

26/01/2026

Álvaro Ruger Chamba  
<https://aruger.dev>

# Índice

## EviMerce

[1. Descripción General del Proyecto](#)

[2. Tecnologías Utilizadas](#)

[2.1 Frontend](#)

[2.2 Backend](#)

[3. Arquitectura del Proyecto](#)

[4. Instalación y Ejecución en Local](#)

[4.1 Requisitos Previos](#)

[4.2 Clonar el Proyecto](#)

[4.3 Configuración de PHP](#)

[4.4 Inicio del Servidor](#)

[Exposición en red local](#)

[5. Documentación de Uso](#)

[5.1 Usuario Cliente](#)

[5.2 Usuario Administrador](#)

[6. Ejemplo de uso](#)

[7. Ejemplo de uso:](#)

[ElectricMer:](#)

[8. Licencia](#)

# EviMerce

**EviMerce** es una aplicación web de comercio electrónico desarrollada como proyecto de prácticas para **1º de Desarrollo de Aplicaciones Web (DAW)**. El objetivo principal del proyecto es aplicar y consolidar conocimientos de desarrollo web frontend y backend utilizando tecnologías clásicas del entorno web.

## 1. Descripción General del Proyecto

EviMerce es un eCommerce básico que permite la gestión completa de productos, categorías y pedidos, así como la interacción de los clientes con la tienda mediante un sistema de compra, carrito y seguimiento de pedidos.

El proyecto separa claramente la interfaz de **administración** y la de **clientes**, permitiendo una gestión segura y organizada de la tienda.

Este proyecto ha sido desarrollado con fines educativos para la empresa **Evirom**, ubicada en Cañada Rosal (Sevilla, España).

## 2. Tecnologías Utilizadas

### 2.1 Frontend

- HTML5
- CSS3
- JavaScript
- jQuery 3.7.1
- jQuery UI
- jQuery Knob
- Bootstrap 5
- AdminLTE
- Font Awesome
- JVectorMap
- DateTimePicker
- DateRangePicker
- DataTables
- Chart.js
- Moment.js

El frontend está enfocado en ofrecer una interfaz clara, visual y funcional, utilizando plantillas administrativas modernas y componentes reutilizables.

## 2.2 Backend

- PHP 8.5.1
- PDO (PHP Data Objects)
- MySQL 8.0.44

El backend se encarga de la lógica de negocio, la gestión de usuarios, productos, pedidos y la comunicación segura con la base de datos mediante PDO.

## 3. Arquitectura del Proyecto

- **Separación de vistas:**
  - Interfaz de cliente
  - Panel de administración
- **Router personalizado en PHP** para gestionar las rutas de la aplicación.
- **Base de datos SQL completa**, diseñada para cubrir productos, categorías, usuarios, pedidos y devoluciones.

## 4. Instalación y Ejecución en Local

### 4.1 Requisitos Previos

- Sistema operativo Windows
- PHP instalado en: `C:/php/php.exe`
- Servidor MySQL activo
- Usuario MySQL: `root`
- Contraseña MySQL: `root`

### 4.2 Clonar el Proyecto

```
git clone https://github.com/arugerdev/1_DAW_ECOMERCE.git
cd 1_DAW_ECOMERCE
```

### 4.3 Configuración de PHP

Es necesario habilitar la extensión **pdo\_mysql** en el archivo *php.ini*:

```
;extension = pdo_mysql
```

Debe quedar como:

```
extension = pdo_mysql
```

También es posible copiar el archivo *php.ini* personalizado incluido en el repositorio y reemplazarlo en la carpeta de instalación de PHP.

## 4.4 Inicio del Servidor

Ejecutar el archivo:

```
./start.bat
```

O hacer doble clic desde el explorador de archivos.

