YERAY LAMELAS, JON ZATÓN Y ENEKO GALDOS



PROYECTO INGENIERIA WEB

APLICACIÓN WEB

ÍNDICE

[DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN. 2](#_Toc39265281)

[VISTA DE LAS PANTALLAS. 2](#_Toc39265282)

[HEADER Y FOOTER. 2](#_Toc39265283)

[PÁGINA PRINCIPAL. 3](#_Toc39265284)

[MENÚ 4](#_Toc39265285)

[VISTAS DE LISTADO. 5](#_Toc39265287)

[VISTAS DE CELDA. 6](#_Toc39265288)

[CREAR. 7](#_Toc39265289)

[EDITAR. 8](#_Toc39265290)

[VER. 9](#_Toc39265291)

[BORRAR. 9](#_Toc39265292)

[BIBLIOGRAFÍA. 10](#_Toc39265293)

# DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN.

Nuestra aplicación consiste en la página de una empresa de componentes y productos informáticos.

Desde ella se podrán registrar nuevos clientes, así como componentes y productos. De la misma forma se podrán realizar pedidos de dichos productos, a nombre del cliente que deseemos.

Todos estos campos anteriormente mencionados se podrán ver en detalle, editar o borrar, navegando a través de las diferentes páginas y pestañas de forma muy intuitiva.

A continuación, se mostrará una vista de las diferentes pantallas explicando que se puede hacer desde cada una de ellas.

# VISTA DE LAS PANTALLAS.

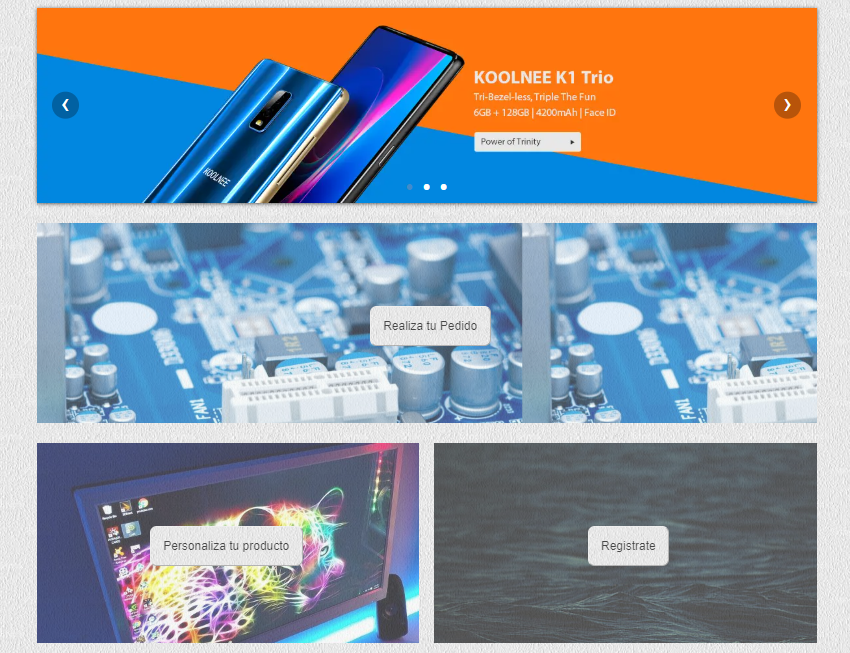
## HEADER Y FOOTER.



Todas nuestras pantallas cuentan con un header y un footer. En el header, tenemos menús desplegables que nos llevarán a las páginas de crear y visualizar los clientes, componentes, productos y pedidos.

Por otro lado, en el footer, tendremos enlaces a sitios de interés e información relevante sobre nuestra empresa. Así como comentarios de nuestros clientes.

## PÁGINA PRINCIPAL.



En esta pantalla, encontraremos un banner publicitario, con novedades y los últimos productos. Podremos cambiar de productos gracias a dos botones de siguiente y anterior a cada lado del banner.

Por otro lado, tendremos tres botones que nos llevarán a las pestañas más relevantes. La de personalizar producto, la de registrarse y la de hacer un nuevo pedido.

## MENÚ

Se ha dispuesto de un menú horizontal con cuatro celdas que se encuentra en la esquina superior derecha en todas las pantallas a las que accedamos, este menú, nos da una mayor facilidad y rapidez a la hora de navegar hacia las ventanas en las que queremos interactuar. Cada celda contiene un submenú desplegable para acceder a distintas ventanas.

