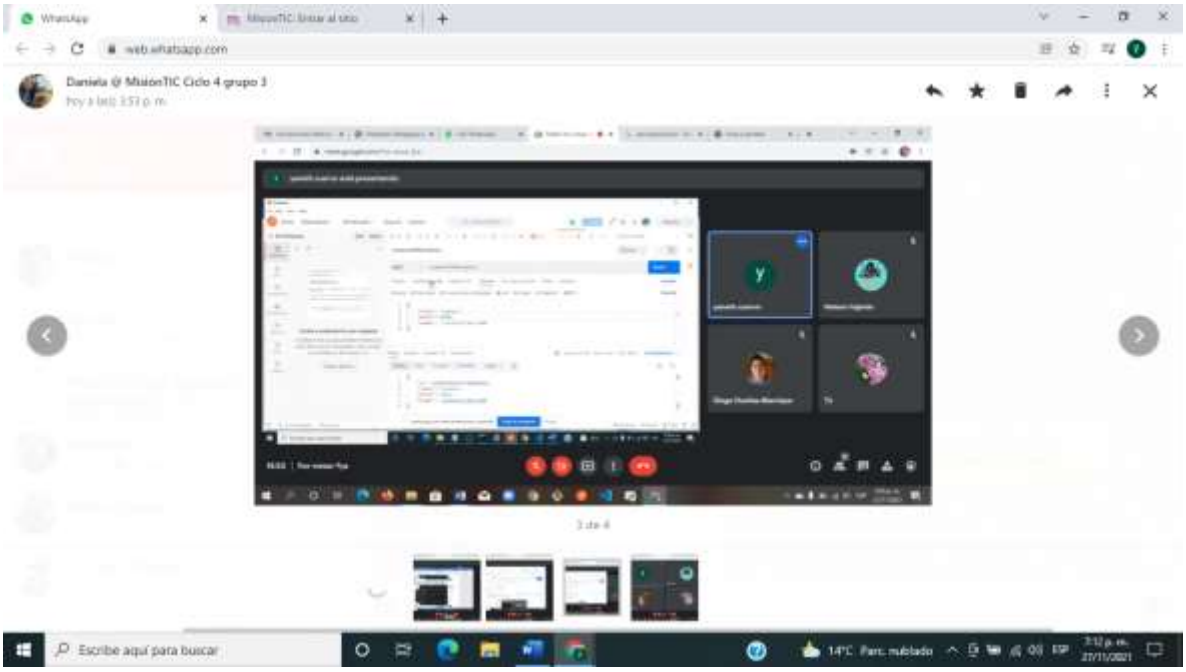
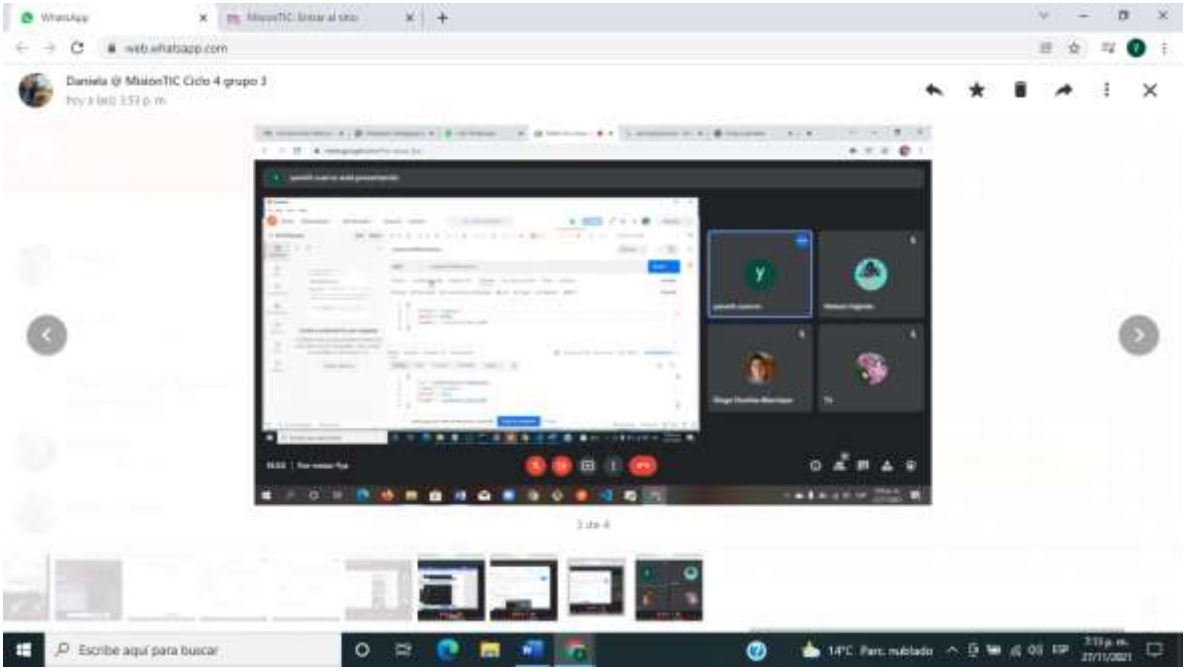
**SPRINT 5. PROYECTO TIENDA VIRTUAL MASCOTA**
**FRONTEND– ANGULAR**

## Integrantes Grupo 12. Equipo 3 LOS TIC DE LOS NODEJS

| Nombre | Cedula | Rol | Nivel de Participación |
|---|---|---|---|
| CONTRERAS NICOLAS CAMILO | 1193112644 | Administrador de Configuración | Alto |
| DUENAS MANRIQUE DIEGO FERNANDO | 1026283999 | Diseñador UI | Alto |
| FAJARDO ENRIQUEZ ZULY DANIELA | 1086135083 | Diseñador de Software | Alto |
| NELSON GERARDO FAJARDO PATARROYO | 80155325 | Lider del Equipo | Alto |
| YANETH MILENA CUERVO BARAHONA | 40047928 | Tester | Alto |
| | | | |

