



# UNAH

UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE HONDURAS

DEPARTAMENTO DE  
INGENIERÍA EN SISTEMAS

**PROGRAMACION ORIENTADA A  
OBJETOS**

*Proyecto en pareja*

*Catedrático: Ing. Erick Vladimir Reyes Marin.*



# UNAH

UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE HONDURAS

## PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS Tercer periodo del 2021

Informe final del proyecto.

Elaborado por:

Yonny Joel Lopez Rodas	20141012365
Reyna Isabel Ponce Doblado	20101001319

**Catedrático:** Ing. Erick Vladimir Reyes Marin.

Lugar y fecha:

Tegucigalpa M.D.C, Honduras

11 de Diciembre del 2021



## INDICE

- Introduccion.....Pagina 3.
- Objetivos.....Pagina 4.
- Herramientas utilizadas para el desarrollo del sitio web.....Pagina 5.
- Titulo proyecto.....Paginas 6, 7.
- Definición de modulos.....Paginas 8 y 9.
- Mockups.....Paginas 10 a la 21.
- Definición de los tipos de Usuarios.....Pagina 22.
- URL de los repositorios de Github.....Pagina 22.
- Glosario de términos relacionados al rubro.....Pagina 23, 24.



# UNAH

UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE HONDURAS

DEPARTAMENTO DE  
INGENIERÍA EN SISTEMAS

## PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

*Proyecto en pareja*

*Catedrático: Ing. Erick Vladimir Reyes Marin.*

## INTRODUCCION

En el presente informe del proyecto mostraremos de forma clara y ordenada el segundo avance del proyecto Plataforma de entregas a domicilio de la asignatura de Programación orientada a objetos, en el cual aplicamos las enseñanzas de nuestro profesor y las investigaciones individuales que hicimos en HTML, CSS, PHP, JavaScript; así mismo como poner en práctica conocimientos adquiridos sobre manejo de archivos, estructuras de control, métodos, sobrecarga de métodos, objetos, clases, herencia, entre otros.



## OBJETIVOS

### Objetivos generales:

- Conocer y aplicar los conceptos del Frontend de un sitio web.
- Conocer y aplicar los concetos del Backend para un sitio web

### Objetivos específicos:

- Conocer la sintaxis de HTML, CSS y JavaScript.
- Conocer y aplicar las diferentes funcionalidades de Bootstrap
- Aplicar y determinar las funcionalidades de Fontawesome
- Conocer la importancia y el funcionamiento de XAMPP
- Conocer y aplicar las funcionciones de PHP como ser:
  - Estructuras de control.
  - Métodos.
  - Sobrecarga de métodos.
  - Tipos de datos.
  - Objetos.
  - Clases.
  - Herencia.



## Herramientas utilizadas para el desarrollo del sitio web

### Frontend :

- CSS
- HTML
- Bootstrap
- .XAMPP, WAMP

### Backend:

- PHP
- Postman



# UNAH

UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE HONDURAS

DEPARTAMENTO DE  
INGENIERÍA EN SISTEMAS

**PROGRAMACION ORIENTADA A  
OBJETOS**

*Proyecto en pareja*

*Catedrático: Ing. Erick Vladimir Reyes Marin.*

## TITULO PROYECTO



Nuestro proyecto se llama Yum ToGo y es una plataforma de entregas a domicilio la cual coordina la venta y entrega de productos, los cuales son seleccionados por cada empresa según su rubro en que se desempeñan.

En el Landing page(principal) tenemos la opción de registrarse en dado caso no tengan cuenta aun, trabajar con nosotros y ser un nuevo colaborador e info donde se encuentran nuestros nombres y numeros de cuenta.



# UNAH

UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE HONDURAS

DEPARTAMENTO DE  
INGENIERÍA EN SISTEMAS

## PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

*Proyecto en pareja*

*Catedrático: Ing. Erick Vladimir Reyes Marin.*

La aplicación web para clientes cuenta con un landing donde se define el tipo de usuario, historial de compras del usuario y el método de pago. También contamos con las categorías de empresas las cuales se clasifican según el servicio que ofrezcan; cada categoría de empresa se desglosara en empresas que ofrecerán sus productos a la venta. El proceso de compra indicara la cantidad y precio de la compra, en destino se dará la dirección donde será la entrega, en pago de tarjeta se realizara el pago de la compra.

En la aplicación web para motoristas se podrá visualizar el usuario y su historial con el cual podrá acceder a los datos necesarios para hacer las entregas y así mismo saber que comisión obtendrá por ellas.

Para finalizar tenemos la aplicación web administrativa la cual gestiona empresas y productos, se visualizan las empresas existentes y se pueden agregar más, se puede ver una descripción detallada de los pedidos y el motorista a quien han sido asignados.



## DEFINICION DE LOS MODULOS

### Frontend

Es la parte de un sitio web que interactúa con los usuarios, por eso decimos que está del lado del cliente.

### Backend

Es la parte del desarrollo web que se encarga de que toda la lógica de una página web funcione. Se trata del conjunto de acciones que pasan en una web pero que no vemos como, por ejemplo, la comunicación con el servidor.

### CSS

CSS (en inglés Cascading Style Sheets) es lo que se denomina lenguaje de hojas de estilo en cascada y se usa para estilizar elementos escritos en un lenguaje de marcado como HTML. CSS separa el contenido de la representación visual del sitio.

### HTML

"HTML es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de la siglas que corresponden a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto".

### Bootstrap

Bootstrap es una biblioteca multiplataforma o conjunto de herramientas de código abierto para diseño de sitios y aplicaciones web.

### XAMPP

Es un paquete de software libre, que consiste principalmente en el sistema de gestión de bases de datos MySQL, el servidor web Apache y los intérpretes para lenguajes de script PHP y Perl. El nombre es en realidad un acrónimo: X (para cualquiera de los diferentes sistemas operativos), Apache, MariaDB/MySQL, PHP, Perl. A partir de la versión 5.6.15, XAMPP cambió la base de datos MySQL por MariaDB, un fork de MySQL con licencia GPL.





## WAMP

Es un acrónimo que significa Windows, Apache, MySQL y PHP. Es un stack o conjunto de soluciones de software que significa que cuando instalas WAMP, estás instalando Apache, MySQL y PHP en tu sistema operativo (Windows en el caso de WAMP). Aunque puede instalarlos por separado, por lo general son empaquetados, y también por una buena razón.

## Objetos y clases

Las clases se utilizan para representar entidades o conceptos. Cada clase es un modelo que define un conjunto de variables (el estado), y métodos apropiados para operar con dichos datos (el comportamiento). Cada objeto creado a partir de la clase se denomina instancia de la clase.

## Metodos

Un método es un bloque de código que contiene una serie de instrucciones. Un programa hace que se ejecuten las instrucciones al llamar al método y especificando los argumentos de método necesarios. En C#, todas las instrucciones ejecutadas se realizan en el contexto de un método.

## Funciones

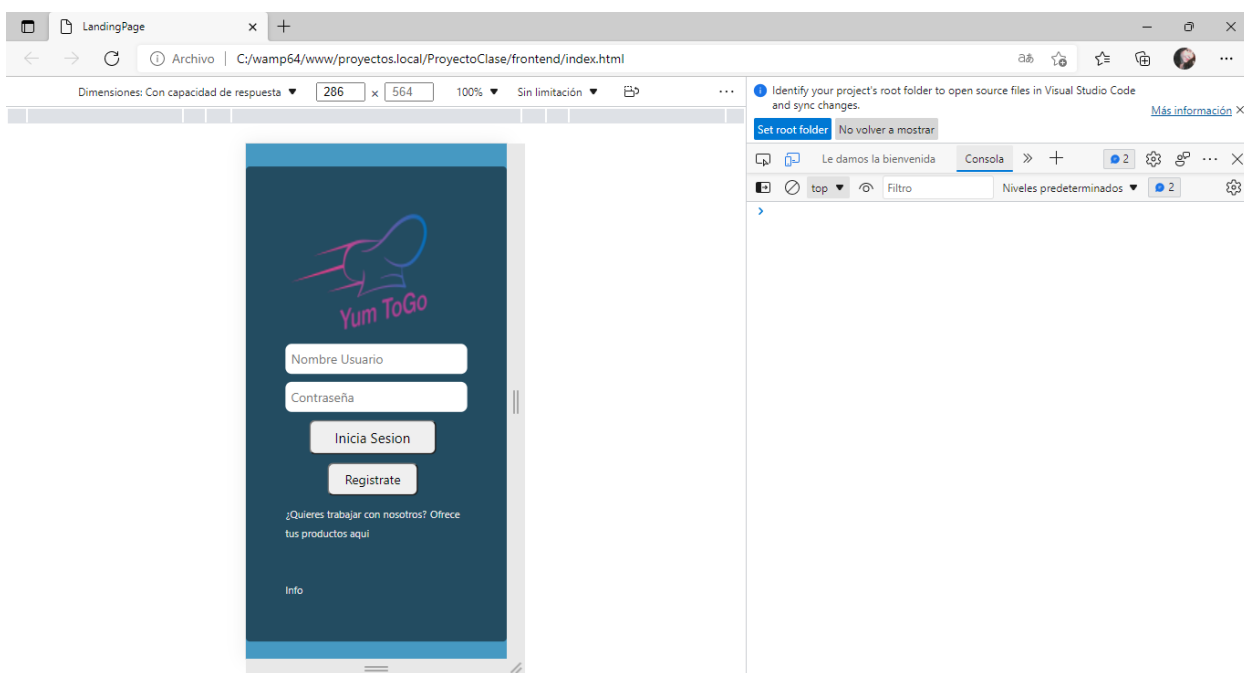
En programación, una función es una sección de un programa que calcula un valor de manera independiente al resto del programa.

