

Aplicación de carrito de compras para paquetes de monedas virtuales

1. Introducción

Dado que somos una empresa especializada en e-commerce, veía conveniente que los productos que ofreciéramos fuera una moneda virtual.

Como no tengo mucha idea de criptomonedas, decidí dejarlo sencillo, y hacer una aplicación web de carrito de compras para la gestión de paquetes de monedas virtuales para plataformas como Spotify, Play Store, Steam e iTunes.

El sistema permite al usuario seleccionar, añadir y gestionar productos en su carrito, además de cambiar el idioma y el tema de la interfaz de forma dinámica.

2. Objetivos del Proyecto

El principal objetivo de la aplicación es permitir a los usuarios seleccionar productos en forma de tarjetas de valor específico para plataformas digitales. La aplicación también ofrece la posibilidad de gestionar el carrito de compras y personalizar la experiencia visual (en concreto me he ceñido a idioma y tema, probé a hacer un ajuste de tamaño de fuente, pero me descuadraban los estilos).

3. Diseño y Arquitectura

La aplicación sigue una arquitectura sencilla y funcional, toda en la misma página, ya que encontraba errores para poder ver la página y probarla tenía los documentos por separado, aun así, está todo colocado y ordenado en el fichero PHP:

- **Frontend:** Utiliza HTML, CSS y PHP para gestionar la visualización de la página y la interacción del usuario.
- **Backend:** PHP se utiliza para manejar la lógica de negocio, como la gestión del carrito, las preferencias del usuario y la persistencia de la información en sesiones.

Estructura de la página:

- El carrito de compras muestra los productos añadidos, con la opción de incrementar o disminuir su cantidad.
- Las preferencias del usuario (idioma y tema) se almacenan en cookies para persistir entre las sesiones.
- Los productos se presentan como cartas con una imagen, el nombre de la plataforma y un enlace a su página oficial. Los botones "+" y "-" permiten la manipulación de las cantidades de los productos en el carrito, aparte, al tocar las imágenes de los logotipos, puedes visitar la página del sitio correspondiente, para hacer pruebas de salir del sitio web y tras navegar por otras páginas y ver que todo está guardado.

4. Puntos a destacar

a) Estructura del carrito de compras:

- El carrito es gestionado utilizando la variable de sesión `$_SESSION`, que permite almacenar el estado del carrito entre recargas de la página. Esto asegura que los productos seleccionados por el usuario permanezcan mientras navega por la aplicación.

b) Gestión de idiomas y temas:

- He optado por utilizar cookies para almacenar las preferencias del idioma y el tema. Esto permite que la información se mantenga persistente incluso cuando el usuario recarga la página o regresa a ella más tarde.
- La aplicación soporta tres idiomas: Español, Inglés y Portugués. Esto lo he implementó utilizando un array de traducciones y seleccionando el idioma adecuado según la preferencia del usuario. Quise probar a hacer tres páginas distintas, una para cada idioma, pero se complicaba mucho, así que el array era lo más sencillo, ya que no hay demasiado texto.
- He implementado tres temas visuales: claro, oscuro y pastel. Estos temas cambian los colores de la interfaz y brindan una experiencia de usuario personalizada. Quería algo más que solo Claro/Oscuro, así que opté por el pastel para que no fuera demasiado agresivo a la vista cualquier otro tema.

c) Uso de sesiones y cookies:

- **Sesión:** Se utiliza para manejar el estado del carrito de compras, asegurando que los productos añadidos se mantengan incluso cuando el usuario recarga la página.

- **Cookies:** Se usan para guardar las preferencias de idioma y tema. Este enfoque asegura que las preferencias se mantengan entre sesiones y en diversas páginas.

5. Justificación de Decisiones

a) Persistencia de datos (Carrito):

- **Uso de sesiones:** Elegí esta opción por su simplicidad y porque las sesiones son adecuadas para manejar el estado del carrito de compras en aplicaciones web donde los datos deben mantenerse temporales y asociados al usuario.

b) Idioma y Tema:

- **Cookies:** He optado por usar cookies en lugar de almacenar las preferencias en la base de datos para simplificar el proceso de implementación.

c) Visualización de productos:

- **Cartas de productos:** La decisión de presentar los productos como cartas interactivas con imágenes y botones la tomé tras pruebas con radio buttons que no me convencieron mucho. Con las cartas, conseguí mejorar la estética y sobre todo no sobrecargar la interfaz.

d) Diseño responsivo:

- La interfaz fue diseñada para ser sencilla y adaptativa a diferentes tamaños de pantalla, usando un enfoque flexible en los estilos CSS (motivo por el que descarté tamaño de fuente como opción de accesibilidad).

