Programación orientada a objetos

Propuesta de proyecto

Sistema de ventas en línea para una distribuidora de equipo de computo.

propuesta:

Spring es una framework java de backend que corre sobre el servidor tomcat. El cual hace uso de la mayoría de los conceptos, buenas prácticas de programación y un uso intensivo de patrones de diseño. Razón por la que cubre muchos de los temas y conceptos que se ven el curso de programación orientada a objetos de la Facultad.

Angular es un framework de frontend desarrollado por google con el que se suele acompañar a Spring.

Y una razón más para optar por este proyecto es la tendencia actual que se orienta más al desarrollo de aplicaciones web en detrimento de las aplicaciones de escritorio.

Página de una distribuidora de equipo de computo.

Se describe el funcionamiento y la estructura de una aplicación web de una empresa dedicada a distribuir equipo de computo. Para lo cual cuenta con una aplicación web en la que el público en general puede comprar sus productos pagar en un oxxo a través de una una plataforma de sistema de pagos (simulado) para posteriormente recibir el producto en su casa por parte del personal de la empresa.

La aplicación tendrá tres roles.

- **Administrador.** Podrá añadir productos, verlos, modificarlos y eliminarlos (CRUD). El sistema tiene dos cuentas de administrador que no pueden modificarse.
- Usuario registrado: Podrá comprar productos y modificar sus datos de entrega y datos de contacto.
- **Usuario no registrado**:Podrá ver los productos, pero no podrá comprarlos. El sistema le pedirá iniciar sesión para poder comprar.

La interfaz de la aplicación tendrá las siguientes pantallas.

- 1. Pantalla de Inicio: Mostrará los artículos que los administradores deseen promover.
- 2. Pantalla de **Cómputo**: Mostrará artículos de cómputo para la venta.
- 3. Pantalla de Componentes: Mostrará componentes de cómputo para la venta.
- 4. Pantalla de Redes: Mostrará articulos de Redes para la venta.
- 5. Pantalla de Canasta: Aparecerán los productos que el cliente registrado añadió a la cesta con el correspondiente número de piezas. Aquí el usuario podrá revisar su total, generar la orden de pago para hacer su depósito E imprimir su orden de entrega.

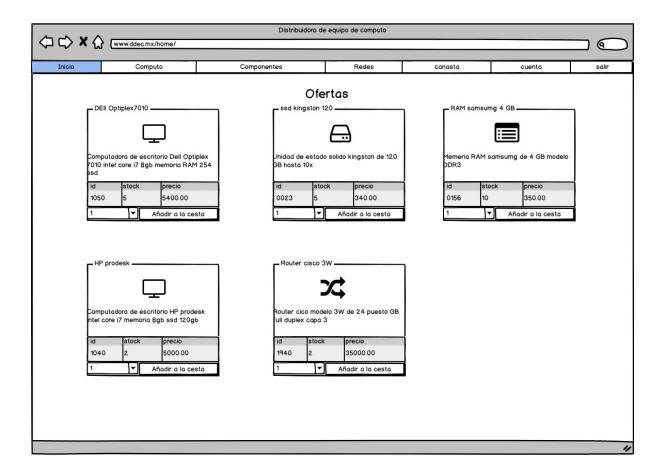
- Pantalla de Cuenta: La usaran los usuarios para registrarse e iniciar sesion, asi como los administradores para iniciar sesión. La aplicación mostrará un comportamiento diferente si se trata de un Usuario normal o un Administrador.
 - a. Usuarios registrados
 - i. Podrán modificar sus datos de contacto y de entrega.
 - ii. Ver el detalle de sus órdenes de compra
 - b. Administradores podrán agregar, eliminar y editar productos.
- 7. Pantalla de **Salir**: Solo pedirá al usuario que confirme que desea salir.

A continuación se describe mejor el comportamiento de cada una de las pantallas.

Inicio

Pantalla de inicio. Artículos que los administradores desean promover.

El sistema busca dentro de la base de datos de todos los productos aquellos que tengan habilitada la opción promocionar y serán los que parezcan aquí.



El usuario que no le interesen los articulos que hay en la pantalla de inicio, podrá buscar entre las demás secciones: Cómputo, Componentes y Redes.