## 

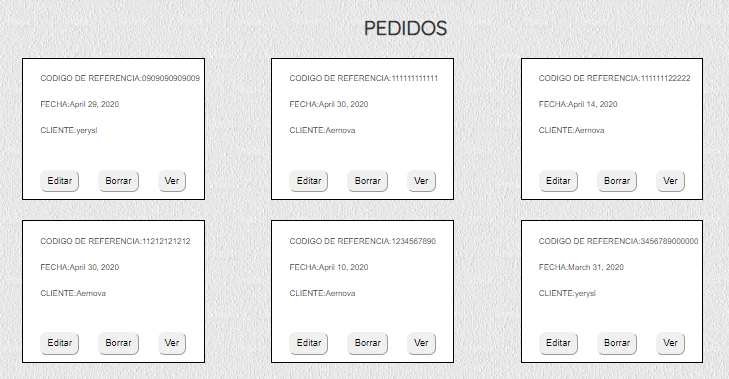


A continuación, podremos visualizar las distintas ventanas a las que se pueden acceder mediante este menú, en las que se podrán ejecutar diferentes acciones en cada una de ellas.

## VISTAS DE LISTADO.

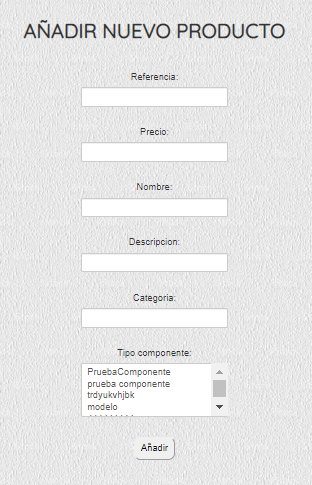
Desde las vistas de listado podremos acceder a todos los clientes o los productos registrados en la aplicación. En la lista podremos ver los datos más relevantes, y tendremos tres botones desde los cuales podremos EDITAR, VER, O BORRAR.

## VISTAS DE CELDA.



Desde las vistas de celdas podremos todos los clientes o los productos registrados en la aplicación. En cada celda podremos ver los datos más relevantes, y tendremos tres botones desde los cuales podremos EDITAR, VER, O BORRAR.

## CREAR.

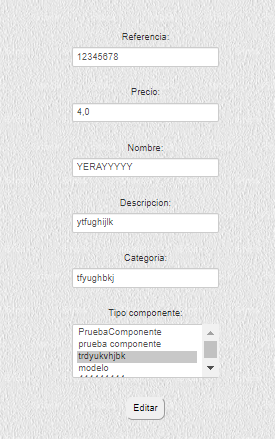


En las pestañas de crear tendremos campos que tendremos que rellenar con los datos solicitados. Algunos datos los tendremos que introducir nosotros y otros nos los proporcionará la app a través de listados.

La imagen del ejemplo es de “añadir un nuevo producto”, para la cual necesitamos ver los componentes de los que puede disponer y que han sido previamente guardados desde “añadir componente”. Dichos componentes nos aparecen en una lista.

Una vez completados todos los campos le daremos al botón añadir y se nos guardará en nuestra base de datos.

## EDITAR.



Desde el botón editar accederemos a una página donde se nos mostrará la información que tiene el elemento seleccionado. Una vez cambiada le daremos a botón Editar y esa nueva información se guardará en nuestra base de datos.

En este apartado nos hemos encontrado con varias dificultades y no se ejecutan ciertas funcionalidades:

- no poder editar las relaciones “ManyToMany”

- en la ventana de pedidos no podemos editar los productos

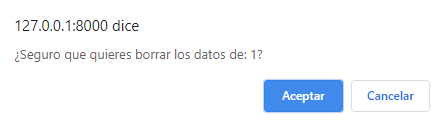
- en la ventana de productos no podemos editar los componentes

## VER.



Desde el botón ver accederemos a una vista detalle del elemento en cuestión, donde nos mostrará toda la información en detalle. Si deseamos volver a la lista tendremos un botón en la parte inferior derecha.

## BORRAR.



Si pulsamos el botón borrar, nos aparecerá una pantalla emergente donde tendremos la posibilidad de confirmar o de cancelar.

Si aceptamos dicho elemento se borrará de la base de datos y de nuestra aplicación.

## BIBLIOGRAFÍA.

Para este proyecto, nos hemos basado en diferentes fuentes para poder realizarlo:

* **Creación de archivos básicos del proyecto**

<https://github.com/jvadillo/curso-django-paso-a-paso>

* **Código funcional y conocimientos básicos**

<https://es.stackoverflow.com/>

<https://github.com/jvadillo/curso-django-paso-a-paso>

* **Plantilla (html, css)**

<https://plantillashtmlgratis.com/>