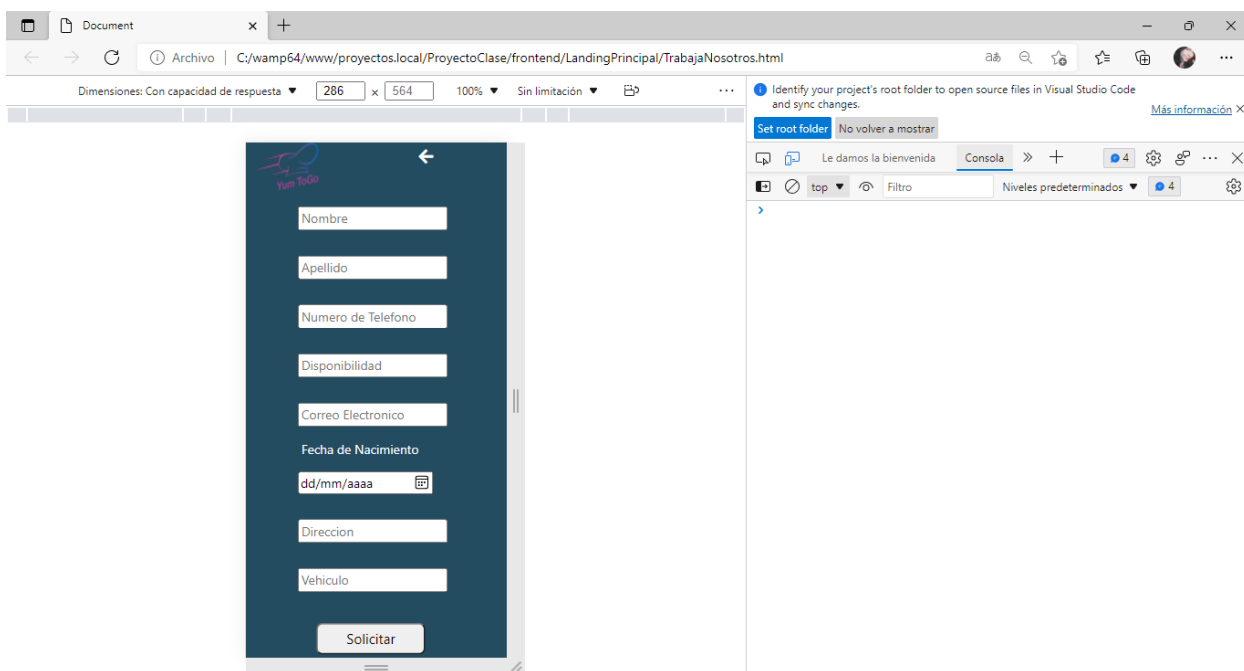
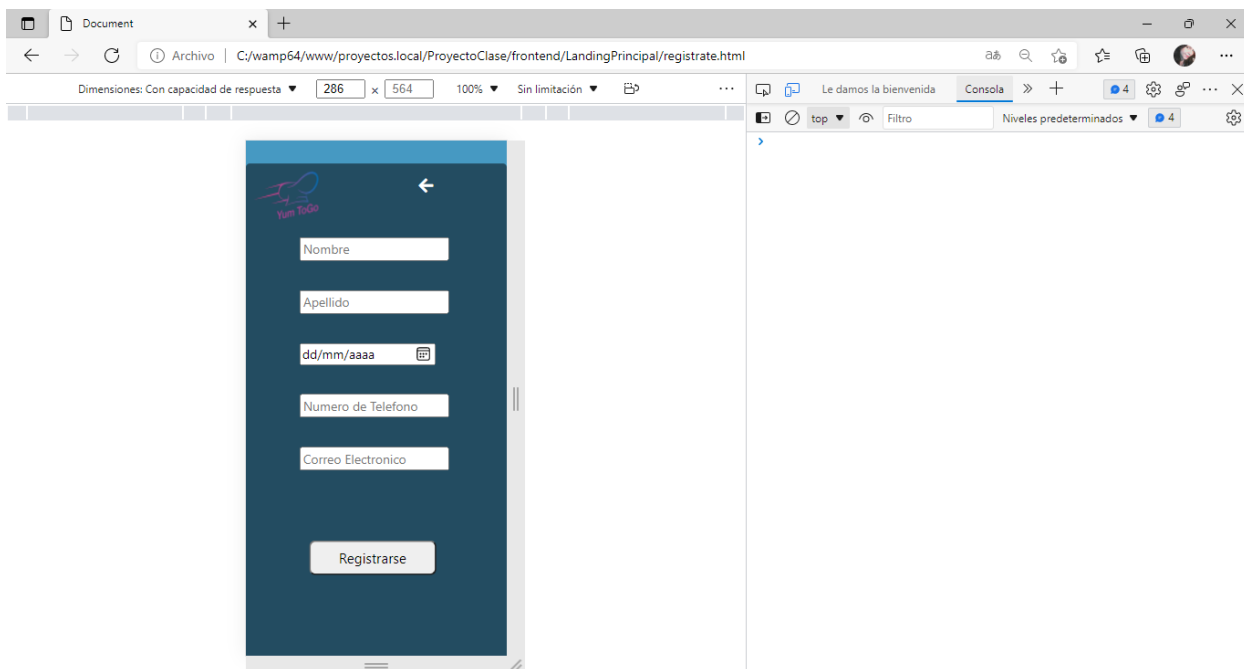
## Estructuras de control

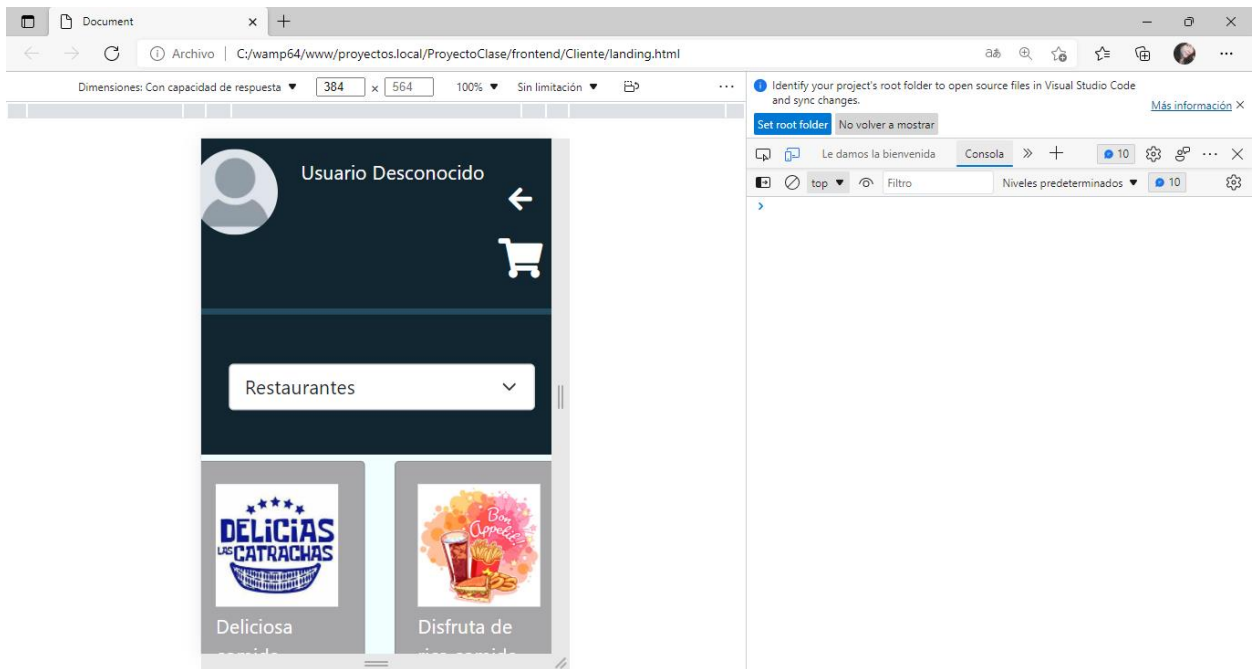
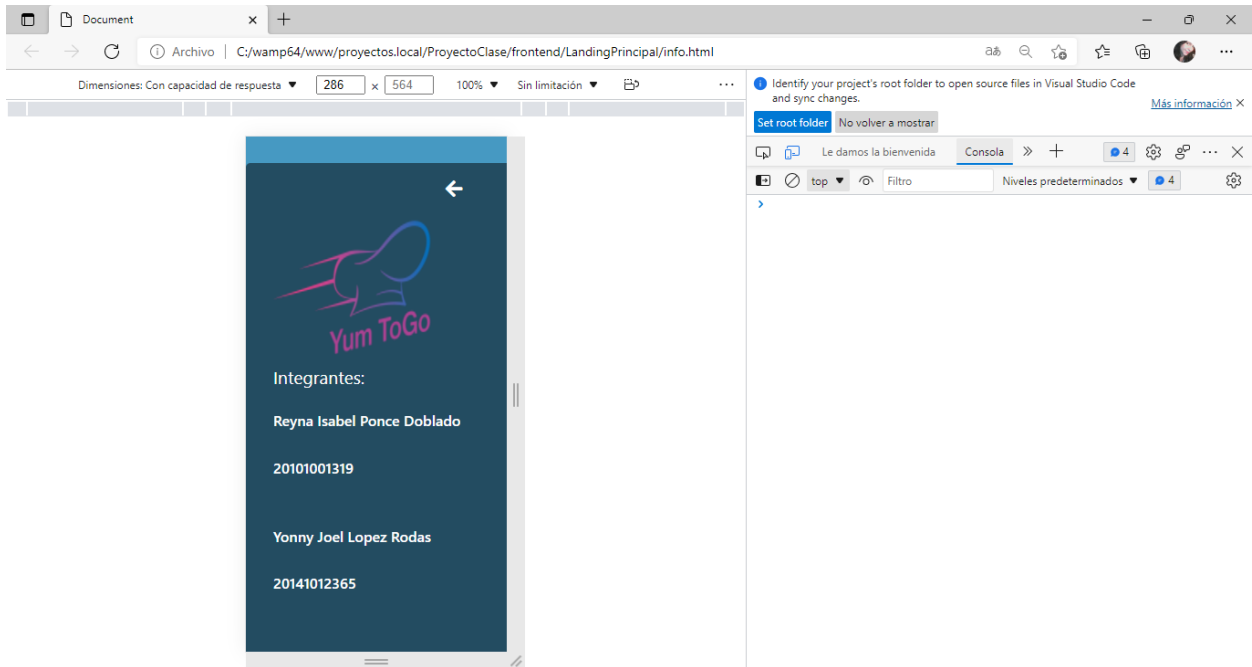
Son instrucciones que permiten romper la secuencialidad de la ejecución de un programa; esto significa que una estructura de control permite que se realicen unas instrucciones y omitir otras, de acuerdo a la evaluación de una condición.