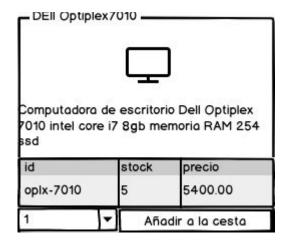
Tarjeta del producto

La tarjeta tiene un tamaño pequeño de manera que cabe 3 en horizontal en la página. Contiene la Siguiente Información:

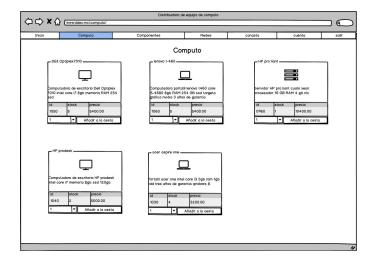
- a. título
- b. fotografía
- c. descripcion
- d. Id del producto
- e. stock
- f. precio

y los siguientes controles.

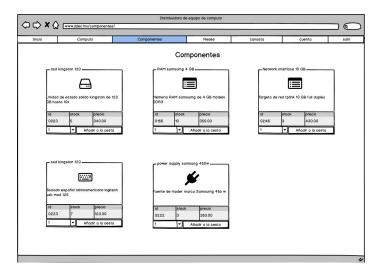
- un combobox segun el stock
- un botón de añadir a la cesta.



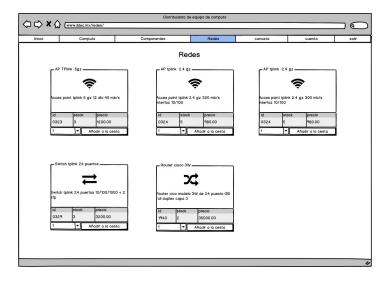
Cómputo



Componentes



Redes

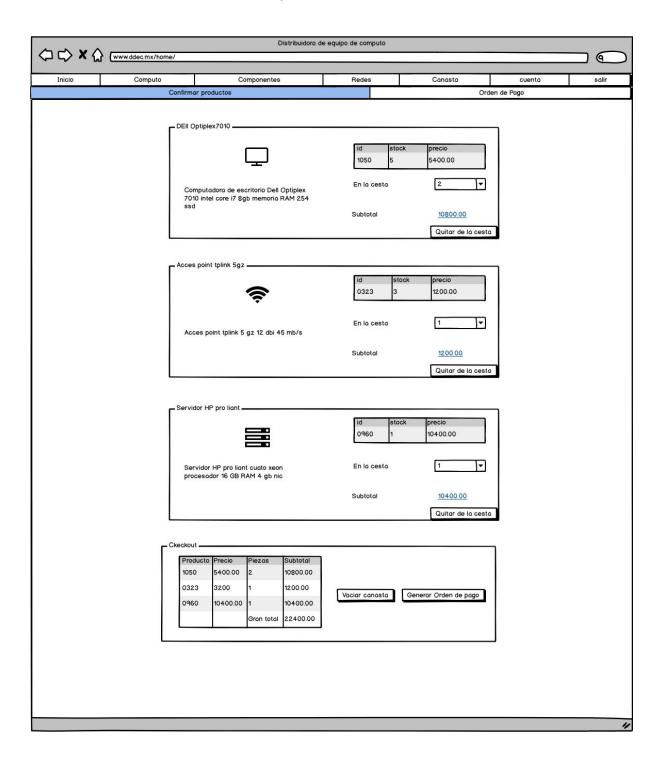


Canasta

En la pantalla Canasta el **usuario no registrado** tiene un enlace para registrarse, o si da clic en añadir a la cesta le llevará a la página de inicio de sesión.

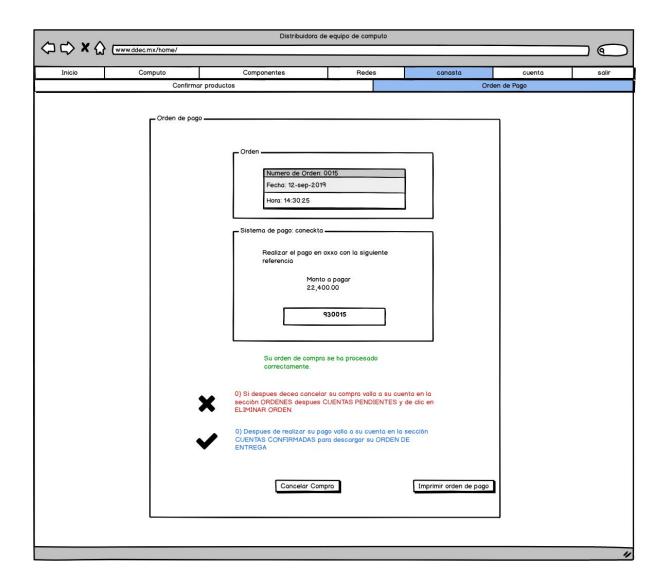
Mientras que el usuario registrado tiene dos subpantallas.