1. Subir las evidencias de las reuniones diarias (pantallazo de las reuniones)





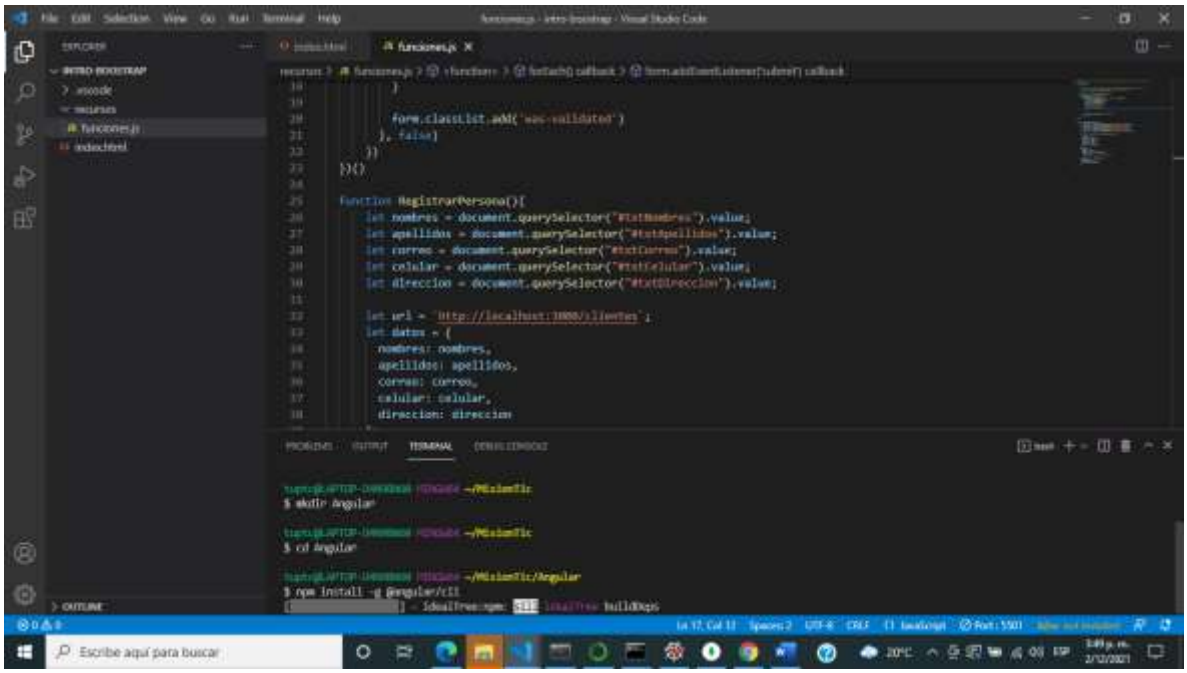

2. Pantallazo del tablero Kanban con las tareas asignadas y realizadas.

**TABLERO KANBAN GRUPO 3 CICLO 4 SPRINT 4**

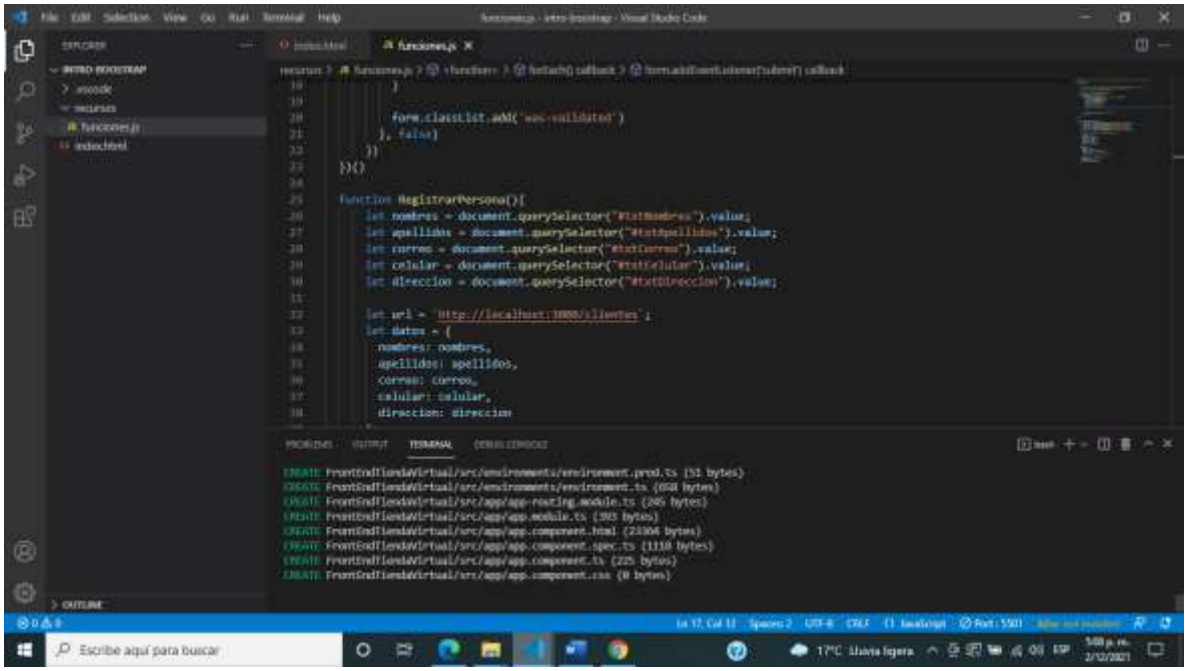

3. Ahora vamos a trabajar en frontend por medio de la herramienta framework Angular

## ANGULAR

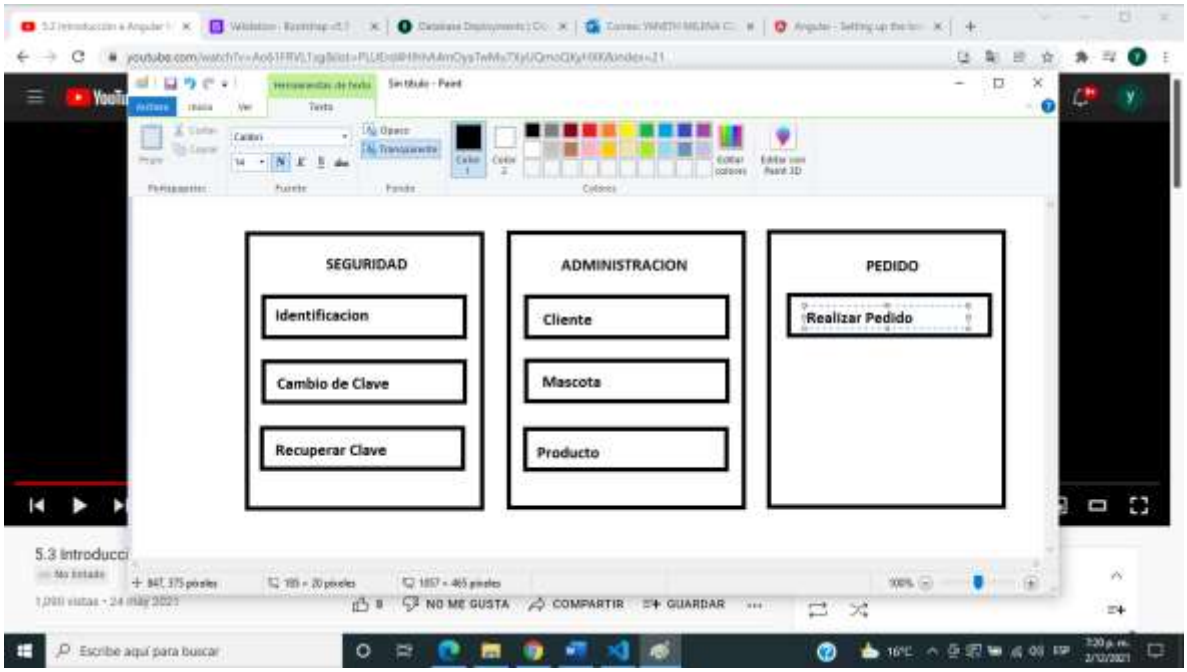
Instalamos angular desde visual studio code



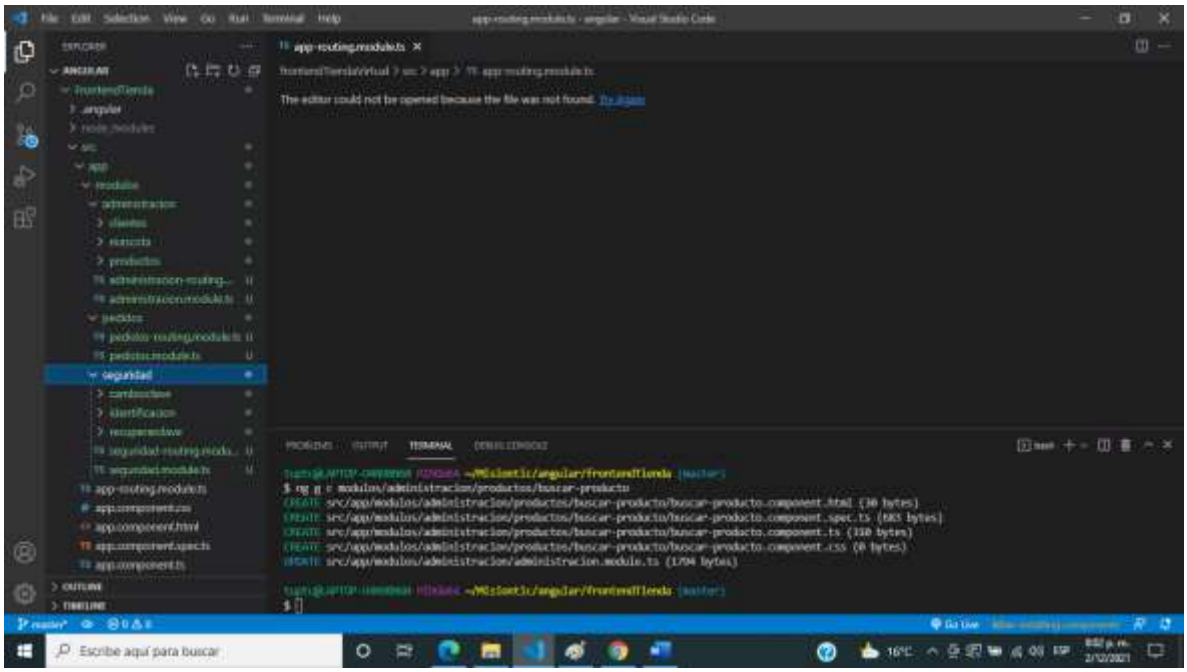
Creamos una carpeta donde vamos a ubicar todas nuestra interfaz grafica en angula y dentro de esta creamos nuestro proyecto del front end tienda virtual



