UNIVERSIDAD DEL ISTMO

FACULTAD DE INGENIERÍA

PROYECTO FINAL DB – MANUAL FUNCIONAL Y TÉCNICO

Sistemas de bases de datos

MARCOS MATEO MARROQUIN

JOSÉ MIGUEL DE JESÚS GONZÁLEZ CHANG

Guatemala, 4 de noviembre de 2018

**Contenido**

[**Introducción:** 3](#_Toc529086079)

[**Reglas de negocio implementadas** 4](#_Toc529086080)

[**Tecnología Utilizada** 4](#_Toc529086081)

[**Diagrama de navegación** 5](#_Toc529086082)

[**Información del sitio** 5](#_Toc529086083)

# **Introducción:**

Esta es una aplicación diseñada para un negocio de e-commerce como parte del curso de sistemas de bases de datos. Esta aplicación se encarga de manejar la publicación de anuncios del sitio. Por lo tanto, se encarga de la creación de nuevos anuncios y destacarlos. De igual manera, se encarga del manejo de los usuarios, al realizar el login, registrarse, cambiar contraseña, entre otras funciones.

Como parte del scope de este proyecto se realizó una clase de chat para que los usuarios se comuniquen entre sí y realicen las comprar y ventas basados en los anuncios publicados.

Particularmente, esta aplicación se realizó para la empresa Gioscorp. Una empresa que se dedica a la publicación de anuncios en línea, administrarlos, consultarlos y listarlos. Con el objetivo de funcionar como medio para que las personas realicen compras entre ellas.

En este proyecto se utilizaron distintas tecnologías, como mysql, para la base de datos, php para el lado del back-end, y html, scss, js y json para el lado de front-end. Cada una de estas tecnologías funcionó para la administración de la base de datos, comunicación entre la base de datos y el back-end, el procesamiento de las peticiones necesarias del sitio, envío de información o para fines visuales y semánticos.

# **Reglas de negocio implementadas**

En la realización de este proyecto fue necesario contemplar ciertos aspectos acerca de las empresas e-commerce que se manejan únicamente por medio del manejo de los anuncios.

Lo primero es que en este tipo de negocios las ganancias que se manejan son por medio de “destacar” anuncios. Es decir, que los clientes pagan porque su anuncio sea priorizado frente a otros, cuando un usuario está visitando el sitio. (Las distintas maneras en la que funciona la operación de destacar usualmente se centran en destacar anuncios dentro de categorías específicas.

Por otro lado, debía de tomarse en cuenta que para que los usuarios pudieran realizar compras (aunque estas no sean manejadas internamente por la empresa) hay que facilitar el contacto del “vendedor” con el interesado, siempre protegiendo la información de los vendedores que utilizan esta página.

# **Tecnología Utilizada**

Para este proyecto se utilizó gulp, sass, foundation, js, y json. En general se hizo uso de estas tecnologías para facilitar el desarrollo de la aplicación y para practicar los conocimientos adquiridos a lo largo del curso.

* Gulp, que es un task runner, fue utilizado para manejar sass (sus compilaciones) y facilitar la programación al permitir resultados a tiempo real por medio del gulp server y de livereload.
* Sass, es un preprocesador de css que agrega ciertas características que son comunes en lenguajes orientados a objetos.
* Foundation, es un framework de css que es muy utilizado por su sistema de grids y por el fácil prototipado.
* Los json fueron utilizados para simular la comunicación por medio de archivos, que se podría tener con la base de datos.
* El js fue utilizado para dar nuevos efectos en la página y también para poder leer y poblar ciertas páginas del sitio.

# **Diagrama de navegación**

# **Información del sitio**

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del sitio | Gioscorp |
| Versión del sitio: | 1.3 |
| Fecha de elaboración del manual | 3/10/2018 |
| Autores | Miguel González  Mateo Marroquín |