

ACTIVIDAD 3

Centro de Bachillerato Tecnológico e Industrial y de Servicios No. 253

Desarrollo de aplicaciones Web

5 B

Antonio Aguilar Salgado

Mtro. Uriel Antonio Cerón Interian

Este proyecto consistía en crear una pagina web a base de un estilo de red social y diseñarla de acuerdo a un cierto tipo de negocio, ahora este debe funcionar como un sitio de ventas online y que cuente con un sistema de stocks con base de datos.

Yo escogí Ferretería.

INTRODUCCIÓN

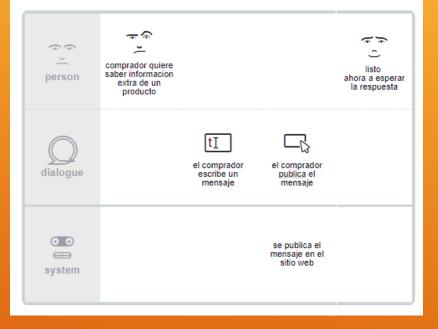
Desarrollo de la pagina – cronograma, requisitos, historias de usuario, mapa de navegación, wireframes, pagina web

Youtube, canvas, paginas web, Sololearn, github, gh pages

MATERIALES Y METODOS

mensajes

comprador quiere enviar mensajes

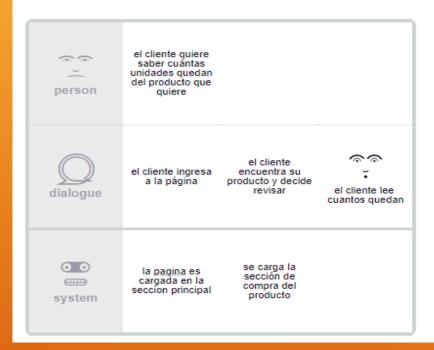




PARTITURAS DE INTERACCIÓN

cantidad disponible

cliente quiere saber cuántas unidades hay de un producto



PARTITURAS DE INTERACCIÓN

Requisitos funcionales.

- -contiene función de mensajes públicos o privados
- -aplica botones que cortan el camino
- -sistema de stocks

Requisitos NO funcionales.

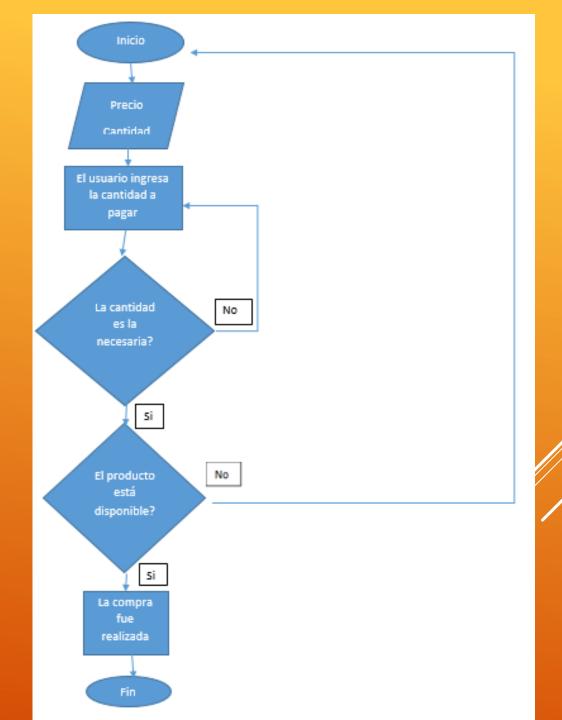
- -tiene un diseño básico
- -el sitio es entendible e intuitivo
- -el diseño es adaptable a distintos navegadores web
- los archivos dentro del sitio pueden ser soportados en cualquier navegador
- -hay varias maneras de llegar a un mismo objetivo
- -contiene información de los productos

