



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 de una 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>

Video:

<https://drive.google.com/file/d/1rn8ZDmz7X6fjqQfsT9uHFVq6798oY6YP/view?usp=drivesdk>

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

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>