Manual de Sistema – Fidelty

Proyecto realizado para la materia Practica Profesional Supervisada

Fernandez, Agustín Ezequiel (26795)

- 2022 -

# Indice

Contenido

[Indice 1](#_Toc118397148)

[Socios 2](#_Toc118397149)

[Comercios 2](#_Toc118397150)

[Administradores 2](#_Toc118397151)

# Introducción

El presente documento hablará desde un aspecto más técnico del sistema de Fidelty, presentado para la materia práctica profesional supervisada.

El objetivo del sistema es gestionar el registro de socios a la plataforma, los cuales tendrán puntos que pueden canjear por premios. Además, el sistema dispone de una sección dedicada a los comercios, donde se podrán ingresar las compras que realizan los socios en ellos, las cuales les sumaran puntos. También se cuenta con administradores, los cuales tienen funciones más dedicadas a crear, modificar, dar de alta y/o eliminar: premios, proveedores, comercios, remitos, pedidos de reposición, etc.

# Plataforma del sistema

El sistema se presenta como un sitio web. En el caso de la presentación del proceso, se hace una simulación a nivel local, pero en producción debería subirse a alguna plataforma de hosting para poder accederse desde cualquier dispositivo.

Esto trae ventajas como:

* Se pueden realizar tareas sencillas de forma rápida sin descargar ni instalar ningún software.
* No requiere ninguna descarga, instalación ni configuración especifica. El usuario accede con sus credenciales y puede utilizar el sistema sin importar su configuración o hardware.
* Puede ser usada por varios usuarios a la vez.
* Cada vez que nos conectemos vamos a estar utilizando la última versión del software.
* Se puede acceder desde cualquier dispositivo que disponga de un navegador y conexión a internet.
* Son menos propensas a sufrir problemas relacionados a interacciones con otras aplicaciones existentes, protocolos o software interno.

En este caso utilizamos una arquitectura cliente-servidor de 2 capas. Este es un modelo donde la interfaz, la lógica del negocio y el acceso a la base de datos se encuentran separados: A nivel de aplicación se encuentra la interfaz de usuario, donde este interactúa con el sistema; a nivel base de datos se almacena toda la información ingresada al sistema.

# Tecnologías utilizadas

Además de los clásicos HTML y CSS, utilizados para dar forma y estila al sitio, se utilizan:

## PHP

PHP es un lenguaje interpretado del lado del servidor. Los scripts de PHP se embeben directamente en el código HTML y permite tener contenido dinámico en el sitio.

En el proyecto fue utilizado para funciones como:

* Mostrar todos los premios disponibles actualmente en la base de datos.
* Registrar socios.
* Iniciar sesión, ya sea como socio, comercio o administrador.
* Crear / editar / modificar / eliminar permios de la base de datos.
* Registrar canjes.
* Registrar remitos.
* Entre otros.

## Bootstrap

Es un framework que busca facilitar el diseño web, ya que permite crear de forma fácil webs de diseño responsive y con estilos minimalistas y atractivos.

Esta herramienta tiene una curva de aprendizaje es muy rápida, más para aquellas personas que tengan conocimientos de diseño web.

Fue utilizada principalmente para los botones, cards de premios, paginación, inputs del sitio, etc:

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente