



I E S A L B A R R E G A S

## TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

Departamento de Informática



**Fishyfy**

### **Manual De Usuario**

Autor: Sergio Cordero Díaz  
Curso Académico: 2024/2025



## Índice

### 1. . La plataforma

#### 1.1: Usuario

#### 1.2: Usuario administrador

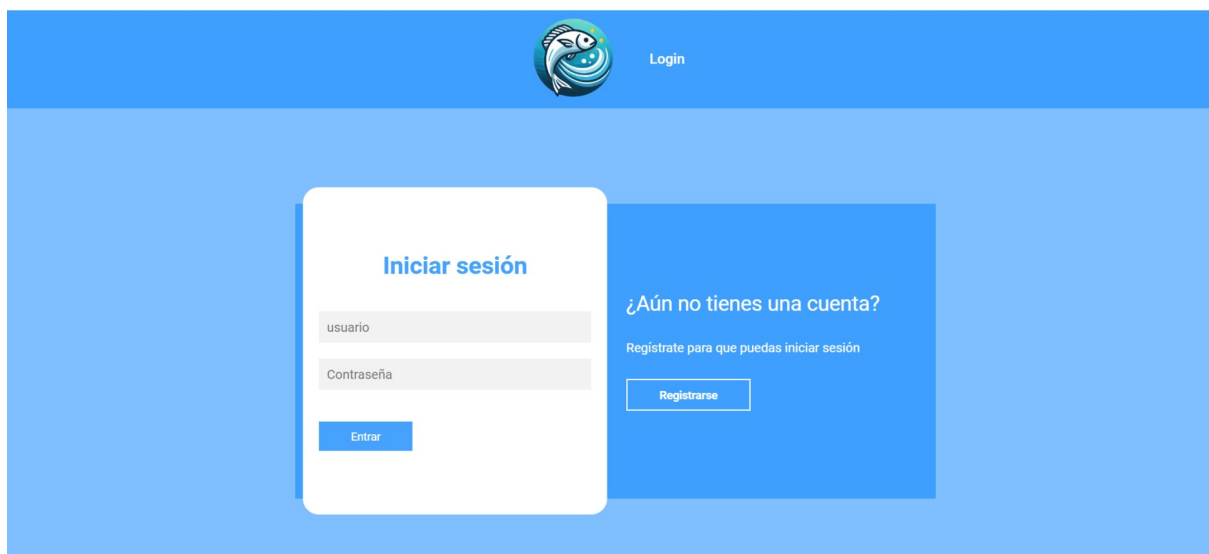
## 1. La plataforma

Fishyfy es una aplicación de compra en línea basada en el modelo “Click and Collect”, diseñada específicamente para pescaderías. A través de esta plataforma, los clientes pueden explorar un catálogo de productos frescos, realizar sus pedidos y programar una hora conveniente para recogerlos en la tienda.

El principal objetivo de la aplicación es ofrecer una experiencia de compra rápida y eficiente, asegurando la frescura de los productos y la comodidad del cliente al evitar esperas innecesarias.

### 1.1. Usuario

Una vez se introduce la dirección de nuestra web en el navegador, esta será la primera vista:



The screenshot shows the user interface of the Fishyfy application. At the top, there is a blue header bar containing a fish logo and a 'Login' link. Below the header, the main content area has a light blue background. In the center, there is a white card titled 'Iniciar sesión' (Login). This card contains two input fields: 'usuario' (username) and 'Contraseña' (password), followed by a blue 'Entrar' (Enter) button. To the right of the login card, there is a blue box with the text '¿Aún no tienes una cuenta?' (Don't you have an account yet?), followed by the text 'Regístrate para que puedas iniciar sesión' (Register so you can log in), and a white 'Registrarse' (Register) button.

Para poder acceder a la página, lo primero que haremos será registrarnos como usuario, para ello pulsamos en el botón “Registrarse”.

# Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Web”

Título del Proyecto:



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Como observamos en la imagen, estamos ante un formulario compuesto por una serie de campos:

- Nombre. Debe tener un mínimo de 4 caracteres y un máximo de 20 y solo podrán ingresarse letras y espacios.
- Apellido. Debe tener un mínimo de 4 caracteres y un máximo de 20 y solo podrán ingresarse letras y espacios.
- Usuario. Será utilizado para su inicio de sesión. Debe tener un mínimo de 4 caracteres y un máximo de 20 y podrán ingresarse letras, números y guiones bajos. Además, no puede coincidir con el elegido por otro usuario registrado en la aplicación.
- Correo electrónico. Debe contener los caracteres “@gmail.com”.
- Teléfono. Debe tener 9 dígitos exactos.
- Contraseña. Será utilizada para su inicio de sesión. Debe tener entre 8 y 20 caracteres.
- Confirmar contraseña. Debe de ser exactamente igual a la contraseña ingresada anteriormente.

# Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Web”

Título del Proyecto:



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Una vez realizado el registro nos pedirá que revisemos el correo para poder activar la cuenta, en el correo encontraremos el siguiente mensaje.

Activar cuenta. Inbox x

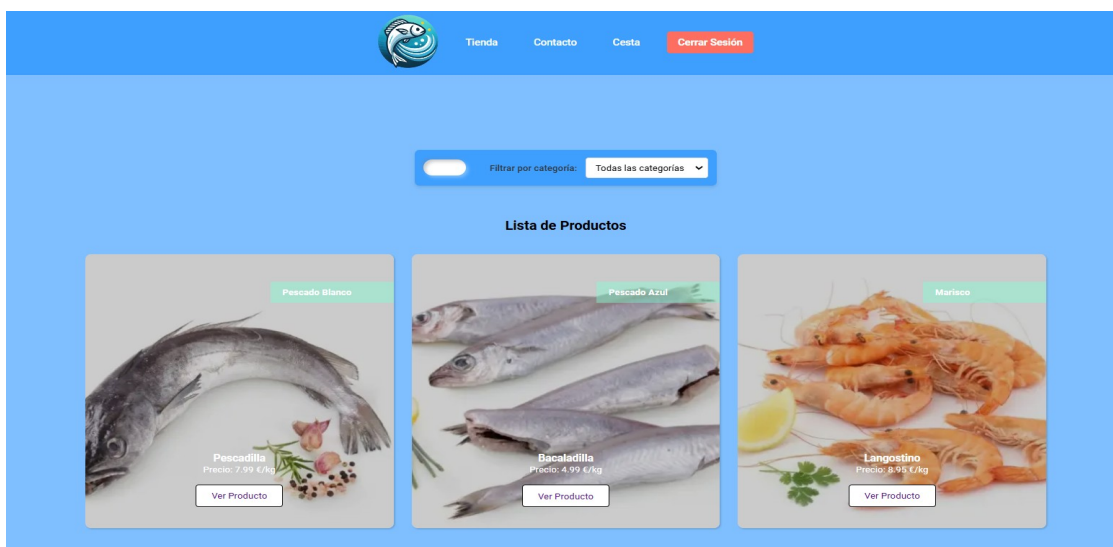


**Your Name** <desarrollotest843@gmail.com>  
to sara, me ▾

Haga click en este link para activar su cuenta [Activar cuenta](#)

Al pulsar en el enlace, automáticamente nos redirigirá a la página de login y a continuación podremos iniciar sesión para acceder a la web.

La pantalla principal de la web es la siguiente.



En ella podremos realizar las siguientes opciones:

- Visualizar todos los productos de la tienda, incluido su nombre, precio y su categoría (pescado blanco, azul etc..).
- Filtrar por categorías, nos aparecerá un desplegable y podemos elegir que nos aparezcan productos de una sola categoría.
- Buscar productos por su nombre.

# Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Web”

Título del Proyecto:



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

- Cambiar de ventana para poder desplazarnos a la de “Contacto”, “Cesta” o también podemos cerrar la sesión.

Pongamos como ejemplo que vamos a comprar un producto, pulsaremos en el botón de “Ver producto” y nos aparecerá la siguiente ventana.



En esta ventana podemos realizar las siguientes opciones:

- Leer la descripción del producto.
- Seleccionar la preparación. En función del producto que hayamos elegido podremos elegir unas preparaciones u otras, entre las que se encuentran “Fileteado”, “Rodajas” o “Limpio y entero”.
- Seleccionar la cantidad en kilogramos del producto que queremos comprar.
- Añadir al carrito el producto.

Siguiendo con nuestro ejemplo de realizar la compra del producto, pulsaremos el botón de “Añadir al carrito”.

Al hacerlo observamos que hemos vuelto a la página principal de la tienda y nos aparece un mensaje confirmando que se ha añadido correctamente al carrito.

# Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Web”

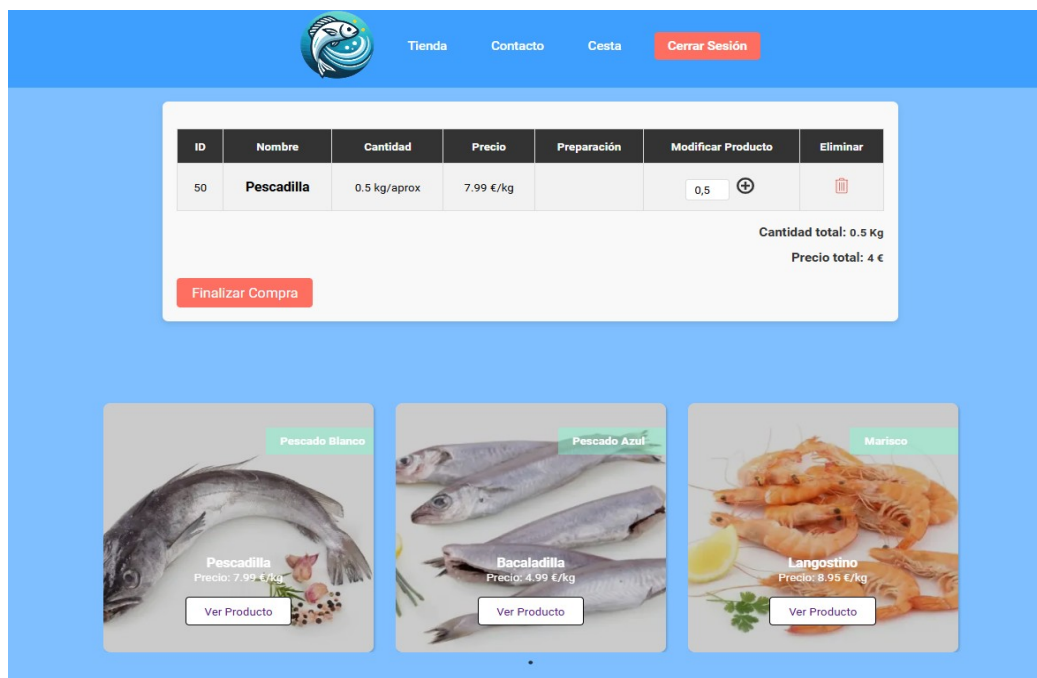
Título del Proyecto:



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Ahora vamos a la ventana de la cesta para ver los productos que tenemos guardados en ella.



En esta ventana podemos realizar las siguientes opciones:

- Aumentar la cantidad del producto que queremos comprar.
- Eliminar el producto de la cesta.
- Finalizar la compra.

Además, debajo de la cesta nos aparece un carrusel interactivo con diferentes productos a modo de sugerencias.

# Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Web”

Título del Proyecto:



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Una vez que todos los productos están en la cesta podemos continuar con nuestro pedido pulsando en el botón “Finalizar Compra”.

En esta ventana será donde completemos nuestro pedido seleccionando opciones como:

- Fecha de recogida. Para mantener la frescura del producto solo podrá recogerse el mismo día que se realice el pedido y el día siguiente.
- Hora de recogida. La hora para recoger el pedido será como mínimo a las 10 de la mañana y como máximo las 9 de la noche.

Una vez hecho todo pulsaremos el botón de “Completar Recogida” y nos redirigirá automáticamente a la ventana principal y en ella veremos un mensaje de confirmación del pedido.



