

iSoft Empresa

PROYECTO DE PÁGINA WEB DE VENTA DE INDUMENTARIA DEPORTIVA

Informe de trabajo final

Autores: Robles, Karen Yessica
Vazquez, Franco

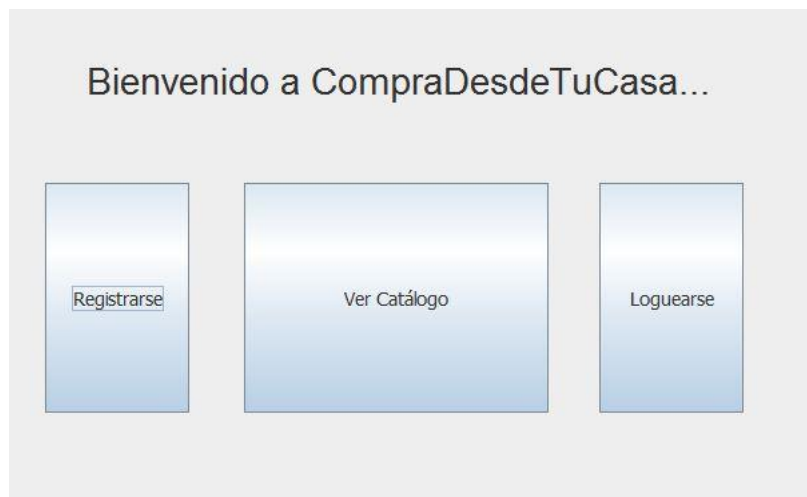
Versión del documento: 1.0.0

INTRODUCCION

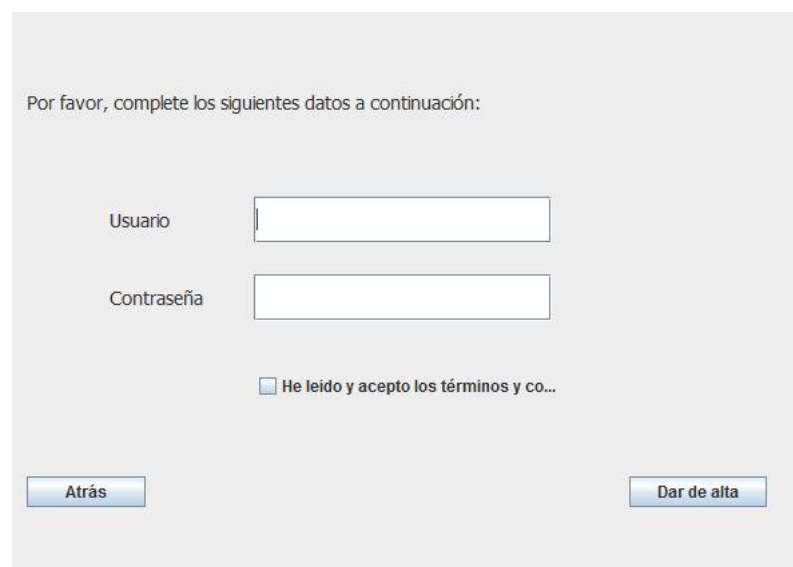
Este documento tiene el propósito de describir el funcionamiento de la aplicación de software final y detallar los gastos de esfuerzo y dedicación de las tareas pertinentes a su realización

Principio de funcionamiento

El programa consta de un menú principal inicial con opción de selección de 3 opciones generales



Al seleccionar registrar, se abrirá una pantalla que pedirá al usuario datos de nombre de usuario y contraseña para crear una cuenta de cliente. La aplicación no restringe caracteres específicos para el nombre de usuario o contraseña



Luego de registrarse, loguearse al llenar los casilleros con los datos correspondientes de la cuenta o seleccionar catalogo en el menú principal, se llevara a una pantalla con una muestra de los productos disponibles:

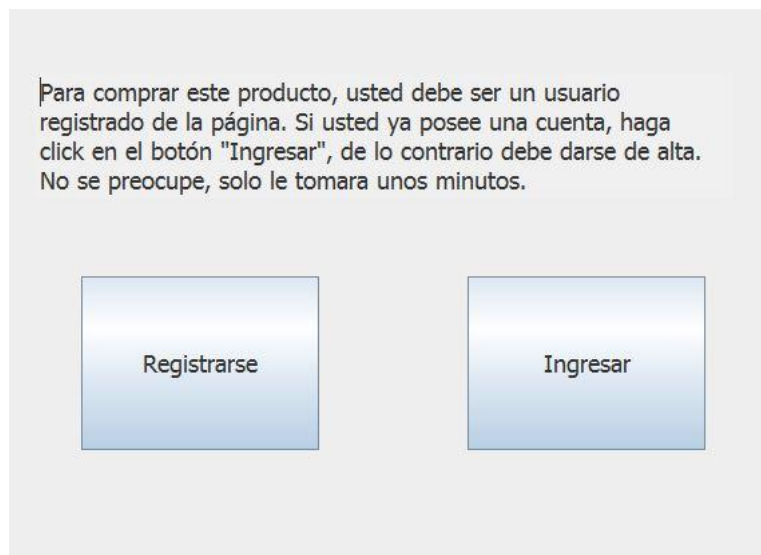


Al seleccionar un producto específico se mostrara una pantalla con una vista mas grande y la posibilidad de elegir una cantidad y un talla para su posterior compra.



