

# **ShopOnline**

5 de Junio de 2019

Nombre: Jaime Armando Bastida Prado

Grupo: 3CM7

## Introducción

Los sockets de datagrama nos permiten enviar y recibir información a través de la red, y por eso son una herramienta muy poderosa. Para el desarrollo de esta práctica se hizo uso de esta tecnología, la cual permitió el rápido traslado de información del servidor hacia el cliente y viceversa.

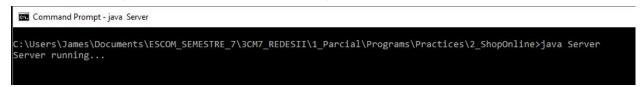
## **Objectivos**

- Implementar un servidor en java usando sockets de datagrama capaz de procesar la compra y guardado de un carrito ambas acciones hechas por un cliente. La base de datos debe estar en un archivo.
- Implementar un cliente en java capaz de hacer la compra de diferentes productos, generar un ticket de compra y poder realizar la compra o hacer el guardado de los productos que se tengan en un carrito.
- Implementar una interfaz gráfica agradable para el usuario, para que las operaciones del cliente sean sencillas de ejecutar.

#### **Funcionamiento**

## Iniciando el programa

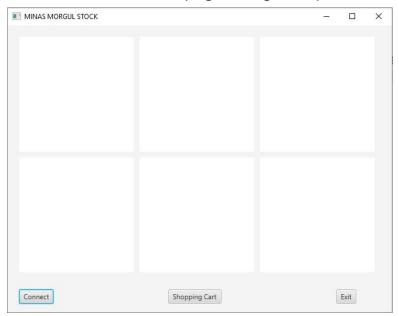
Para correr el programa servidor ejecutamos la siguiente instrucción.



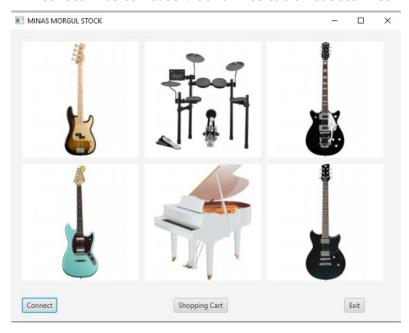
Para correr el programa cliente ejecutamos la siguiente instrucción.

C:\Users\James\Documents\ESCOM\_SEMESTRE\_7\3CM7\_REDESII\1\_Parcial\Programs\Practices\2\_ShopOnline>java Client

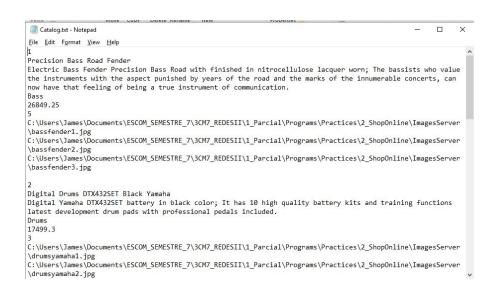
En el lado del cliente se desplegará la siguiente pantalla.



Para conectarnos con el servidor damos clic en el botón "Connect".



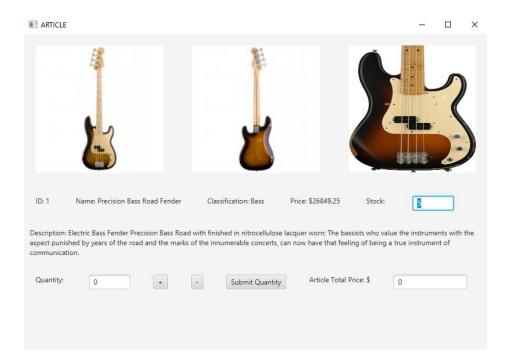
El programa desplegará la lista de productos disponibles, todos estos datos son transmitidos desde el servidor hacia el cliente por medio de sockets de datagrama. El servidor cuenta con un archivo de texto dentro de su directorio llamado "Catalog.txt" dentro de este se encuentra una estrcutura con los datos de cada producto almacenado, como podemos ver a continuación:



Este archivo funge como nuestra base de datos.

