## Actividad 6 - Entrega final del proyecto

Universidad Iberoamericana Facultad de ingeniería Proyecto de software

Yosman Santiago Fiquitiva Sanchez 2022.

# Tabla de Contenidos

INTRODUCCION	. 3
RECOLECCION DE REQUISITOS	. 4
INSTRUCCIONES DEL PROTOTIPO	
BIBLIOGRAFIA	g

## **INTRODUCCION**

Se presenta el desarrollo del prototipo a un lenguaje de POO para así finalizar con el proyecto de software esperado, también mostrar como trabajaría con estos lenguajes. Teniendo claro el procedimiento que se debe tener para hacer este software, dando las buenas prácticas y dando énfasis en software de calidad

ACTIVIDAD 6 4

## **RECOLECCION DE REQUISITOS**

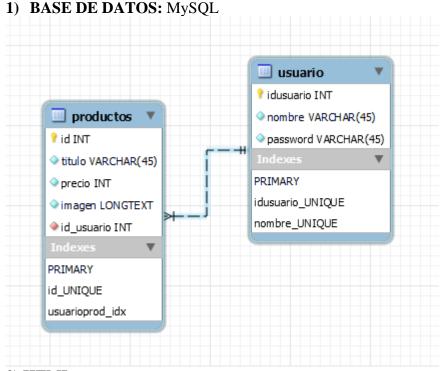
Ya realizado el prototipo funcional se va a realizar un lenguaje de programación basado en objetos, este lenguaje va a ser **PHP** es un buen lenguaje que ayuda mucho a controlar las peticiones y datos, también es uno de los mas utilizados en el mundo.

Este lenguaje de programación se va a utilizar con un Framework **SYMFONY** que nos ayudara a tener un mejor control de **PHP** y también tener varias dependencias que nos va a ayudar a programar fácilmente y rápido.

**SYMFONY** se tendrá como base para todo el desarrollo ya sea backend, como frontend, con las grandes herramientas podemos hacer el trabajo mas fácil, también se utilizarán diferentes tipos de "Bundles", como el de **WEBPACK**.

**WEBPACK** nos ayudara a compilar nuestros archivos **JS** y **SCSS** para que estos no pesen mucho y que este en el proceso estén livianos y tengan mejor escritura.

Con todos estos datos ya podemos ver el código por dentro de la aplicación, teniendo en cuenta los aspectos anteriores:



#### **2) HTML:**

**♦ HEADER:** 

ACTIVIDAD 6 5

#### **♦ FOOTER:**

#### **♦ CONTENIDO PRINCIPAL:**

```
<div class="main-descripcion">
   <div class="descripcion-page">
       <div class="descripcion-text">
           <h1 class="descripcion-text-tittle">DESCRIPCION</h1>
            Lorem ipsum, dolor sit amet consectetur adipisici
   <div class="descripcion-img">
       <img src="img/perros/Perrito" alt="perro-header">
<div class="productos">
   <h2 class="titulo-principal" id="titulo-principal">PRODUCTOS MAS VENDIDOS</h2>
   <div id="contenedor-productos" class="contenedor-productos">
<div class="vision-descripcion">
   <div class="vision-img">
       <img src="img/perros/perro2.webp" alt="perro-header">
   <div class="vision-page">
       <div class="descripcion-text">
          <h2 class="descripcion-text-subtittle"> Lorem ipsum, dolor sit amet consectetur adipisio
   </div>
```

## **♦ CARRITO COMPRAS:**

## **♦ CONTROLADOR:**

## INSTRUCCIONES DEL PROTOTIPO

Como se utiliza SYMFONY y trabaja con PHP tenemos que utilizar un intérprete para PHP, como por ejemplo LARAGON, también se utiliza WEBPACK con un controlador de dependencias que es YARN, para cargar este empaquetador de archivos tenemos que utilizar "yarn build".

Tambien hacer los comandos yarn install y composer install para que todas las dependencias necesarias sean utilizadas. Estas son las instrucciones necesarias para poder correr el proyecto y poder visualizarlo.

El repositorio es: <a href="https://github.com/YosmanFiquitiva/littlePetShop">https://github.com/YosmanFiquitiva/littlePetShop</a>

ACTIVIDAD 6 9

## **BIBLIOGRAFIA**

- o https://gitlab.com/santiagofiquitiva/little-pets-shop
- o <a href="https://animated-bienenstitch-2adc2a.netlify.app/index.html">https://animated-bienenstitch-2adc2a.netlify.app/index.html</a>
- o <a href="https://app.netlify.com/">https://app.netlify.com/</a>
- o <a href="https://www.figma.com/files/recent?fuid=1236774497438397736">https://www.figma.com/files/recent?fuid=1236774497438397736</a>
- o <a href="https://www.figma.com/file/bX5SCF7nEXMzmIZ3kvYFGT/Untitled?type-whiteboard&node-id=0-1&t=jpo6eSMg6VAD878z-0">https://www.figma.com/file/bX5SCF7nEXMzmIZ3kvYFGT/Untitled?type-whiteboard&node-id=0-1&t=jpo6eSMg6VAD878z-0</a>
- o <a href="https://webflow.com/templates/ecommerce-website-templates">https://webflow.com/templates/ecommerce-website-templates</a>