Al seleccionar comprar desde aquí se procederá a cargar datos de tarjeta de crédito y una sucursal de oca para el envío del paquete. Solo se podrá acceder a esta pantalla una vez el cliente se haya

registrado y posteriormente logueado, de lo contrario aparecerá en pantalla la siguiente advertencia

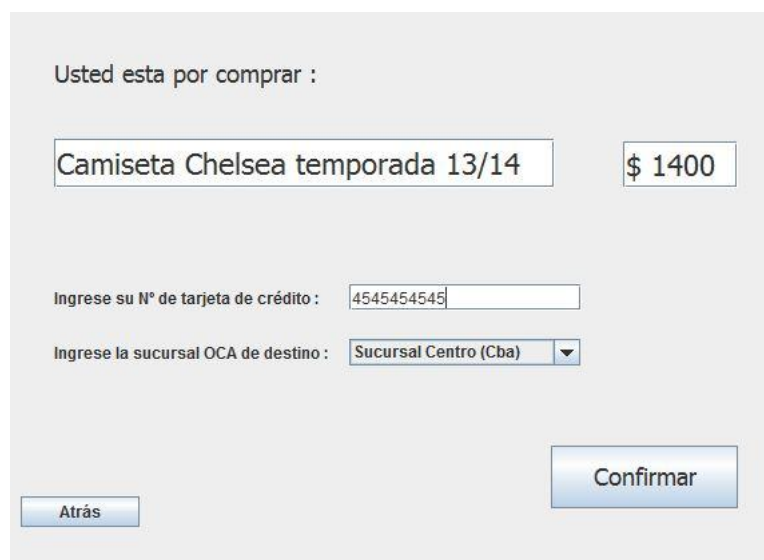


Para comprar este producto, usted debe ser un usuario registrado de la página. Si usted ya posee una cuenta, haga click en el botón "Ingresar", de lo contrario debe darse de alta. No se preocupe, solo le tomara unos minutos.

Registrar

Ingresar

Si el cliente ya se había logueado entonces se procederá a la pantalla antes mencionada:



Usted esta por comprar :

Camiseta Chelsea temporada 13/14 \$ 1400

Ingrese su N° de tarjeta de crédito : 4545454545

Ingrese la sucursal OCA de destino : Sucursal Centro (Cba)

Atrás Confirmar

Presionando sobre 'confirmar' aparecerá un mensaje en pantalla de conclusión y felicitaciones por la compra.

Otra forma de acceso se puede realizar al loguearse como administrador en la pantalla de logueo. Se debe escribir

'administrador' tanto en el nombre de usuario como en la contraseña y se abrirá la siguiente pantalla:

The screenshot shows a web application titled 'Control de Inventario'. At the top left is a button labeled 'Atrás'. Below the title is a table with three columns: 'S', 'M', and 'L'. The rows represent different football clubs: Chelsea, Liverpool, City, and United. Each row contains numerical values in the 'S', 'M', and 'L' columns. Below the table, there are three input fields: 'Producto' (a dropdown menu), 'Talle' (a dropdown menu), and 'Cantidad' (a text input field). To the right of these fields is a button labeled 'Actualizar cantidad'.

	S	M	L
Chelsea	2	3	3
Liverpool	3	3	3
City	3	3	3
United	3	3	3

Producto:
Talle:
Cantidad:

Actualizar cantidad

Aquí se permite mantener un control de inventario al poder cambiar la cantidad de cada producto individualmente al seleccionar el modelo, el talle y un numero de cantidad previo a presionar el botón de 'Actualizar cantidad'

Detalle de esfuerzo realizado y dedicación del proyecto

Estimaciones

Descripcion de PLAN CM	10 horas totales entre los 4 miembros originales
Descripcion DOC REQ	4 Horas por miembro del equipo
Correccion DOC REQ	4 Horas – Franco Vazquez 3 Horas – Cristian Rebola
Codificacion e implementación en JAVA	18 Horas – Cristian Rebola 10 Horas – Franco Vazquez
Desarrollo Documento de Arquitectura	5 horas – Franco Vazquez 2 Horas – Cristian Rebola
Desarrollo Documento de Diseño	8 Horas – Cristian Rebola
Desarrollo del informe	6 Horas – Franco Vazquez
Descripcion de Release NOTE	3 Horas – Cristian Rebola
Presentacion en filminas	5 Horas – Franco Vazquez

Lecciones aprendidas:

Al realizar el código, aunque la herramienta para poder implementar la interfaz gráfica es de gran ayuda para evitar escribir muchas líneas del programa, nos costó refactorizar el programa entero ya que en un principio carecía de orden y encapsulamiento debido al que el programa en su totalidad se encontraba en una sola clase. De igual forma, se tuvieron conflictos al agregar los patrones de diseño arriba de una estructura que ya estaba creada.

A partir de lo mencionado debemos tener en cuenta que debemos respetar el orden a la hora del desarrollo de software para no perder control de la estructura.

Se predica que al comienzo del proceso de diseño se deben identificar la organización de las clases y la arquitectura. Sin embargo, a pesar de que sabíamos en un comienzo que íbamos a aplicar el patrón de MVC, no creímos que a la hora de realizar los diagramas de diseño del programa debamos respetar este orden. Como nos recomendó el profesor Jorge, nos convenia al principio comenzar a codificar para identificar las clases y objetos que en un comienzo no se tenían claro. Una vez avanzando en este proceso ya era mas factible graficar los diagramas.

Sabemos de todas formas que para un sistema de software mas complejo, estructurado y organizado con un gran equipo de trabajo seria mas adecuado un análisis de clases y objetos al comienzo.

Se agrega también como lección el manejo de una herramienta de trabajo en equipo como GitHub, que nos fue muy útil para la implementación y corrección del código sin ninguna inconsistencia.