## POTENCIAR ARGENTINA

# FullCoders: Curso Introductorio



Comisión: 27/21664

Septiembre 2023

# Proyecto: Chronos Tienda Virtual

Alumna: Lorena Elizabeth Perego

DNI: 24.895.206

Tutora: Carolina Solla

## Objetivo del proyecto

Diseñar y desarrollar una tienda online para una marca de agendas.

## Descripción del Proyecto

Se diseñará y se desarrollará una aplicación de tienda online para la marca Chronos que se dedica a fabricar agendas del segmento Premium.

Logos de la marca







La marca es nueva en el mercado y se esta haciendo conocida utilizando plataformas digitales. Con motivo del lanzamiento de su nueva colección decidió tener su propia tienda online para realizar la venta de la colección "Woman in Colours".

La colección está integrada por 3 modelos:



Blue Woman Gold Woman Pink Woman

Quienes compren la agenda recibirán regalos sorpresa (3 sets distintos) y una serie de beneficios (descuentos y cuotas sin interés) según el medio de pago que se seleccione.

Todos los productos serán enviados a domicilio a través de un servicio de paquetería eCommerce. Cuando el monto de la compra supere los \$25.000 el envío será gratis sino las tarifas serán:

1. CABA - \$1500

2. Gran Buenos Aires: \$2000

3. Resto del país: \$3000

La tienda online le dará la bienvenida al usuario, le brindará información sobre la nueva colección mostrándole los 3 modelos y una pequeña descripción de la agenda.

El proceso de compra se iniciará con el carrito de compras. Se le pedirá al usuario que ingrese el modelo de agenda:

- 1. Blue Woman
- 2. Gold Woman
- 3. Pink Woman

y la cantidad que quiere comprar.

Se calculará un subtotal que se le mostrará al usuario, se le informará que ha sido acreedor a un regalo sorpresa y se detallara en que consiste. Tras esto se le preguntará al posible cliente si desea agregar más productos a su carrito. Si este responde "si" se repetirá todo el proceso, cuando ya no desee agregar más productos y responda "no" se le mostrará el total que deberá pagar (sumatoria de los subtotales) en caso que se concrete la venta.

Una vez que los productos seleccionados estén agregados al carrito se le preguntará al cliente potencial si desea completar la compra. Si responde que "si" se iniciará la compra propiamente dicha y si responde que "no" se saldrá del proceso y se le mostrará al cliente un mensaje de agradecimiento por haber visitado la tienda.

Todos los clientes que desean concretar la compra tendrán que completar sus datos (de contacto, personales, de envío), elegir un medio de pago y una zona de envío.

En el caso de "Medios de Pago" se les mostrará por pantalla los medios de pago disponible y los beneficios que aportan cada uno:

- 1. Efectivo Descuento: 15%
- 2. Tarjeta de Débito Descuento: 5%
- 3. Tarjeta de Crédito 3 Cuotas sin interés
- 4. Transferencia Descuento: 10%

Se le pedirá al cliente que seleccione un medio de pago, se le mostrará el monto del descuento y del total a pagar tras el descuento. En el caso de la tarjeta de crédito se le mostrará el total a pagar y el monto de cada una de las cuotas sin interés.

En el caso de "Envío a Domicilio" se les mostrará por pantalla las zonas de envío:

- 1. CABA
- 2. Gran Buenos Aires
- 3. Resto del país

Se pedirá al cliente que ingrese su zona de residencia y si el monto del total a pagar (con descuento) no supera los \$25.000 se le mostrará por pantalla el costo del envío y el total a pagar con el envío incluido sino se le mostrará que el envío es gratis.

Al finalizar se mostrará por pantalla un resumen de la compra: Cantidad de productos comprados, cantidad de regalos obtenidos y el total a pagar (envío incluido). Además, se le informará que se le enviará la factura digital y el número de seguimiento del pedido.

Por último, se agradecerá al cliente por su compra en la tienda online.

## Requisitos funcionales

Esta aplicación permite la manipulación de datos, la interacción con el usuario y sigue la lógica de programación. Se le requiere al usuario seleccionar las opciones que desea, las cantidades que quiere comprar, leer y contestar las preguntas que le permiten avanzar en el proceso de compra y la carga de sus datos de forma ordenada.

