**DISEÑO DE LA APLICACIÓN**

PERSISTENCIA

La aplicación cuenta con una base de datos cuya función es encargarse de la persistencia de la información relevante. Las entidades de esta base de datos se organizan según el siguiente diagrama entidad-relación:



ENTIDADES:

1. Usuario: refleja a una persona que hace uso de la aplicación: Hay dos tipos de usuario, clientes y administradores. Los administradores tienen acceso a funcionalidades avanzadas.
2. Método de pago: Cada usuario tiene una serie de métodos de pago con los que realizar los pedidos. Éstos se almacenan en la base de datos para que sea más conveniente a la hora de realizar los pagos.
3. Dirección: Cada usuario tiene también una serie de direcciones a las que se pueden realizar los pedidos. De igual modo, se almacenan en la base de datos para facilitar la conveniencia de los usuarios.
4. Pedido: Los clientes pueden realizar pedidos, que se asocian con su entidad. Cada pedido debe guardar información sobre a qué dirección se envía y con qué método de pago se va a completar, de entre los que un cliente tenga disponible.
5. Componente: Los componentes se emplean para construir ordenadores o teléfonos móviles. Sólo los usuarios administradores pueden crear, borrar o modificar componentes.
6. Producto montable: Refleja estos ordenadores y móviles que los usuarios personalizan con los componentes. Un pedido se compone de uno o más de estos productos montables.

INTERACCIÓN

Para la interacción entre el usuario y la base de datos, y así como el procesamiento de la información, se ha empleado un intérprete PHP alojado en un servidor web Apache. Este intérprete permite recoger los datos de entrada por parte de los usuarios mediante formularios, procesar la información, y hacer las operaciones pertinentes con la base de datos. Después, los resultados se muestran a los usuarios en forma de documento HTML. Estas funcionalidades PHP se dividen en diferentes ficheros, donde cada uno realiza una de ellas.

MÓDULOS:

1. Account: Se encarga de gestionar todo lo relacionado con los usuarios, excepto la creación. Desde aquí, se pueden visualizar y modificar los atributos de los usuarios, así como visualizar sus pedidos (con sus productos montables), direcciones y métodos de pago, y acceder a la página que se encarga de modificar estos dos últimos. También permite a un usuario borrar su cuenta.
2. Addresses: Se encarga de gestionar una dirección de un usuario. Mediante este módulo, podemos crear, borrar o modificar la dirección que se haya seleccionado en Account. No se pueden modificar o eliminar varias direcciones a la vez.
3. PaymentMethods: Se encarga de gestionar un método de pago de un usuario. Mediante este módulo, podemos crear, borrar o modificar el método de pago que se haya seleccionado en Account. No se pueden modificar o eliminar varios métodos de pago a la vez.
4. Register: Se encarga exclusivamente de la creación de usuarios.
5. ManageProduct: Permite a los usuarios administradores crear, borrar y modificar productos. A este módulo se accede a través de Account con un usuario administrador.
6. NewProduct: Se encarga de crear productos montables.
7. Order: Se encarga de crear pedidos con los productos montables completados.