Exposición en red local

Editar el archivo *start.bat*:

**Expuesto en red local:**

```
C:/php/php.exe -S 192.168.2.175:80
```

**Solo local:**

```
C:/php/php.exe -S localhost:80
```

## 5. Documentación de Uso

### 5.1 Usuario Cliente

El cliente puede:

- Visualizar productos
- Filtrar productos por categorías
- Buscar productos
- Añadir productos al carrito
- Realizar compras
- Gestionar envíos
- Solicitar reembolsos

La interfaz está pensada para ser intuitiva y accesible, con un diseño responsive básico.

## 5.2 Usuario Administrador

El administrador puede:

- Iniciar sesión en el panel de administración
- Crear, editar y eliminar productos
- Subir y gestionar imágenes de productos
- Crear y editar categorías
- Gestionar pedidos
- Editar estados de pedidos
- Gestionar reembolsos
- Visualizar estadísticas mediante gráficos

## 6. Ejemplo de uso

### Caso: Creación y Venta de un Producto

1. El administrador accede al panel de administración.
2. Crea una nueva categoría llamada "**Iluminación**".
3. Añade un producto:
  - **Nombre:** Bombilla LED 12W
  - **Precio:** 4,99 €
  - **Categoría:** Iluminación
  - **Imagen:** bombilla\_led.jpg
4. El producto se guarda y queda visible para los clientes.
5. Un cliente accede a la tienda y busca "bombilla".
6. Añade el producto al carrito.
7. Finaliza la compra y selecciona método de envío.
8. El pedido queda registrado en el sistema.
9. El administrador edita el estado del pedido a "Enviado".

Este flujo representa el funcionamiento básico del eCommerce.

## 7. Ejemplo de uso:

### ElectricMer:



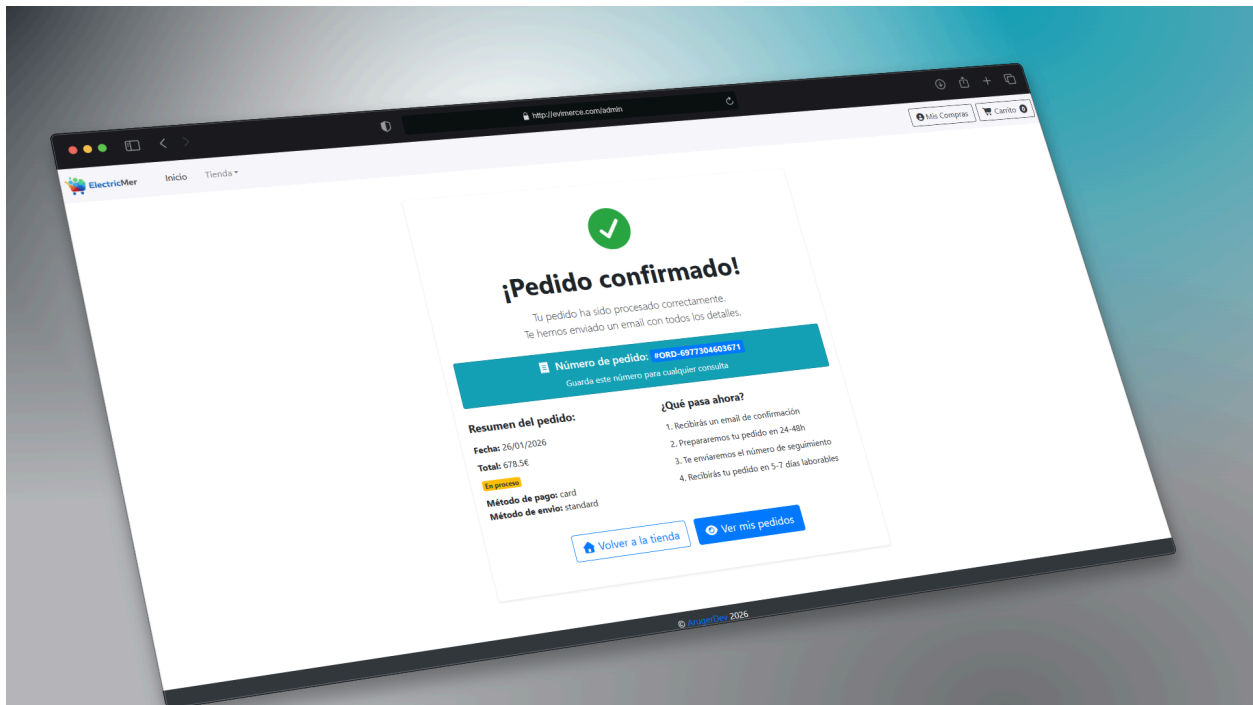
**ElectricMer** es un ejemplo creado para usarse en **Evimerce**, se trata de una empresa de venta electrónica y de componentes electrónicos simulada.