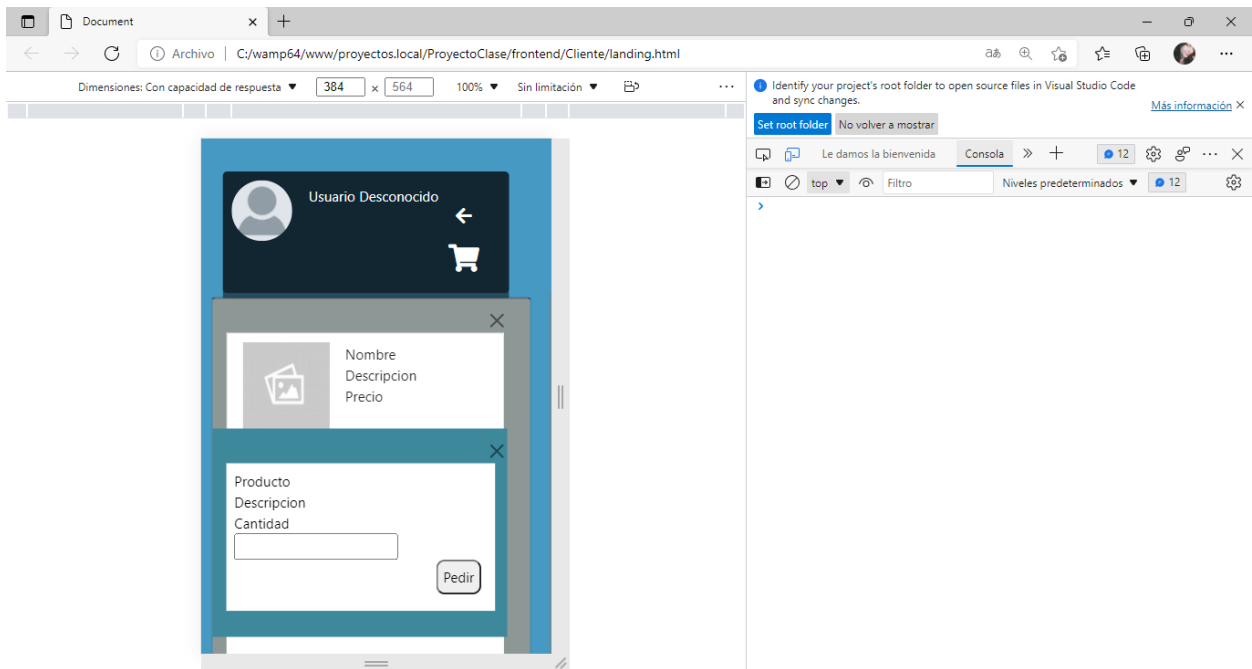
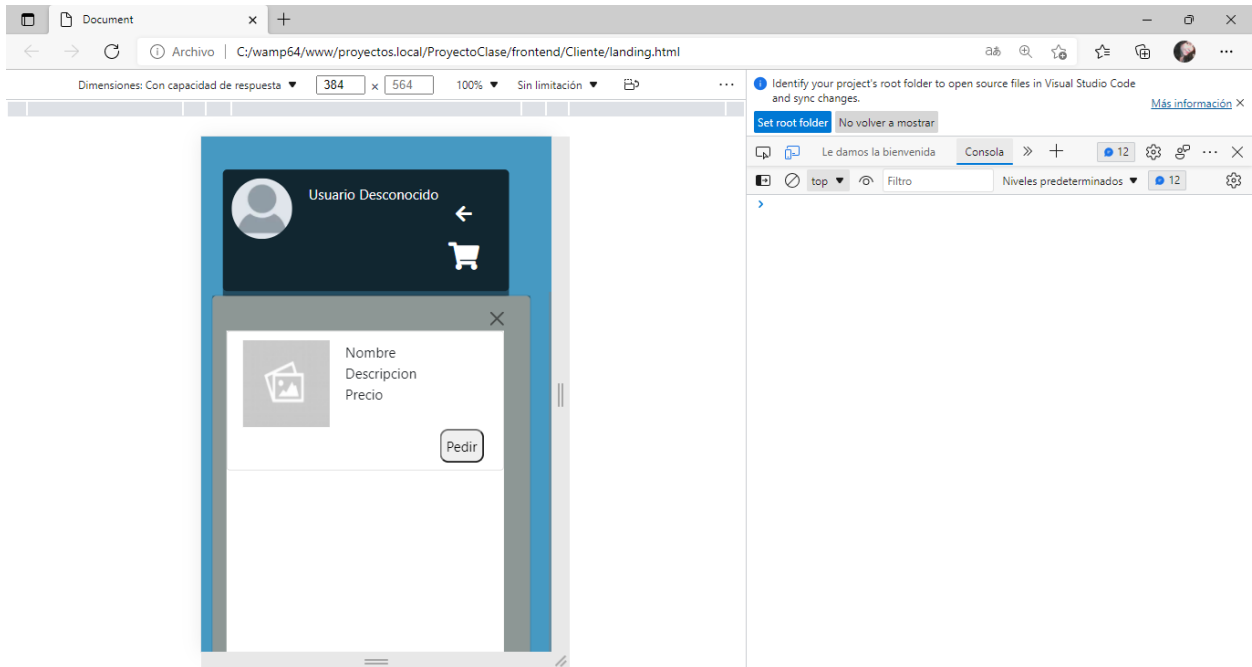


