UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Centro Universitario de Occidente División de Ciencias de la Ingeniería

Curso: Laboratorio de Manejo e Implementación de Archivos

Sección: A

Docente: Pedro Luis Domingo Vásquez

Auxiliar: Fernando Ocaña



Carné: Nombre:

202030799 Manuel Antonio Rojas Paxtor

INTRODUCCIÓN

El presente documento proporciona información detallada para aquellos usuarios interesados en utilizar el sistema web denominado "eCommerce GT". Esta plataforma ha sido diseñada con el propósito de facilitar la compra y venta de productos en línea, exclusivamente en el territorio de Guatemala. Con un enfoque centrado en la eficiencia y seguridad, "eCommerce GT" ofrece una amplia gama de funcionalidades que permiten a los usuarios interactuar de manera fácil y segura con la plataforma. A través de esta aplicación, podrás disfrutar de características como la inserción de productos en el catálogo, la venta de artículos propios, la posibilidad de adquirir productos de otros usuarios, el control de tarjetas de crédito ficticias para realizar pagos, la gestión de pedidos, el control de usuarios y la generación de reportes.

Con la finalidad de proporcionar una experiencia intuitiva y fluida, este manual te guiará paso a paso a través de todas las funciones y herramientas disponibles en "eCommerce GT". Desde la creación de una cuenta, pasando por la exploración del catálogo de productos, hasta la finalización de una compra exitosa, encontrarás instrucciones claras y precisas que te ayudarán a aprovechar al máximo esta plataforma.

A medida que avances en la lectura de este manual, descubrirás cómo utilizar cada una de las funcionalidades mencionadas anteriormente de manera efectiva. Te familiarizaras con los procedimientos para ingresar productos al sistema, establecer precios, descripciones y categorías apropiadas. Asimismo, aprenderás a gestionar tu carrito de compras, realizar pagos de forma segura y realizar un seguimiento detallado de tus pedidos.

Además, este manual también te proporcionará información sobre las herramientas y controles disponibles para los usuarios de paquetería, quienes tienen la responsabilidad de asegurar la entrega puntual de los productos adquiridos. Asimismo, se explicará cómo los administradores pueden desempeñar un papel fundamental en la gestión de usuarios, el registro de nuevos empleados y la generación de informes relevantes.

Objetivos

Objetivo General

Aplicar los conocimientos adquiridos durante el laboratorio para crear software que permita automatizar procesos y almacenar información de forma segura y eficiente.

Objetivos Específicos

- Diseñar y desarrollar una aplicación web de comercio electrónico que permita a los usuarios comprar y vender productos en línea.
- Aplicar conocimientos sobre herramientas NoSQL, específicamente MongoDB para la gestión de una base de datos.
- Realizar una REST API con NodeJS que reciba peticiones HTTP, permita la recolección de datos a una base de datos de MongoDB y devuelva alguna respuesta al cliente.
- Crear una aplicación gráfica que permita al usuario interactuar con la base de datos en base a su rol en el sistema y de forma amigable.
- Aplicar buenas prácticas tanto en el desarrollo de una aplicación en JavaScript y una base de datos construida en MongoDB.

Requisitos del sistema

El sistema fue desarrollado utilizando Node JS con Express y MongoDB en el backend y Vite + React en el lado del frontend estilado con tailwind css. Al ser una aplicación web, para el usuario final es requisito únicamente cualquier navegador, sin embargo para poder levantar todo el entorno de la aplicación es necesario que se tenga instalada Node JS v18.16.0 LTS. Con eso se asegura que el entorno se levante correctamente. Puede acercarse al manual técnico para saber más información sobre cómo está implementada la aplicación.

