

Aplicación venta de celulares.

Una reconocida empresa de venta de dispositivos móviles desea implementar una aplicación de comercio electrónico, exclusiva para la venta de teléfonos.

Esta empresa ofrece una gran variedad de marcas, y diversos modelos.

La aplicación deberá adaptarse a dispositivos de variadas resoluciones por lo que se recomienda que se implementen las librerías necesarias para hacerla responsiva.

Luego de las reuniones el equipo de analistas logro confeccionar la siguiente lista de requerimientos.

Los teléfonos se categorizan según su marca.

Los modelos de teléfonos almacenan los siguientes datos: Descripción, Resolución de Pantalla, Dimensión de Pantalla, Peso, dimensiones (alto y ancho) y capacidad de batería.

El mismo modelo de teléfono se vende en diversos colores, capacidades de almacenamiento y memoria RAM. Estas variaciones pueden tener variados precios y se deben controlar la disponibilidad de cada modelo y en caso de no estar disponibles no sea visibles por el comprador.

Para realizar la compra el cliente debe registrarse en el sitio web, se almacenara su apellido, nombre, dirección, ciudad, país, fecha de nacimiento, numero de documento, correo electrónico, nombre de usuario y contraseña. Los campos de correo electrónico y nombre de usuario no deben repetirse.

La página desplegara información sobre los modelos disponibles, los más nuevos aparecerán más arriba y estos podrán ser filtrados según su marca a través de un menú.

Al seleccionar un producto debe desplegarse la información del este, las combinaciones de colores y almacenamientos disponibles acompañados de un botón que agrega el producto al carrito de compras. En caso de que se agregue más de una vez un producto del mismo modelo del mismo color y almacenamientos se lo tratara como dos ítems diferentes.

El carrito es almacenado en una tabla que contiene el identificador del producto, el identificador del cliente, la fecha en que el ítem fue agregado y su precio. Al finalizar la compra se genera un pedido y se descuentan la cantidad de productos disponibles y se borran los ítems del cliente del carrito

El cliente tendrá acceso a un menú con enlaces a su perfil, su carrito de compras y su historial de compras.

Perfil: en la página de perfil podrá modificar su información personal y su contraseña. El nombre de usuario no debe ser modificable.

Carrito: en esta página se despliega información de los ítems que el cliente haga agregado con el precio individual de cada ítem y la suma total de todos los ítems en el carrito. El cliente podrá borrar los ítems que no quiera comprar y finalizar la compra.

Los pedidos están divididos en dos entidades, la principal almacena la fecha, el identificador del cliente, el monto total del pedido. La otra entidad almacena los ítems que corresponden a los productos agregados al carrito de compras por el cliente con los datos del identificador del pedido, identificador de la entrada y el precio de la misma. Otros datos pueden ser agregados según la necesidad del desarrollador.

El historial de compras desplegará la lista de todas las compras realizadas por el cliente hasta el momento, es decir los pedidos finalizados, estos datos no podrán ser modificados.

La aplicación deberá contar con un panel de control que permita la creación de las categorías de eventos, los eventos con sus ubicaciones, un visualizador de pedidos recibidos en que se desplegaran la información completa del cliente y los ítems solicitados.

Se deberán implementar dos niveles de seguridad uno para administradores y otro para clientes registrados.

- El panel de control solo debe ser accesible para los administradores
- Los enlaces del menú de cliente solo para los clientes.

~~La aplicación deberá ser desarrollada utilizando el lenguaje de programación Java utilizando el framework Spring MVC.~~

~~El motor de base de datos debe ser MySQL.~~

~~El acceso a datos debe realizarse a través de las librerías Spring JPA.~~

~~La seguridad de la aplicación deberá implementarse por medio de Spring Security.~~

~~Las interfaces deberán utilizar el framework Bootstrap, en caso de necesitar utilizar JavaScript el framework queda a cargo del equipo de desarrollo.~~

~~El equipo de desarrollo deberá configurar un repositorio en el sitio Github para realizar el desarrollo colaborativo. En enlace del repositorio debe ser enviado gerente para su revisión y control de desarrollo.~~

Al finalizar el trabajo se debe presentar un informe con información de la actividad de los integrantes del grupo dentro del repositorio.