

#### GUIA DE EJECUCION DEL APLICATIVO HULK-STORE

## 1. Objetivo

El presente documento tiene por objeto brindar al usuario técnico los instrumentos necesarios para iniciar el aplicativo Hulk-store en un ambiente local.

### 2. Componentes

El sistema se encuentra formado por el **backend** y el **frontend**, ambas en tecnologías distintas.

- Backend.- Se encuentra construido mediante el framework Spring Boot en su versión 2.3.3.RELEASE, hace uso de la base de datos en memoria H2 y despliega los servicios en un servidor Tomcat embebido. Para más detalles de la estructura y paquetes, ver el archivo README.md del aplicativo.
- **Frontend**.- Es la interfaz de usuario la cual usa Angular en la versión 10.1.0 y la librería Angular Material en la versión 10.2.0 para los componentes.

### 3. Pre-requisitos

- Para iniciar el backend con los servicios se requiere contar con un JDK v. 1.8.0\_201 (versión usada para construir) o superior.
- Para la compilación del aplicativo, se debe contar con Maven en la versión 3.6.3 (versión usada) o superior
- Para el frontend, es necesario tener instalado nodejs, para el desarrollo se utilizó la versión 12.18.3

# 4. Desplegar componentes de Backend

- Descargar el código fuente del repositorio github https://github.com/jorglobo3000/hulk-store.git
- Mediante una consola de línea de comandos teniendo previamente instalado maven, ubicarse en la carpeta donde se haya clonado o descargado el código fuente y ejecutar el comando ">> mvn clean install –U", esto generará un archivo jar ejecutable.
- Aún en la consola de línea de comandos y dentro del path de clonación, dirigirse a la carpeta "target" y ejecutar la sentencia "java –jar kardex-0.0.1-SNAPSHOT.jar", que iniciará el servidor Tomcat embebido y desplegará los servicios web.



 Como medida preventiva para las pruebas, se solicita desactivar los firewalls para prevenir posibles bloqueos durante el consumo de los servicios expuestos en el backend.

En este momento podrá visualizar el log de ejecución, en el que se mostrara el arranque de la base de datos en memoria entre lo que se encuentra la ejecución de las sentencias SQL que se ubicadas dentro del archivo "import.sql".

### 5. Desplegar componentes de Frontend

Para iniciar el frontend, de igual manera se debe descargar o clonar el código fuente del repositorio de gitgub <a href="https://github.com/jorglobo3000/hulk-store-front.git">https://github.com/jorglobo3000/hulk-store-front.git</a>

- Mediante una consola de línea de comandos ubicarse en la carpeta donde se descargó o clono el código fuente y ejecutar el comando "npm install" para garantizar la descarga de todas las dependencias.
- Continuando en la consola, dentro de la ubicación del proyecto angular, ejecutar el comando "ng serve" para levantar el servidor.

Una vez ejecutados los pasos anteriores, podrá empezar a usar el sistema.

**NOTA**: Al momento se encuentra construido para funcionar en un mismo equipo, pues se espera que el frontal se levante en el puerto 4200 y por default en la ruta <a href="http://localhost:4200/">http://localhost:4200/</a>



### GUIA DE USO DEL APLICATIVO HULK-STORE

Antes de continuar con la guía del usuario es importante señalar que para este ejemplo se construyó una autenticación simple consultando únicamente en base de datos el usuario y contraseña del usuario.

## 1. Tipos de usuario del aplicativo

Para este aplicativo existen dos tipos de usuarios (personas)

## • Usuarios tipo administrador:

- o Nombre de usuario: "admin", "administrador"
- o Contraseña: Mismo nombre de usuario respectivamente.

# Usuarios tipo cliente:

- o Nombre de usuario: "usuario1", "usuario2"
- o Contraseña: Mismo nombre de usuario respectivamente.