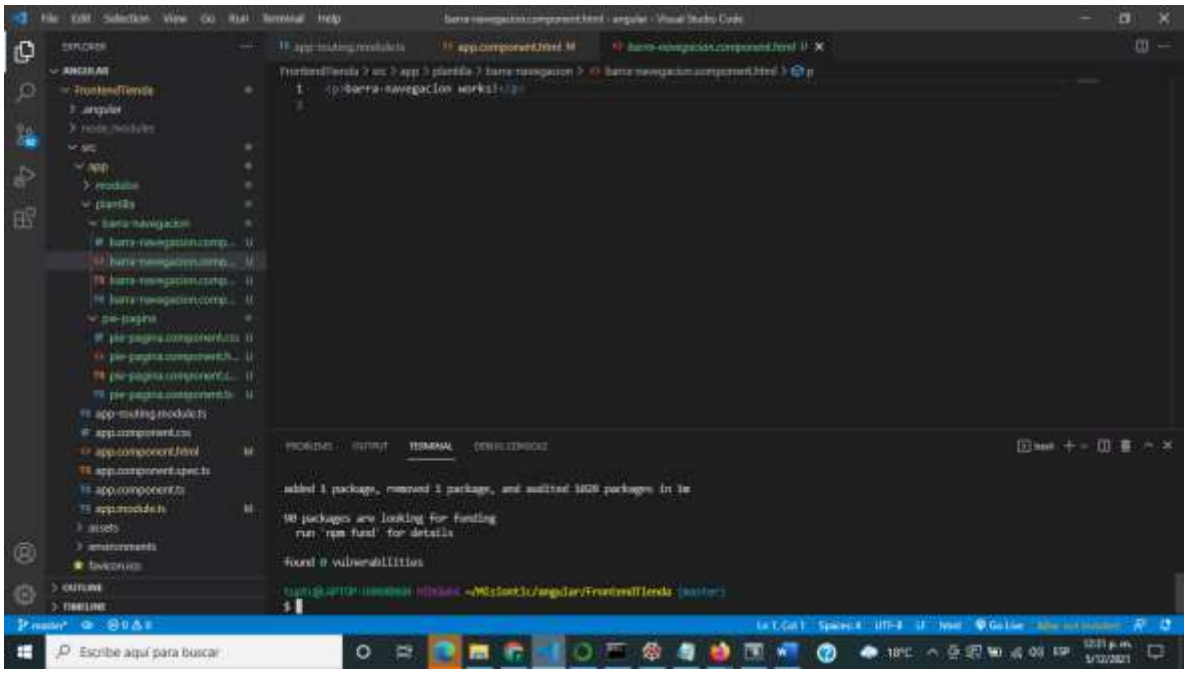
Determinamos los modulos que vamos a implementar



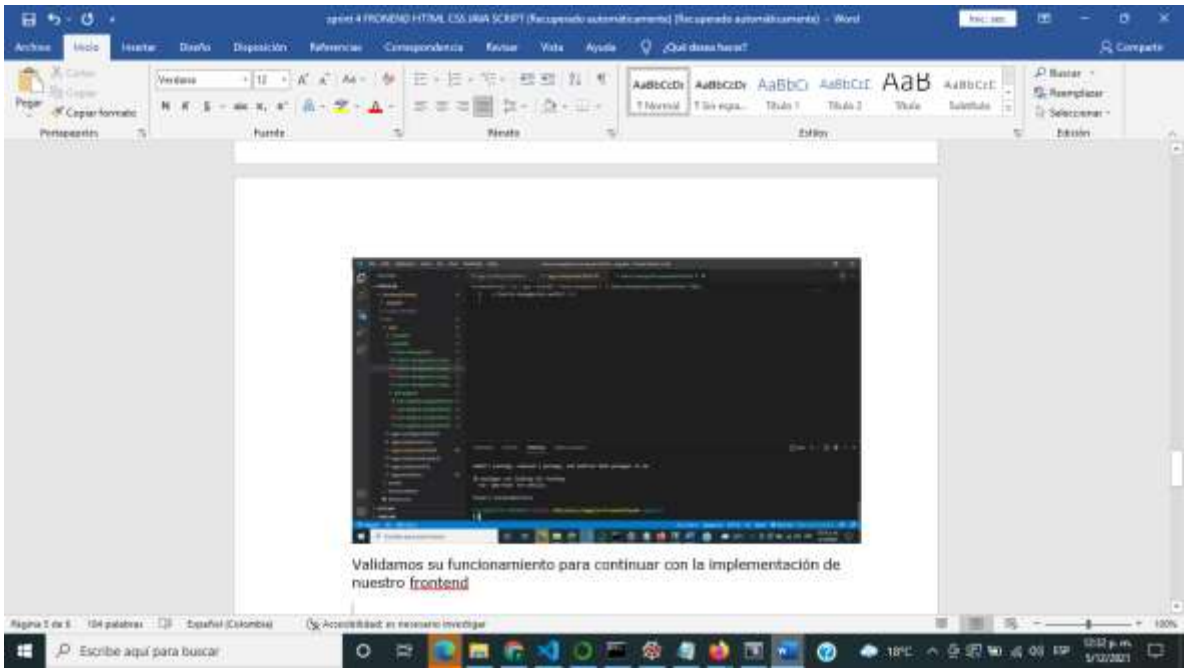

Creamos cada modulo con cada uno de sus componentes



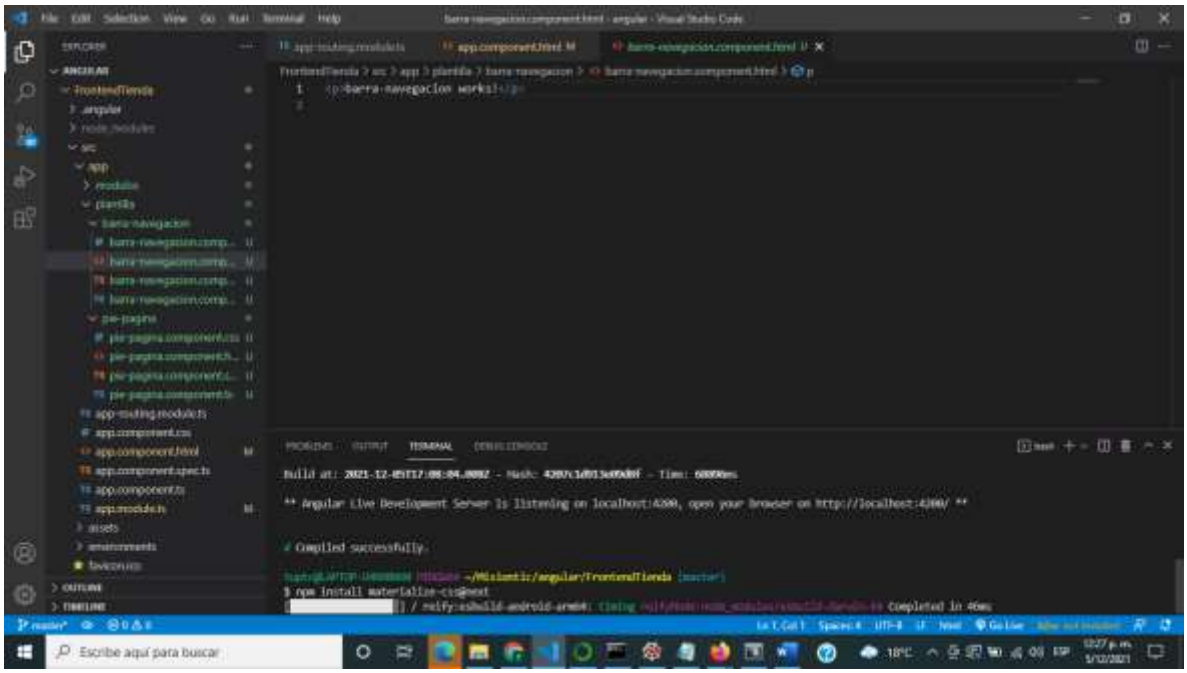
Creamos nuestras barra de navegación



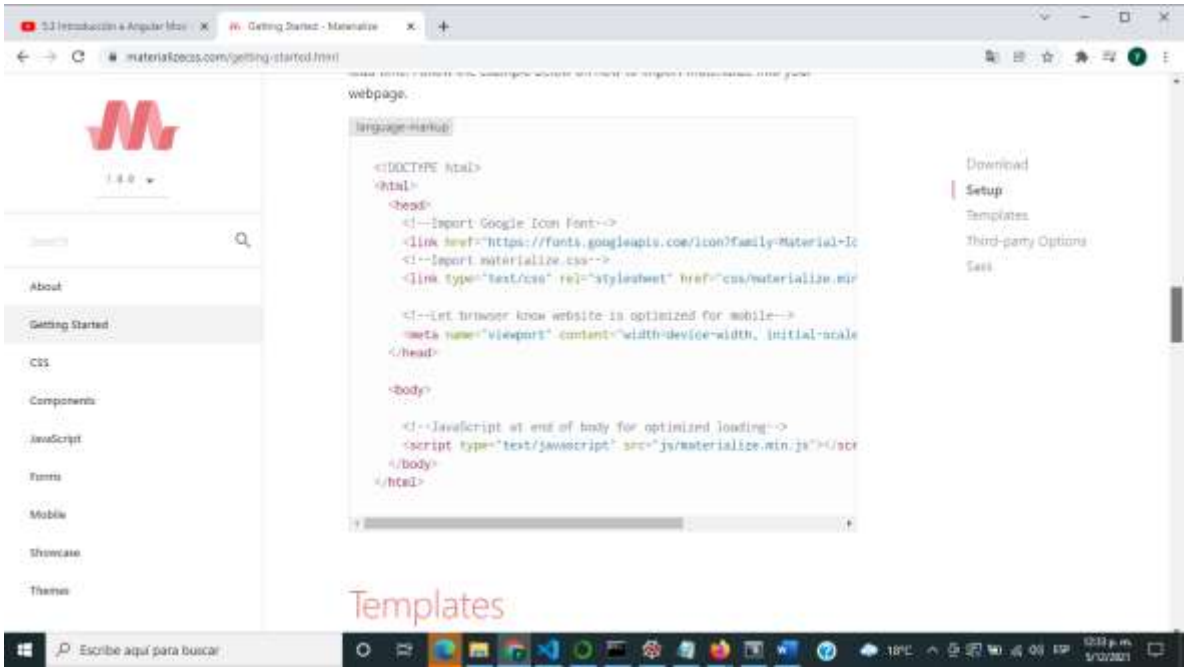
Validamos su funcionamiento para continuar con la implementación de nuestro frontend



