

# Hack Marketplace

## Academia devtoHack | Proyecto bloque 5

En el ámbito de las ventas y el marketing, las estrategias adoptadas por algunos vendedores pueden llegar a ser muy competitivos. ¿Qué pasaría si se hiciera de una forma opuesta?

Para este proyecto se propone que los estudiantes de Academia devtoHack trabajasen juntos en implementar un solución experimental, cooperativa e interconectada. Un Marketplace Cooperativo.

### Enunciado:

El Hack Marketplace contará con diferentes **“Tiendas”**. Cada tienda producirá un tipo de producto diferente. Estos tipos de productos son:

- Zapatos
- Electrónicos
- Ropa
- Librería y Papelería
- Ferretería

Cada equipo de estudiantes, 5 equipos en total, tendrá la misión de implementar una “Tienda”. La idea es que **cuando un cliente cualquiera visite la “página principal” de su tienda, aparezca un listado tipo “vitrina” con los productos de todas sus TIENDAS VECINAS.**

Los productos del listado deben tener la siguiente información:

- Imagen del producto
- Nombre del producto
- Descripción corta
- Precio
- Disponibilidad
- Rubro y tienda
- Botón para comprar el producto

Un cliente que entre a la tienda debe poder:

- Ver el listado de todos los productos de las tiendas vecinas.
- Clickear el boton de “comprar” de cualquier producto:
  - Esto descuenta un (1) producto seleccionado de la tienda del vecino correspondiente.

La tienda, a su vez debe contar con un botón de “Ingresar” que lleve una pantalla simple de “Login” la cual permitirá a un **único usuario administrador** entrar a un panel de administración, en el cual se podrá:

- Administrar productos propios (de su propia tienda)
  - Un producto tiene:
    - Nombre
    - Imagen
    - Descripción
    - Precio
    - Inventario: cantidad de productos (mayor a 0)
  - Acciones requeridas:
    - Listar productos
    - Crear productos
    - Editar productos
    - Eliminar productos
- Agregar o eliminar vecinos
  - Un vecino tendrá:
    - Una dirección de donde se obtienen sus productos
- Cerrar sesión: Vuelve a la página principal o “vitrina” de la tienda

## Sugerencias y tips:

- Harán falta endpoints para mostrar y consumir sus productos entre tiendas. ¡Comuniquense! ¡lleguen a un acuerdo para esto!
- Se sugiere que al enviar los productos, envíen la dirección para la compra dentro de su sistema.
- ¡Las imágenes de los productos son importantes! Una tienda no está completa sin las imágenes de sus productos.
- Realicen pruebas previas con otras tiendas. Prueben local (en su máquina), local (en máquinas distintas) y remotamente de ser posible.
- Considere mostrar mensajes explicativos en casos en donde aún no exista data para mostrar en cualquier vista.

## Consideraciones:

- El proyecto estará distribuido entre 5 grupos.
- El proyecto deberá ser entregado (tentativamente de acuerdo a la situación del país) para el día Viernes 26 de Mayo 2017 antes de las 9:00 AM. la presentación sería a partir de las 9:30 AM.
- Cada grupo tendrá 15 minutos como máximo para presentar su proyecto.
- La promo contará con un tiempo de 30 minutos previo a la presentación dedicado exclusivamente a la **“sincronización de proyectos”**. Se recomienda realizar pruebas de sincronización DÍAS ANTES de la entrega para garantizar el funcionamiento del sistema.

- Por la naturaleza del proyecto, **se necesita más de 1 tienda funcional en todo momento para hacer corrección. Esta regla aplicará 100%. De no existir más de 1 tienda no se efectuará la corrección.**
- La evaluación tomará en cuenta tanto desarrollo de frontend, del backend del admin, así como la estructuración del API necesario.
- Durante la realización del proyecto, surgirán dudas. No es recomendable quedarse con ellas. Se recomienda aclararlas preferiblemente por el canal de Slack *“clases y retos”*.

## Bonos:

Si usted así lo desea y le queda tiempo suficiente, puede implementar los siguientes bonus points en su proyecto (no son de carácter obligatorio):

- Sección de listado de órdenes recibidas de otros sistemas
- Filtros en la vitrina del cliente.

Sin embargo, vale la pena acotar que **estos bonos solo tienen valor y entran en efecto, una vez el proyecto funcione en su totalidad, y los requerimientos principales queden cubiertos.**