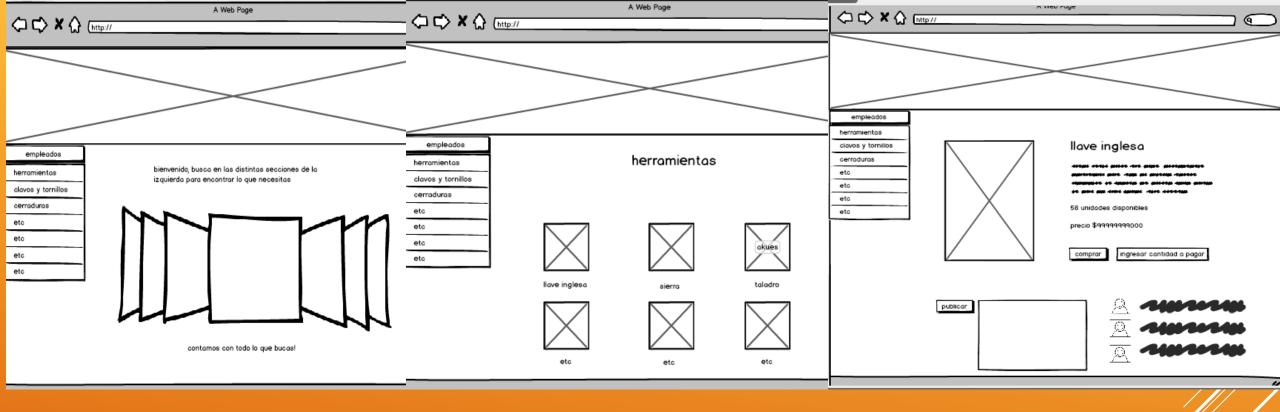
REQUISITOS

	Enunciado de la historia				Criterios de aceptación			
Identificador (ID) de la historia	Rol	Característica / Funcionalidad	Razón / Resultado	Número (#) de escenario	Criterio de aceptación (Título)	Contexto	Evento	Resultado / Comportamiento esperado
1	or	enviando un	la informacion que necestia saber no se encuentra en ningun lado	1	el comprador quiere enviar un mensaje	el comprador escribe un texto en la seccion de mensajes de el producto que necesita	presiona el boton "publicar"	su mensaje se publicara y el comprador esperará respuesta
2			no cuenta con ello	1	el comprador busca el producto deseado	el comprador busca su producto deseado entre las distintas seccciones	el comprador presiona el boton de "compra" e ingresa la cantidad a pagar	su compra se a realizado
3	or		quiere ver cuantas unidades hay de ese producto			el comprador entra en la seccion del producto en mente	lee cuantas unidades hay disponibles	ahora sabe cuantas unidades hay

HISTORIAS DE USUARIO

DIAGRAMA DE FLUJO DEL SISTEMA DE VENTAS





WIREFRAMES

El funcionamiento de la pagina logro cumplir el 90% de lo esperado! Lo único que falto fue poder subir las fotos de los productos.

► En la parte de diseño es solo 60% el parecido con los wireframes , pude integrar boostrap y pude cambiar otras cosas.