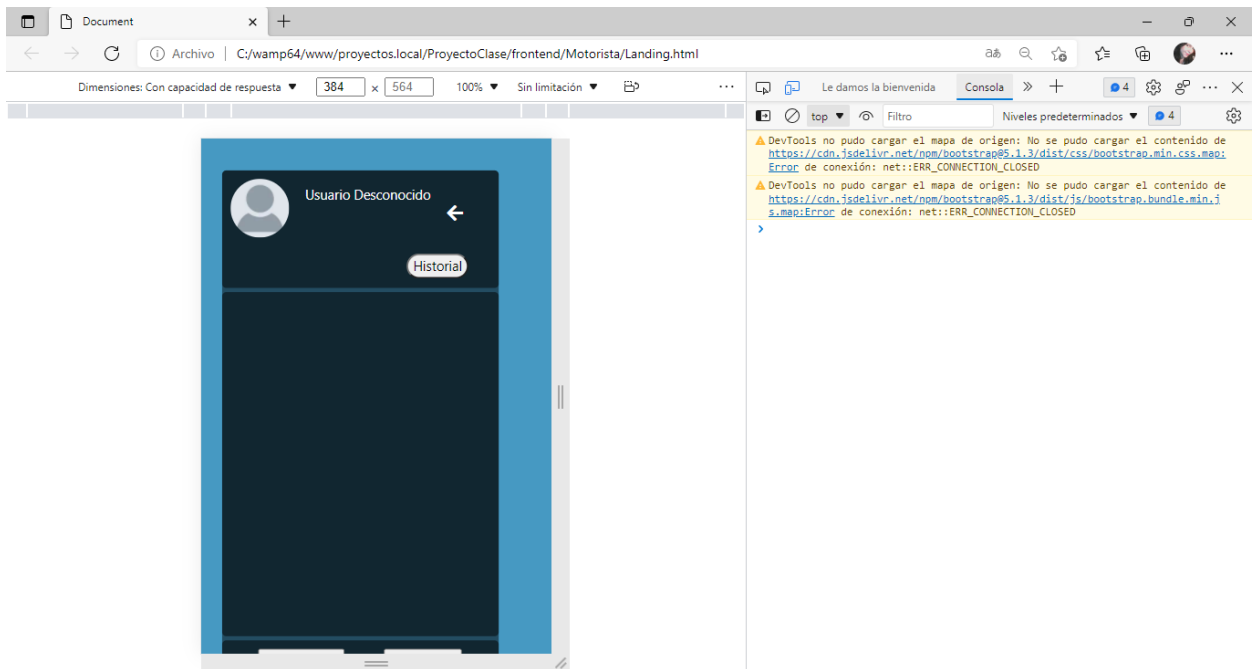
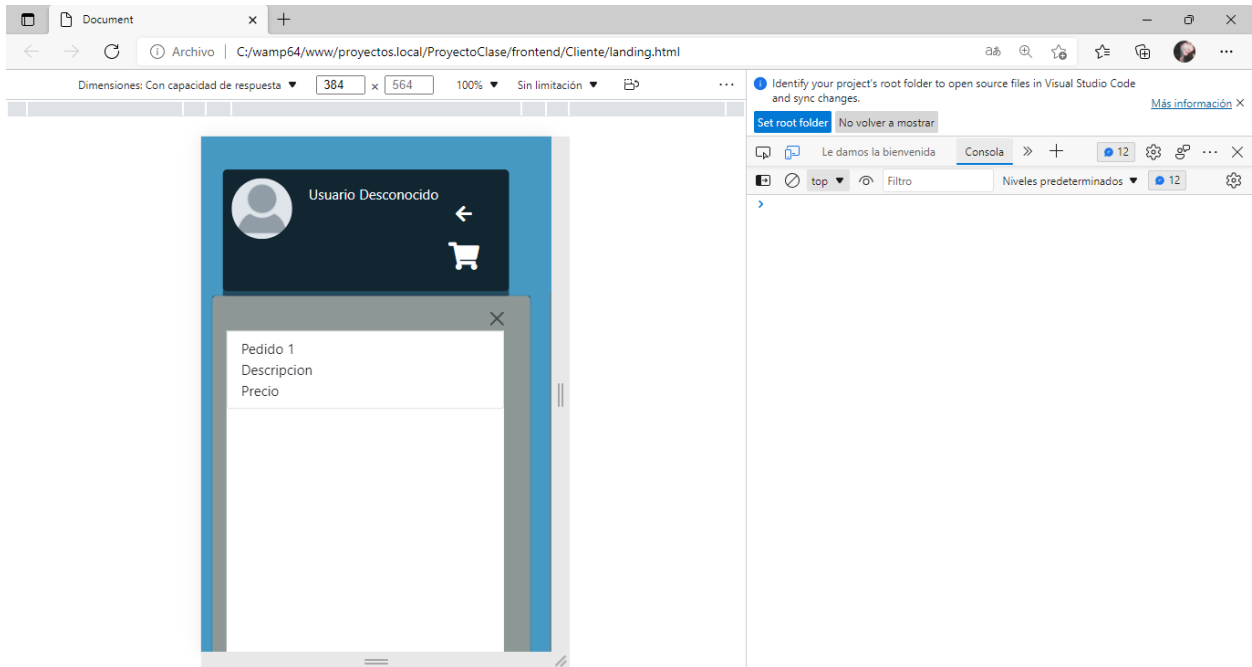
## Mockups de los diferentes formularios a desarrollar en Figma o Adobe XD.

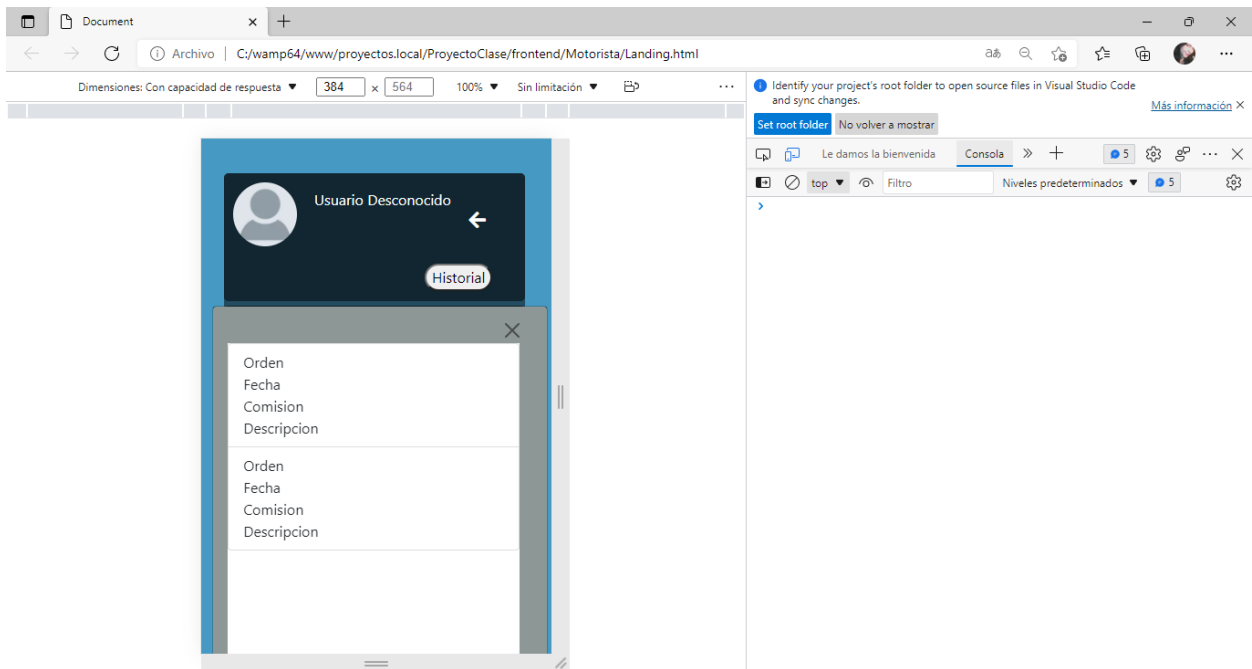
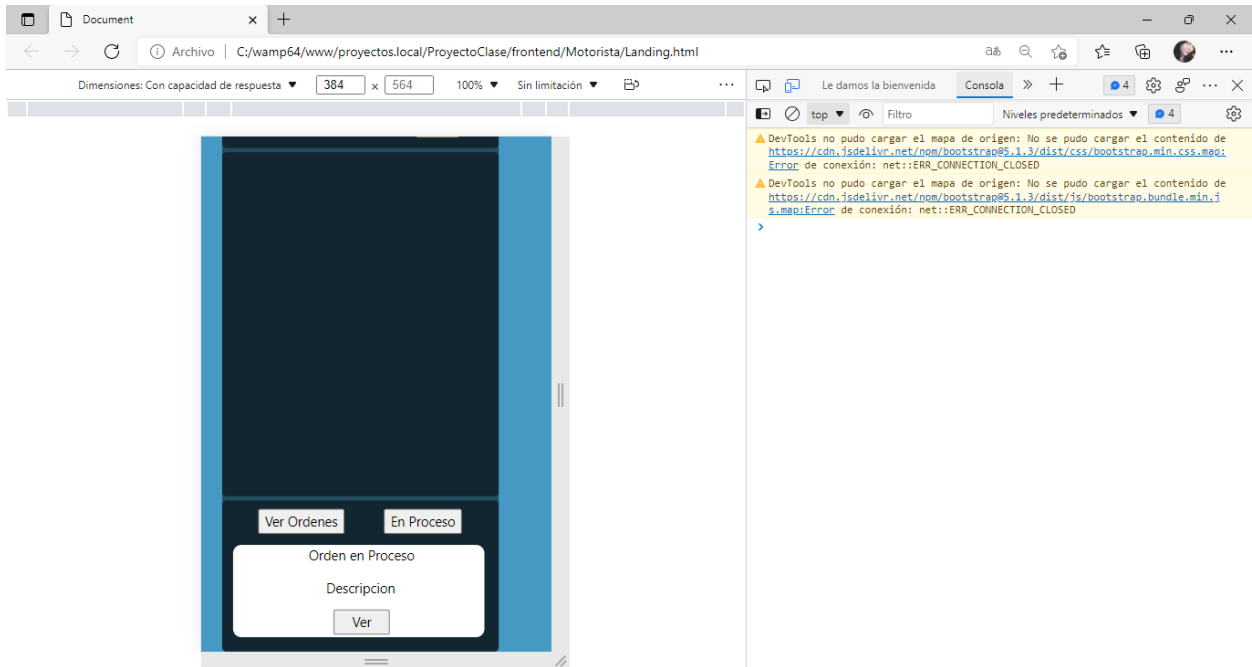


