Proyecto PHP

La empresa PureHobyPrograming desea realizar el desarrollo completo de un sitio de subastas o de apuestas de productos de otras empresas y los ha contratado para desarrollar dicho proyecto.

El proyecto consiste en una serie de requerimientos que deben ser cumplidos en su totalidad para la realización del pago correspondiente (Su nota). Los requerimientos especificados por PureHobyPrograming son:

* Desarrollar una interfaz web para el sitio de subastas..
  + La interfaz debe ser responsive y soportar dispositivos celulares, tablets y computadores de escritorio.
  + Las interfaces de dispositivos móviles deben funcionar en los dos tipos de posiciones, landscape y portrait.
  + Las interfaces deben ser Multi-browser, funcionar en los tres navegadores principales Chrome, FireFox e Internet Explorer.
* Se debe permitir registrar usuarios o empresas para que estas puedan registrar sus productos a ser subastados.
* Una empresa registrada puede registrar productos para subasta.
  + Los productos para subastas tienen que ser registrados con las características propias del producto, además de una fecha final de la subasta y fecha aproximada de entrega.
  + Una vez el producto es registrado se envia a ser subastado y este deberá aparecer en la interfaz principal para ser visualizado por todos los usuarios.
* Un usuario que desee hacer una Puja por un producto deberá registrarse en el sistema como cliente.
* Para poder realizar una subasta, el usuario debe tener un número válido de pujas disponibles.
  + Las pujas disponibles son el número de pujas que un usuario puede realizar, cuando este número de pujas acabe el usuario puede comprar más por un módico precio, este precio puede ser variable.
  + Un usuario puede comprar paquetes de pujas, los paquetes de pujas deben ser 60 y 120, el precio y la cantidad de pujas por paquetes deben ser modificables en cualquier momento.
  + Al usuario nuevo se le dará 10 pujas gratuitas para que participe por cualquier producto que desee.
  + El tiempo en que el producto cierra la subasta debe ser visible en todo momento como un contador en reversa, indicando el tiempo faltante.
  + Cuando un usuario realiza una puja esta debe ser descontada de la cantidad disponible en su cuenta.
  + Faltando 1 segundo no se recibirán más pujas, estas no serán tenidas en cuenta.
  + Cuando un usuario puja el valor del producto aumentará una cantidad que puede ser modificada en cualquier momento.
  + Al finalizar la subasta el usuario que ganó la puja deberá pagar el valor de dicho artículo.
  + Si dicho usuario no decide comprar el producto, el producto entrará de nuevo en subasta. Pero las pujas que realizó serán descontadas de su total de pujas disponibles
* El usuario podrá comprar el objeto en el que ganó la subasta una vez esta termine.
  + Los métodos de pagos, pueden ser variados y se pueden agregar en cualquier momento, para casos de prueba se puede simular el pago y hacer envio por correo electrónico de los detalles de la compra.
* Un usuario deberá ingresar los datos personales en el registro para poder hacer envío de los productos.
* Si un producto fué comprado, un mensaje debe enviarse a la empresa propietaria del producto con los datos del usuario que lo compro, precio del producto, dirección de envío del producto.
  + Una vez sea enviado el producto se debe enviar el código de ruta y la empresa que maneja dicho paquete.(puede ser simulado)
  + El estado de envío del producto podrá ser modificado por la empresa según crea conveniente y basado en el código de envío de la empresa de envíos.

Estos son los requerimientos para la aplicación, cualquier duda sobre el proyecto por favor comunicarse al correo [anfho93@gmail.com](mailto:anfho93@gmail.com), El cronograma de entregas será:

Primera entrega: 10 de Septiembre a las 7am de manera presencial.

* Interfaz gráfica con el diseño completo para un computador de escritorio desarrollada en html5 y css3 con una estructura de carpetas que se manejara en las próximas clases.
* Mockups de las interfaces gráficas para dispositivos móviles (tablets y celulares)
* La interfaz debe tener en cuenta las funcionalidades presentes en este proyecto.

Segunda entrega: 22 de Octubre a las 7am de manera presencial.

Primera entrega: 12 de Noviembre a las 7am de manera presencial.

El plazo final para el proyecto para el cual fueron contratados es el dia noviembre 5 de 2015.