

|  |  |
| --- | --- |
| UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS ESPE | |
| **Carrera** | Tecnologías de la información |
| Modalidad | En línea |
| **Integrantes** | Wendy Elizabeth Morillo Rodríguez |
| Jeremmy Daniel Varela Ronquillo | |
| Materia | Ingeniería de Software II |
| **Docente** | Ing. Edison Andrés De la Torre Díaz |

# INFORME DEL PROTOTIPO “VENTA DE LIBROS”

Contenido

[INFORME DEL PROTOTIPO “VENTA DE LIBROS” 2](#_Toc161433423)

[**1.** **Introducción.** 3](#_Toc161433424)

[**2.** **Prototipo de la aplicación.** 3](#_Toc161433425)

[2.1. Se presenta la página principal, donde el usuario podrá visualizar el inicio de sesión, las diferentes secciones como productos, Acerca, Contáctanos y carrito donde se registrarán la selección de libros a comprar por el cliente 3](#_Toc161433426)

[2.2. A continuación, se presenta la sección de productos donde el usuario podrá visualizar los libros disponibles. 3](#_Toc161433427)

[2.3. Se presenta la sección de Acerca. Aquí se podrá visualizar una descripción del dueño del programa, para que el usuario tenga conocimiento sobre los socios. 4](#_Toc161433428)

[2.4. Se presenta la sección de Contáctanos, donde el usuario podrá enviar las dudas e inconvenientes que tenga con respecto al programa. 4](#_Toc161433429)

[2.5. Se presenta la sección de carrito donde el usuario podrá visualizar los libros que ha seleccionado y el método de pago a elegir por el mismo. Se mostrará un total y el registro de su localidad. 4](#_Toc161433430)

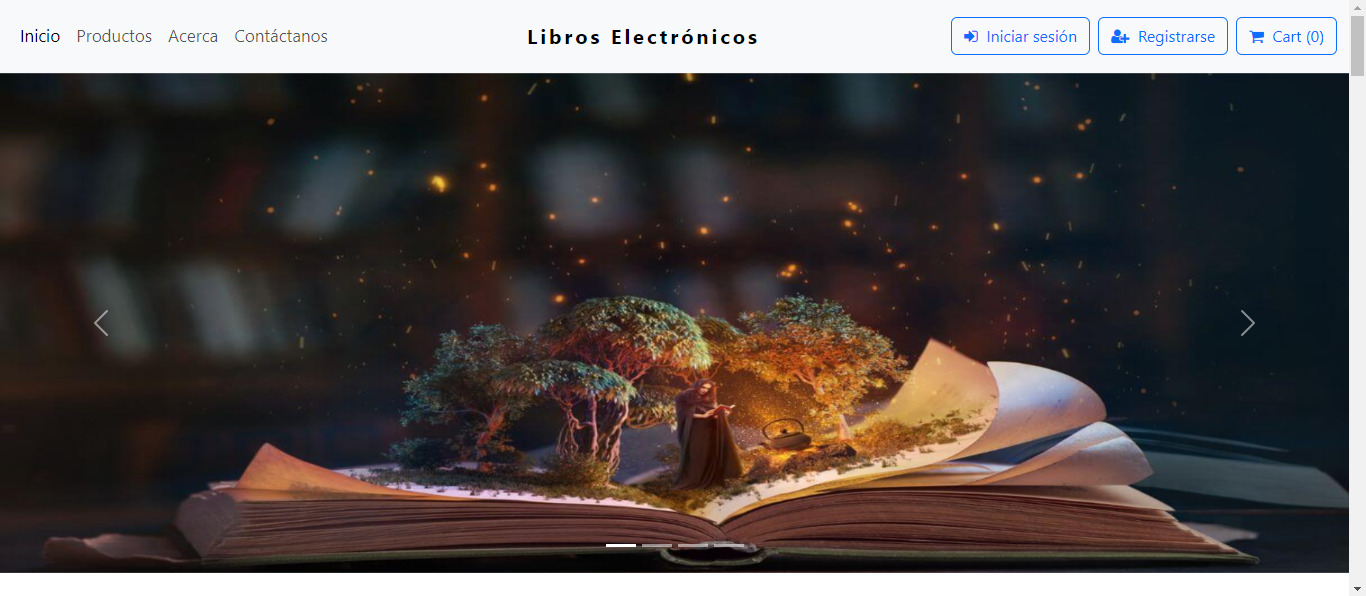
[**3.** **Link de GitHub:** 5](#_Toc161433431)