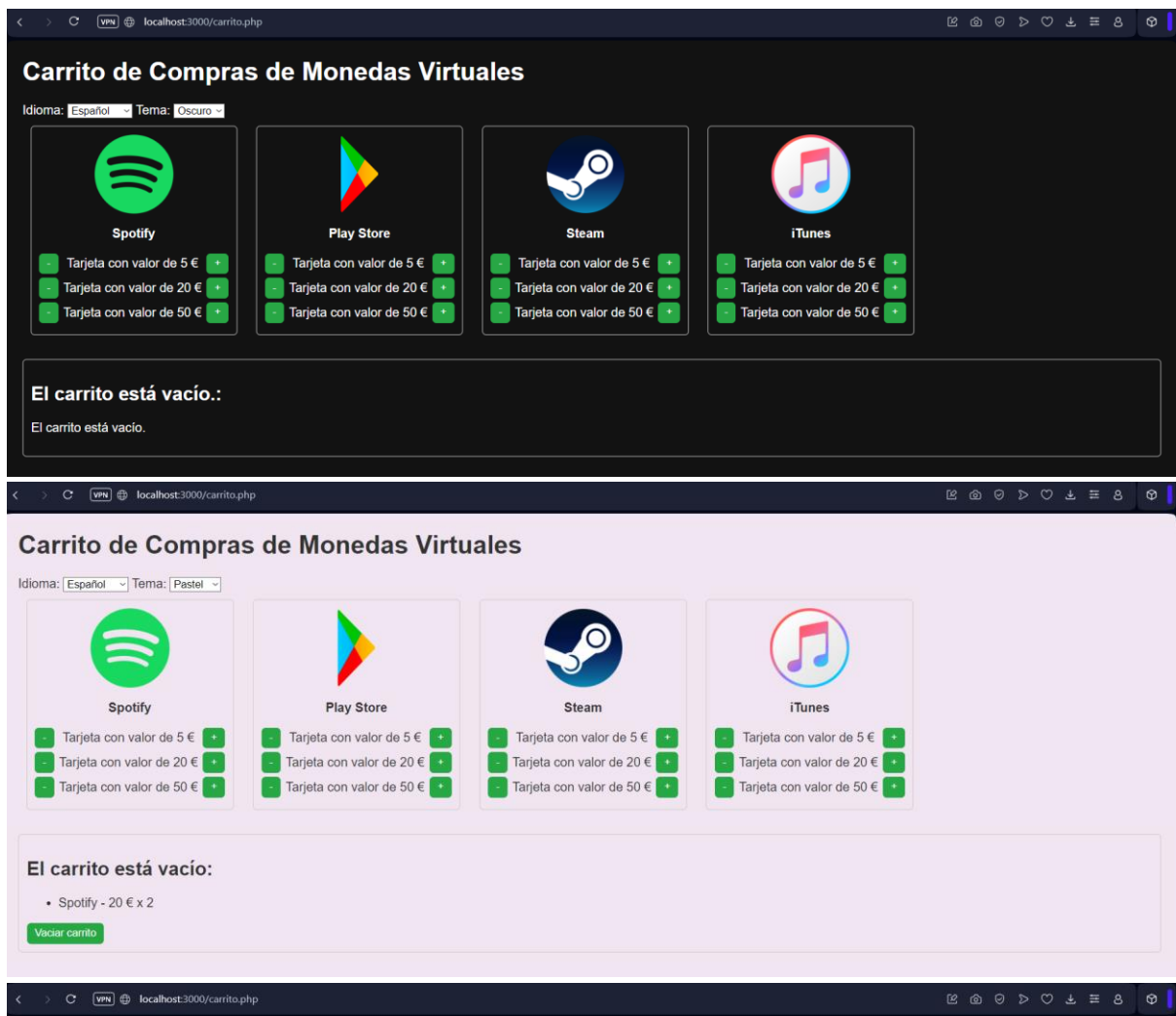
6. Capturas de pantalla

Adjunto algunas capturas de las distintas funciones del carrito.

Desconozco las circunstancias, pero para alguna prueba, simplemente informar de que, si se accede a cualquier otra página, después de darle a “Anterior página”, el propio navegador te pide que recargues para confirmar el reenvío de formulario.

No sé si esto debería ser así, pero en principio simplemente dándole al botón de recarga, todo está tal y como se quedó en la anterior sesión.

Aun así, es posible que lo solucionara, porque al ir a hacer las capturas, no me volví a encontrar con el problema.



7. Recursos utilizados:

Se han utilizado distintos vídeos del foro de recursos, aparte de otro para aprender a usar php en VSCode.