- 1. Confirmar productos: En esta subpantalla se mostrarán los productos que el usuario añadió a la cesta mientras visitaba las secciones en las que se muestran los productos el usuario podrá realizar las siguientes acciones:
 - a. Eliminar un producto de la cesta
 - b. Modificar la cantidad de piezas de un producto
 - c. Vaciar la cesta
 - d. Generar la orden de pago.

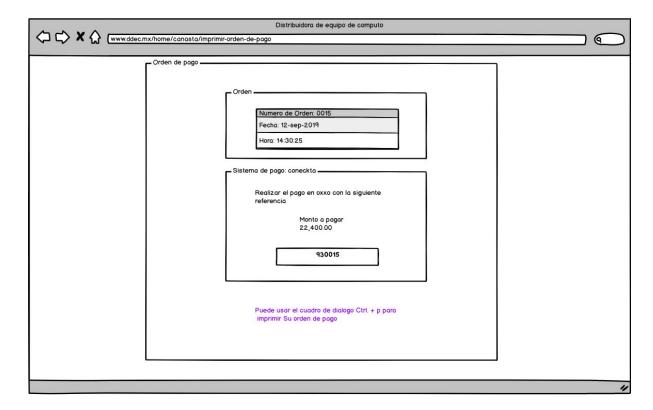


- 2. Orden de pago. Después de que el cliente genera la orden de pago, el sistema muestra los datos de la orden y el número con el que puede pagar su orden. También muestra los siguientes pasos a seguir. El cliente puede realizar las siguientes acciones:
 - a. Cancelar compra
 - b. Imprimir su orden de pago

En el momento en que se procesa una orden de pago los artículos son **descontados del inventario**, y no se liberan a menos que el el usuario elimine la orden.

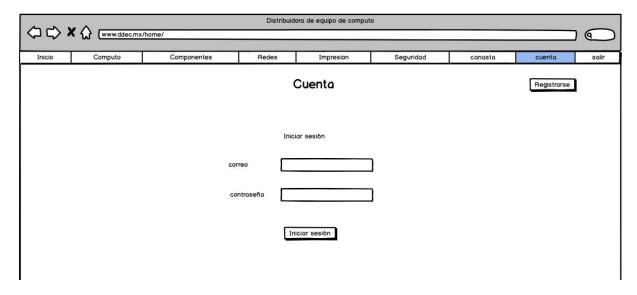


Pantalla para imprimir la orden de pago manualmente.

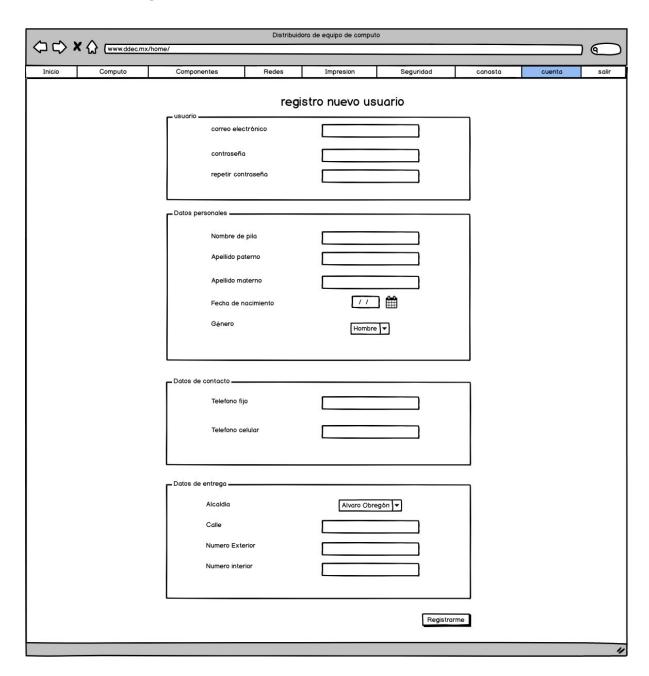


Cuenta

En primer instancia muestra una pantalla de inicio de sesión, y un botón para registrarse.



