

**CENTRO DE TECNOLOGÍAS AGROINDUSTRIALES**

**SENA REGIONAL VALLE**

Prueba N° 3- Tercer Día

Categoría Desarrollo .Net

**SERVICIO DE APRENDIZAJE SENA**

**Julio de 2017**

**Contenido**

[Objetivo 3](#_Toc488061940)

[Descripción 3](#_Toc488061941)

[Especificaciones Funcionales del Aplicativo 3](#_Toc488061942)

[Pantalla de Acceso 3](#_Toc488061943)

[Pantalla de Bienvenida 3](#_Toc488061944)

[Pantalla Productos 3](#_Toc488061945)

[Pantalla Carrito de Compras 4](#_Toc488061946)

[Pantalla Consulta de Compras Realizadas 5](#_Toc488061947)

[Validaciones 5](#_Toc488061948)

[Consideraciones No funcionales 5](#_Toc488061949)

# Objetivo

Desarrollar una aplicación web que permita a clientes de comercios la compra de productos y redención de puntos por productos.

# Descripción

Complementando el ejercicio 2, es necesario el desarrollo de un sitio web que por medio de un API REST (Usando en entity Framework) permita a los clientes de los comercios la compra de los productos a través de los catálogos configurados.

Cada cliente tendrá acceso al portal usando como login su número de identificación y la contraseña que le hayan asignado desde el módulo de clientes del aplicativo de escritorio.

El aplicativo web presentara al cliente el catálogo de productos, el cliente podrá seleccionar cada producto y agregarlos a un carro de compras, al final del proceso el carrito de compras le indicara dos totales uno en puntos y otra en dinero, bonos de descuento.

# Especificaciones Funcionales del Aplicativo

## Pantalla de Acceso

La pantalla de acceso debe tener un formulario que permita al usuario ingresar la siguiente información:

1. Numero de Identificación
2. Contraseña de Acceso

La pantalla debe contar con un botón en el cual al hacer clic validara la información almacenada en la base de datos, en el caso de coincidir con la información almacenada lo redireccionara a la pantalla de bienvenida, en caso contrario, deberá mostrar un mensaje que indique que el número de identificación o la contraseña no son válidos y no permitirle el acceso a la pantalla de bienvenida.

## Pantalla de Bienvenida

Al ingresar debe mostrar la siguiente información:

1. Nombre completo del cliente
2. Número Telefónico
3. Número de puntos acumulados del cliente

También debe mostrarle un menú que le permita acceder a las siguientes pantallas:

1. Productos
2. Carrito de Compras
3. Consulta de Compras Realizadas

## Pantalla Productos

La pantalla de productos debe permitirle al usuario seleccionar el catálogo de productos y enviar los productos al carrito de compras.

Para enviar los productos al carrito de compras se debe tener en cuenta lo siguiente:

1. La pantalla debe permitir al cliente seleccionar el catálogo de productos que ya han sido configurados y que se encuentren en estado activo.
2. Cuando el cliente seleccione un catálogo de productos, el sistema debe mostrar los productos que tenga asociados con la imagen, el valor del producto, la cantidad en existencia, el número de puntos que puede ganar con la compra y el número de puntos que se necesitan para redimir
3. El usuario debe poder seleccionar un producto del catálogo e indicar la cantidad que desea adquirir, esta cantidad no puede superar la cantidad en existencia.
4. Una vez el usuario haya ingresado la cantidad que desea adquirir del producto, debe tener la opción de usar un botón que le permita adicionar el producto al carrito de compras.

## Pantalla Carrito de Compras

La pantalla debe mostrar los productos que han sido agregados desde los catálogos.

Para confirmar la compra de los productos, se debe tener en cuenta lo siguiente:

1. La pantalla debe mostrar en un listado el nombre de los productos con la respectiva imagen del producto
2. Cada producto debe contar con la opción de retirar o eliminarlo del carrito de compras, y cada vez que se retire o elimine un producto deberán actualizarse los totales
3. Al final del listado debe aparecer el total de la compra tanto en puntos como en dinero
4. Se le debe presentar al usuario una opción que le permita seleccionar la forma de pago que puede ser:
   1. Puntos
   2. Efectivo
5. La pantalla debe tener un botón que confirme la compra, al hacer clic sobre este botón se debe validar lo siguiente:
   1. Si la forma de pago seleccionada es puntos, se debe descontar ese total de la cantidad de los puntos que tiene acumulado el cliente, si el cliente tiene menos puntos de lo que se necesitan para pagar, entonces, debe salir un mensaje y no dejar realizar el proceso de compra.
   2. Si la forma de pago es en efectivo entonces el sistema suma los puntos que va a ganar por cada producto y ese total se los sumara al acumulado de puntos del cliente.
   3. La cantidad de productos solicitada no puede ser superior a la existencia, en el caso contrario, el sistema mostrara un mensaje y no debe dejar guardar la compra
6. El detalle de la compra debe ser almacenado en el sistema, la información que debe tener el detalle es:
   1. Fecha de la compra
   2. Cantidad del producto
   3. Nombre del producto
   4. Valor en puntos
   5. Puntos ganados
   6. Valor en dinero
   7. Forma de Pago
   8. Fecha de compra

## Pantalla Consulta de Compras Realizadas

La pantalla permitirá al cliente conocer las compras que ha realizado en un periodo de tiempo determinado, por lo tanto, debe contener un filtro que permita desde una fecha inicial hasta una fecha final saber que compras se han realizado, la información que debe presentar la consulta es la siguiente:

1. Fecha de la compra
2. Cantidad del producto
3. Nombre del producto
4. Valor en puntos
5. Puntos ganados
6. Valor en dinero
7. Forma de Pago
8. Fecha de compra

# Validaciones

1. Cuando se confirme la compra en el carrito de compras no debe seguir apareciendo los productos.
2. Cada pantalla debe poder ser accedida solo si el usuario se autentico de forma correcta desde la pantalla de acceso, si se trata de acceder directamente sin autenticarse entonces el sistema deberá redirigirlo a la pantalla de autenticación.

# Consideraciones No funcionales

No existe una definición de estilo para el formulario y los controles, por ende, no se evaluará los colores y/o tipos de letra que se utilicen en la elaboración de la solución.

El proyecto puede ser desarrollado en C# o VB de .Net

Debe usarse un proyecto del tipo web para el desarrollo.