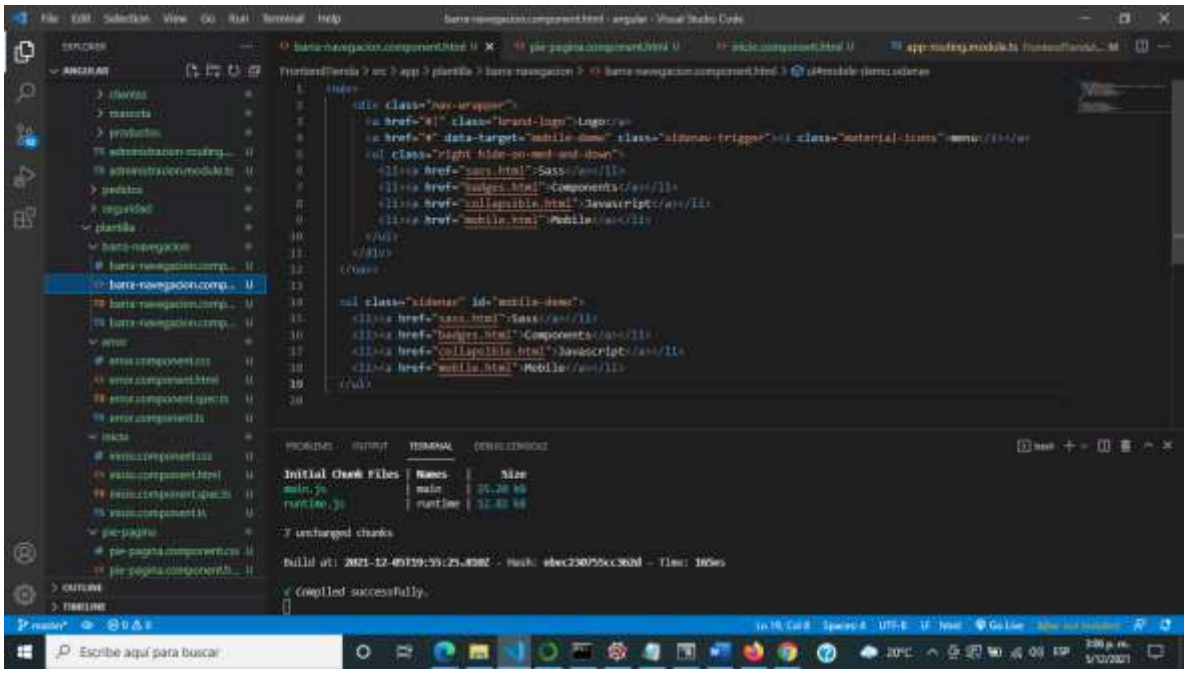

Instalamos nuestro framework CSS condiseño planos pero de gran utilidad

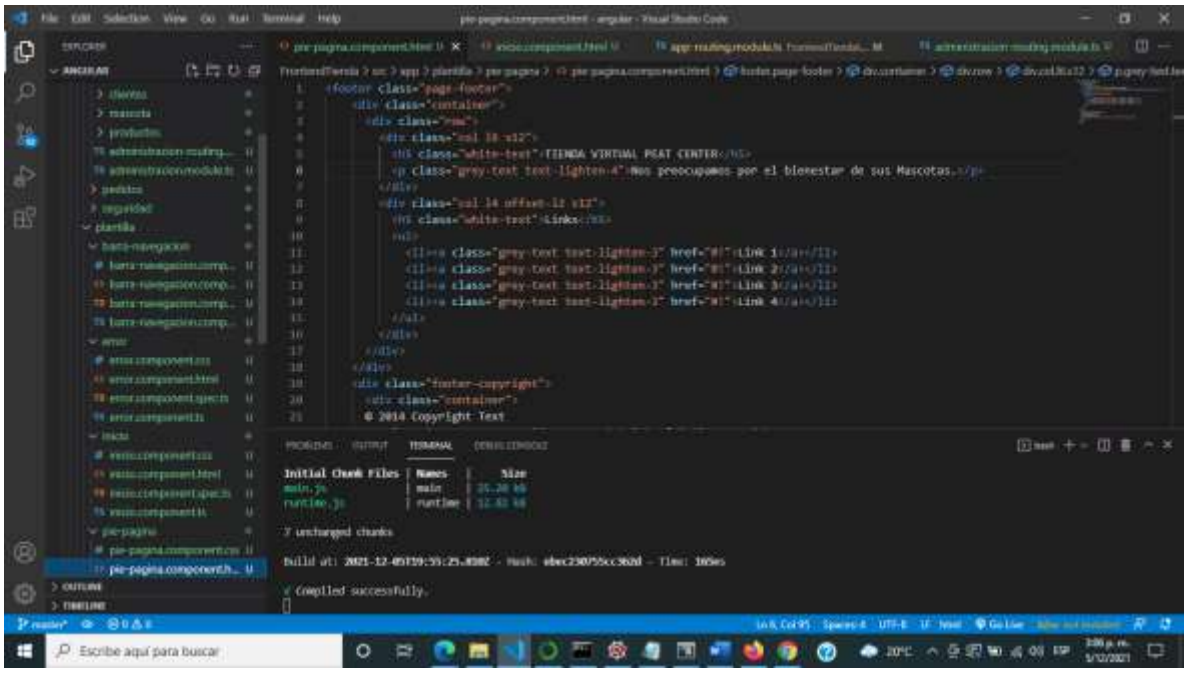


Copiamos la plantilla que Materilize CSS nos ofrece en su pagina



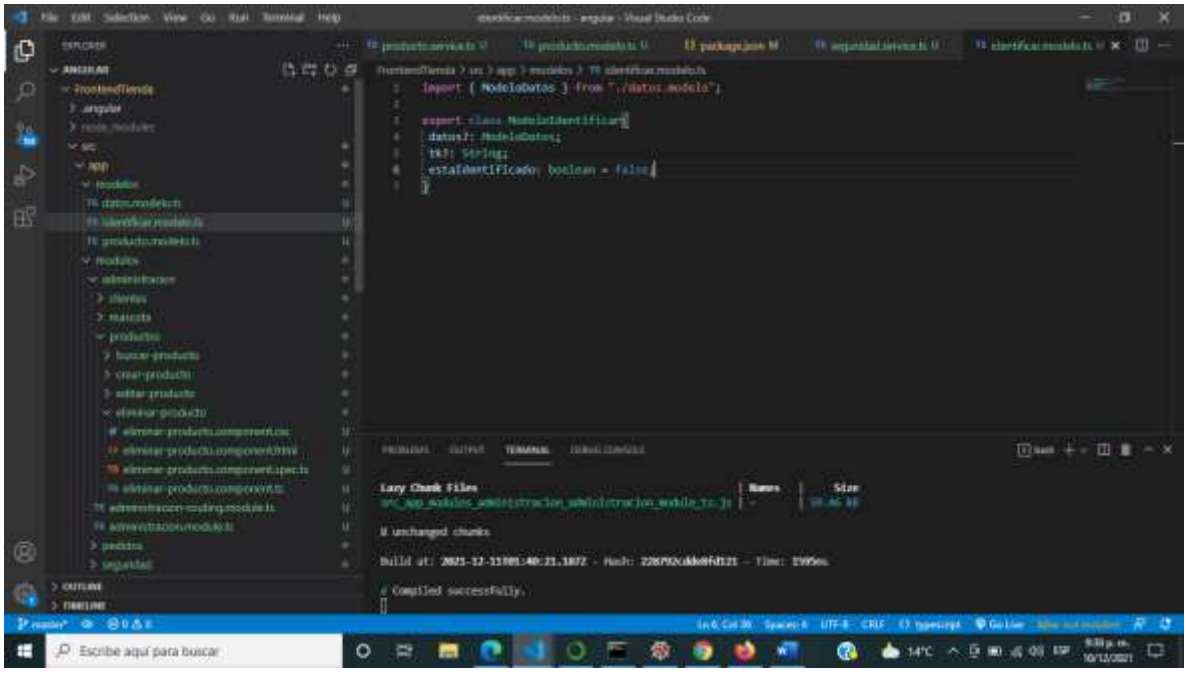
Implementamos en código que nos ofrece el framework Materilize por medio de davtar y Footer por lo que obtenemos