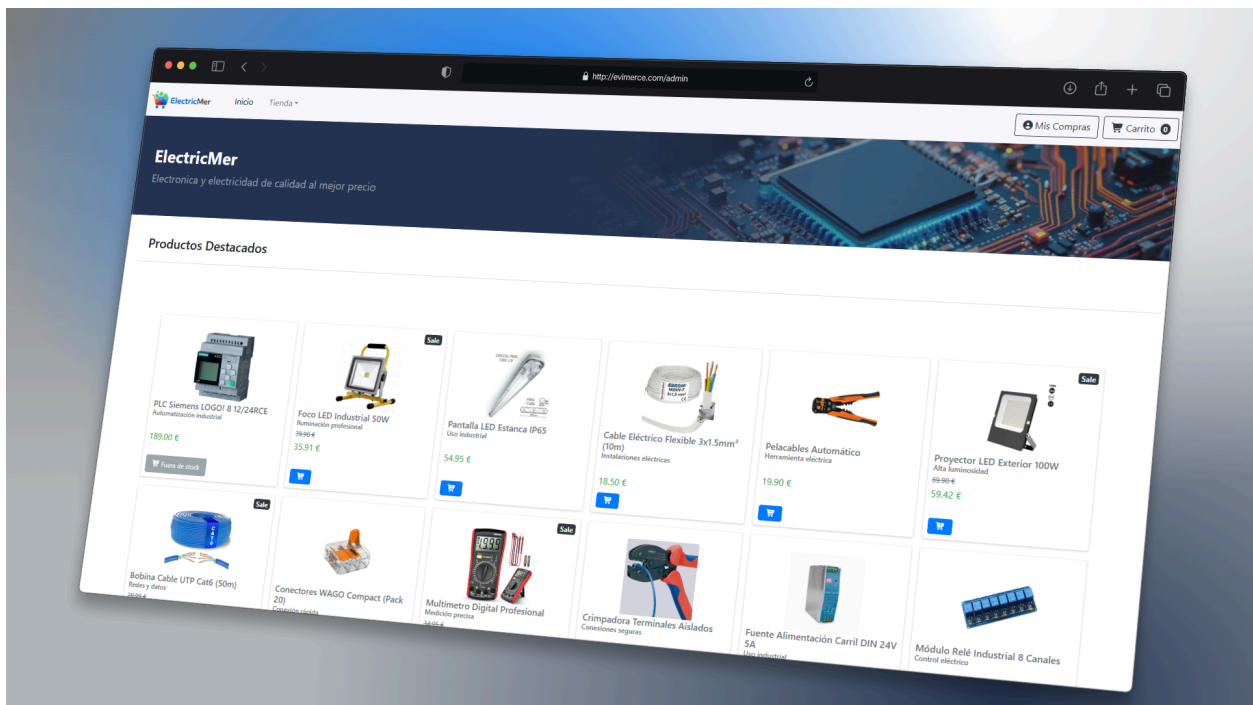
El ejemplo viene con 1 usuario admin, 7 categorías nuevas y 19 productos, los cuales vienen asociados a sus correspondientes categorías.

