

Proyecto Web: PIN GRAPHICS — Tienda online de tarjetas gráficas

CARRERA: Ing. en Sist. De información

MATERIA: Paradigmas y lenguajes de programación 3

COMISIÓN: “U” (única) “A”

PROFESOR: Mgter. Ing. Agustín Encina

ESTUDIANTE: Sedoff Gaspar

FECHA: 26-08-2025



Sección 1: Objetivos y resumen del TP1

El principal objetivo del Trabajo Práctico N°1 era usar los conocimientos logrados en Paradigmas y Lenguajes de Programación III para hacer un sitio web que sirva, se vea bien y se adapte a varios aparatos. El plan era idear una web llamada "PIN Graphics", que vende tarjetas gráficas de alto rendimiento de NVIDIA y también de AMD.

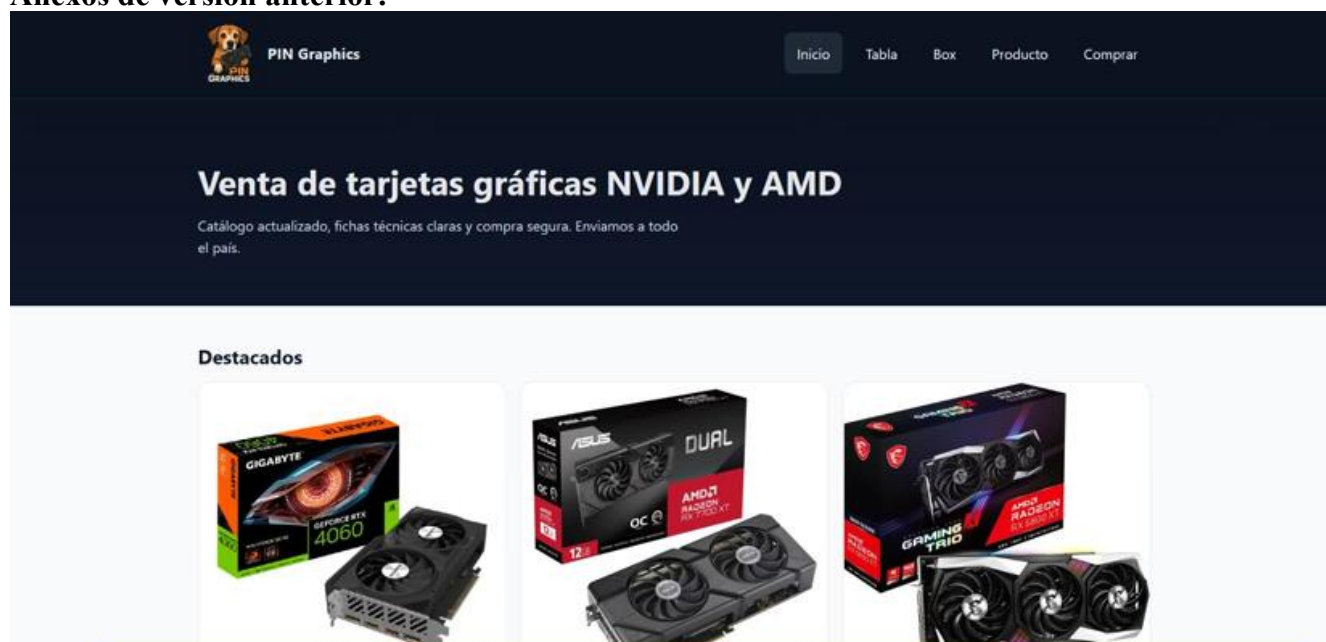
La idea no era solo crear una página que guste a la vista, sino entender y usar bien las bases del desarrollo web: HTML para armar todo, CSS para el diseño y cómo se ve, y semántica correcta para que todos puedan entrar y funcione en cualquier navegador. Aparte, se quería mejorar las buenas costumbres de programar y ordenar el código, para que el proyecto crezca después (como en este TP2, con JavaScript).

En lo técnico, el sitio debía tener una página de inicio con la marca y los productos estrella, una parte con todos los productos (en tabla o en "box"), una ficha de cada producto con sus datos y una página de compra con un formulario para que el cliente ponga su info. Cada parte se hizo por separado, con estilos CSS que se adaptan para que el sitio se vea bien en cualquier pantalla, sobre todo en celulares.


Otra meta crucial fue que todas las páginas se vieran y se sintieran igual al navegar. Para esto, pusimos un encabezado compartido con un menú, links entre lugares y un pie de página con datos extra. En el diseño, elegimos algo actual, con colores tirando a oscuros y toques celestes, como si fuera algo tecnológico.