Los usuarios tipo administrador tienen acceso a las siguientes pantallas:

- Listado de productos
- Aumentar stock de productos
- Generar kárdex por producto

Los usuarios tipo cliente tienen acceso a las siguientes pantallas:

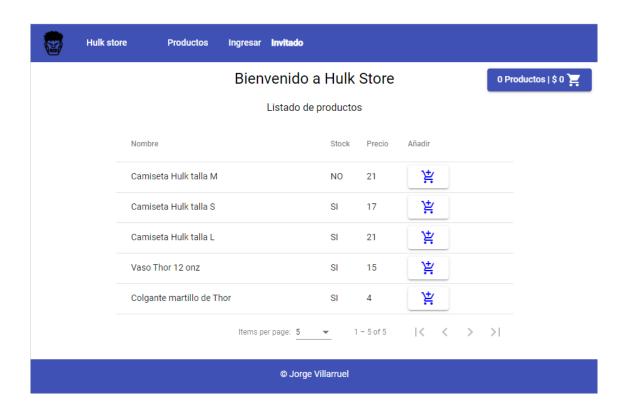
- Listado de productos
- Carrito de compras
- Login o registro

### 2. Pantallas del aplicativo

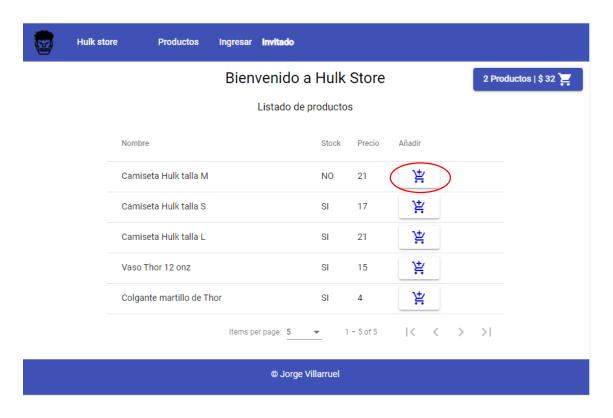
A continuación algunas capturas de pantalla y su funcionamiento.

### a. Pantalla inicial



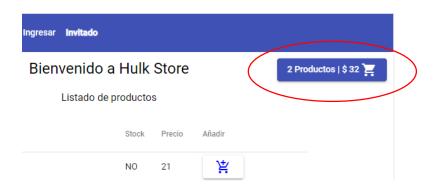


En esta pantalla el cliente puede ver el listado de productos y añadir productos al carrito sin autenticarse.





Para ir al carrito usar el siguiente botón ubicado en la parte superior de la pantalla.

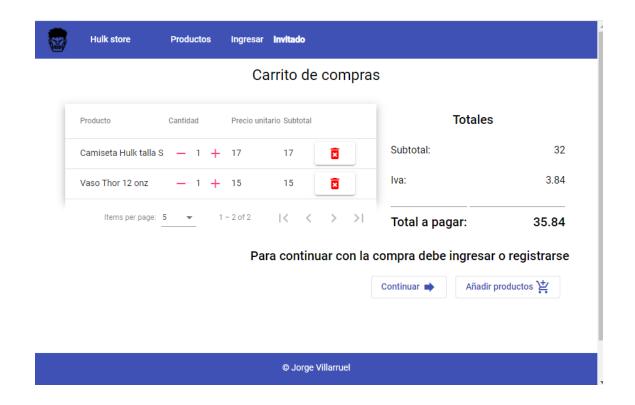


# b. Pantalla Carrito de compras

A continuación se presenta el carrito de compras, con todos los productos añadidos hasta el momento.

El cliente tiene la opción de cambiar la cantidad de cada producto, o eliminar el producto del carrito de compras antes de realizar su compra definitiva.