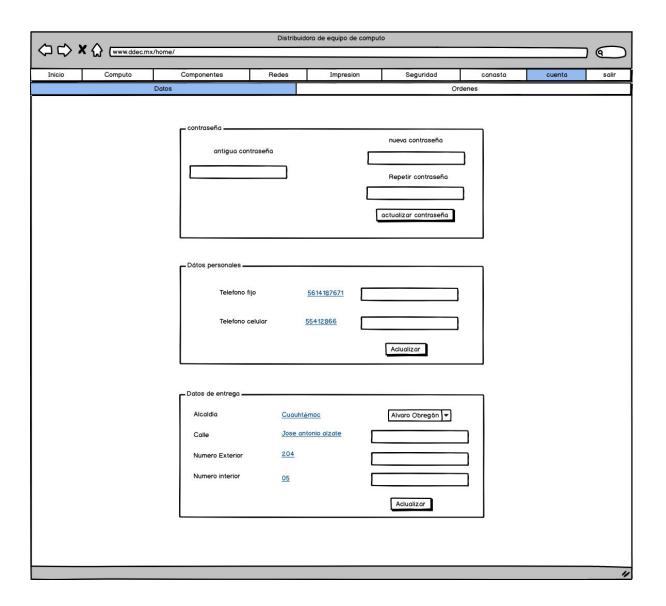
Pantalla de registro



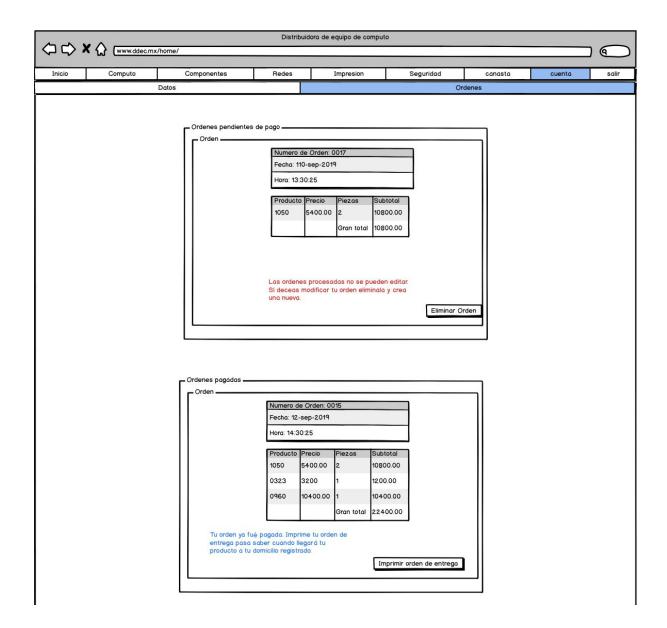
Pantalla de usuario registrado

Los usuarios registrados tienen dos subpestañas.

1. Datos. En esta subpantalla el usuario, con sesión iniciada puede modificar sus datos.



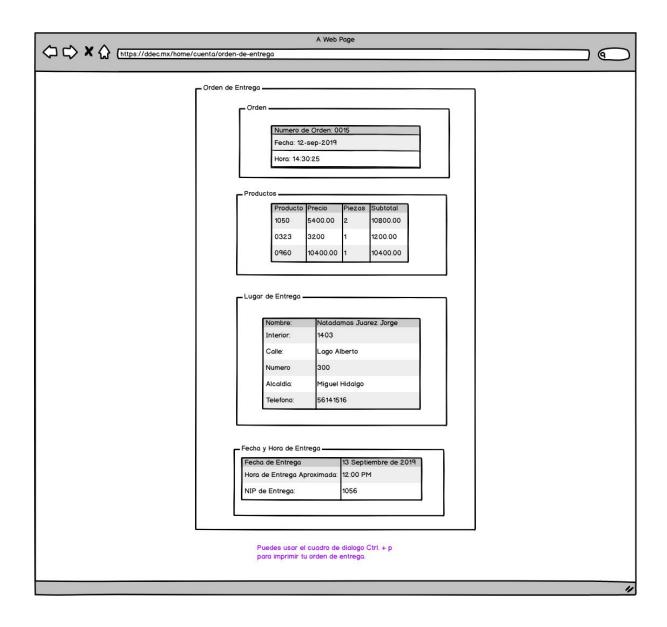
- 2. **Órdenes.** En esta sección el usuario puede ver las órdenes procesadas de las cuales hay dos tipos
 - **a. Órdenes pendientes.** Son aquellas de las que todavía no se ha recibido el pago. El usuario solo puede pagar o **Eliminarlas.**
 - **b.** Órdenes pagadas. Son aquellas de las que el sistema de pagos (simulado) ya recibió el pago, por lo tanto permite imprimir la orden de entrega.