Las imágenes de los productos, al no ser guardadas directamente en la base de datos, sino que en la carpeta del proyecto en una carpeta separada, no se pueden subir en este ejemplo, pero asociar las imágenes a cada producto y conseguirlas de internet o haciendo fotos a los productos es muy sencillo.

Los procesos de creacion de cliente, compra, confirmacion de compra, etc son muy sencillos y orientados a poder ser usados por cualquier persona.

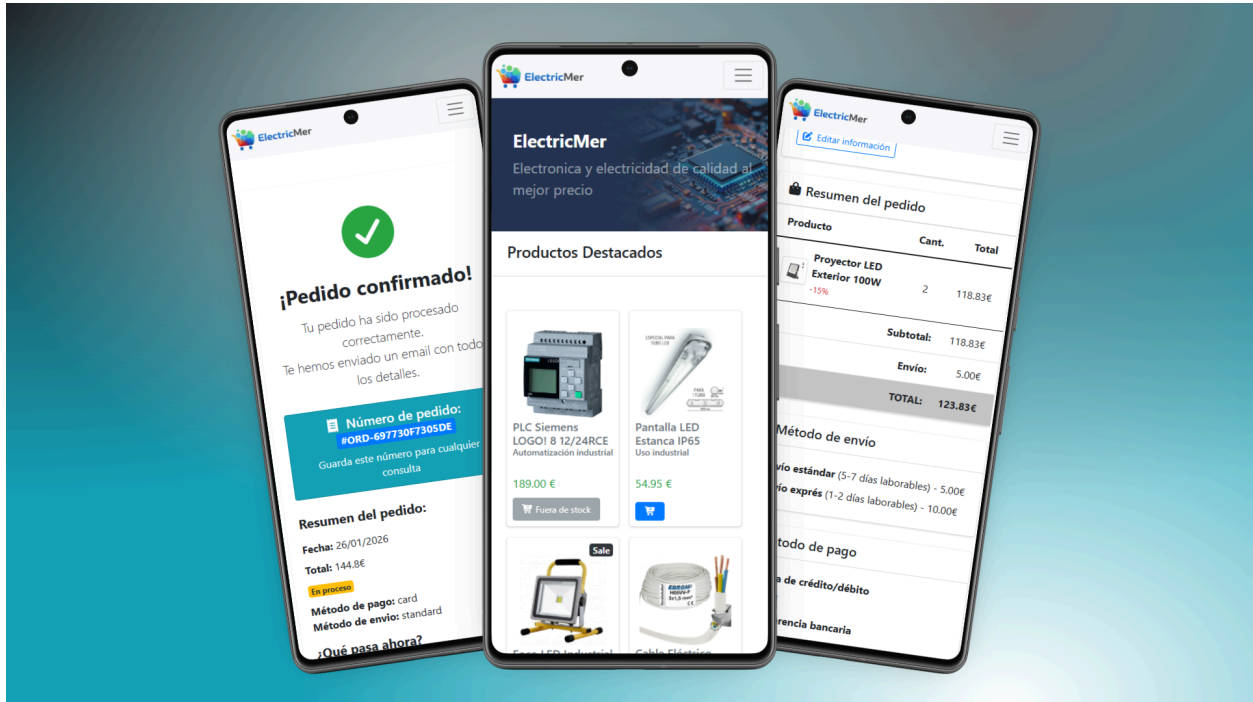


Los productos pueden ser buscados por nombre, precio, descripción o filtrados por categorías.





## Moviles:



## 8. Licencia

MIT License

Copyright (c) 2026 ArugerDev

Se concede permiso, de forma gratuita, a cualquier persona que obtenga una copia de este software y archivos de documentación asociados, para usar el software sin restricción, incluyendo sin limitación los derechos de uso, copia, modificación, fusión, publicación, distribución, sublicencia y/o venta.

El software se proporciona "tal cual", sin garantía de ningún tipo.