Sobre cómo trabaje, use un método de ir poco a poco: primero arme la base del sitio, luego lo puse lindo y al final arregle cómo se ve en diferentes dispositivos. Esto me enseñó cómo unos pequeños cambios en el código pueden cambiar todo y lo importante que es tener un código ordenado, con notas y que se pueda usar de nuevo.

Anexos de versión anterior:






**PIN Graphics**

Inicio Tabla **Box** Producto Comprar

Listado de productos (box)




NVIDIA GeForce RTX 4060 8 GB

GDDR6 · HDMI/DP · Ray Tracing

ARS 529.000

[Ver ficha](#) [Comprar](#)




NVIDIA GeForce RTX 4070 Ti 12 GB

GDDR6X · DLSS 3 · 12-pin

ARS 899.000

[Ver ficha](#) [Comprar](#)




AMD Radeon RX 6800 XT 16 GB

GDDR6 · RDNA 2 · Smart Access Memory

ARS 799.000

[Ver ficha](#) [Comprar](#)




AMD Radeon RX 7700 XT 12 GB

GDDR6 · RDNA 3 · DisplayPort 2.1


ARS 589.000

[Ver ficha](#) [Comprar](#)

**PIN Graphics**

Inicio Tabla Box **Producto** Comprar

NVIDIA GeForce RTX 4060 — 8 GB



ARS 529.000

SKU: RTX4060-8G · Marca: NVIDIA

- Memoria: 8 GB GDDR6
- Salidas: HDMI 2.1 / DisplayPort
- Tecnologías: Ray Tracing, DLSS
- Fuente recomendada: 550 W

[Volver al listado](#) [Comprar ahora](#)



The screenshot shows the PIN Graphics website. At the top, there's a dark blue header with the PIN Graphics logo and navigation links: Inicio, Tabla, Box, Producto, and a Comprar button. Below the header, the main content area is white. It features a 'Formulario de compra' section with a sub-header 'Complete sus datos para finalizar la compra.' and several input fields: 'Nombre del cliente' (filled with 'Juan Pérez'), 'Teléfono' (filled with '+54 9 351 ...'), 'E-mail' (filled with 'correo@dominio.com'), and 'Dirección' (filled with 'Calle 123, Ciudad, Provincia'). There are also radio buttons for 'Medio de pago' with options: 'Tarjeta de crédito/débito', 'Transferencia bancaria', and 'Mercado Pago'. Below the form is a 'Listado de productos' section containing a table with 5 columns: Producto, VRAM, Precio (ARS), Cant., and Subtotal. The table lists two products: 'NVIDIA GeForce RTX 4060' and 'AMD Radeon RX 7700 XT'.

Producto	VRAM	Precio (ARS)	Cant.	Subtotal
NVIDIA GeForce RTX 4060	8 GB	529.000	1	529.000
AMD Radeon RX 7700 XT	12 GB	589.000	1	589.000

Sección 2: Detalle de las mejoras incorporadas mediante JavaScript

Durante el desarrollo del TP2 se incorporó JavaScript para dotar al sitio de interactividad y dinamismo. Entre las principales mejoras implementadas se destacan:

- Implementación de una ficha de producto dinámica, donde la información se carga según el identificador recibido por URL.
- Creación de un carrito de compras funcional con almacenamiento en localStorage, permitiendo mantener los productos seleccionados entre sesiones.
- Renderizado automático del listado de productos en la página de compra, con cálculo de subtotal y total en tiempo real.
- Posibilidad de eliminar o modificar cantidades directamente desde la tabla del carrito.
- Integración de un modo oscuro controlado por JavaScript y persistente en el navegador.
- Menú de navegación responsive con apertura y cierre dinámico.
- Validación básica del formulario de compra para garantizar el ingreso correcto de los datos. Estas mejoras ampliaron las funcionalidades del proyecto, otorgándole una experiencia más completa, fluida y moderna al usuario.

Sección 3: Link del repositorio de trabajo

El código fuente del proyecto se encuentra alojado en el siguiente repositorio de GitHub:
<https://github.com/g4spifs/Frontend-Pin-Graphics>

Sección 4: Link del proyecto en línea (Hosting)

La versión en línea del proyecto, publicada a través de GitHub Pages, puede visualizarse en el siguiente enlace: <https://g4spifs.github.io/Frontend-Pin-Graphics/>



Bibliografía

Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2019).

Digital marketing: Strategy, implementation and practice. Pearson.

International Organization for Standardization. (2011).

ISO/IEC 25010:2011 Systems and software engineering—Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE)—System and software quality models.

Kotler, P., & Armstrong, G. (2017). Principios de marketing (17.^a ed.).

Pearson. Pressman, R. S. (2015).

Ingeniería del software: Un enfoque práctico (7.^a ed.).

McGraw-Hill. Sommerville, I. (2016). Ingeniería de software (10.^a ed.).

Pearson. World Wide Web Consortium. (2018). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)