En el siguiente enlace encontrará información sobre las versiones de Node JS y su instalación: https://nodejs.org/en

Instalación

Para levantar el proyecto es necesario descargarse el repositorio del proyecto https://github.com/mromer08/eCommerce-GT y una vez descargado instalar las dependencias tanto para el backend como el frontend. Situados en la raíz del proyecto se pueden realizar los siguientes pasos para instalar las dependencias:

Instalación de dependencias para el backend

cd backend/ npm install

Instalación de dependencias para el frontend

cd frontend/ npm install

Luego se debe de crear la base de datos de la aplicación con el nombre de "ecommerce_gt". Para ello se debe tener instalado <u>MongoDB</u>. Luego en la raíz del proyecto puede abrirse una terminal y cargar el archivo de la base de datos

Creación de la base de datos y carga del archivo inicial

Utilizaremos mongosh para la creación de la base de datos y la carga del archivo inicial, por lo que en la raíz del proyecto se debe hacer lo siguiente:

cd ./backend/database
mongosh
use ecommerce_gt
load('./db-ecommerce_gt.js')
exit

Guía de inicio rápido

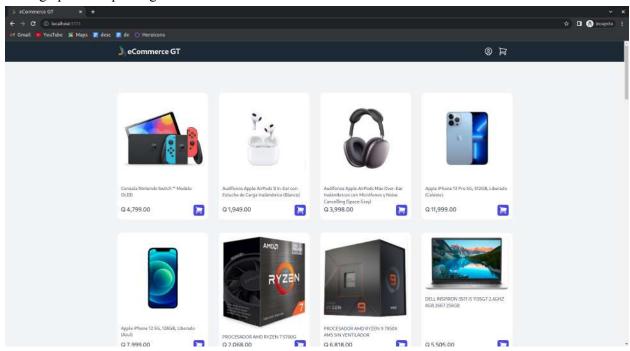
Una vez teniendo el entorno preparado, se corre tanto el servidor como el cliente con el siguiente comando en la carpeta backend y también en la de frontend npm run dev.

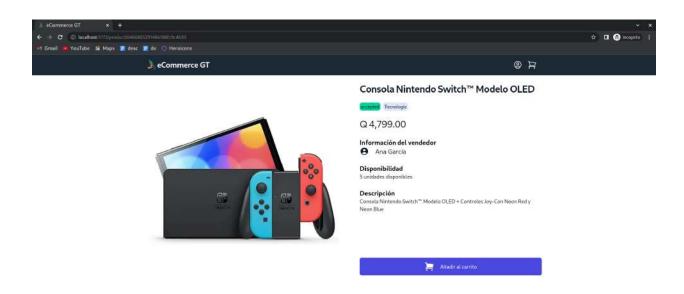
Cuando se levante el cliente se brindará un enlace en el cual se podrá acceder a la aplicación:

Usuario visitante

Pantalla de inicio

Dentro de la pantalla de inicio se pueden ver los productos en venta y agregar productos al carrito. Sin embargo para comprar algo es necesario iniciar sesión





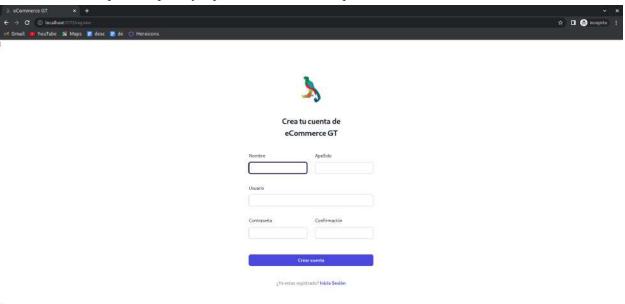
Login

Se debe ingresar un con username y contraseña válidos en el sistema



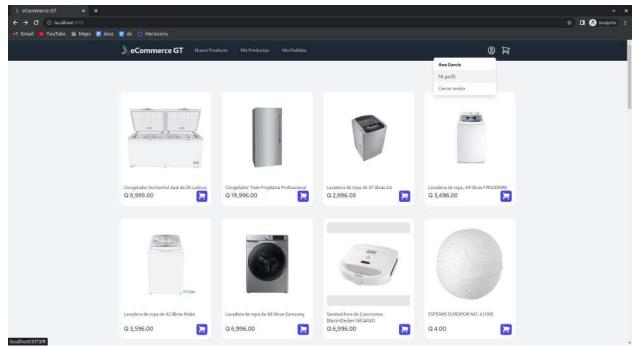
Formulario de registro

El username no se puede repetir, ya que es atreves de este que se inicia sesión en el sistema