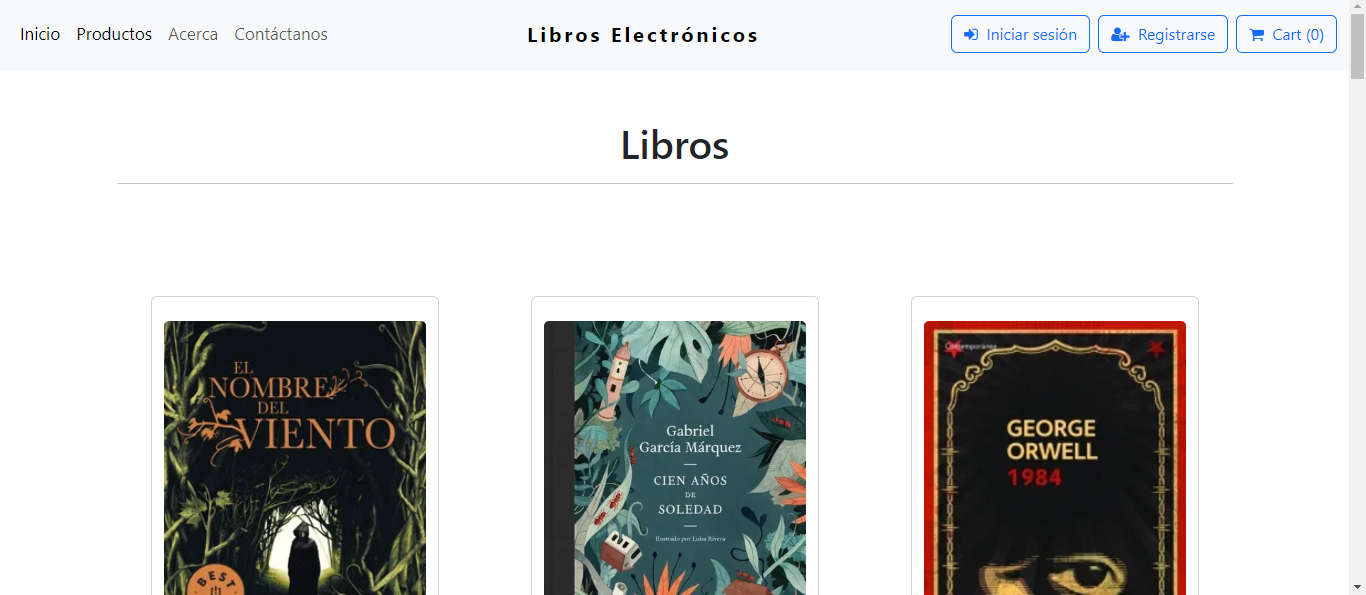
# **Introducción.**

El programa se realizó con REACT y con el lenguaje de programación de JavaScript. Esta aplicación se basa en la venta de libros electrónicos, donde el usuario podrá visualizar diferentes categorías, como terror, romance, comedia y drama. Además de que podrá elegir diferentes tipos de pago como son tarjeta de crédito, débito y transferencias bancarias.

Estos requisitos han sido manifestados en el caso de estudio por lo cual, se ha desarrollado el siguiente prototipo para cumplir las expectativas y necesidades del usuario.

# **Prototipo de la aplicación.**

* 1. Se presenta la página principal, donde el usuario podrá visualizar el inicio de sesión, las diferentes secciones como productos, Acerca, Contáctanos y carrito donde se registrarán la selección de libros a comprar por el cliente.
  2. A continuación, se presenta la sección de productos donde el usuario podrá visualizar los libros disponibles.



* 1. Se presenta la sección de Acerca. Aquí se podrá visualizar una descripción del dueño del programa, para que el usuario tenga conocimiento sobre los socios.

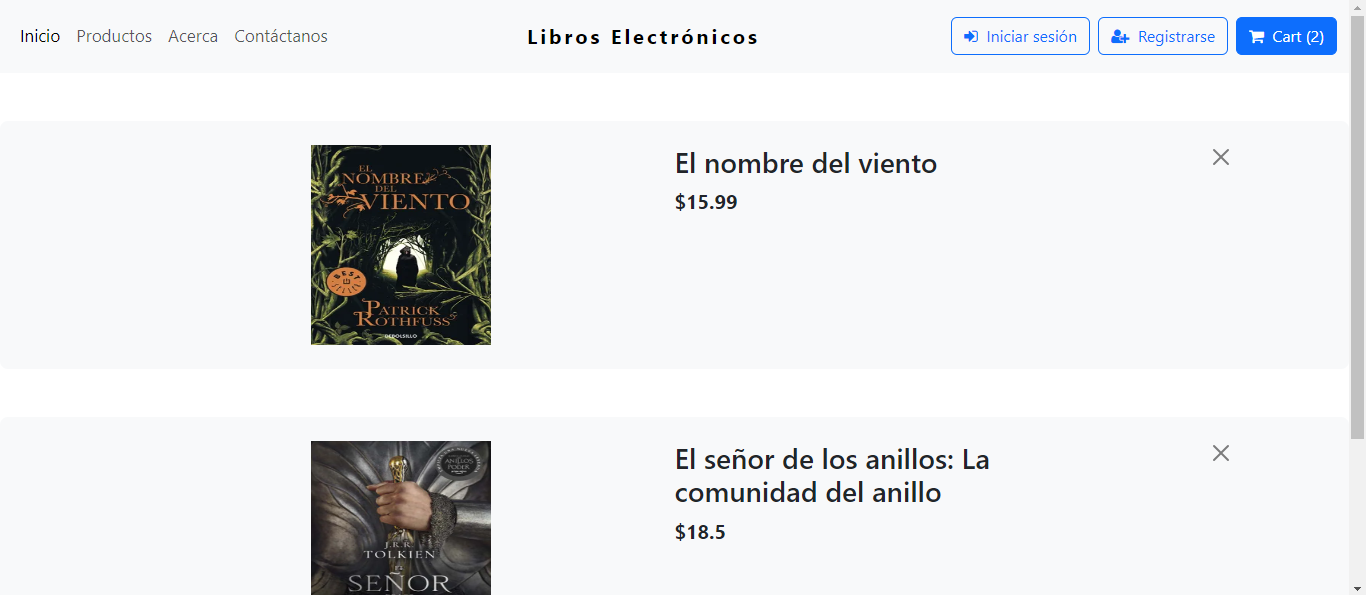
Texto

Descripción generada automáticamente

* 1. Se presenta la sección de Contáctanos, donde el usuario podrá enviar las dudas e inconvenientes que tenga con respecto al programa.



* 1. Se presenta la sección de carrito donde el usuario podrá visualizar los libros que ha seleccionado y el método de pago a elegir por el mismo. Se mostrará un total y el registro de su localidad.



Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

# **Link de GitHub:**

<https://github.com/WenMo20/Trabajo3_Morillo_Varela_ISII/tree/main>