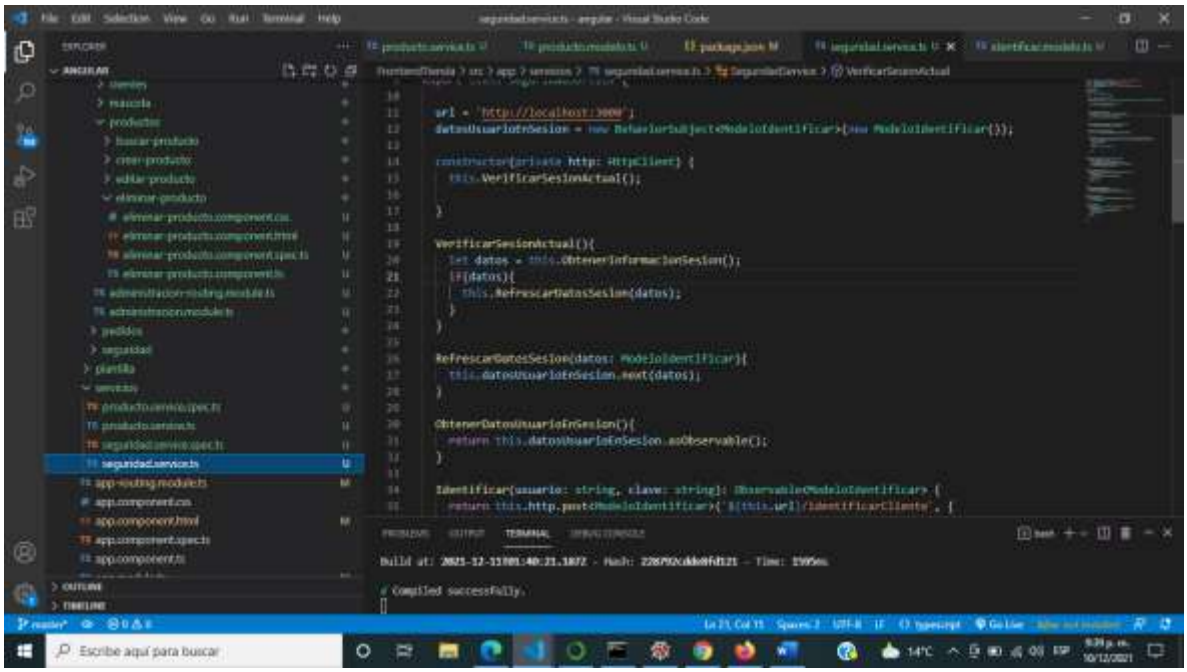


Validamos la aplicación en Mozilla y obtenemos

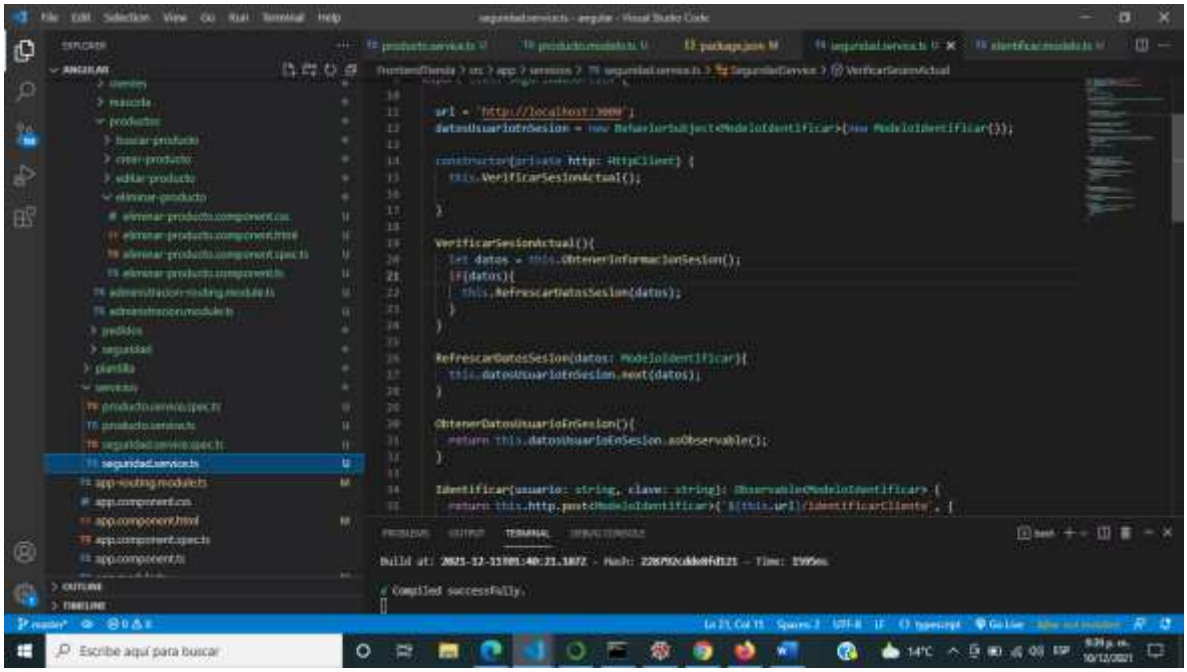

Ahora implementamos nuestra opción de identificación para el ingreso al sistema por lo que es necesario crear un modelo al cual llamaremos identificar



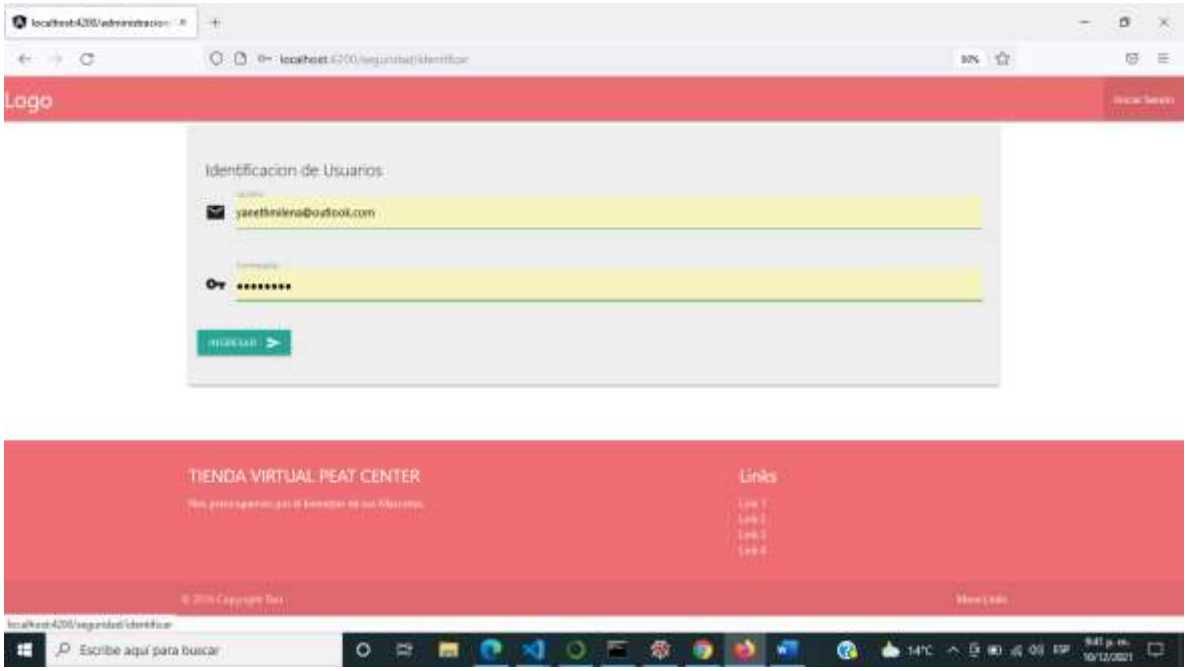
Igual creamos un servicio el cual nos permitirá realizar la conexión con el backend de nuestra tienda virtual mediante el enrutamiento a nuestro puerto localhost:3000



