

ESCUELAS SALESIANAS MARÍA AUXILIADORA

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR

*DESARROLLO DE APLICACIONES
MULTIPLATAFORMA*

PROYECTO: Tienda de pesca

Realizado por: Ignacio Ramos Castillo

Índice

1. Estudio del problema y análisis del sistema.

1.1. Introducción

1.2. Funciones y rendimientos deseados

1.3. Objetivos

1.4. Modelado de la solución

1.4.1. Recursos humanos

1.4.2. Recursos hardware

1.4.3. Recursos software

2. Ejecución de la práctica

2.1. Documentación técnica e implementación de la aplicación

3. Documentación del sistema

3.1. Manual de instalación y configuración de la aplicación

3.2. Manual de usuario

4. Conclusiones finales

4.1. Grado de cumplimiento de los objetivos fijados

4.2. Propuesta de modificaciones o ampliaciones futuras del sistema implementado

5. Bibliografía

1. Estudio del problema y análisis del sistema

1.1. Introducción

Este documento habla del desarrollo de mi tienda online de pesca, diseñada para facilitar la compra de equipos de pesca y accesorios a través de un SitioWeb.

La tienda está implementada utilizando Angular, con una estructura clara y funcional para mejorar la experiencia del usuario.

Queremos que nuestra aplicación sea un Sitio Web totalmente funcional. Todas las páginas cuentan con un header y un footer accesible desde cualquier sitio.

- **Header:** nuestro header contiene a la izquierda el logo de nuestra página, en medio el nombre de nuestra tienda y a la derecha varios enlaces rápidos que actúan como menú llevándonos a diferentes páginas.
- **Footer:** el footer contendrá a la izquierda varios enlaces a otras páginas, en el centro se hablará sobre nosotros y a la derecha unos botones de nuestras redes sociales
- **Inicio:** esta será la página principal que nos aparecerá en nuestro Sitio Web. En ella se hablará un poco acerca de nuestra tienda, nuestros productos, los más vendidos y por último pondremos la api utilizada, que en mi caso nos mostrará las mareas dependiendo del día en el que nos encontremos.
- **Contacta:** gracias a esta página nuestros clientes podrán ponerse en contacto con nosotros gracias a un formulario.
- **Catálogo:** en esta página encontraremos la lista de productos que ofrecemos en nuestra tienda. Al seleccionar cualquier producto nos lleva a una información más detallada y en caso de querer comprarlo aparecerá el botón de agregar al carrito.
- **Cesta:** por último encontraremos la cesta donde nos aparecerán los productos agregados previamente. También encontraremos el botón para realizar el pago que nos llevará a un formulario para rellenar los datos.

1.2. Funciones y rendimientos deseados

La aplicación debe permitir a los clientes navegar de forma sencilla e intuitiva por el sitio web, facilitando la compra de productos de pesca.. Además, los usuarios podrán visualizar la marea del día y contactar con la tienda fácilmente. Se garantizará un rendimiento óptimo con tiempos de carga rápidos.

1.3. Objetivos

El objetivo principal es desarrollar una tienda online eficiente y accesible para los aficionados a la pesca. Se busca mejorar la experiencia de compra con una navegación fluida y segura, además de integrar funcionalidades extras como ver las mareas. Queremos que el Sitio Web sea intuitivo y fácil de usar.

1.4. Modelado de la solución

1.4.1. Recursos humanos

La aplicación requiere de un cliente el cual podrá realizar compras o navegar por nuestros SitioWeb.

1.4.2. Recursos hardware

El único recurso hardware que nos hace falta es nuestro propio ordenador para poder ver la aplicación.

1.4.3. Recursos software

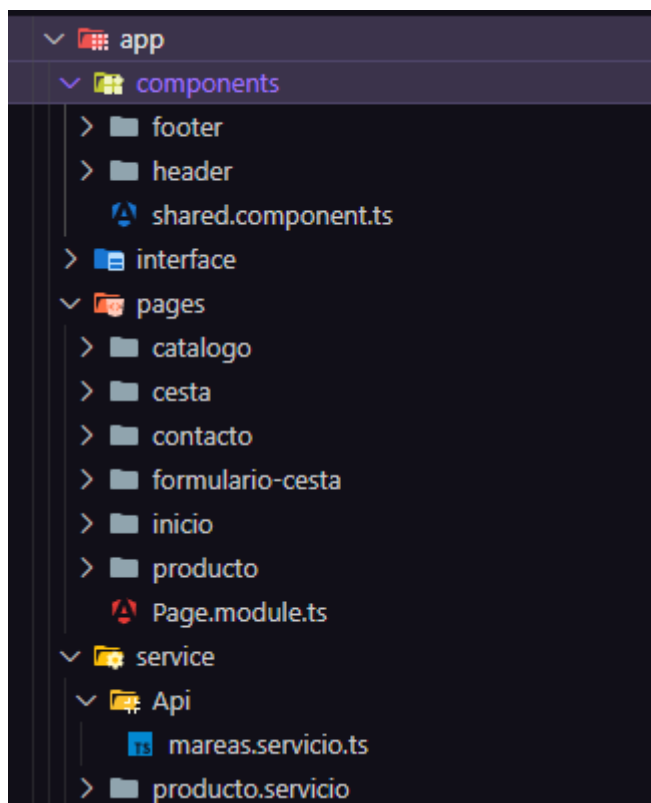
El recurso software que hemos necesitado ha sido angular para la creación de nuestro proyecto

2. Ejecución de la práctica

2.1. Documentación técnica e implementación de la aplicación

Se desarrolló una arquitectura, con los siguientes componentes y páginas:

- **Header:** encabezado que aparece en la parte superior durante todo nuestro sitio web
- **Footer:** pie de página de nuestro sitio web
- **Inicio:** presentación de la tienda, productos destacados y nuestra api de las mareas.
- **Catálogo:** lista de todos los productos.
- **Producto:** vista detallada de un producto específico.
- **Cesta:** listado de los productos seleccionados para comprar.
- **Formulario de la cesta:** formulario para rellenar los datos del cliente
- **Formulario de contacto:** formulario para realizar preguntas y ponerte en contacto.



3. Documentación del sistema

3.1. Manual de instalación y configuración de la aplicación (Despliegue)

Para poder desplegar la aplicación hemos necesitado tener nuestro proyecto subido a una rama de git. Una vez que está subido nuestro proyecto en "Vercel" (un sitio web para desplegar aplicaciones) nos registramos con git y ponemos la ruta de la rama donde se encuentra nuestro proyecto. Cuando ya hemos realizado esto se nos creará una url para poder ver nuestro Sitio Web desplegado.

URL Sitio web: <https://pescaignacho.vercel.app/inicio>

3.2. Manual de usuario

La aplicación te lleva directamente al inicio sin necesidad de registrarse en ningún momento ya que no está implementado. Gracias a esto el usuario puede realizar un pedido directamente.



4. Conclusiones finales

4.1. Grado de cumplimiento de los objetivos fijados

Este proyecto es una tienda online creada para ofrecer a los clientes una experiencia fácil y segura al comprar producto de pesca. Durante el desarrollo nos hemos asegurado de incluir todas las funciones necesarias para que la navegación sea eficiente y intuitiva . Así la web no solo facilita las compras si no que también cumple con los objetivos que nos propusimos en el principio.

4.2. Propuesta de modificaciones o ampliaciones futuras del sistema implementado

Para una posible mejora de la aplicación podríamos implementar una base de datos para que los usuarios puedan iniciar sesión o registrarse, además podríamos modificar la api para que no nos muestre las mareas de un puerto estático desde el código si no que el usuario pueda introducir el número del puerto y la fecha en la que quiere ver la marea.

5. Bibliografía

- Apuntes y documentación de la asignatura de Desarrollo de Interfaces
- Documentación oficial de Angular