La aplicación tiene una interfaz sencilla que le permite a los usuarios agregar productos al carrito de compras, decidir si quieren completar la compra o no. En caso de desear continuar le permite iniciar la compra, cargar sus datos para la facturación y el envío, elegir el medio de pago y seleccionar la zona de residencia para el envío a domicilio en caso que corresponda sino es gratuito. Al finalizar le permitirá saber la cantidad de productos que compró, de regalos que recibirá, el total a pagar neto y los datos cargados por el usuario.

#### 1. Carrito de compras

- Requiere que el usuario seleccione el modelo de agenda.
- Requiere que el usuario indique la cantidad de unidades que quiere agregar.
- Se le muestra la cantidad de unidades agregadas, el modelo de agenda seleccionado y el subtotal calculado.
- Se le pregunta al usuario si desea agregar más productos.
- Esta secuencia se repite tantas veces como el usuario desee agregar productos al carrito.
- Se le muestra por pantalla el total a pagar que será la sumatoria de los subtotales obtenidos.

#### 2. Inicio de Compra

- Se le pregunta al usuario si desea completar la compra.
- Si no desea completar la compra se le muestra un mensaje de agradecimiento por visitar la tienda.
- Si desea completar la compra se Inicia la compra.
- Se le pide al cliente que cargue una serie de datos: e-mail, nombre, apellido, DNI, celular, calle y número del domicilio de envio, código postal, ciudad, provincia.
- Se le pide que seleccione un medio de pago y zona de residencia para el envío a domicilio.

#### 3. Medios de pago

- Se le muestra al cliente los distintos medios de pago y sus beneficios.
- Requiere que el cliente seleccione un medio de pago.

- Se le muestra al cliente el descuento obtenido, el total a pagar con descuento o el monto de las cuotas sin interés y el total a pagar en caso que pague con tarjeta de crédito.

#### 4. Envío a domicilio

- Se le muestra al cliente las zonas de envío si el total a pagar no es superior a \$25.000.
- Requiere que el cliente elija una zona de envío.
- Se le muestra el costo del envío y el total a pagar con el envío calculados según la zona seleccionada sino se le informa que el envío es gratis.

#### 5. Resumen de compra

- Se le muestra al comprador un resumen de su compra: cantidad de productos comprados, cantidad de regalos y total a pagar con envio.
- Se le muestra los datos de contacto, los datos del destinatario, los datos del domicilio de envío cargados por el cliente.
- Se le informará sobre el envío de la factura digital y número de seguimiento del envío a su e-mail.
- Se muestra un mensaje de agradecimiento por la compra.

## Pseudocódigo

Se planteó desde el pensamiento computacional el pseudocódigo para el diseño y desarrollo de la tienda online.

#### **Iniciar**

```
definir precio
decir carrito de compras
repetir
      pedir modelo
      segun modelo hacer
            blue woman
                  pedir cantidad
                  contar regalos según cantidad
                  calcular subtotal (p*q)
                  decir unidades de cada modelo
                  decir subtotal
                  decir regalo
            gold woman
                  pedir cantidad
                  contar regalos según cantidad
                  calcular subtotal (p*q)
                  decir unidades de cada modelo
                  decir subtotal
                  decir regalo
            pink woman
                  pedir cantidad
                  contar regalos según cantidad
```

calcular subtotal (p\*q)

**decir** subtotal **decir** regalo

decir unidades de cada modelo

#### fin segun

**pedir** desea agregar más productos **hasta que** respuesta sea igual a no

calcular cantidad productos agregadoscalcular cantidad regalos

**calcular** total sin descuento **decir** total a pagar sin descuento

pedir desea completar la comprasi respuesta es igual a si entoncesdecir iniciar compra

decir ingresar datos

pedir email

pedir nombre

pedir apellido

**pedir** dni

**pedir** celular

pedir calle de envio

pedir numero de calle de envio

pedir código postal

pedir ciudad

pedir provincia

**decir** medios de pago **pedir** medio de pago

segun medio de pago hacer

#### efectivo

calcular descuento modo de pagocalcular total a pagar con descuentodecir monto de descuentodecir total a pagar con descuento