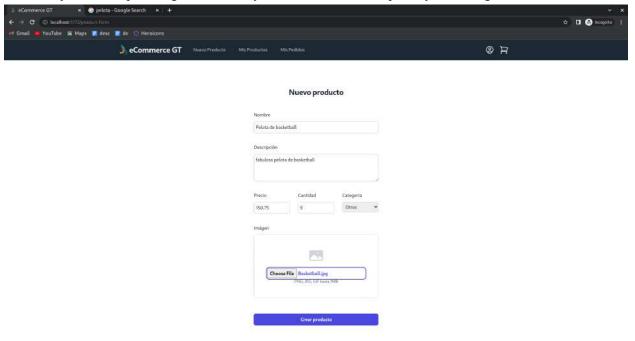
Usuario común registrado

Pantalla de inicio



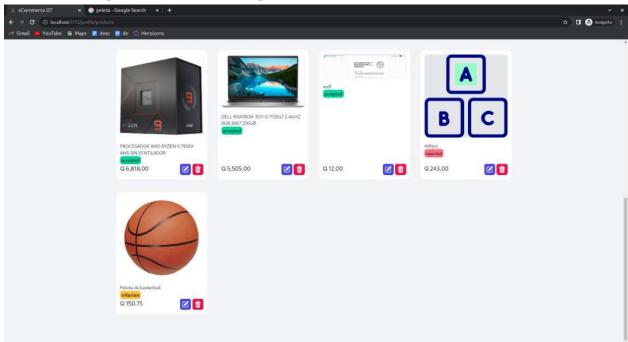
Registro de productos

Se ingresan los productos que se quieren poner a la venta, se debe registrar una cantidad de inventario inicial mayor a 0, un precio igualmente mayor a 0, nombre, descripción y una categoría.



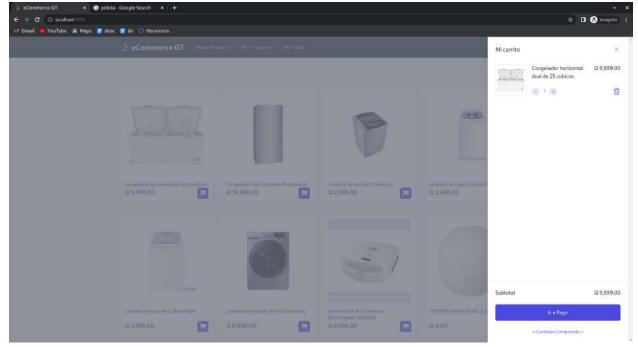
Seguimiento de productos ingresados

El usuario podrá ver si su producto se encuentra en revisión, rechazado o aceptado para la venta. En función de eso se podrá editar o eliminar el producto.



Funcionamiento del carrito de compras

En la pantalla se mostrarán únicamente los productos aceptados para la venta y aquellos que tienen disponibilidad de inventario. Además de contar con la funcionalidad de eliminar del carrito algún producto, disminuir su cantidad a comprar o aumentarla. No se pueden comprar más productos de los que hay en inventario.



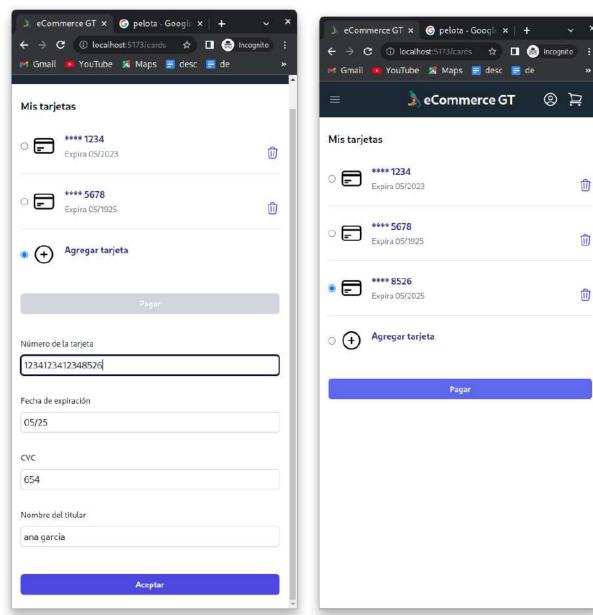
Manejo de tarjetas de crédito

Al ser una app ficticia, no se tienen validaciones fuertes para el ingreso de tarjetas de crédito. Una vez seleccionada la tarjeta con la que se quiere pagar, se realiza la "transacción" y se registra la venta y orden.