RESULTADOS

Jmmits on Sep 27, 2020

foto de perfil cambiada



ntonio340 committed 5 hours ago 🗸

reparacion de imagenes y php



💠 antonio340 committed 8 hours ago 🗸

php agregado junto mas texto



ntonio340 committed 8 hours ago 🗸

⊢ Commits on Sep 25, 2020

pagina con mas contenido



ntonio340 committed 2 days ago 🗸

⊢ Commits on Sep 24, 2020

mi primer commit



ntonio340 committed 3 days ago 🗸

⊢ Commits on Sep 23, 2020

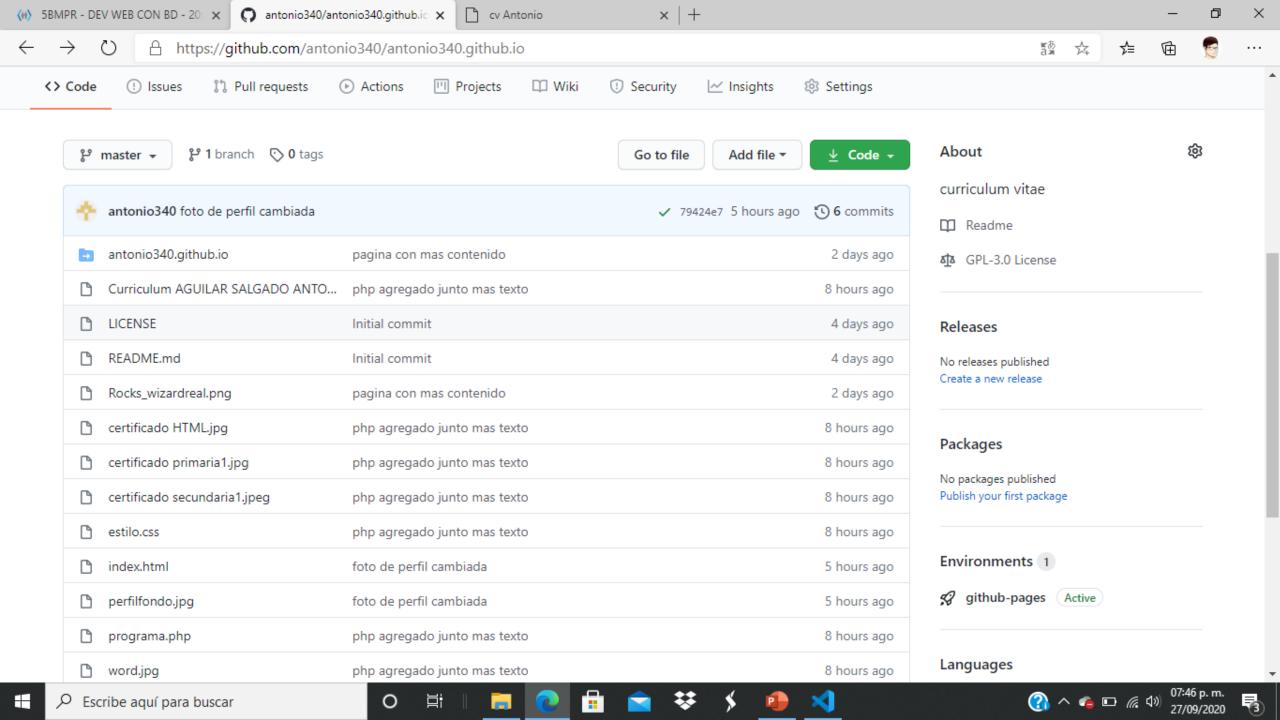
Initial commit



antonio340 committed 4 days ago 🗸

REPOSITORIOS

antonio340.github.io



Currículum vitae



Antonio Aguilar Salgado

Estudiante de programación

- Nombre: Antonio Aguilar Salgado
- Fecha de nacimento: 29 de mayo de 2003
- · nivel académico: bachillerato
- carrera: programación
- · Ciudad: Chetumal, México

<u>Sobre mí</u>

soy un estudiante de programación interesado en; desarrollo web, diseño gráfico, desarrollo de videojuegos, música, dibujo digital, animación digital entre otros.

En la escuela soy un alumno con calificaciones promedio, no me meto en problemas y asisto todos los dias puntualmente.

<u>Logros académicos</u>

- Certificado en la escuela primaria Almirante Thomas Othón Pompeyo Blanco Nuñez de Cáceres
- Certificado en la escuela secundaria Salvador Lizarraga Carrillo
- · Certificado en HTML Sololearn