#### debito

calcular descuento modo de pagocalcular total a pagar con descuentodecir monto de descuentodecir total a pagar con descuento

#### credito

calcular cuota

**asignar** total a pagar sin descuento a total a pagar **decir** total a pagar y monto de cada cuota

#### transferencia

calcular descuento modo de pagocalcular total a pagar con descuentodecir monto de descuentodecir total a pagar con descuento

#### fin según

decir envío a domicilio

```
si total a pagar es menor a min de envio entonces
            decir zonas de envio
            pedir zona de envio
            según zona de envio hacer
                   caba
                         asigno envio zona 1 a costo de envio
                         calculo total a pagar con envio
                   gran buenos aires
                         asigno envio zona 2 a costo de envio
                         calculo total a pagar con envio
                   resto del país
                         asigno envio zona 3 a costo de envio
                         calculo total a pagar con envio
            fin según
            decir costo de envio
            decir total a pagar con envio
      sino
            decir gratis
      fin si
      decir resumen de compra
      decir cantidad de productos
      decir cantidad de regalos
      decir total a pagar con envío
      decir datos de contacto
      decir email
      decir datos de destinatario
      decir nombre y apellido
      decir dni
      decir celular
      decir datos domicilio de envio
      decir calle, número y código postal
      decir ciudad y provincia
      decir importante: enviaremos factura digital y n de seguimiento en email
      decir muchas gracias por su compra
sino
      decir muchas gracias por la visita
fin si
```

## Diseño de interfaz de usuario

Fin

En el repositorio creado en GitHub se puede ver el diseño de la interfaz de usuario de la aplicación de la tienda online mediante el diagrama de flujo y el pseudocódigo en donde están representados la lógica y el flujo de la aplicación.

## Metodologías ágiles

#### Kanban

Se decidió utilizar la metodología Kanban ya que por las características del proyecto era la mejor para incrementar la eficiencia y visualizar el flujo de trabajo.

El trabajo se realizó sobre un tablero creado con la herramienta Trello que es un software de administración de proyectos con interfaz web.

En el tablero se representó el flujo de trabajo a través se una secuencia de pasos específicos que eran necesarios de principio a fin para desarrollar la tienda online,

Se añadieron 4 pasos: Backlog - En desarrollo - Pausado - Concluido y se añadieron tarjetas en cada columna con los trabajos que se necesitaban realizar.

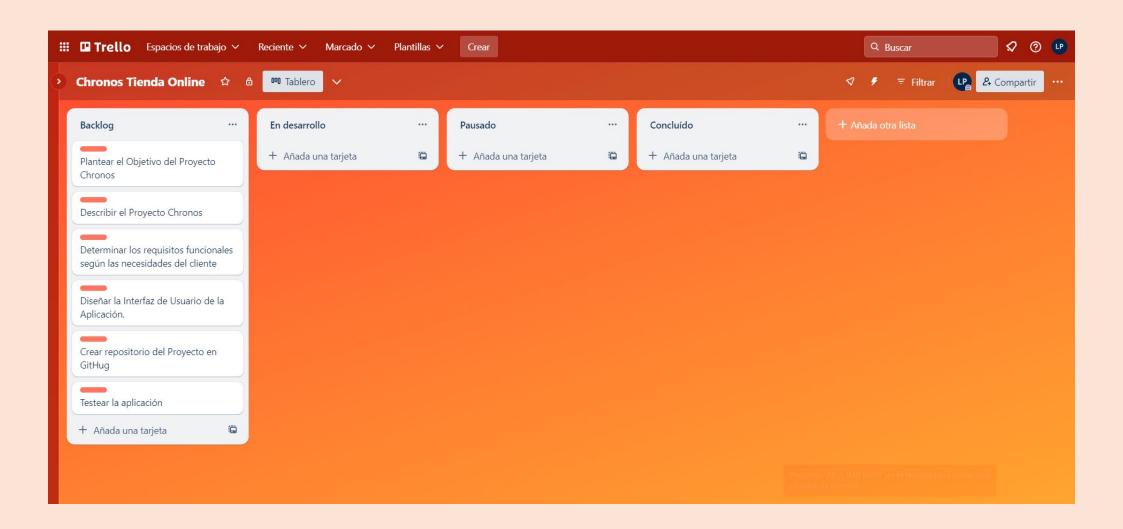
En cada tarjeta se detallaron las actividades necesarias a desarrollar y se realizo su seguimiento a lo largo del proceso.