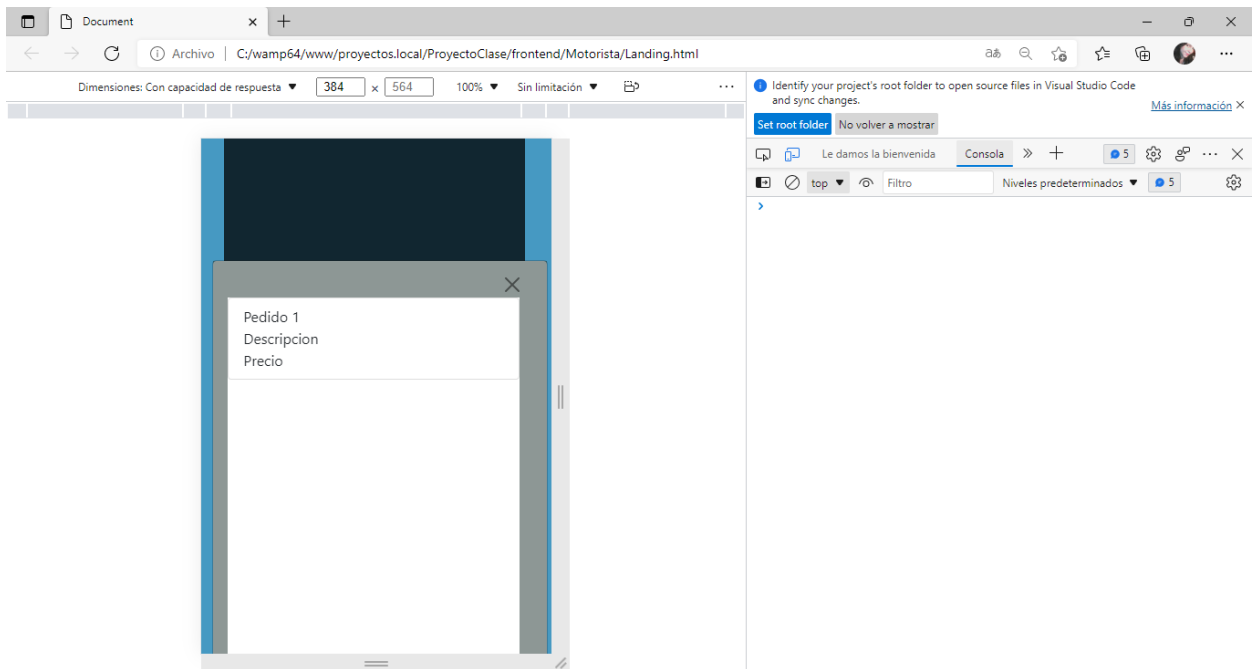
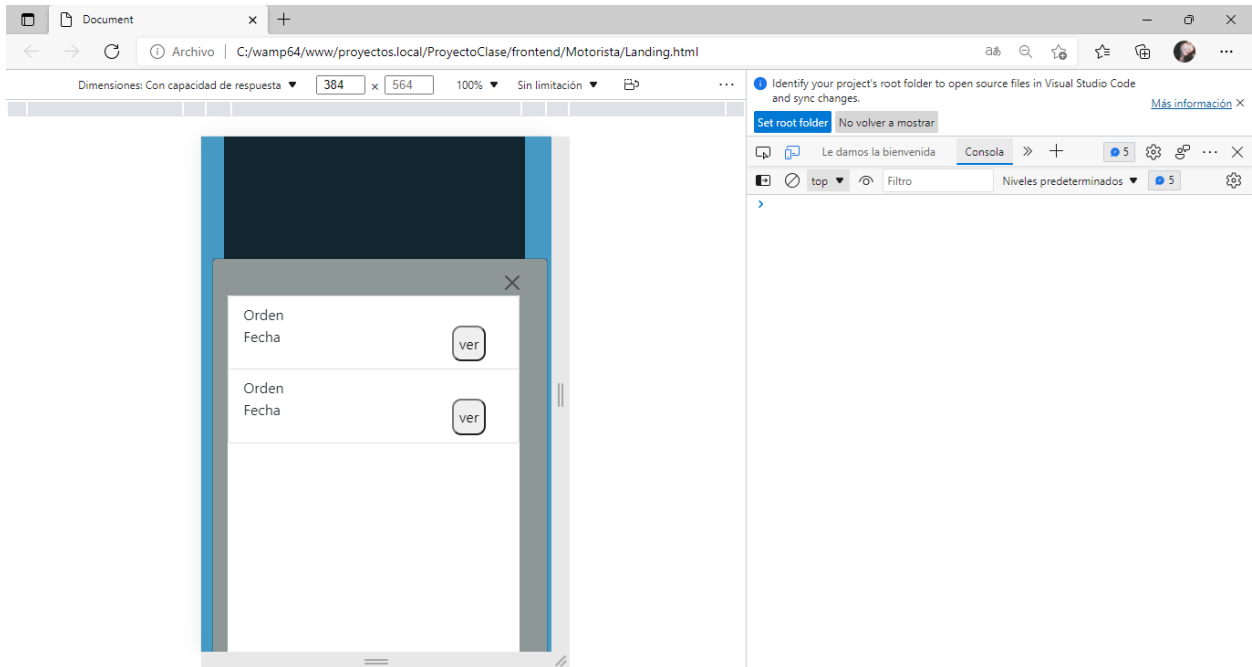




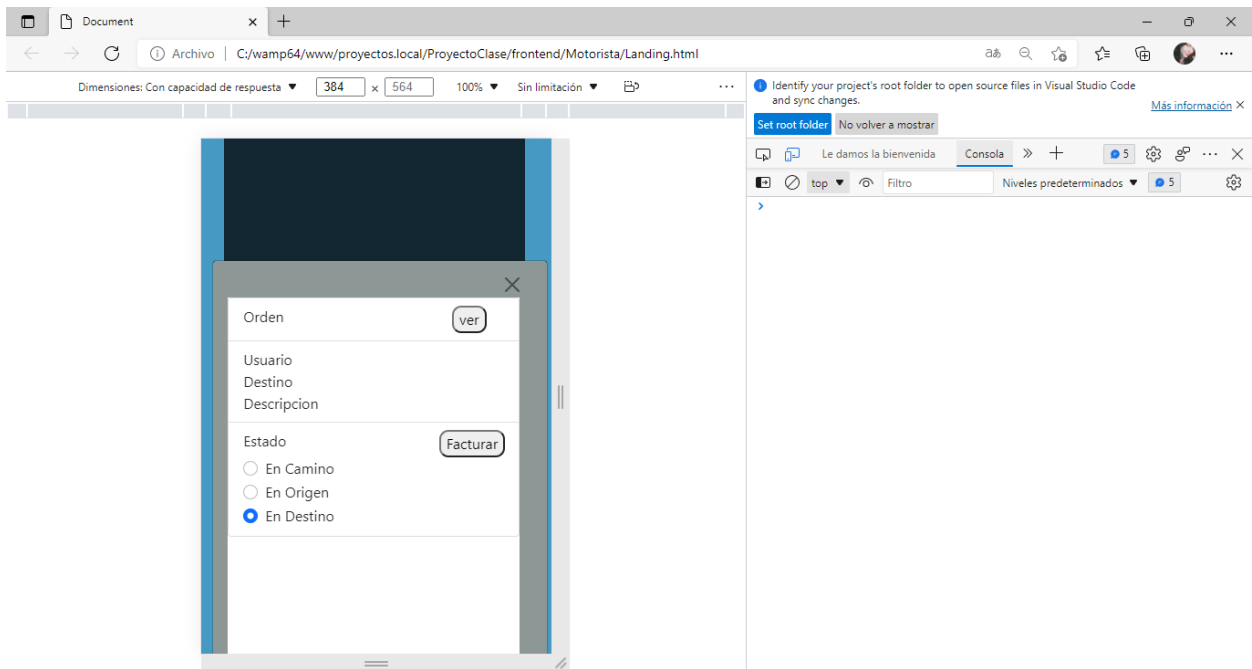
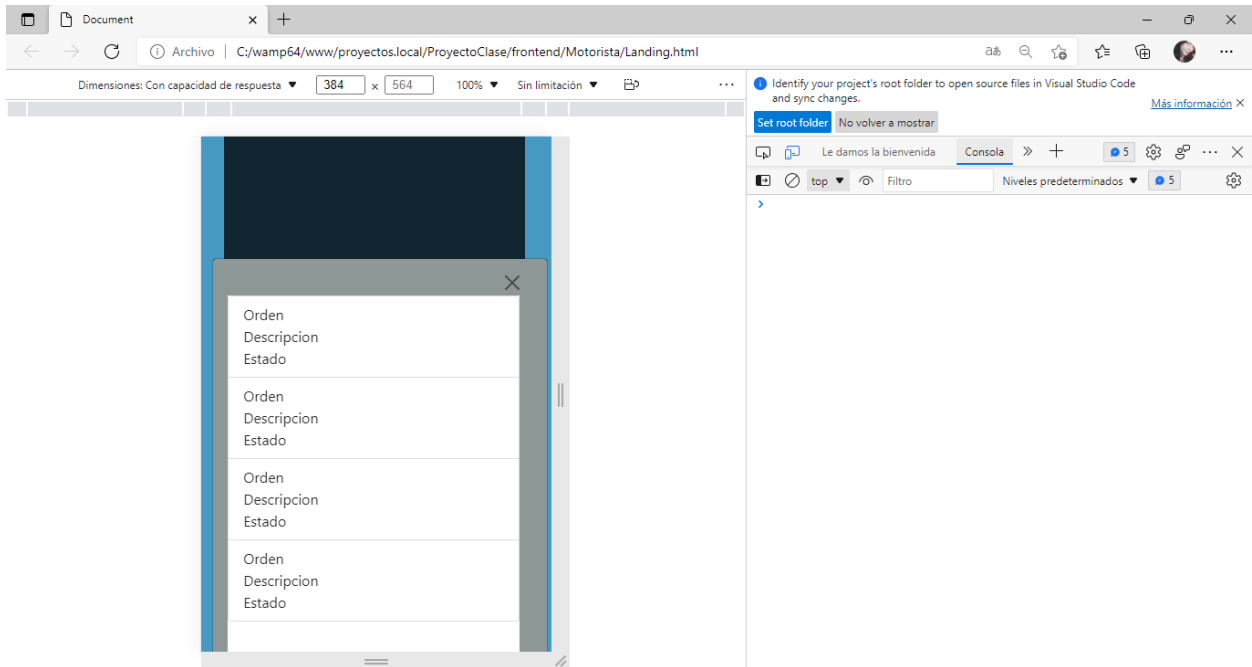