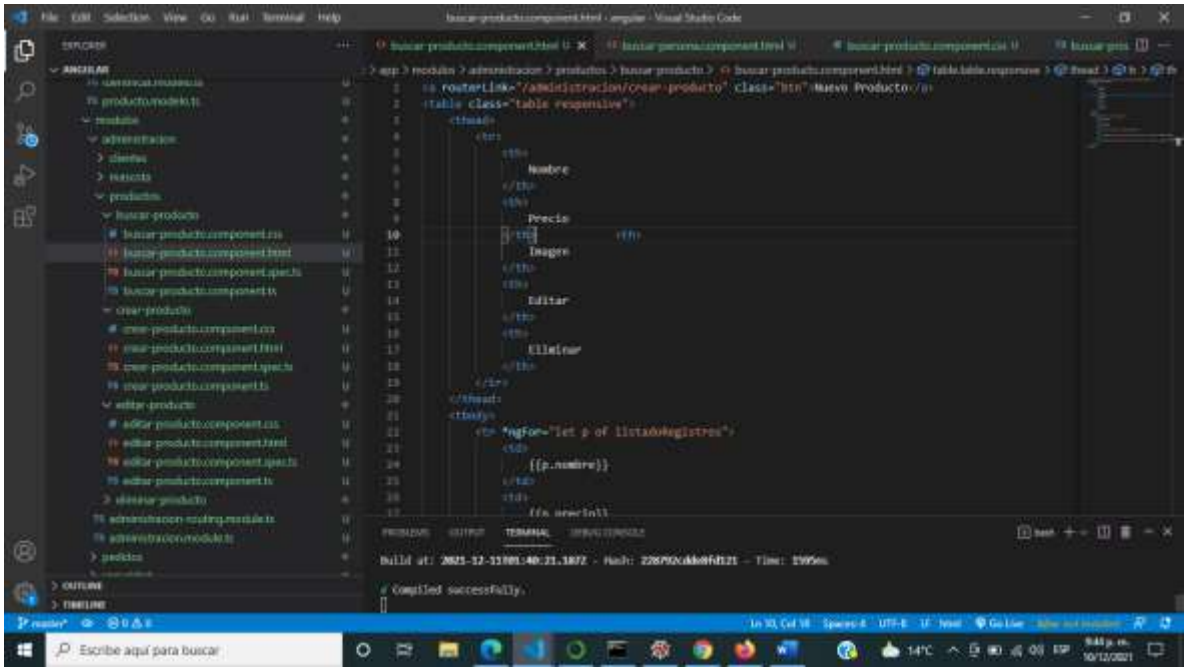
Y la configuración en nuestra plantilla de barra de navegación que es la puerta inicial de nuestro frontend al sistema de mascotas



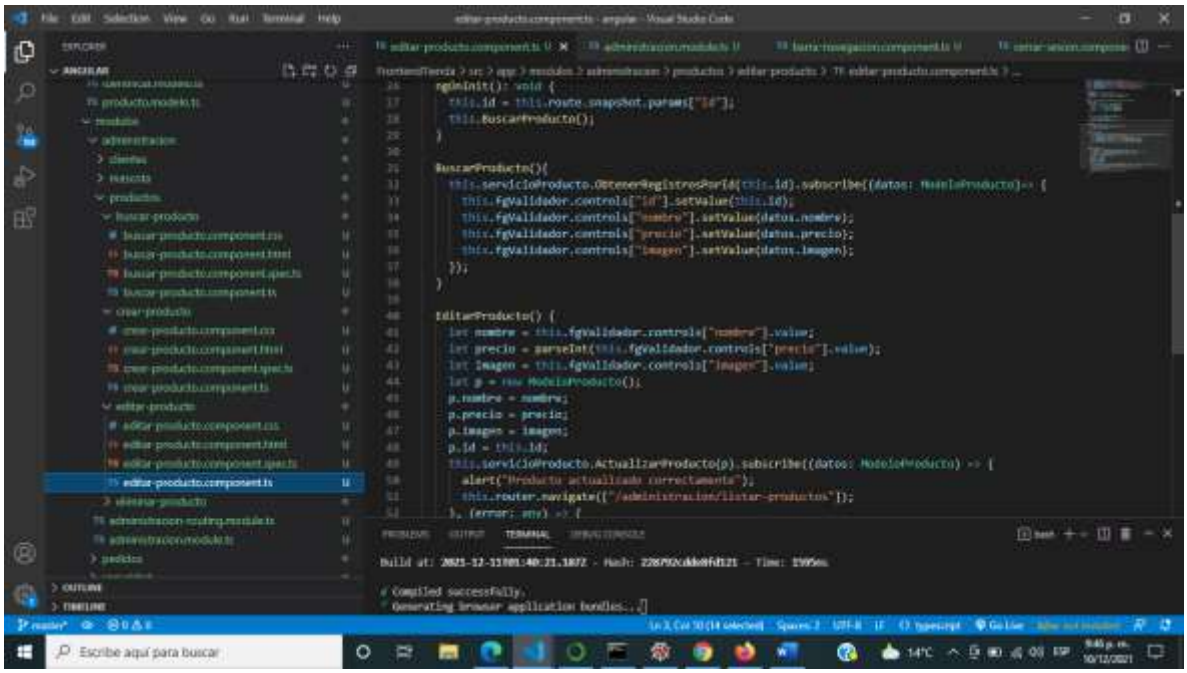
Por lo cual tenemos este resultado en nuestro localhost:4200



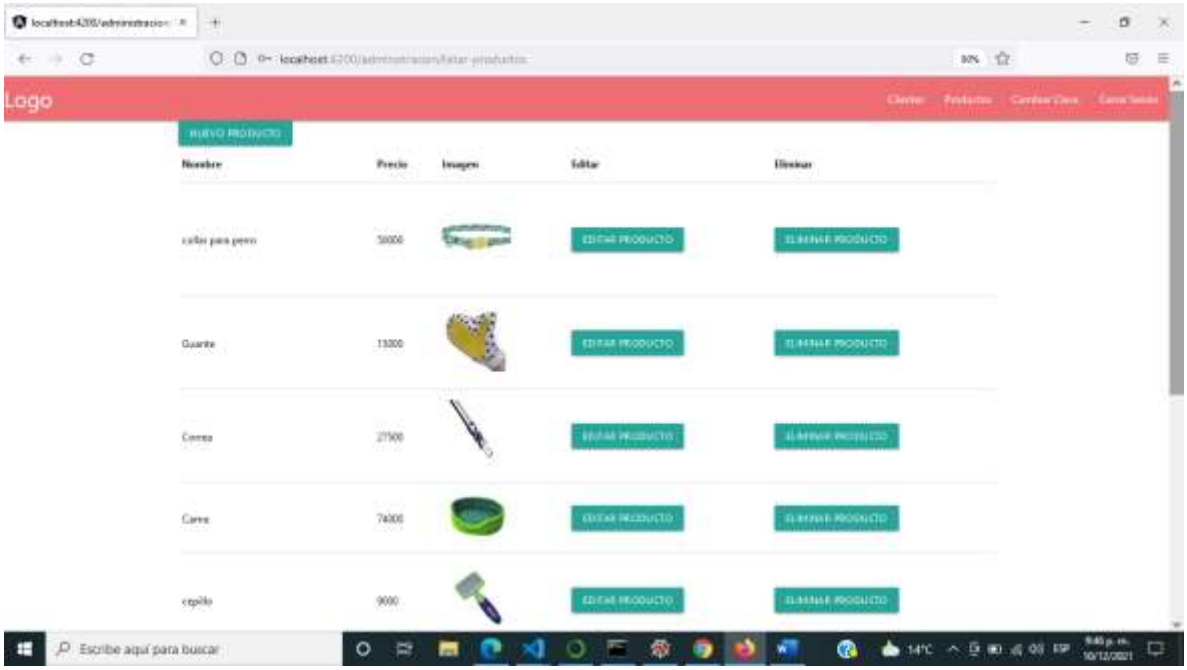

Luego de ingresar al sistema por medio del usuario y la clave generada y enviada mediante mensaje al correo electrónico configuramos el ingreso a nuestro producto en donde vamos a implementar las operaciones crud



