

Tienda Online E-store

Cátedra de Laboratorio III y IV
Programación III

TUP, Facultad Regional Venado Tuerto, UTN, Venado Tuerto, 2022.

Manuel Sosa Legajo N° 3944
Nazareno Cufre Legajo N° 3915

Índice

Particularidades del proyecto	2
Título extendido	2
Motivación	2
Importancia del proyecto y Destinatario	2
Objetivo general del desarrollo de una aplicación en su conjunto.	3
Objetivos específicos	3
Lenguaje de programación y tecnología aplicada	3
Descripción libre	3
Cronograma	4
Presupuesto	4

Particularidades del proyecto

En este proyecto diseñaremos una tienda online enfocada en la venta de productos generales con la idea de brindar una experiencia al usuario simple y pragmática. En la entrega del primer cuatrimestre presentaremos el catálogo de la tienda, que recibirá los datos de los productos de una base de datos. En la segunda entrega, el catálogo tendrá un backend funcional para modificar la base de datos

E-Store: Tienda online web

Motivación

Decidimos hacer una tienda online porque puede ser un desafío con un nivel de dificultad muy flexible, ya que depende de nosotros que tan compleja como queramos y es posible ampliarlo con las tecnologías que vayamos aprendiendo. Además, creemos que resultará muy didáctico desarrollar en un contexto orientado a la experiencia del usuario.

Importancia del proyecto y Destinatario

El proyecto será importante para aquellas personas o tiendas que deseen incorporarse al mercado virtual, ya que permitirá al consumidor abarcar nuevos clientes que de otra forma no podría.

El usuario ideal del proyecto sería alguien que quiera digitalizar su negocio a través de la web y quienes entrarán a la página lo harán a través de un navegador de escritorio o móvil.

Objetivo general del desarrollo de una aplicación en su conjunto.

Ofrecer un espacio de compra online cómodo y organizado.

Objetivos específicos

- Desarrollar una web con la que se pueda interactuar.
- Desarrollar un carrito que calcule automáticamente el precio de los productos agregados
- Desarrollar un catálogo que muestre productos con una imagen representativa.

Lenguaje de programación y tecnología aplicada

Los lenguajes a usar serán Java, Html, Css con tecnologías como Spring,MySQL y Angular.

Descripción libre

El programa consiste en una tienda online que garantizará el alcance de nuevos clientes que no tengan la oportunidad de acercarse a una tienda física. De manera didáctica y simple, el usuario comprador elegirá del catálogo aquel producto que esté interesado en comprar

Cronograma

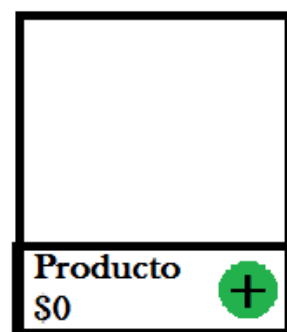
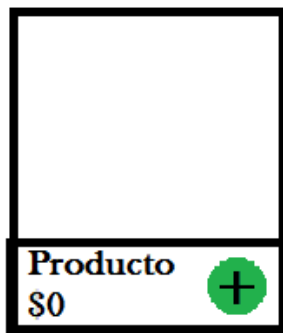
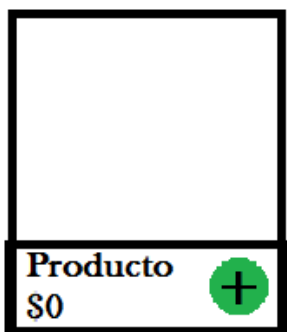
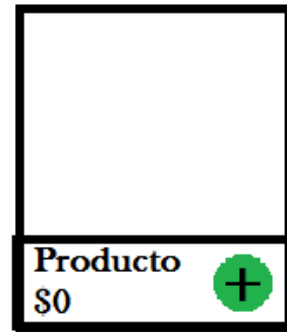
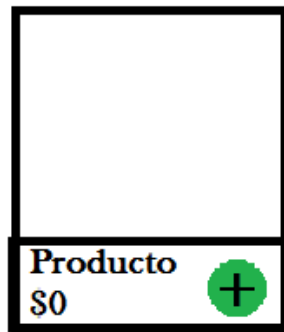
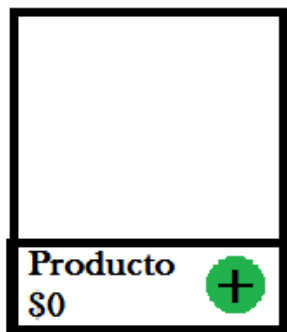
Para el final del proyecto el objetivo es poder visualizar en un navegador una página que muestre productos con su respectivo precio y permitir la interacción al agregarlos a un carrito.

En el primer cuatrimestre, iniciaremos desarrollando el frontend de la web, como está presentado en el prototipo del proyecto. Estimamos que nos llevará alrededor de 20 horas completarlo, ya que debe ser responsivo y debe ajustarse al prototipo diseñado.