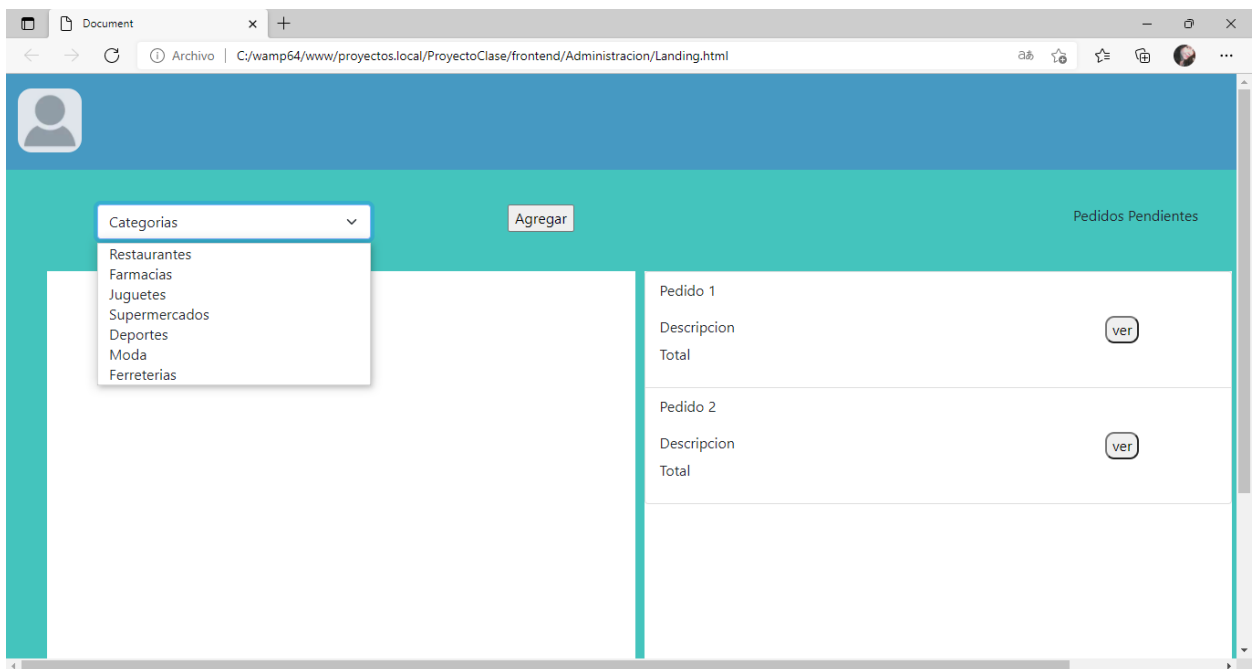
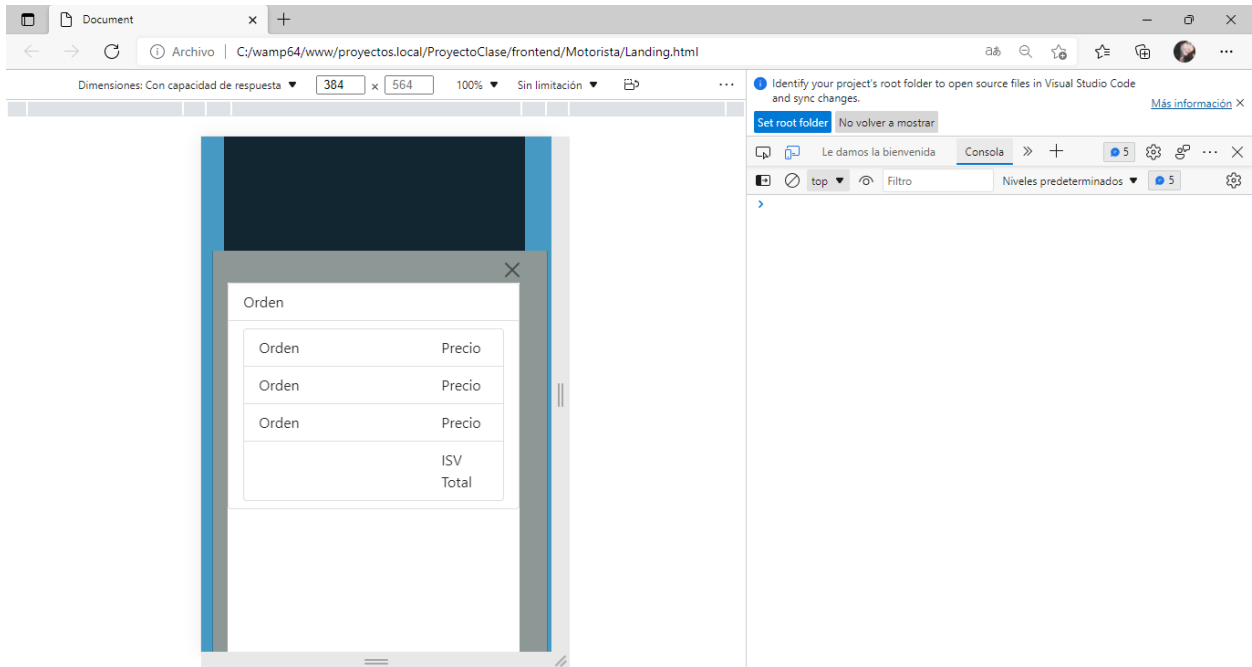