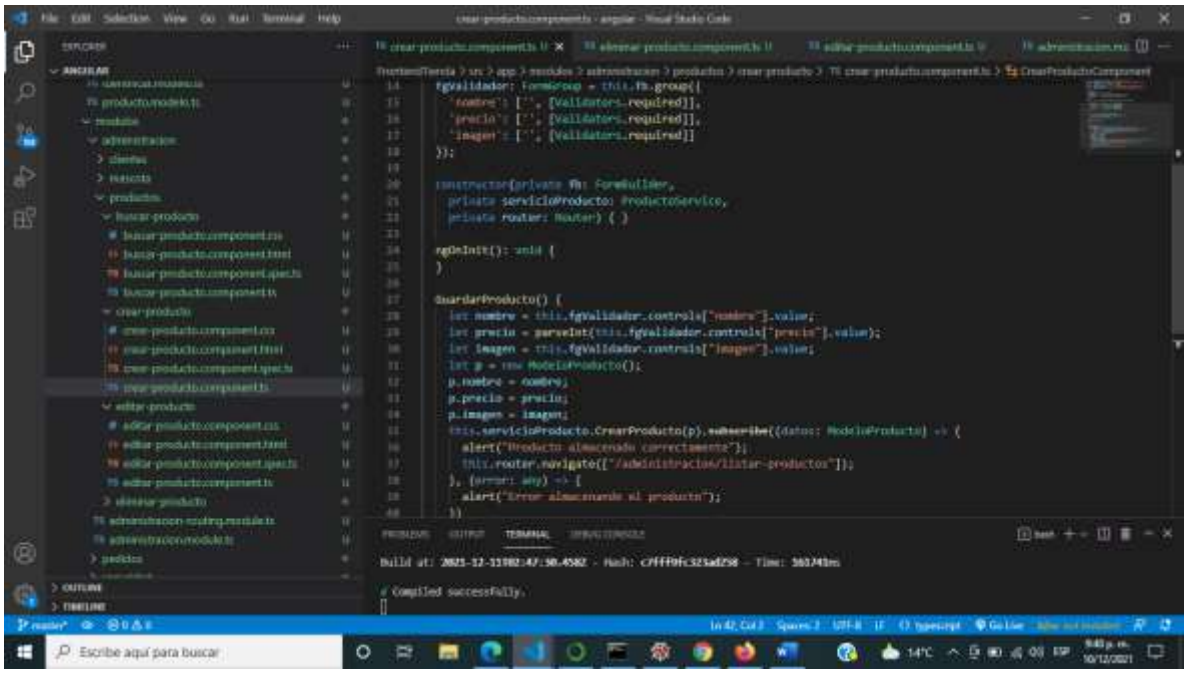

Configuramos cada operación tanto en el html como en el controlador de las operaciones buscar, eliminar, crear y editar para este caso lo trabajamos sobre el modelo producto mediante la creación de una lista de productos.

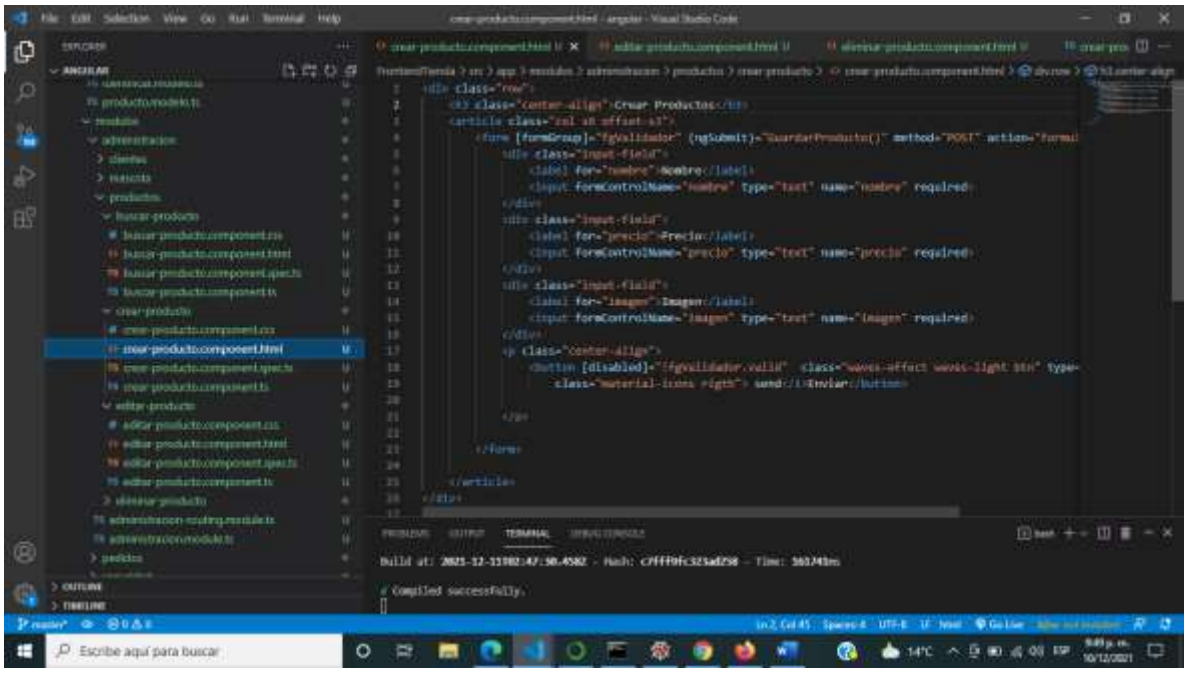


Validamos en el localhost:4200 los resultados obtenidos

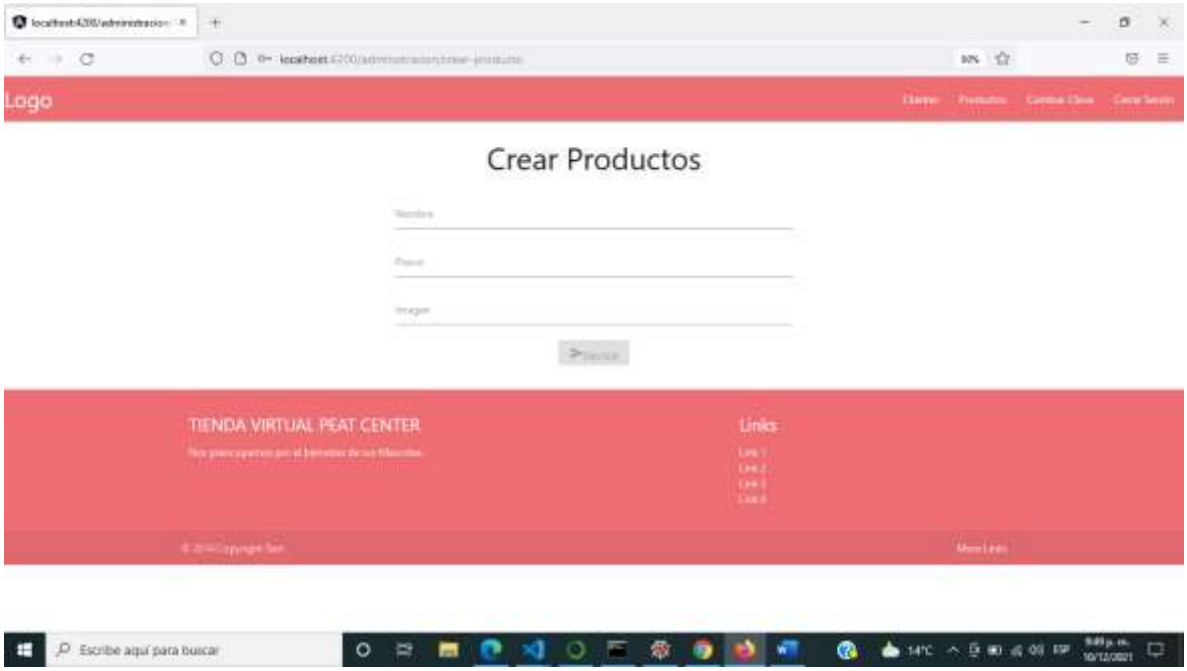



Para la creación de un nuevo producto se implemento un botón de Crear Producto en donde podemos incluir n cantidad de productos con todos sus atributos como son el nombre, precio, valor e imagen

