Proyecto Final - Tienda Virtual de Camisetas Retro

Nombre del alumno: Marcos Mateos Iglesias

Curso: Lenguajes de Marcas

Fecha de entrega: 20 de mayo de 2025

# Índice

1. Descripción del proyecto

2. Funcionamiento de la web

3. Herramientas utilizadas

4. Pruebas realizadas

5. Conclusión

# GITHUB:

https://github.com/marcosmateos1/tienda-retro

# 1. Descripción del proyecto

La tienda virtual desarrollada está especializada en la venta de camisetas de fútbol retro de equipos de la liga española. Los usuarios pueden registrarse, iniciar sesión, ver un catálogo de productos, realizar compras, descargar un catálogo XML y cerrar sesión. El objetivo principal ha sido crear una plataforma funcional, segura y visualmente clara, utilizando tecnologías web como HTML, PHP y MySQL.

# 2. Funcionamiento de la web

El usuario puede iniciar sesión o registrarse, con formularios estilizados con Bootstrap.  
Una vez logueado, accede a la tienda donde ve camisetas en tarjetas visuales.  
Puede completar sus datos personales como cliente, comprar productos y consultar su historial de compras con imagen, nombre y fecha.  
Además, puede descargar un archivo XML con el catálogo de productos.  
Todo el diseño ha sido modernizado para mayor claridad y facilidad de uso.

# 3. Herramientas utilizadas

|  |  |
| --- | --- |
| Herramienta | Uso principal |
| XAMPP | Servidor local (Apache + MySQL) |
| PHPMyAdmin | Gestión de la base de datos |
| HTML + PHP + CSS | Desarrollo frontend y backend |
| Visual Studio Code | Editor de código |
| Navegador Chrome | Pruebas web |

# 4. Pruebas realizadas

* Formulario de login funcionando Interfaz de usuario gráfica

  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.
* Registro de usuario desde registro.html Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Chat o mensaje de texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

* Página de productos tienda.php Interfaz de usuario gráfica

  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.
* Compra realizada con éxito Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.
* Registro de cliente Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.
* Generación del archivo XML Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.
* Historial de compras del usuario Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.
* Cierre de sesión correcto Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.
* Estructura de la base de datos

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

COMPROBACION DE USUARIOS CREADOS:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

# 5. Conclusión

El desarrollo de este proyecto ha sido una experiencia muy completa que me ha permitido aplicar y consolidar los conocimientos adquiridos en la asignatura de Lenguajes de Marcas. A lo largo del proceso he creado una tienda virtual funcional y moderna, capaz de gestionar usuarios, registrar clientes, mostrar productos desde una base de datos y permitir compras reales dentro de la aplicación.

La web está desarrollada utilizando tecnologías como HTML, CSS, PHP y MySQL, e integra buenas prácticas como el uso de sesiones, validación de formularios, consultas preparadas para evitar inyecciones SQL, y encriptación de contraseñas. Además, he incorporado **Bootstrap** para mejorar el diseño visual y la experiencia del usuario, logrando una interfaz limpia, clara y adaptable a diferentes dispositivos.

Se han incluido funcionalidades extra como la **descarga de un catálogo de productos en formato XML**, un sistema de **historial de compras con imágenes**, y una estructura modular del código con archivos reutilizables como conexion.php. Todo esto hace que la tienda sea escalable y fácil de mantener.

En definitiva, me siento muy satisfecho con el resultado final. He aprendido no solo a desarrollar una aplicación web completa, sino también a organizar mejor el código, subir un proyecto a GitHub y presentarlo de forma profesional.