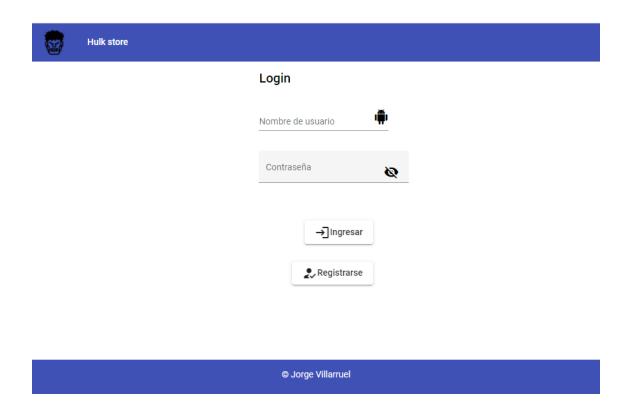


El botón "Continuar", solicita al cliente ingresar sus credenciales o registrarse para continuar con la compra.

El botón "Añadir productos" envía al cliente a la pantalla de listado de productos para seguir añadiendo productos al carrito.

# c. Pantalla de login

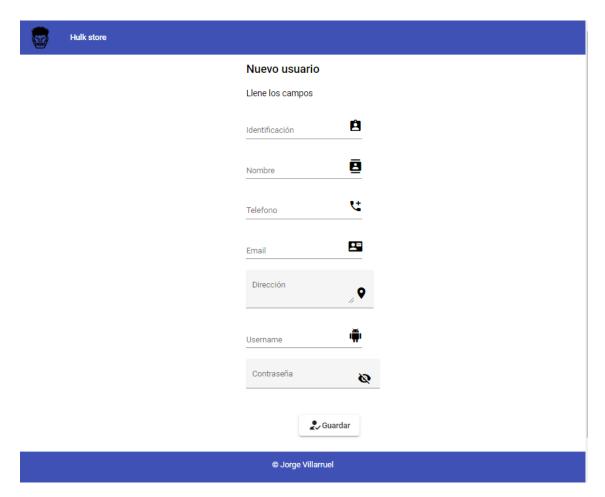




Si usa el botón "Registrarse" a continuación se presentara el formulario de registro del cliente.

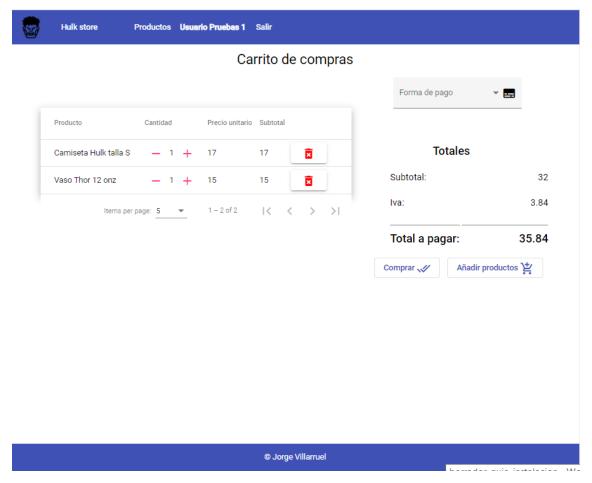
d. Pantalla de registro de nuevo usuario





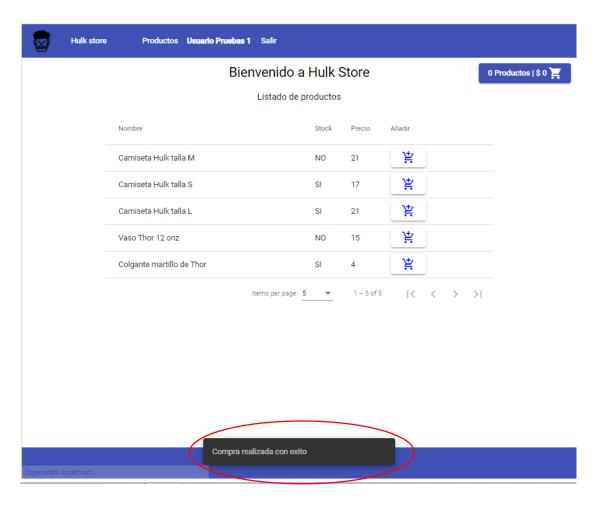
Una vez registrado el cliente, volverá a la pantalla Carrito de compras para continuar con la compra respectiva donde además solicitara la forma de pago.