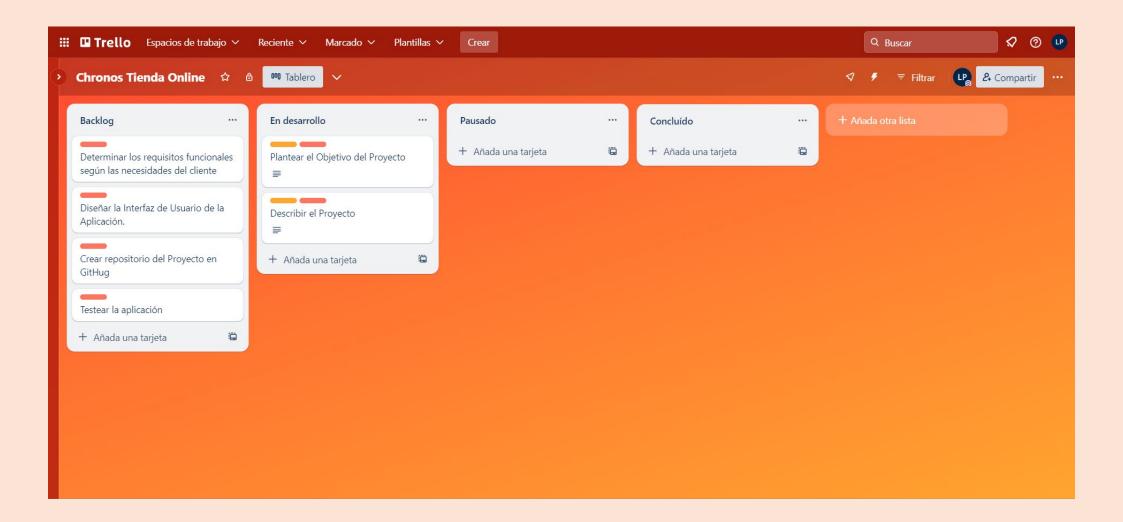
#### Listado de Tareas:

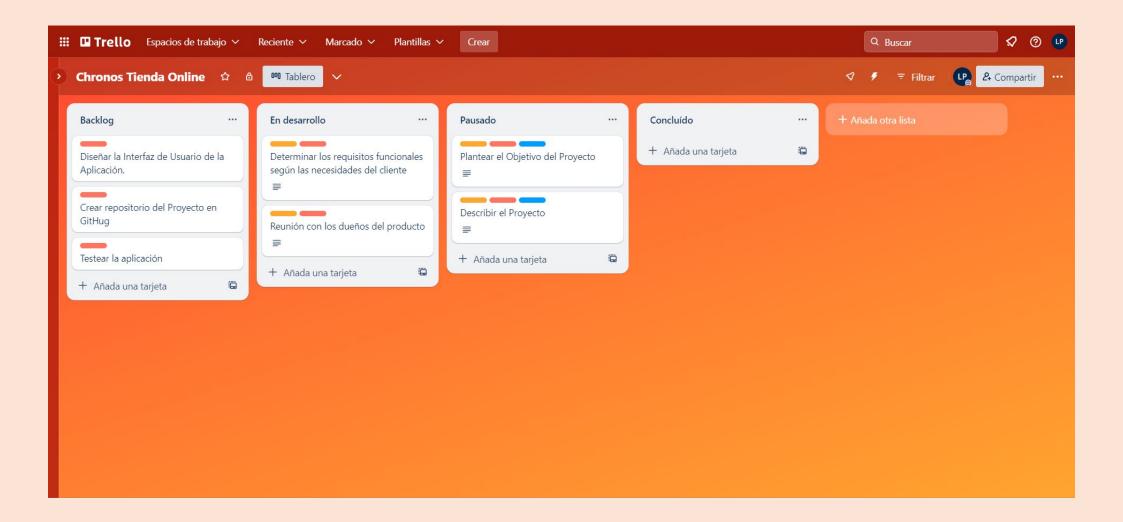
- Plantear el objetivo del proyecto de la Tienda Online según lo charlado con representantes de la marca.
- Describir el proyecto Chronos para que todos entiendan de que se trata el proyecto.
- Determinar los requisitos funcionales según las necesidades del cliente
- Diseñar la interfaz de usuario de la aplicación.
  - o Se dividió el trabajo en tareas más pequeñas
    - Diseño/Desarrollo Bienvenida y Colección
    - Diseño/Desarrollo Carrito Compras
    - Diseño/Desarrollo Iniciar Compra
    - Diseño/Desarrollo Métodos de Pago
    - Diseño/Desarrollo Envíos a Domicilio
    - Diseño/Desarrollo Resumen de Compras y datos del Cliente
- Crear un repositorio en GitHub (para guardar el trabajo, modificarlo y poder trabajar en paralelo)
- Testera la aplicación (para asegurarnos que funciona como debería)