#### Añadiendo un producto al carrito

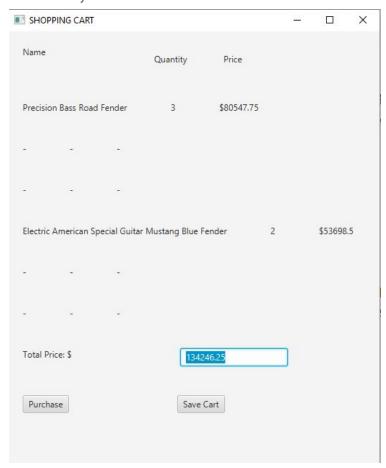
Para añadir un producto a nuestro carrito basta con dar clic sobre alguno de los productos de la pantalla principal. A continuación se nos mostrará una pantalla con los datos del producto que hayamos elegido.



Nos aparece el "Stock" del producto, así como un campo en el cual podemos agregar la cantidad y un botón "Submit Quantity" que nos permitirá confirmar la cantidad de producto que deseamos, así como el precio total del producto de acuerdo a la cantidad que hayamos elegido.

## Visitando el Carrito de Compras

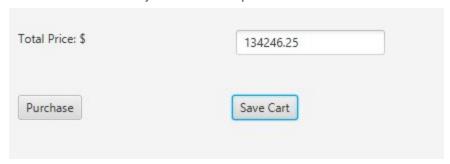
Desde aquí podemos visitar la cantidad de productos que hemos agregado al carrito y cuales son. También la cantidad de dinero total que nos costará comprar los productos y dos opciones: "Purchase" y "Save Cart".



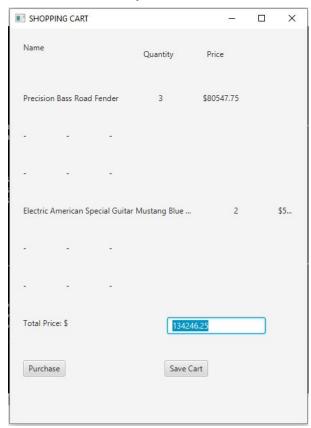
#### Guardando el Carrito

Al guardar el carrito, la información de los productos y la cantidad de productos que hayamos elegido se guardará en un archivo temporal, para que cuando volvamos a visitar el carrito esta información esté presente.

#### Guardamos el carrito y cerramos la aplicación

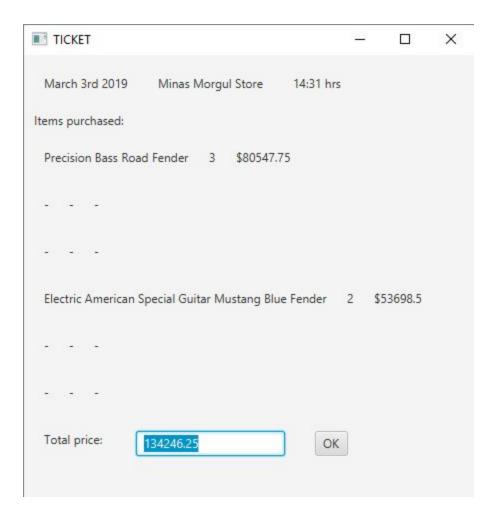


#### La volvemos a abrir y visitamos el carrito.



#### Haciendo una compra

Para hacer una compra visitamos el carrito y hacemos clic en "Purchase", se generará un ticket el cual nos aparecerá en pantalla.



Las cantidades de los productos en el stock del servidor se actualizarán.

#### Conclusión

La implementación del sistema fue complicada, especialmente tres partes:

- Leer el archivo "Catalog.txt" y traducir la información leída en objetos "Article".
- Transferir los archivos del servidor al cliente, porque se tienen que enviar imágenes también.
- Hacer el guardado del carrito, ya que se tiene que generar un archivo temporal de guardado.

A pesar de eso, se aprendió mucho sobre sockets de datagrama, y que aunque usarlos no es lo más seguro, si más sencillo que los sockets de flujo.