrts. (n.d.). *Go patterns*. GitHub. Recuperado el 25 de mayo de 2025, de <https://github.com/tmrts/go-patterns>