

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA MADRE Y MAESTRA



Nombre:

Miguelson Antenor

2010-2240

Materia:

ISC-415

Programacion web

Profesor:

Ing. Carlos Camacho

Reporte sobre:

Practica 2

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA MADRE Y MAESTRA
FACULTAD DE CIENCIAS E INGENIERÍA
ESCUELA DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIONES

Programación Web – ISC-415

Carro de Compra en Sesión

Objetivo:

- Manejo de la librería Javalin., en peticiones, respuesta y uso de la plantilla.
- Uso del contexto de sesión en las aplicaciones.
- Uso de Plantillas.
- Uso de seguridad en nuestros recursos web.

Desarrollo de la práctica.

El estudiante realizará cada uno de los ejercicios indicando en dicho documento interactuando con el servidor de versiones Github.

Forma de Entrega:

La entrega de la práctica se debe realizar un reporte con lo trabajado, conjuntamente con la presentación del mismo en el laboratorio y enviar al servidor de control de versiones. La practica según fecha indicada en la PVA.

Tecnología utilizada

Gradle es una herramienta de automatización de compilación para el desarrollo de software en varios idiomas. Controla el proceso de desarrollo en las tareas de compilación y empaquetado para pruebas, implementación y publicación. Los lenguajes admitidos incluyen Java, C/C++ y JavaScript.

Apache FreeMarker es un motor de plantillas gratuito basado en Java, que originalmente se centró en la generación dinámica de páginas web con arquitectura de software MVC. Sin embargo, es un motor de plantillas de propósito general, sin dependencia de servlets, HTTP o HTML, y por lo tanto se usa a menudo para generar código fuente, archivos de configuración o correos electrónicos.

IntelliJ IDEA es un entorno de desarrollo integrado escrito en Java para desarrollar software informático escrito en Java, Kotlin, Groovy y otros lenguajes basados en JAR. Está desarrollado por JetBrains y está disponible como una edición comunitaria con licencia de Apache 2 y en una edición comercial propietaria.

GitHub, Inc. es un proveedor de alojamiento de Internet para el desarrollo de software y el control de versiones mediante Git. Ofrece el control de versiones distribuidas y la funcionalidad de gestión de código fuente de Git, además de sus propias características.

Javalin es un marco web ligero para Kotlin y Java diseñado para ser simple y bloquear de forma predeterminada, compatible con WebSockets, HTTP2 y solicitudes asíncronas. Javalin comenzó como una bifurcación del marco SparkJava, pero rápidamente se convirtió en una reescritura desde cero influenciada por el marco koa de JavaScript.

durante mi experiencia con javalin para la práctica 2, noté que las cosas son bastante simples, pero hacer esto funciona con la integración de varias tecnologías en cuanto al front-end: javascript, css y html. en el backend, el uso de javalin y freemarker como motor html Perdí mucho tiempo trabajando en la interfaz. Todavía podía administrar la sesión y también rastrear mi uso con cookies incluso después de reiniciar la aplicación. Es decir, con las cookies en su computadora, una vez que volví a mi sitio web, pude reconstituir el carrito del uso de esta función nuevamente, lo que me costó mucho tiempo.

Funciones activas

1-Debe estar disponible una vista para gestionar (crear, visualizar, actualizar y borrar) los productos que serán disponible en el sistema. Dicha vista debe ser accesible para el usuario administrador. Crear un usuario admin con contraseña admin por defecto

2-Los usuarios se estarán almacenando en una colección visible para todo el sistema

3-Los productos se estarán almacenando en una colección visible para todo el sistema

4-Los usuarios no autenticados, es decir, los usuarios directos, tendrán acceso a la lista de producto como pagina principal para seleccionar e indicar la cantidad y el productos que estarán comprando

- 5-Los productos y la cantidad seleccionada deben ser agregados y almacenados en una colección que representa el carro de compras en el contexto de sesión
- 6-Debe visualizarse la cantidad de elementos que el usuario tiene agregado en el carro de compras en todo momento en la vista
- 7-Debe existir una vista donde se muestran los productos seleccionados con su cantidad y precio, presentar el total y un botón para Procesar Compra
- 11-Aplicación debe estar desarrollada utilizando el framework Javalin
- 12-. Deben implementar un sistema de plantilla responsive (Bootstrap o Material).

Conclusion:

Al final puedo decir que la práctica podría salir más fácil para mí, creo que tenemos esta misma práctica para implementar h2 como almacenamientos persistentes. Tengo una idea bien clara de cómo funciona los cookies todavía me falta utilizar bien las sesiones que creo yo use una vez durante todo el trabajo.

Uso de javascript para realizar peticiones como método onclick en los botones. Fue una buena experiencia.

Bibliografía


<https://www.w3schools.com/> (javascript html css et bootstrap).

<https://freemarker.apache.org/>

<https://getbootstrap.com/>

Practica2

Registrar | Logear



PUCMM

Usuario

Contraseña

Login

[Forget password? or Registrar](#)

7000

Practica2

Comprar | Ventas Realizadas | Administrar Productos | Carrito (18)

Lista de Producto

Producto	Precio(RD\$)	Cantidad	Accion
nintendo switch	15,000	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Agregar"/>
Playstation 5	18,000	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Agregar"/>
Xbox serie x	15,500	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Agregar"/>
Iphone 12	40,000	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Agregar"/>

Practica2

Comprar

Ventas Realizadas

Administrar Productos

Carrito (18)

Lista de Producto

Producto	Precio(RD\$)	Cantidad	Accion
nintendo switch	15,000	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="Agregar"/>
Playstation 5	18,000	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Agregar"/>
Xbox serie x	15,500	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Agregar"/>
Iphone 12	40,000	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Agregar"/>

Practica2

Comprar

Ventas Realizadas

Administrar Productos

Carrito (21)

Lista de Producto

Producto	Precio(RD\$)	Cantidad	Accion
nintendo switch	15,000	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Agregar"/>
Playstation 5	18,000	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Agregar"/>
Xbox serie x	15,500	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Agregar"/>
Iphone 12	40,000	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Agregar"/>