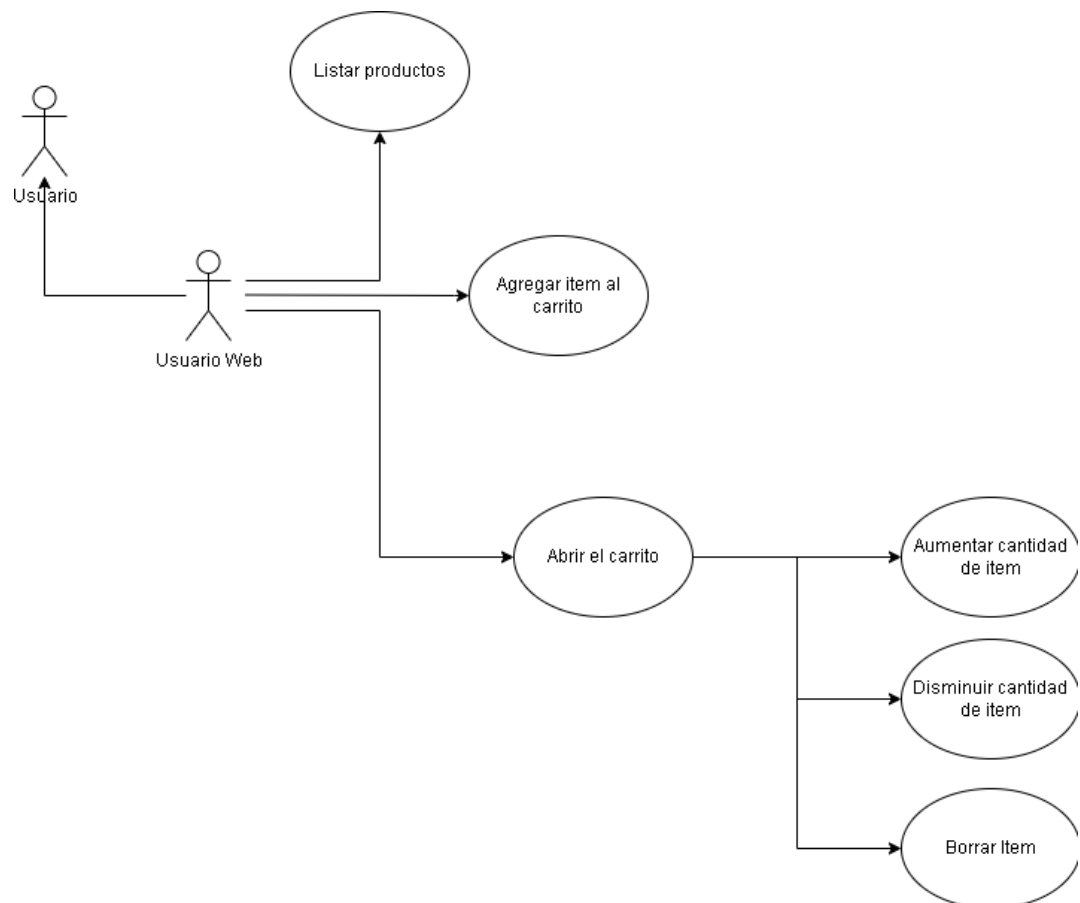
Presupuesto

Para realizar este proyecto pediremos una suma de \$20.000 ARS. (50 horas de trabajo, 200 \$ARS por hora).

Prototipo



Casos de uso de la tienda



Descripción de Casos de uso

Nombre del Caso de Uso: Listar productos	Nro: 1
Actor Principal: Usuario Web (UW)	Actor Secundario: no aplica
Objetivo: Mostrar productos de la tienda al usuario	
Flujo Básico	
1. El usuario ingresa la URL de la página. 2. Se muestran los productos del catálogo.	
Flujos Alternativos	

-
Observaciones:-

Nombre del Caso de Uso: Agregar item al carrito	Nro: 2
Actor Principal: Usuario Web (UW)	Actor Secundario:no aplica
Objetivo: Hacerle clic a un ítem en el botón correspondiente y que este se guarde en el carrito y el usuario sea notificado de ello.	
Flujo Básico	
1. El UW le hace clic al botón (+) de un ítem del catálogo. 2. El sistema le pasa la información del ítem al carrito para que este verifique si existe dentro de él y lo agregue si es que no, o le suma 1 si ya había uno. 3. El sistema actualiza el icono del carrito con la cantidad de ítems dentro.	
Flujos Alternativos	
-	
Observaciones: -	

Diagrama de clases

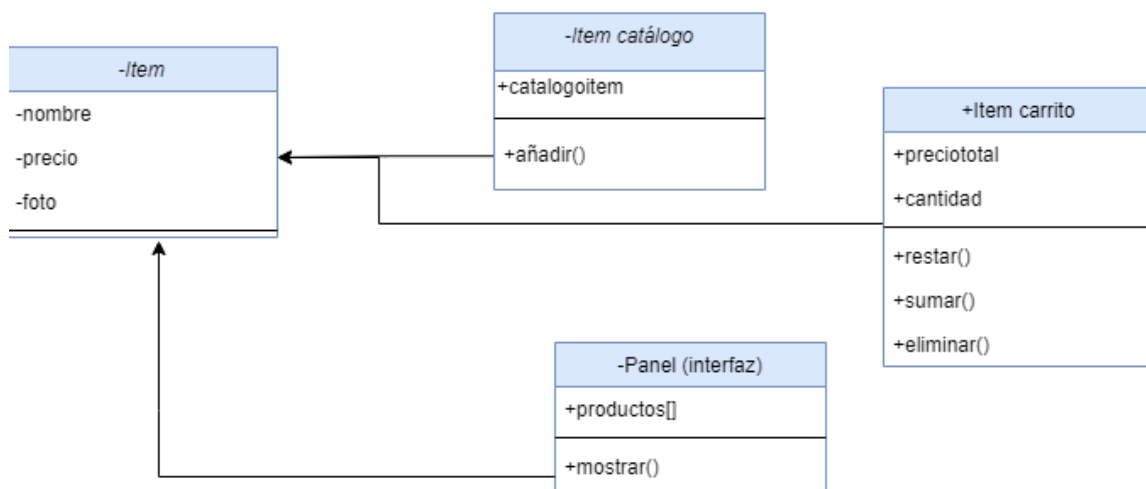


Diagrama de Secuencia