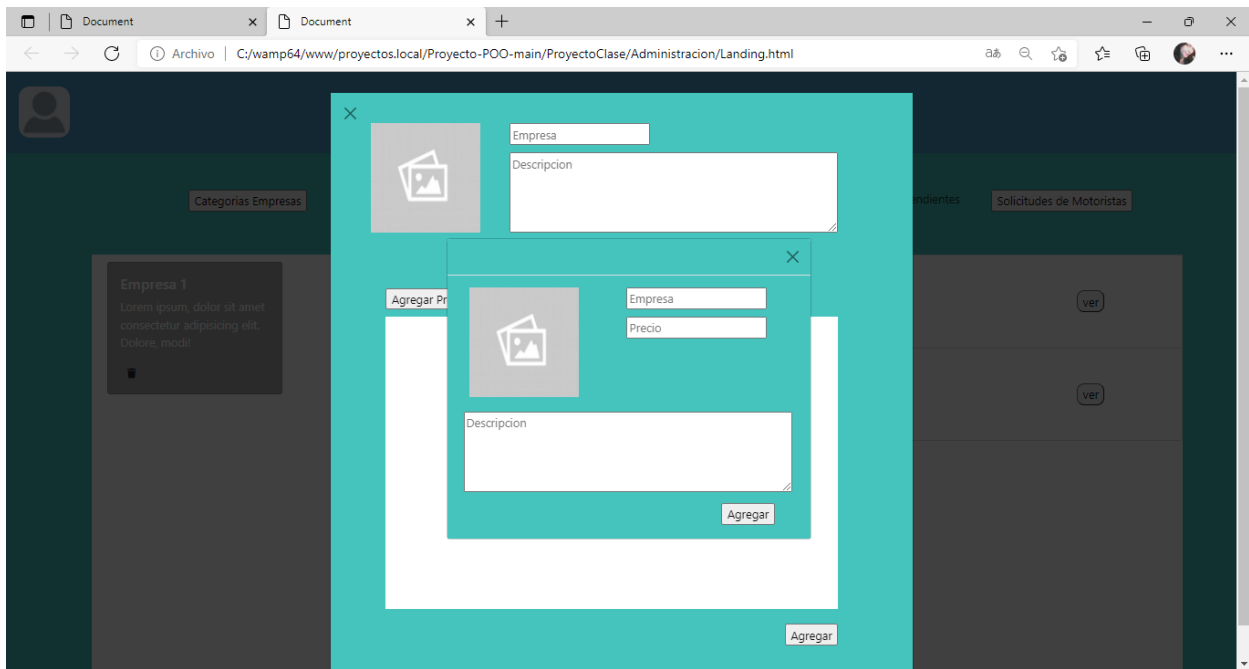
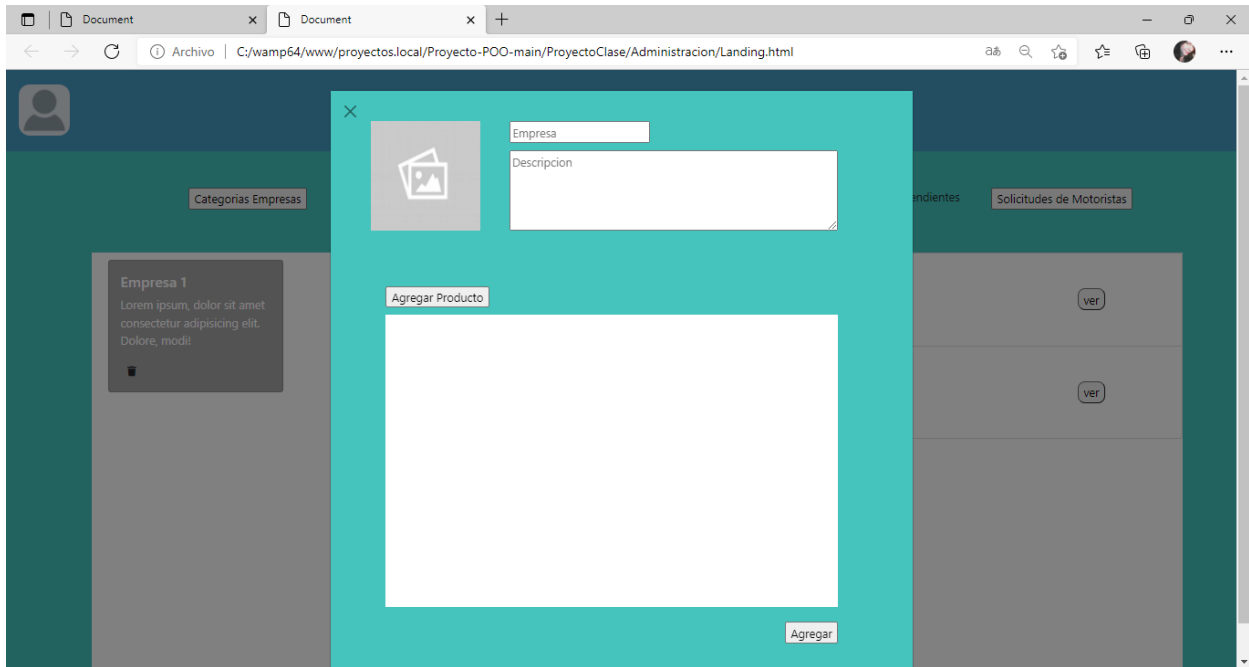


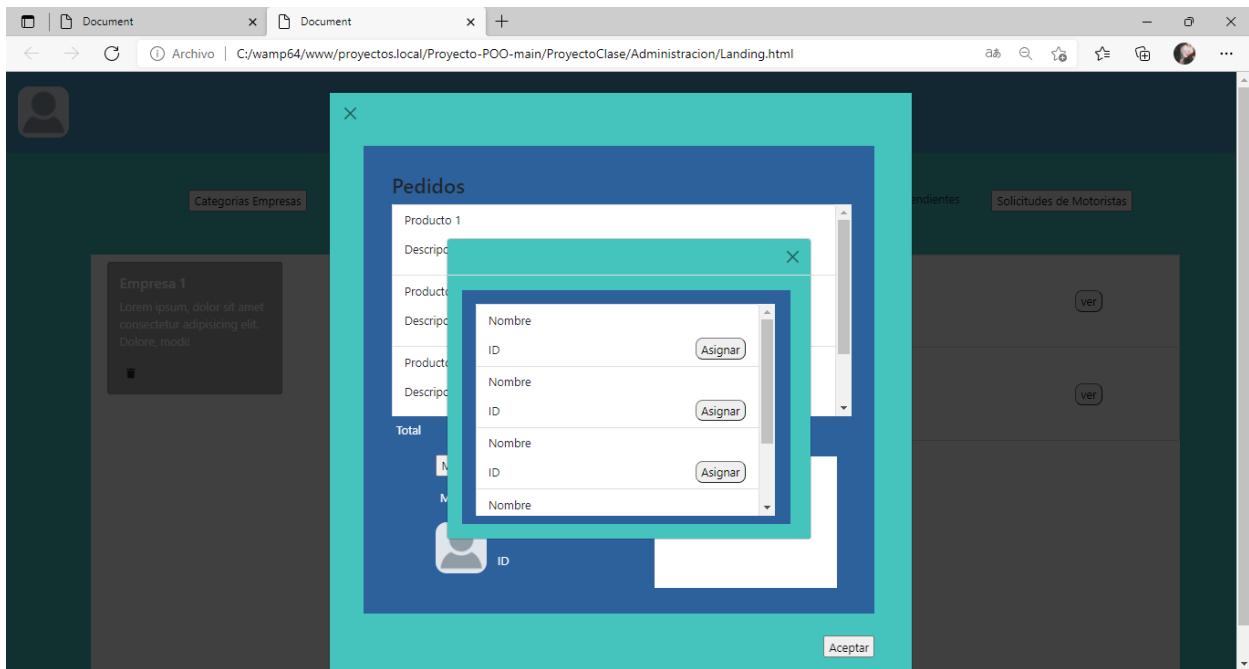
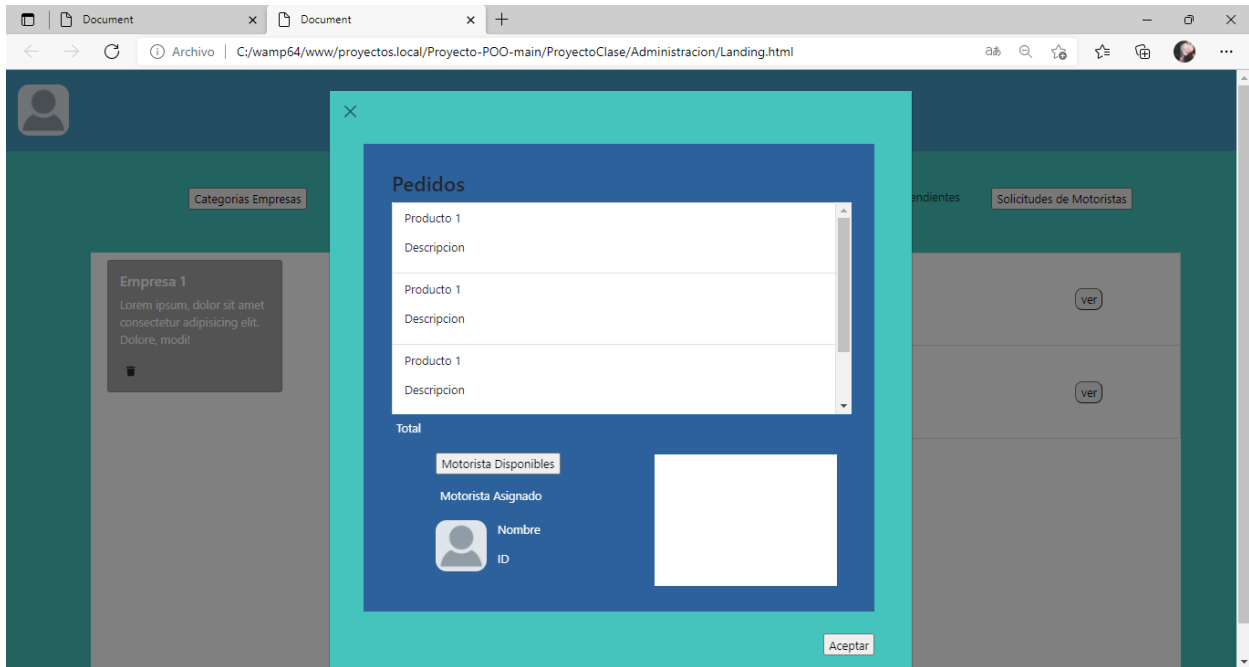