Cuando la compra sea realizada con éxito, se presenta el mensaje respectivo.



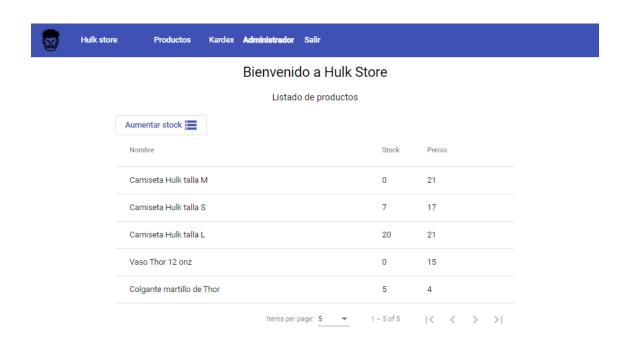


Luego de la compra exitosa el cliente es enviado a la pantalla de listado de productos para que realice otra compra en caso de requerirla.

# e. Pantalla principal tipo usuario administrador

El sistema cuenta con el usuario tipo administrador para gestionar las acciones de aumentar existencias y revisar el reporte kardex, para lo cual se debe usar la opción "Ingresar", en caso de que no se encuentre logueado al sistema, luego de lo cual el menú superior presentara las opciones "Kardex".



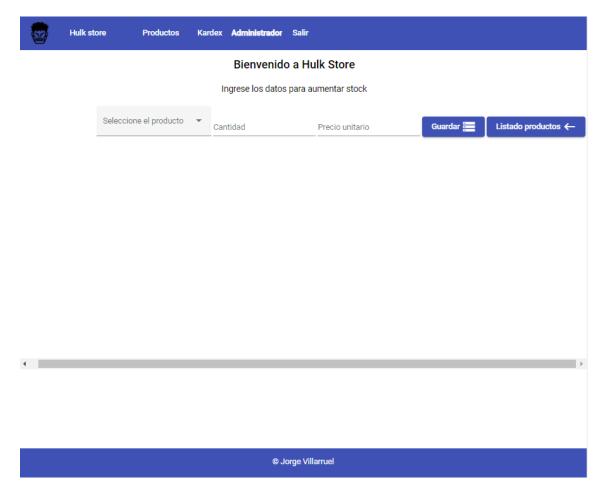


© Jorge Villarruel

Si usamos la opción "Aumentar stock", nos presenta la siguiente pantalla donde se puede ingresar la cantidad y el precio para los productos que se ingresan.

### f. Pantalla Aumentar stock





En esta pantalla se cuenta con 2 botones, el primero guardara el incremento de stock para el producto y el segundo regresara a la lista de productos.

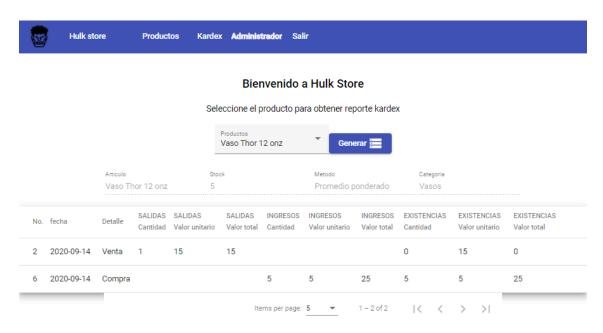
# g. Pantalla Kardex

Una vez que se haya incrementado stock y registrado ventas al cliente, podemos revisar el reporte kardex de productos usando la opción "kardex" del menú superior.



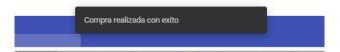


Una vez seleccionado el producto del que se desea obtener el reporte, este presentara en pantalla el kardex.



© Jorge Villarruel

Es importante mencionar que los mensajes de éxito se están presentando de la siguiente manera:



Y los de validación y erróneos se presentan así:



