

PAC2: Segona prova d'avaluació continuada

Presentació

Aquesta PAC se centra en el mòdul “Gestió de la informació”. Treballarem les bases de dades, concretament B2C, tot creant un model de dades i implementant una petita solució per a una botiga online. Aquesta PAC ens servirà com a exercici de cara al desenvolupament de la Pràctica. Per dur-la a terme, treballareu en una màquina virtual del cloud d'Amazon, disponible a través de l'aula, on despleguem la vostra solució.

Competències

Capacitat de comunicació escrita en l'àmbit acadèmic i professional.

Ús i aplicació de les TIC en l'àmbit acadèmic i professional.

Capacitat per a adaptar-se a les tecnologies i als futurs entorns actualitzant les competències professionals.

Capacitat per analitzar un problema en el nivell d'abstracció adequat a cada situació i aplicar les habilitats i coneixements adquirits per abordar-lo i resoldre'l.

Capacitat per a aplicar les tècniques específiques de tractament, emmagatzemament i administració de dades.

Capacitat per proposar i avaluar diferents alternatives tecnològiques per resoldre un problema concret.

Objectius

Proposar un model de dades de l'exercici que es planteja.

Implementar les funcionalitats de la tenda virtual que es demanen.

Recursos

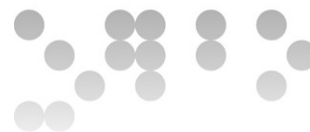
Bàsics

Mòduls didàctics de l'assignatura

Informació proporcionada per la consultora al tauler de l'aula virtual.

Complementaris

Ordinador amb connexió a Internet i navegador web



Críteris de valoració

Correcta redacció, amb les vostres pròpies paraules, de la resposta a l'exercici plantejat. Les respostes sense justificació no rebran puntuació.

Correctesa de la solució proposada. Recordar que no només hi ha una única solució bona.

L'exercici 1 tindrà un pes de 30% sobre la nota de la PAC2.

A l'exercici 2 es realitzarà els punts 1) i 4) de la pràctica, que tindran un pes de 70% sobre la nota de la PAC2.

Format i data de lliurament

La solució s'ha de lliurar en un document en format PDF CognomsNom_ce_PAC2 tot adjuntant els diferents fitxers de solució de la PAC en un .zip o .rar abans del dia 5 de novembre a les 23:59 hores a la bústia de lliurament d'activitats.

La manera preferible d'entregar l'exercici 2 és deixant-lo a la màquina virtual d'Amazon de la que disposa la UOC, ara bé, si teniu problemes tècnics o us trobeu en que l'heu desenvolupat tota a nivell local amb el vostre pc i a l'hora d'implementar-la al servidor no us funciona correctament, també podeu entregar-la directament (a la bústia de l'avaluació continuada) tot comprimint els fitxers web amb un zip i també passant-me un Word amb les explicacions i captures de pantalla de l'exercici.

Si s'ha desenvolupat al servidor, indicar-ho en un missatge a la bústia d'avaluació continuada per tal que ho revisi del servidor.

Descripció de la PAC a realitzar

Abans de realitzar aquesta PAC és necessari haver llegit i entès els conceptes del tercer mòdul de l'assignatura. En alguns apartats necessitareu cercar informació addicional a Internet.

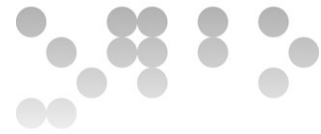
Enunciat

Exercici 1

- a) De cara a incentivar el número de vendes, una empresa es proposa oferir "**premis**" en la seva botiga on-line.

Indiqueu les modificacions que cal fer sobre el model de dades proposat en el mòdul 3, així com les noves operacions de manipulació de dades a implementar (o modificacions de les existents), per tal d'implementar la funcionalitat següent:

Premis: Es vol implementar un sistema que permeti a un client en registrat a la nostra botiga de menjar a domicili premiar-lo un



cop hagi provat 15 plats de 5 restaurants diferents de la zona dels quals oferim aquest servei. El premi consisteix en un menú gratis per a dos.

Els requisiments d'aquesta nova funcionalitat:

- Els usuaris hauran de ser clients enregistrats.

Per tal de resoldre aquest exercici haurem de crear dos noves entitats: premis i restaurants.

Les operacions a realitzar serán:

Alta_premi (id_premi, nom_premi, descripcio, punts)
Baixa_premi (id_premi)
Modificació_premi (id_premi, nom_premi, descripcio, punts)

Alta_restaurant (id_restaurant, nom_restaurant, adreça)
Baixa_restaurant (id_restaurant)
Modificació_restaurant (id_restaurant, nom_restaurant, adreça)

b) Creieu que l'anterior apartat té relació amb el concepte de ludificació que se us proposa a l'apartat 6 de la pràctica? Justifiqueu la vostra resposta.

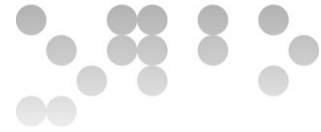
Sí, ja que intenta motivar al client a comprar tot participant del "joc" que, en aquest cas es tracta a anar a diferents restaurants, provar plats i aconseguir un premi final.

Exercici 2

L'exercici 2 consisteix en la implementació d'una botiga virtual a partir de diferents punts i es basa en la teoria que s'ha vist en el mòdul "Gestió de la Informació" dels mòduls didàctics de l'assignatura.

Els punts que s'hauran de realitzar giren al voltant dels principals elements que intervenen en una tenda online: clients i productes. D'acord amb els criteris d'avaluació per superar la PAC2 cal fer els punts 1 i 4 de la pràctica.

Aquest exercici 2 és realitzarà en grups de 3 persones, els mateixos grups de la pràctica.



Per a provar-la en un entorn més real de treball s'ha posat a la vostra disposició la màquina d'Amazon.

Com connectar-nos a la màquina d'Amazon

Dins l'aula de Comerç Electrònic a l'apartat on tenim la màquina d'Amazon trobarem l'enllaç per descarregar-nos les claus. Les descarreguem al nostre ordinador.

Per arrancar la màquina premer en "inicia màquina" i a continuació veurem la IP assignada.

Per tal d'obrir una sessió amb Linux amb SSH hem d'utilitzar el username ec2-user i les claus descarregades. Exemple: `ssh ec2-user@50.18.195.130` –i path/to/uoc.edu463653.pem (s'ha de donar permisos 400 al fitxer). Si es fa amb Windows hem d'obrir el Putty (<http://www.putty.org>).

Quan acabem d'utilitzar la màquina hem de parar-la.

Com solucionar el problema del canvi d'IP

Es pot solucionar el problema del canvi d'IP deixant el fitxer rc.local (etc/rc.d/rc.local) tal com segueix:

```
#!/bin/sh
#
# This script will be executed *after* all the other init scripts.
# You can put your own initialization stuff in here if you don't
# want to do the full Sys V style init stuff.

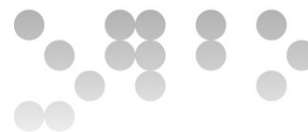
touch /var/lock/subsys/local

# Añadimos estas lineas:
new_ip=$(curl http://ipecho.net/plain; echo)
reesult=$(mysql -u root -p'mi-contraseña-para-el-root' prestashop -
e "UPDATE ps_shop_url SET domain = '${new_ip}', domain_ssl =
'${new_ip}' where id_shop_url = 1")
```

Introducció

Per tal de desenvolupar la nostra botiga virtual necessitarem els següents elements tecnològics:

- **Sistema operatiu:** Podrem treballar amb qualsevol sistema operatiu (en cas de desplegar la màquina en local ja que el cloud d'Amazon usa una versió de Linux ja preinstalada a la màquina). (Windows/MacOS/ Linux) sobre el que instal·larem l'aplicatiu:



- **XAMPP** (inclou servidor web Apache, bbdd MySql i PHP).
- **Prestashop** (Software e-commerce): www.prestahop.es

Els elements tecnològics que acabem d'enumerar caldrà que els tingueu instal·lats en el vostre PC per tal de poder treballar en mode local des de casa i no dependre en tot moment de la connexió de xarxa.

Per tal de començar amb la instal·lació de les diferents eines que necessiteu per realitzar la pràctica, us facilitarem un petit guió d'instal·lació d'aquestes.

La realització de la pràctica es farà amb el software d'e-commerce Prestashop.

Disposareu d'un espai web/ftp ubicat en una màquina virtual d'Amazon, perquè pugueu veure el funcionament real en un entorn web d'una botiga on-line. D'aquesta manera, al final tindreu la botiga ubicada en un entorn equivalent al de un ISP que us pugui proporcionar els serveis de hosting per a implementar una web de comerç electrònic. De totes formes, la idea és que primer implementeu la tenda virtual a les vostres màquines en local.

Descripció dels punts

En aquest apartat es descriuen els punts que conformen l'exercici 2.

1. Manteniment del catàleg de productes.
4. Gestió de clients i autenticació a la zona reservada.

Per tal de realitzar aquests punts amb el PrestaShop es pot consultar la guia oficial de PrestaShop en el següent enllaç:

http://www.prestashop.com/download/Userguide_es.pdf

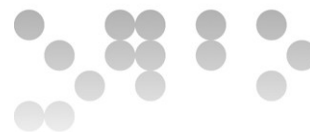
També podeu utilitzar videotutorials com:

<https://vimeo.com/album/2410722>

1) Manteniment del catàleg de productes

Una de les funcionalitats que ha de permetre una botiga virtual és la de poder gestionar la informació relativa als productes. Aquest manteniment es realitzarà des d'una zona de la web privada (intranet), permetent a un nombre reduït de persones (els administradors de la botiga) executar les seves funcionalitats. És la part de la web en la que el disseny és potser menys important ja que no pertany a la zona pública i els usuaris que l'utilitzaran són usuaris habituats a treballar-hi.

