|  |  |
| --- | --- |
| DISEÑO CONCEPTUAL TRABAJO DE DESARROLLO WEB | Banco de recursos multimedia |
| TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA |
| MARIA PAULA MOSQUERA ÁLVAREZ |
| VIERNES 31 DE MAYO DE 2024 |

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo: | El objetivo de este documento es proporcionar información sobre los supuestos que se tiene en cuenta a la hora de implementar este proyecto, dado que son esenciales para conocer su funcionamiento, limitaciones y decisiones tomadas a lo largo del desarrollo del proyecto. |
| Introducción: | El proyecto se basa en el desarrollo de una aplicación web para una inmobiliaria llamada CasaNova en el cual se realizaron buenas practicas de programación con el paradigma orientado a objetos, uso del patrón MVC y Dao. |
| Supuestos del proyecto: | La inmobiliaria fue creada con el fin de tener varios tipos de usuarios que naveguen en la aplicación web, usuarios para vender, comprar, observar y arrendar propiedades.  Los tipos de propiedades que se manejan en la aplicación son Villas de lujo, Penthouse(se puede traducir como ático), y Apartamentos.  **Usuarios:**   * Tipos de usuario: visitantes(público en general que visita la aplicación), usuarios registrados(vendedores de propiedades) y administradores(personal de inmobiliaria). * Los usuarios registrados y administradores se autentican a través de un login, el cual se encuentra al final de la página inicial.   **Propiedades:**   * Información de las propiedades: cada propiedad cuenta con dirección, tipo de propiedad, precio, descripción(número de habitaciones, baños, espacio de estacionamiento, medio de pago) e imágenes. * Identificación de la propiedad: cada propiedad tiene un ID para ser identificado en el sistema   **Interacción del usuario:**   * Filtro: en la ventana de propiedades, se puede filtrar por el tipo de propiedad(villa de lujo, ático y apartamentos) * Detalles de la propiedad: al darle clic en la imagen de la propiedad, el usuario es dirigido a la ventana detalles de propiedad con toda la información de la misma. * Compra de propiedad: el usuario puede comenzar la compraventa de una propiedad a través de un formulario donde se llena todo el contrato, con el fin de leer sus condiciones y aceptarlo para realizar el pago.   **Datos**   * La información de las propiedades, los usuarios y las solicitudes de ventas se almacenan en la base de datos utilizada, en este caro MariaDB. * se utiliza el patrón DAO para acceder, crear, actualizar y eliminar los datos de la base de datos.   **Seguridad**  Este proyecto no tuvo en cuenta validaciones de seguridad.  **Subastas de Propiedades**   * Participación en Subastas: En la subasta solo podrán participar aquellos usuarios que estén registrados, las personas que estén visitando la pagina pueden observarla pero no realizar ofertas * Inicio de Subasta: la fecha y hora de inicio de las subastas están definidas por los usuarios administradores de la inmobiliaria. * Detalles de Subasta: Cada subasta incluirá detalles como el precio inicial, incrementos mínimos de oferta, y la fecha y hora de cierre de la subasta. * Ganador de la Subasta: Al finalizar la subasta, el usuario con la oferta más alta será notificado como el ganador. El administrador gestionará los pasos siguientes para completar la transacción de la propiedad.   **Patrones de diseño:**   * MVC: Model, View y Controller, el proyecto es realizado bajo esta lógica de programación, Model(donde están los datos), View(interfaces del usuario) y Controller(lógica del proyecto, donde están todos los controladores) |
| Diagrama Entidad-Relación |  |
| Visual Story Mapping |  |
| Diagrama de componentes | Frontend -> Backend: (Solicitudes HTTP a los Servlets)  Backend -> Base de Datos: (Operaciones CRUD a través del usuarioDAO) |
| Figma | <https://www.figma.com/design/Vi0Z9GqVOb5sMVFoRRuXqe/Untitled?node-id=0-1&t=CwIeXWeZobHVFIeV-1> |
| Páginas principales | **Home (index.html):**  - Barra de navegación  - Banner principal  - Listado de propiedades destacadas  - Información de contacto  - Registro nuevos usuarios  **Properties (properties.html):**  - Filtros de búsqueda  - Lista de propiedades con precio e información  **Property Details (property-details.html):**  - Imagen principal de las propiedades  - Detalles de la propiedad  - Información adicional  - Botón para solicitar compraventa  **Comprar (formulario-compraventa.html):**  - Formulario con campos para nombre, fecha y lugar para realizar el contrato de la compraventa  - Botón de generar  - Botón de aceptar  **Iniciar sesión(register.html):**   * Formulario con campos de nombre de usuario y contraseña para autenticacion * Botón de iniciar sesión |
| Documentación de ejemplo de uso | El usuario desea registrarse, iniciar sesión y ver los detalles de una propiedad   1. Registrarse como usuario   El usuario esta en la pagina home(index.html) y baja hasta la parte de registro, completa el formulario username, email, password y name por ultimo le da clic en el botón registrarse.  Si la cuenta se crea con éxito el usuario es redirigido a la pagina de iniciar sesión(register.html)  Frontend: La página de registro presenta el formulario de inscripción al usuario.  Backend: El servidor recibe los datos del formulario, los valida y crea una nueva entrada de  usuario en la base de datos.  Base de Datos: Guarda un nuevo registro con los datos del usuario.   1. Iniciar sesión   El usuario esta en la pagina iniciar sesion(register.html) completa el formulario username, y password por ultimo le da clic en el botón iniciar sesión. Si los datos que envio el usuario estan registrados en la base de datos, el usuario se autentica y se redirige a la pagina home(index.html), si los datos son incorrectos entonces la pagina de iniciar sesion (register.html) vuelve y carga y muestra mensaje de error  Frontend: La página de inicio de sesión presenta el formulario de autenticación al usuario.  Backend: El servidor recibe las credenciales, las valida y autentica al usuario.  Base de Datos: Se consulta la base de datos para verificar las credenciales del usuario.   1. Ver propiedad y los detalles   Despues de autenticarse el usuario da clic en el banner principal a la opcion de propiedades(properties.html) y elige la propiedad de su interes, al darle clic en la imagen de la propiedad es redirigido a detalles de la propiedad(property-details.html) y ya puede ver toda la información de la propiedad como su precio, descripcion, habitaciones, estacionamiento, metodos de pago(banco), ubicación y fotos  Frontend: La página propiedades muestra una lista de propiedades, y la página de detalles muestra la información específica de una propiedad.  Backend: El servidor gestiona la solicitud de detalles de la propiedad y recupera la información necesaria de la base de datos.  Base de Datos: Se consulta la base de datos para obtener los detalles de la propiedad seleccionada. |
| Conclusión: | Este documento ha detallado los supuestos fundamentales considerados en la implementación de la aplicación web para la inmobiliaria CasaNova. Comprender estos supuestos es importante para asegurar que el desarrollo del proyecto cumpla con las expectativas y necesidades de los usuarios finales y de los administradores de la inmobiliaria. |