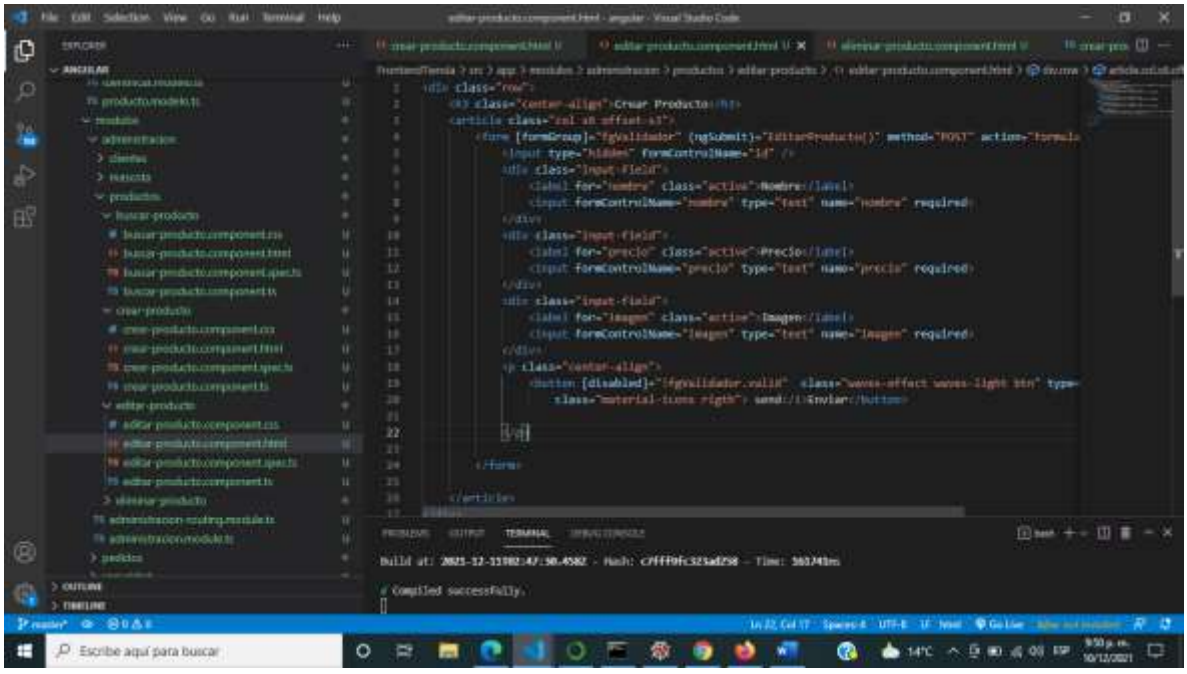


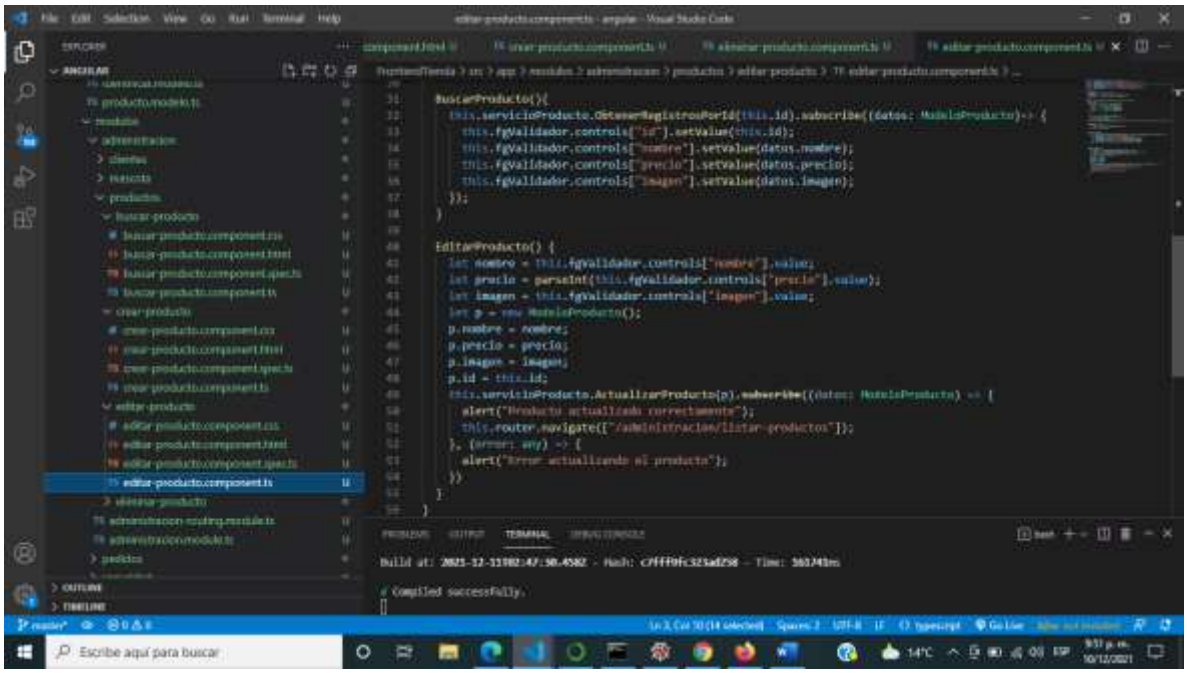


Los resultados obtenidos mediante la ejecución son

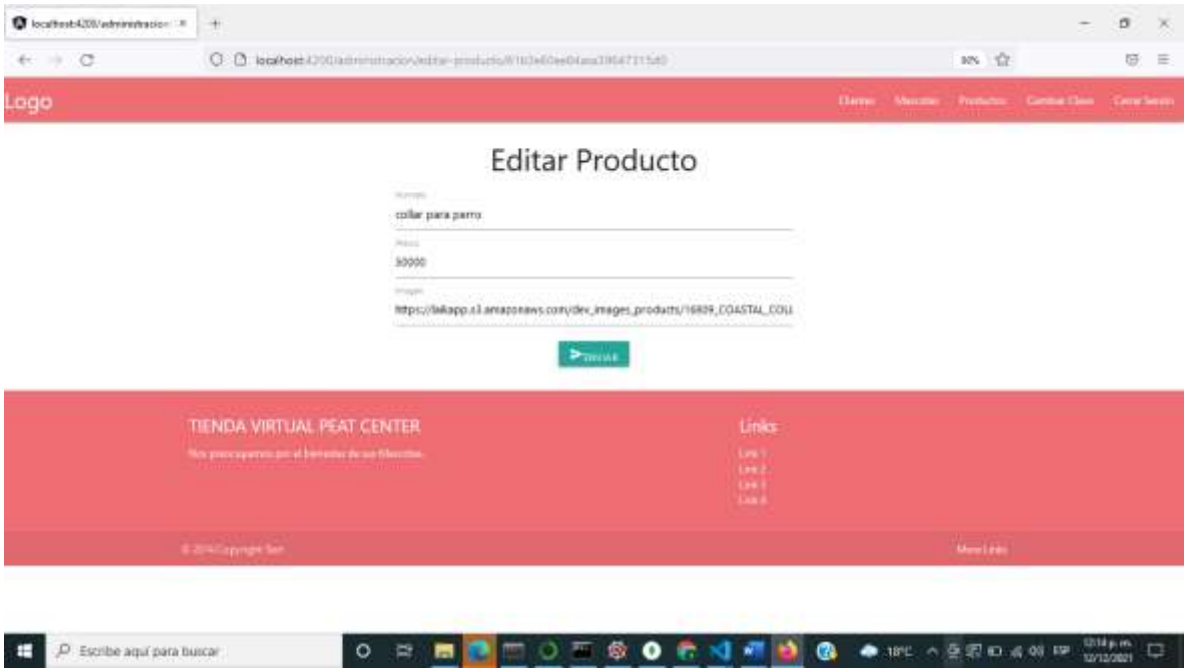



Igualmente se programo la opción de editar algún atributo del producto el cual nos permitirá modificar cualquier producto o cualquier campo que le pertenece como es nombre, precio e imagen.

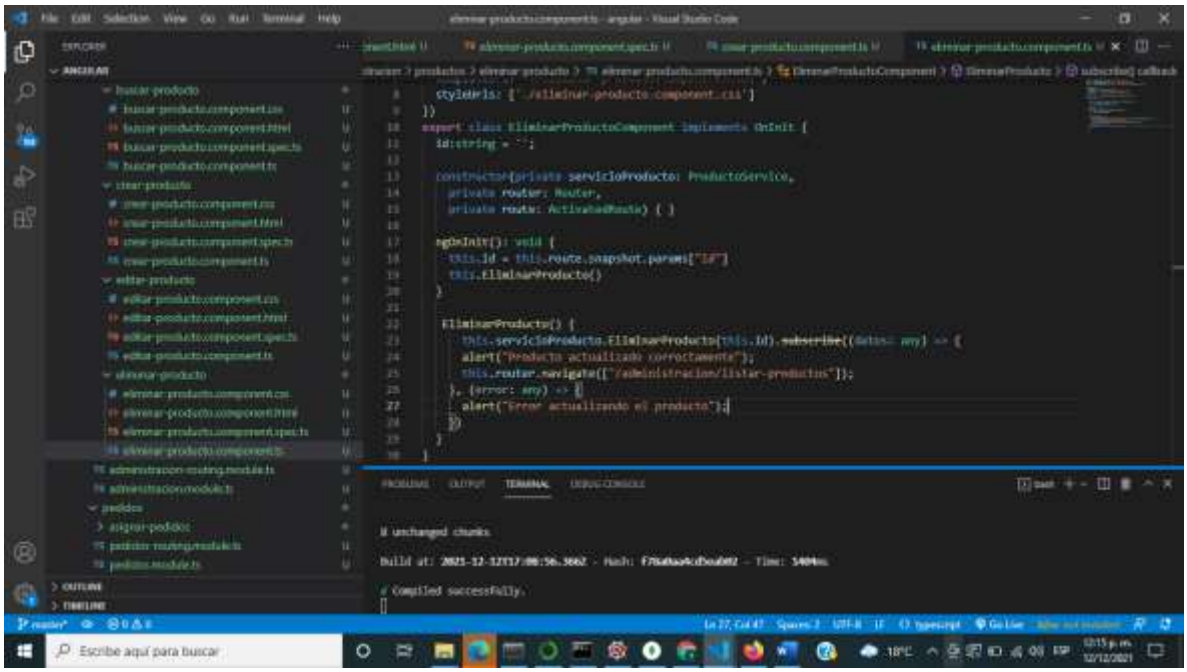




En donde al ejecutar el programa se obtendrá los datos del producto actual a modificar y en cada campo se puede realizar o sobre escribir la modificación pertinente



Y por último tenemos la operación de eliminar en donde podremos eliminar cualquier producto ya existente en nuestro programa mediante un click en el botón eliminar



Y como resultado obtenemos