L'aspecte de la web de gestió podria ser amb menús desplegable des d'on poder accedir a totes les funcionalitats. Un exemple de funcionalitats d'aquest punt pot ser el següent:



Altes: Es dona d'alta el producte amb totes les seves característiques inclòs les descripcions en l'idioma de referència.

Modificacions: A partir del llistat, es tria el producte del qual s'ha de realitzar les modificacions.

Baixes: A partir del llistat, es tria el producte del qual s'ha de realitzar la baixa.

Consultes: Consultes sobre cada producte.

Opcionalment es pot agrupar productes per categories i també fer el control d'estocs.

4) Gestió dels clients i autenticació a la zona reservada.

Aquest punt és el responsable de gestionar la informació relativa als clients, permetent donar-los d'alta, fer modificacions de les seves dades o donar-los de baixa.

Aquestes operacions s'han de permetre realitzar des de la intranet (per tal de modificar les dades dels clients per part del personal de l'empresa) i des de la pròpia web, per tal de que un determinat client es doni d'alta o vulgui modificar les seves dades.

S'ha de permetre realitzar les següents funcionalitats:

Alta client: Formulari d'introducció de totes les dades del client.

Modificació client: Canvi de dades personals o canvi de la contrasenya.

Baixa client: Llistar els clients i donar de baixa un client determinat.

Autenticació d'usuaris: responsable d'autenticar els usuaris.

Un usuari no registrat, s'ha de poder registrar a partir d'aquesta plana.

Usuari autenticat

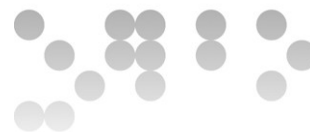
Se li ha de permetre l'opció de canviar les dades personals, canviar la contrasenya i donar-se de baixa, utilitzarà els mateixos formularis que en el cas de les gestions de la intranet però sols podrà gestionar les seves dades.

Seguint el manual del Prestashop que us he passat podeu començar a configurar-ho partint de la pàgina 47.

Documentació de l'exercici 2:

Envieu un document on expliqueu "l'estat" de l'exercici 2. Aquest document m'ha de servir a mi per corregir el vostre exercici i m'heu de fer constar:

- Màquina virtual d'Amazon on es troba la vostra pràctica (en cas de



que entregueu allí).

- Índex amb els diferents apartats o punts que s'han realitzat de l'exercici.
- Per cada punt o apartat en els que està dividida la pràctica captura de pantalla de les diferents opcions que s'han implementat (també si es fan les opcionals) amb l'explicació del que es realitza en aquell moment.
- Anotar pas per pas captura de pantalla + explicació del que s'està realitzant, en tots aquells casos que es cregui oportú.
- Comentaris sobre variacions en general sobre el que us demanava a l'enunciat (model de dades, operacions extres, etc), per que les tingui en compte alhora de corregir.
- Si teniu alguna operació inacabada o que us dona error i no heu acabat de resoldre'l, m'ho comenteu per que ho tingui en compte.
- Tot aquell comentari que vulgueu fer constar i que m'ajudi a corregir millor el vostre exercici.
- Valoració personal de l'exercici, com us anat ?, que heu trobat més difícil ?, més interessant?, suggerències, comentaris, etc.

Nota: Propietat intel·lectual

Sovint és inevitable, en produir una obra multimèdia, fer ús de recursos creats per terceres persones. És per tant comprensible fer-ho en el marc d'una pràctica dels estudis del Grau Multimèdia, sempre i això es documenti clarament i no suposi plagi en la pràctica.

Per tant, en presentar una pràctica que faci ús de recursos aliens, s'ha de presentar juntament amb ella un document en què es detallin tots ells, específicament el nom de cada recurs, el seu autor, el lloc on es va obtenir i el seu estat legal: si l'obra està protegida pel copyright o s'acull a alguna altra llicència d'ús (Creative Commons, llicència GNU, GPL ...). L'estudiant haurà d'assegurar-se que la llicència que sigui no impedeix específicament el seu ús en el marc de la pràctica. En cas de no trobar la informació corresponent haurà d'assumir que l'obra està protegida pel copyright.

Hauran, a més, adjuntar els fitxers originals quan les obres utilitzades siguin digitals, i el seu codi font si correspon.

Un altre punt a considerar és que qualsevol pràctica que faci ús de recursos protegits pel copyright no podrà en cap cas publicar-se en Mosaic, la revista del Graduat en

Multimèdia a la UOC, a no ser que els propietaris dels drets intel·lectuals donin la seva autorització explícita.