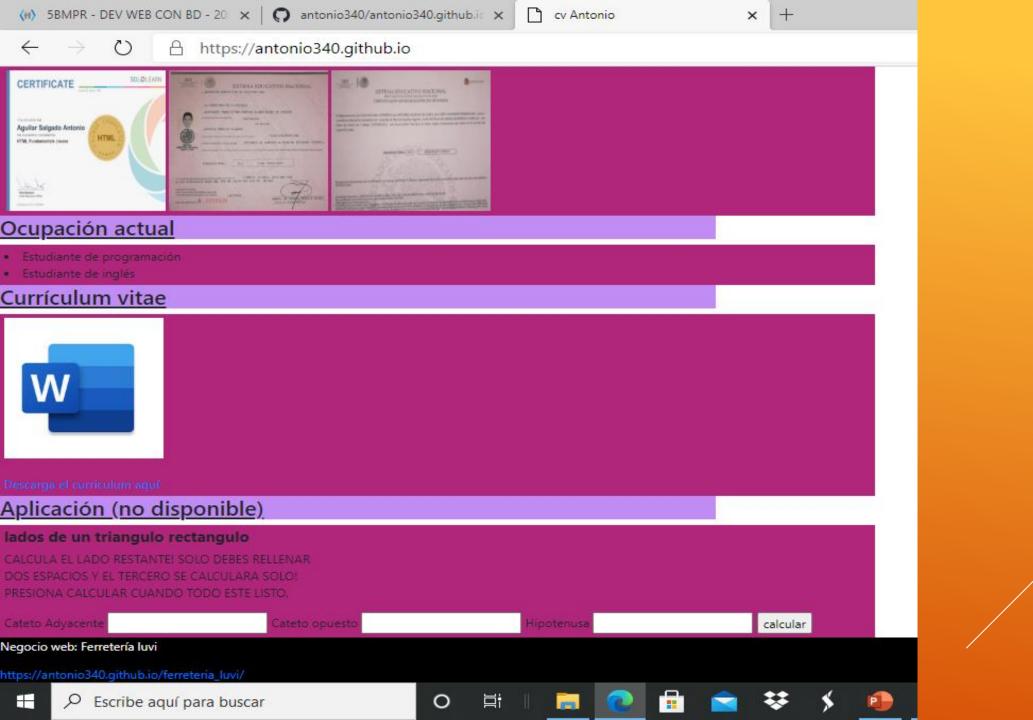








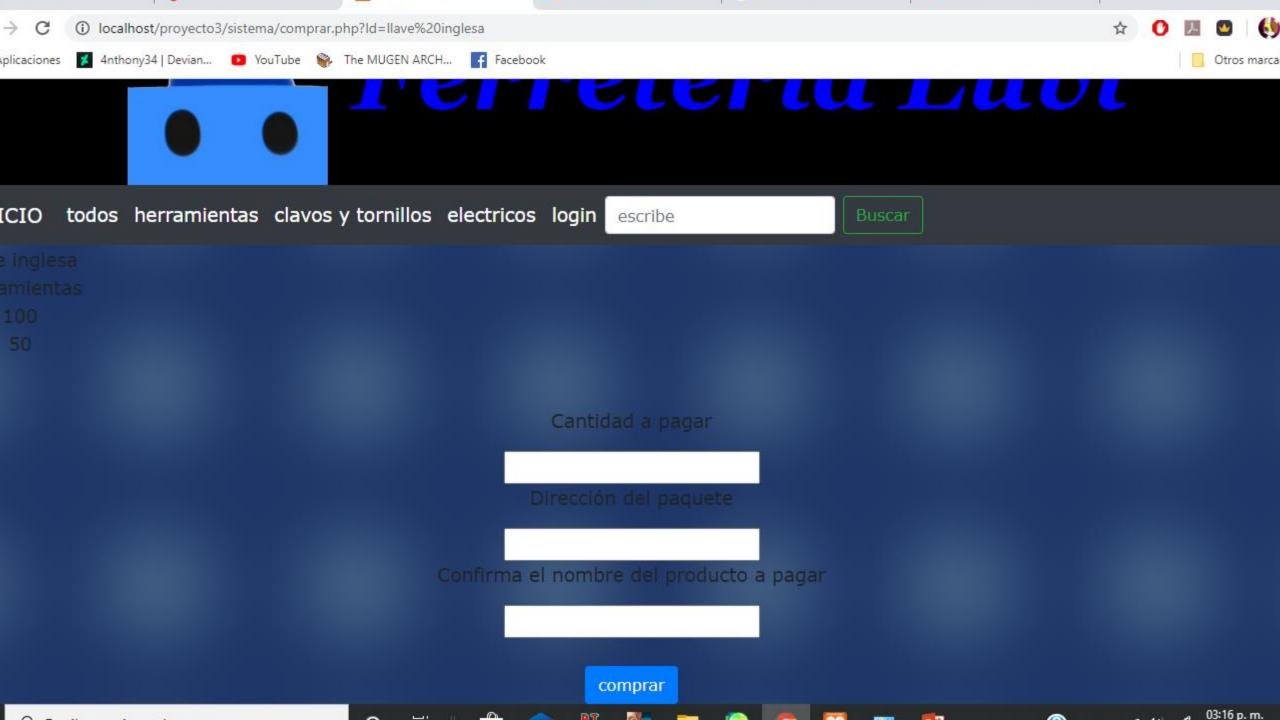






Buscas algo en especifico? prueba la barra de busqueda!





- > Aprende a programar en sencillos pasos con:
- https://www.sololearn.com/
- https://canvas.instructure.com/login/canvas
- https://antonio340.github.io/

REFERENCIAS