Orden de entrega

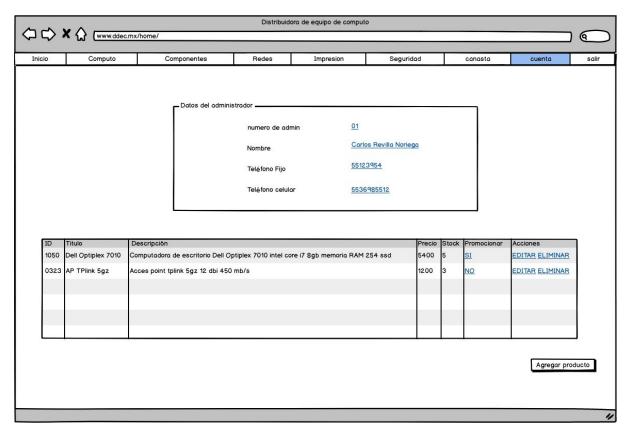
Muestra la fecha y hora de entrega así como la contraseña (Aleatoria) que el mensajero pedirá para entregar la mercancía.

Es una página generada sin los encabezados y menús superiores, el cliente puede imprimir manualmente o consultarla.

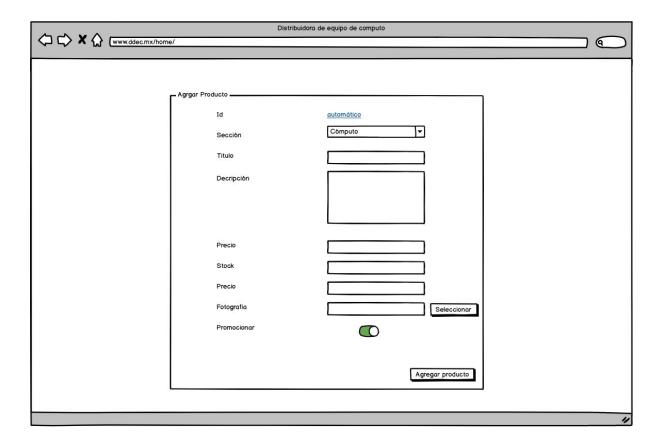


Rol del administrador

Inicia sesión normalmente, como un cliente. Pero su pantalla es diferente. Muestra un resumen de los productos, la opción de **Editar**, y **Eliminar**, así como un botón para agregar uno nuevo.

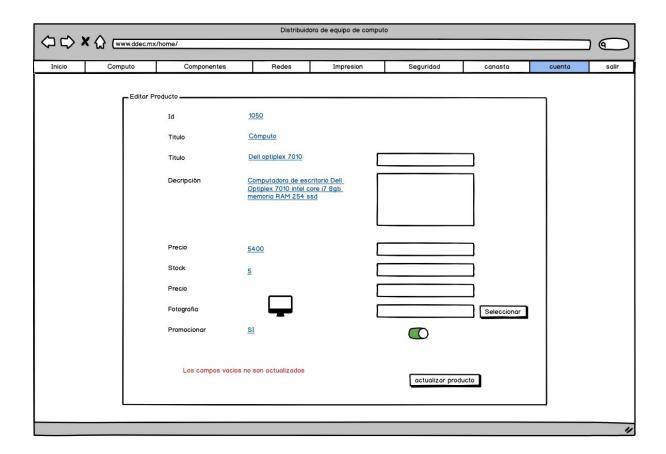


Ventana de Agregar producto.



Ventana de Editar producto

Muestra la información del producto que ya esta registrada. y un campo de formulario para actualizarla. Los campos en blanco no son actualizados por el sistema.



Salir

Esta pantalla advierte que se borraran los datos no guardados y dos botones

- 1. Aceptar
- 2. Cancelar