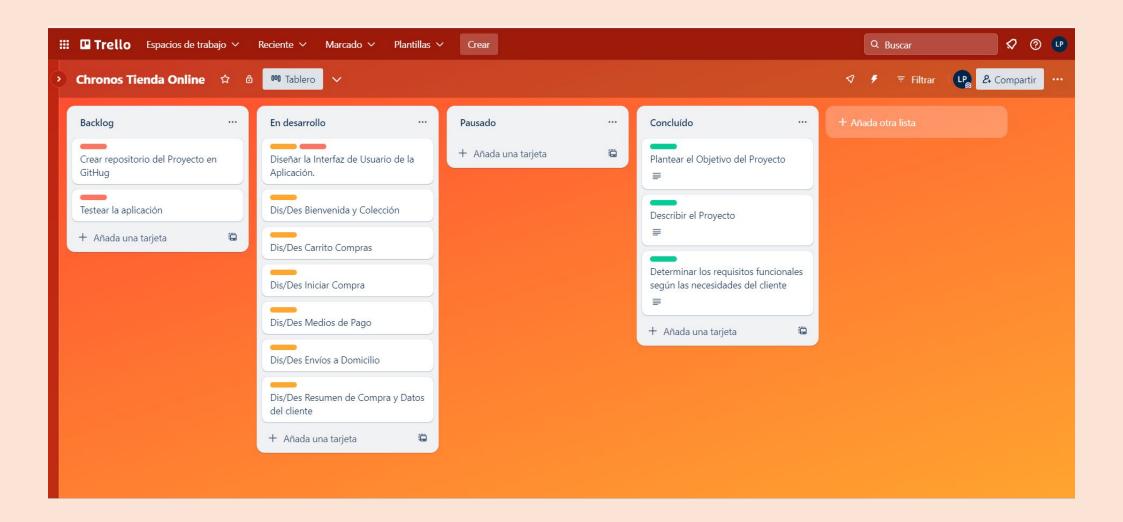
#### Flujo de Trabajo

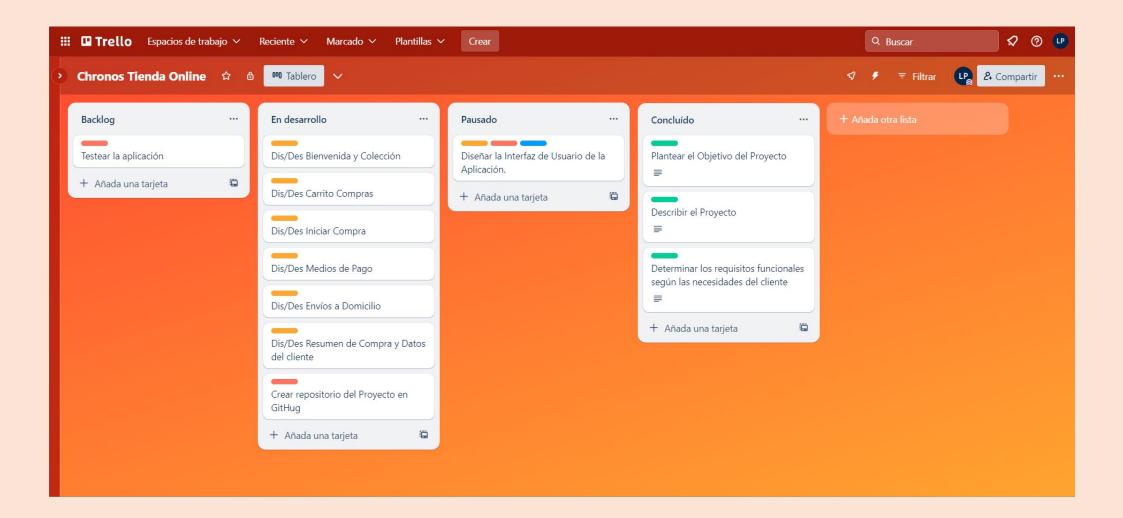
Colocamos todas estas tareas en la primera columna "Backlog" que es la lista de tareas ordenadas por hacer y a medida que se fue trabajando en las tareas más prioritarias movimos las tarjetas a la columna "en desarrollo". Algunas tareas se movieron a la columna "Pausado" para revisarlas mientras se espera que se terminen de desarrollar otras tareas y reuniones con los dueños del producto para constatar que se está desarrollando el producto esperado. Cuando las tareas fueron constatadas, revisadas, probadas y aprobadas pasan a la última columna "Concluido".