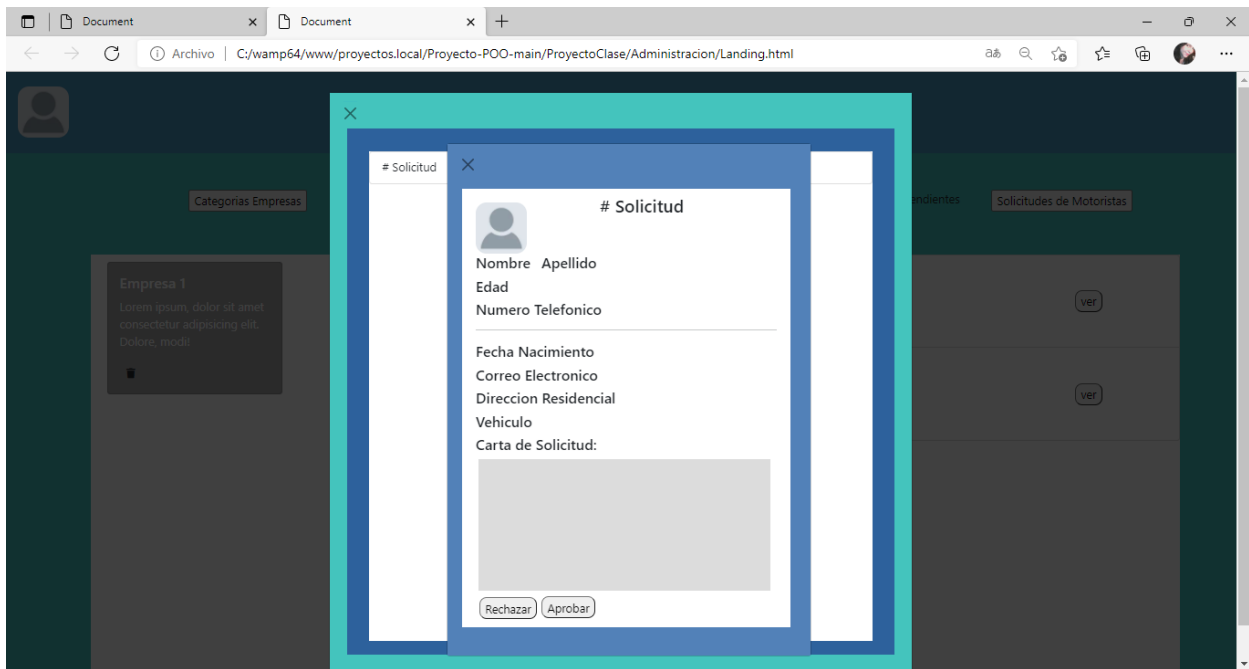
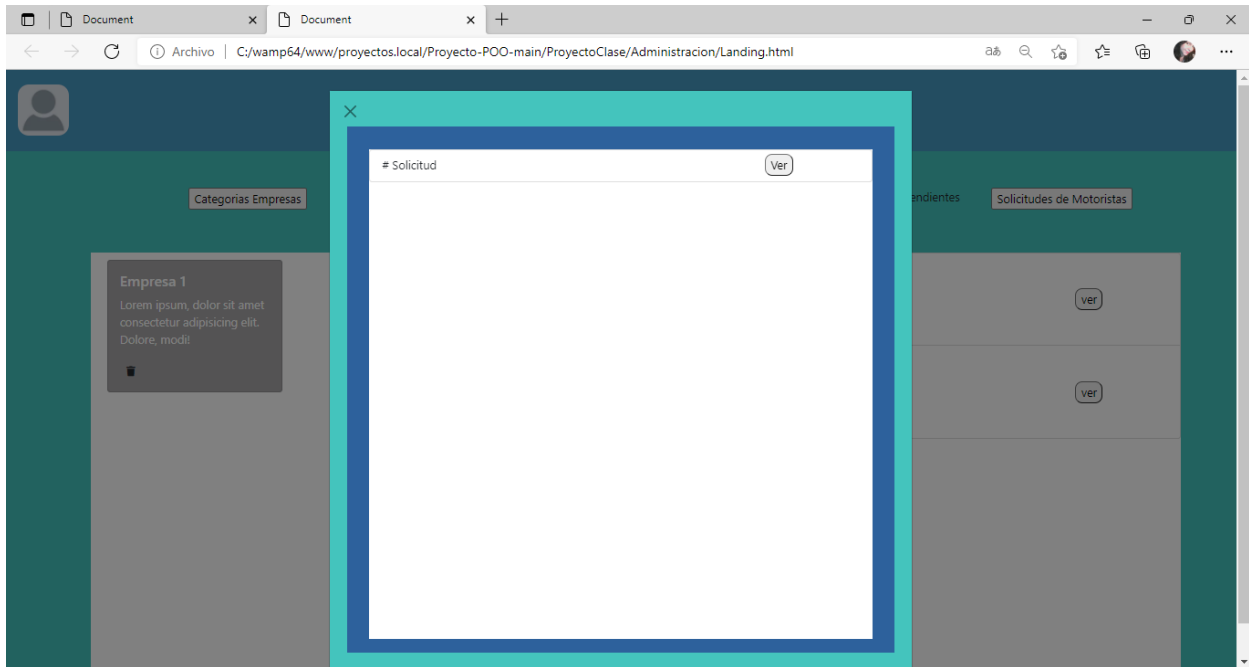














# UNAH

UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE HONDURAS

DEPARTAMENTO DE  
INGENIERÍA EN SISTEMAS

**PROGRAMACION ORIENTADA A  
OBJETOS**

*Proyecto en pareja*

*Catedrático: Ing. Erick Vladimir Reyes Marin.*

## Definición de los tipos de usuarios

### USUARIO CLIENTE

Tipo de usuario que deberá registrarse ingresando sus datos personales. Es una persona o entidad que compra los bienes y servicios que ofrece una empresa en particular.

### USUARIO MOTORISTA

Tipo de usuario que deberá registrarse ingresando sus datos personales. Es la persona que tiene por oficio entregar paquetes, mercancía o documentos a personas, compañías o instituciones.

### USUARIO ADMINISTRATIVO

Ingresa directamente a la página. Es el personal empleado en una empresa, encargado de la administración de dicha empresa. Así, entre sus tareas destacan las de ordenar, organizar y disponer distintos asuntos que se encuentran bajo su responsabilidad.



# UNAH

UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE HONDURAS

DEPARTAMENTO DE  
INGENIERÍA EN SISTEMAS

**PROGRAMACION ORIENTADA A  
OBJETOS**

*Proyecto en pareja*

*Catedrático: Ing. Erick Vladimir Reyes Marin.*

## URL de los repositorios en Github

<https://github.com/Z1RI/Proyecto-POO.git>

**url público por si algún error:**

<https://github.com/Z1RI/Proyecto-POO-Publico.git>

[https://drive.google.com/drive/folders/1E5hIV\\_CPDSIDLiHb\\_6XvCmv4YCt9KN1k?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1E5hIV_CPDSIDLiHb_6XvCmv4YCt9KN1k?usp=sharing)

### **Accesos:**

#### **Cliente:**

**Usuario: Yonny**

**Password: 123**

#### **Motorista:**

**Usuario: Grecia**

**Password: 123**

#### **Admin:**

**Usuario: Admin**

**Password: admin**



## Glosario de términos del rubro.

**Desktop:** Es una característica opcional de Windows Desktop Update para Microsoft Internet Explorer 4.0 que permite al usuario agregar contenido HTML en el escritorio (desktop) de Windows, junto con algunas otras características. También está incluido en Windows 98 y versiones posteriores. Es el antecesor de los Gadgets de Windows Vista.

**Axios:** Es una librería JavaScript que puede ejecutarse en el navegador y que nos permite hacer sencillas las operaciones como cliente HTTP, por lo que podremos configurar y realizar solicitudes a un servidor y recibiremos respuestas fáciles de procesar.

**Visual Studio Code:** Es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows, Linux y macOS. Incluye soporte para la depuración, control integrado de Git, resaltado de sintaxis, finalización inteligente de código, fragmentos y refactorización de código. También es personalizable, por lo que los usuarios pueden cambiar el tema del editor, los atajos de teclado y las preferencias.

**Frameworks:** es una estructura conceptual y tecnológica de soporte definido, normalmente con artefactos o módulos de software concretos, que puede servir de base para la organización y desarrollo de software

**Git:** es un software de control de versiones diseñado por Linus Torvalds, pensando en la eficiencia, la confiabilidad y compatibilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando éstas tienen un gran número de archivos de código fuente.

**PHP:** es un lenguaje de programación de uso general que se adapta especialmente al desarrollo web. Post: es cada una de las entradas (artículos) que publicamos de forma más o menos periódica en un blog.







# UNAH

UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE HONDURAS

DEPARTAMENTO DE  
INGENIERÍA EN SISTEMAS

## PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

Proyecto en pareja

Catedrático: Ing. Erick Vladimir Reyes Marin.

**POO:** La Programación Orientada a Objetos (POO) es un paradigma de programación, es decir, un modelo o un estilo de programación que nos da unas guías sobre cómo trabajar con él. Se basa en el concepto de clases y objetos. Este tipo de programación se utiliza para estructurar un programa de software en piezas simples y reutilizables de planos de código (clases) para crear instancias individuales de objetos.

**LocalHost:** "Localhost" se refiere a la computadora local en la que se ejecuta un programa. Por ejemplo, si está ejecutando un navegador web en su computadora, se considera que su computadora es el "host local". Si bien esto no necesita especificarse cuando se usa una sola computadora, el host local sí debe definirse cuando se ejecutan programas desde múltiples computadoras.

**Carrito de compras:** Carrito de compras es el nombre que recibe la plataforma, módulo o plugin que se encarga de recopilar los pedidos que hacen los usuarios en una página web que cuente con una tienda en línea.

**Compra en línea:** Una compra online es la acción de adquirir un bien o contratar un servicio a distancia, por medio de internet, a cambio de un precio.

**Venta en línea:** La venta online consiste en ofrecer productos, servicios, ideas u otros mediante un sitio web en internet, de tal forma, que los posibles compradores puedan conocer en qué consisten y cuáles son sus ventajas y beneficios a través de ese sitio web, y en el caso de que estén interesados, puedan efectuar la compra "online".