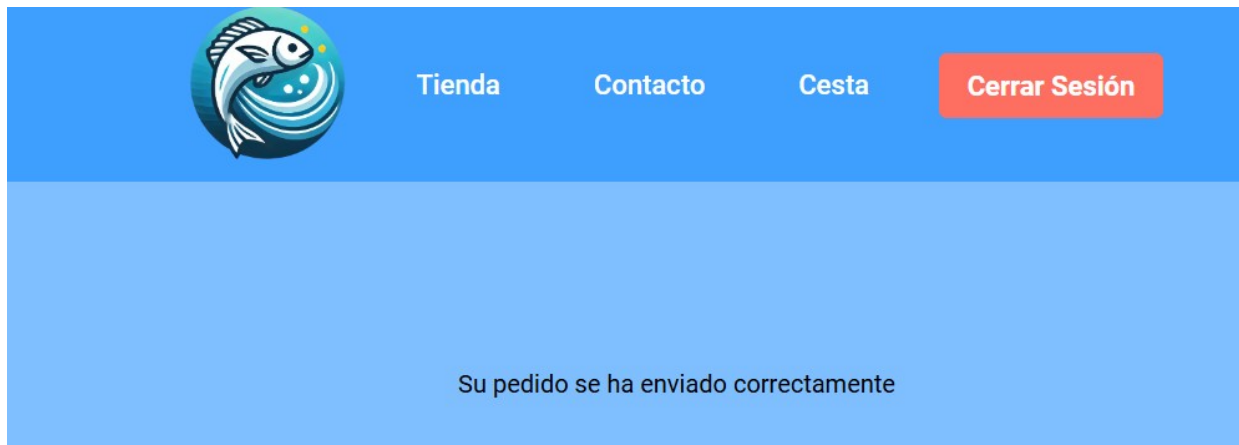
# Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Web”

Título del Proyecto:



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

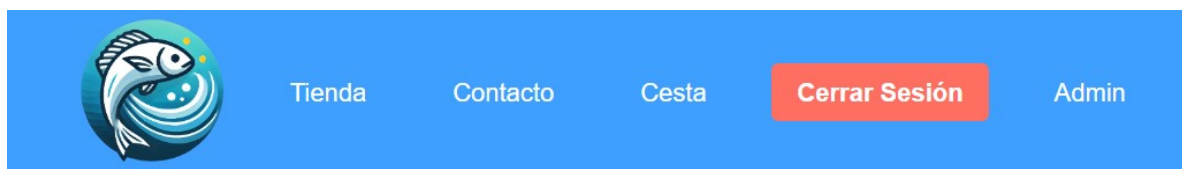


El usuario recibirá en su correo electrónico un mensaje de confirmación con todos los detalles del pedido que ha realizado.

La web también dispone de un formulario de contacto para remitir la información que deseé a los administradores de esta.

## 1.2. Usuario Administrador

Al iniciar sesión con el usuario de administrador la web será la misma que como usuario con la diferencia que en la barra de navegación veremos una pestaña de administración.



Si vamos a esta ventana tendremos las siguientes opciones de administrador.

- Agregar un producto.
- Agregar preparaciones a un producto.
- Modificar el precio de un producto.
- Eliminar un producto.

### 1.2.1. Agregar un producto

Para agregar un producto tenemos que introducir la siguiente información:

- Nombre.
- Descripción.
- Precio.
- Stock.
- Imagen. En formato webp.
- Categoría. A elegir entre pescado blanco, pescado azul, cefalópodo o marisco.

Una vez rellenada toda la información pulsamos el botón “Agregar Producto” y automáticamente estará en nuestra tienda.



## 1.2.2. Agregar preparaciones a un producto

En este apartado asignaremos una o varios métodos de preparación a un mismo producto. Estos métodos serán los que el usuario escoja a la hora de decidir como quiere que se le prepare el producto. Para ello seleccionamos primero un producto y luego seleccionamos las preparaciones, una vez hecho pulsamos el botón “Agregar Preparación”.

**Agregar Preparación**

Selecciona un producto:

Seleccione un producto

Selecciona las preparaciones:

☐ Fileteado  
☐ Limpio y entero  
☐ Abierto con espina  
☐ Abierto sin espina  
☐ Rodajas

Agregar Preparación

## 1.2.3. Modificar el precio de un producto

En este apartado podremos actualizar el precio de un producto, para ello seleccionamos el producto y a continuación nos aparece el precio actual de este, dicho precio lo podemos modificar al pulsar el botón “Modificar Producto”.

**Modificar Producto**

Selecciona un producto:

Pescadilla

Nuevo Precio:

7.99

Modificar Producto

## 1.2.4. Eliminar producto

Para eliminar el producto de la tienda basta con seleccionarlo en el desplegable y pulsar el botón “Eliminar Producto”.

**Eliminar Producto**

Selecciona un producto:

Seleccione un producto

Eliminar Producto

Una vez que pulsemos el botón nos aparecerá un mensaje advirtiéndolo de la acción que estamos realizando y confirmar que deseamos eliminar dicho producto, una vez confirmado, el producto dejará de aparecer en la tienda.

¿Estás seguro de que deseas eliminar este producto? Esta acción no se puede deshacer.

Aceptar

Cancelar