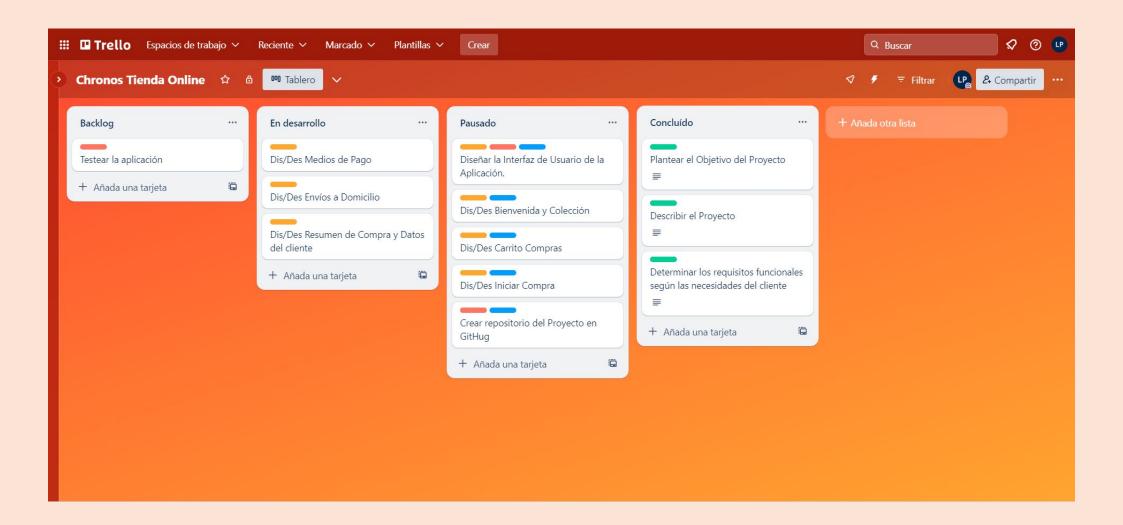


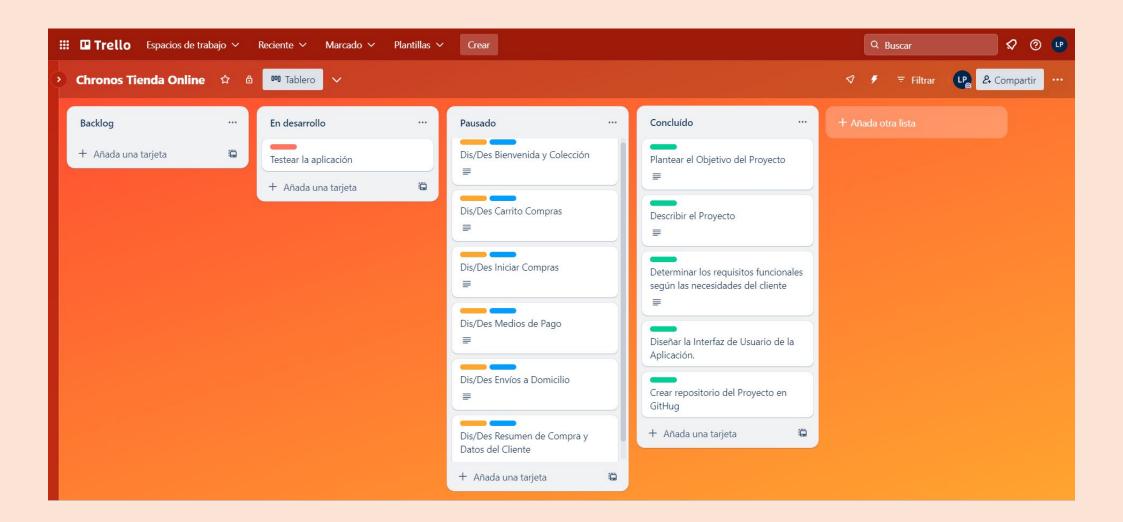


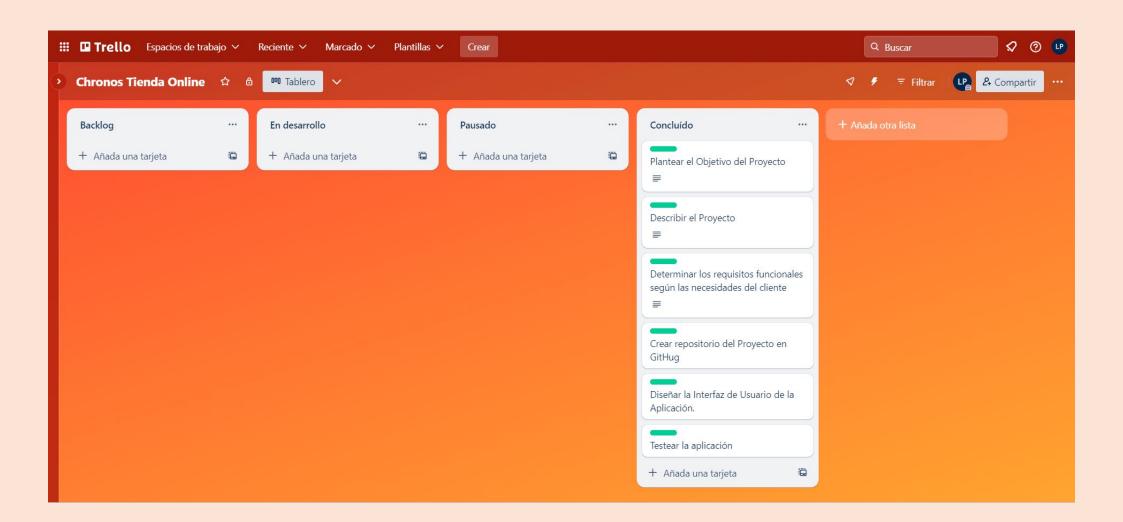












#### Reflexiones

Con los conocimientos y herramientas que se contaban se pudo realizar la aplicación a pesar de tratarse de una Tienda Online.

La aplicación logra cumplir su objetivo desde el inicio hasta el final. Con ella se puede mostrar el producto, agregarlo al Carrito de Compras y completar o no la compra dándole la opción al usuario de abandonar el proceso.

Si desea completar la compra el cliente puede cargar los datos que son necesarios para Iniciar la Compra, para contactarlo ante cualquier comunicación o inconveniente, para la facturación, el pago y el envío del producto a el domicilio declarado.

Para concretar la compra puede elegir un Medio de Pago, ver los beneficios que tiene cada uno y cómo afectan al monto a pagar. También puede elegir la zona de envió de acuerdo a su residencia para saber cuánto sale el envío a domicilio en caso de no superar el mínimo establecido para que envío sea gratis y ver como afecta al monto a pagar tras los beneficios.

Además, la aplicación le permite ver un resumen de su compra y los datos que le fueron solicitados y saber que se le enviara la factura y el número de seguimiento de su envío.

Se pueden mejorar muchas cosas especialmente las validaciones de los datos ingresados y de los medios de pagos principalmente.

### **Notas**

1. Los logos se realizaron con:



2. El tablero de Kanban fue realizado con:



3. El repositorio fue creado con:

