

ENUNCIADO BOOTCAMP 2022

Fecha: 11 de Octubre de 2022

Proyecto: Ecommerce

Equipo involucrado: Bootcamp 2022

PRESENTACIÓN

El objetivo de esta práctica es desarrollar los conocimientos aprendidos en el curso. En esta segunda etapa, predominará la parte práctica tomando un desarrollo de un sistema "real" como base. Seguiremos con contenidos teóricos complementarios pero el foco estará en el desarrollo de esta aplicación.

La proactividad en consultar, investigar, proponer será clave no solo para la obtención de un buen resultado sino para poder evaluar su desempeño como desarrolladores.

El dominio de aplicación tiene como objetivo además, introducir sobre la metodología ágil de trabajo y de su aplicación en Mearis en particular de manera que vayan tomando contacto con cómo se realiza la dinámica del desarrollo.

ENUNCIADO DEL TRABAJO

CONTEXTO

En el auge del crecimiento de comercio electrónico se denota la necesidad de contar con más y mejores herramientas para concretar las ventas por estos medios. Estas aplicaciones web tienen en su mayoría dos partes.

La primer parte es conocida como Frontstore que no es ni mas ni menos que el mostrador de la tienda online, donde se muestran los productos y servicios ofrecidos.

La segunda parte es conocida como Backstore, donde sucede la administración de los productos y servicios que se muestran en el Frontstore.

Dentro del ecosistema para poder concretar una venta vamos a contar con los siguientes elementos:

- ITEM: Es el producto o servicio a vender
- ÓRDENES: Es la orden de venta que registra la compra del producto.
- CLIENTE: Que es el usuario final que adquiere el producto o servicio.
- ADMINISTRADOR: Es el super usuario de la aplicación.
- ORGANIZACIÓN: Es la tienda que desea ofrecer productos o servicios.

ACTIVIDADES

- 1.- Investigación: Buscar en el libro "Beginning Ruby on Rails E-Commerce (2006)" qué entidades forman parte del modelo de la aplicación. Armar un listado de entidades y discutir cuáles forman parte de nuestro alcance. Por ejemplo: Multitenancy la aplicación va a servir para un solo comercio o para varios?
- 2.- Historias de usuario: Realizar un listado de actividades que van a poder realizar los usuarios del sistema. Las HU tienen el siguiente formato: *"Como usuario X quiero hacer Y para obtener Z"*.
- 3.- Diseño: Relacionando el punto (1) y (2) realizar el diagrama UML de la aplicación. Realizar al menos un diagrama de secuencia por rol, y realizar el diagrama de clases por etapas (primero las clases, segundo las relaciones, tercero los atributos).
- 4.- Bosquejos: Realizar el flujo de pantallas tanto para el Frontstore y Backstore.
- 5.- Modelado: Volcar los modelos del punto (3) en clases de la aplicación. Incluir test.
- 6.- Vistas: Volcar los prototipos del punto (4) en las vistas correspondientes.
- 7.- Controladores: Volcar la funcionalidad del punto (3) vinculando los puntos (5) y (6).
- 8.- Despliegue: Instalar esta aplicación en un servicio de PaaS por ejemplo Heroku. (Gratis hasta diciembre 2022)
- 9.- Impronta: Se debe agregar una característica que distinga del resto de las soluciones por ejemplo: Utilizar Devise, Wizard, Ajax o cualquier capítulo de la guía de Ruby on Rails.