⑪

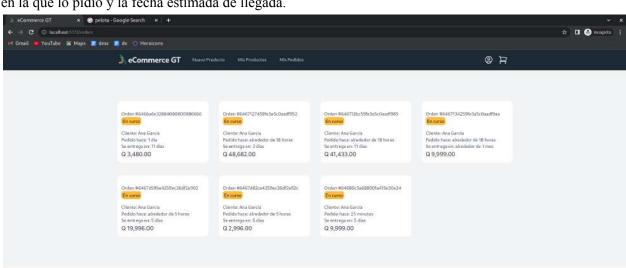
Û

Û



Seguimiento de pedidos

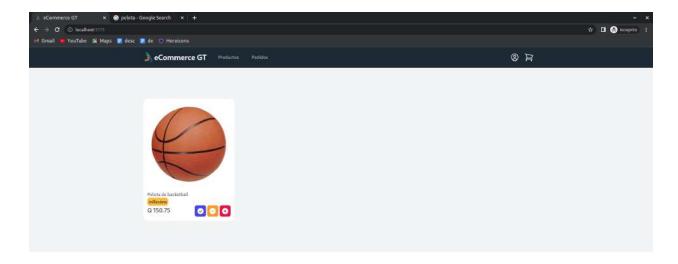
El usuario puede ver los pedidos que ha realizado y el estado en el que se encuentran. Puede ver la fecha en la que lo pidió y la fecha estimada de llegada.



Usuario encargado de paquetería

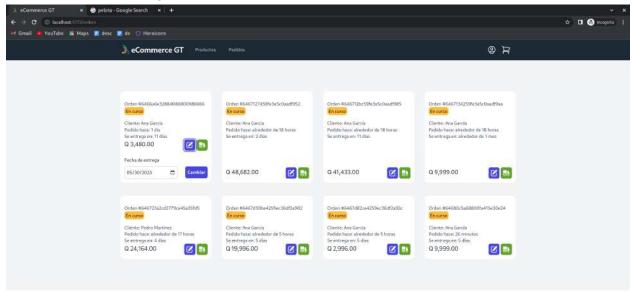
Control de solicitudes de ingreso de productos

El encargado de paquetería puede ver los productos que los usuario comunes desean ingresar para la venta, teniendo las opciones de aceptar o rechazar un producto.



Control de pedidos: edición de fecha de entrega y entregar pedidos

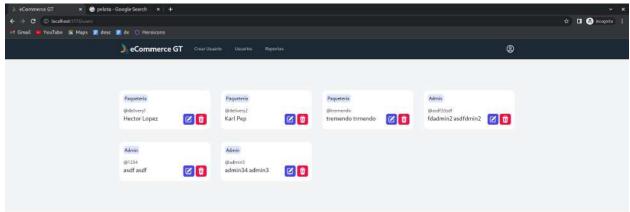
En esta vista se puede entregar un pedido haciendo click en el botón verde del camión, o se puede editar la fecha estimada de entrega dandole click al botón morado de edición.



Usuario administrador

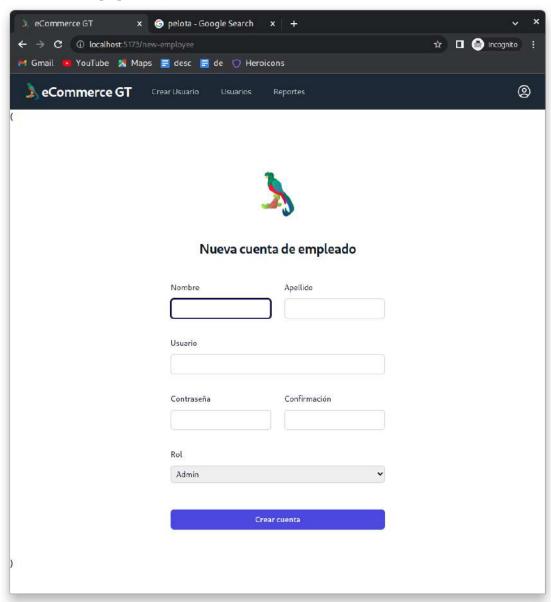
Control de usuarios

En esta vista el administrador puede editar o eliminar a los usuarios empleados del sistema (administradores o encargados de paquetería).

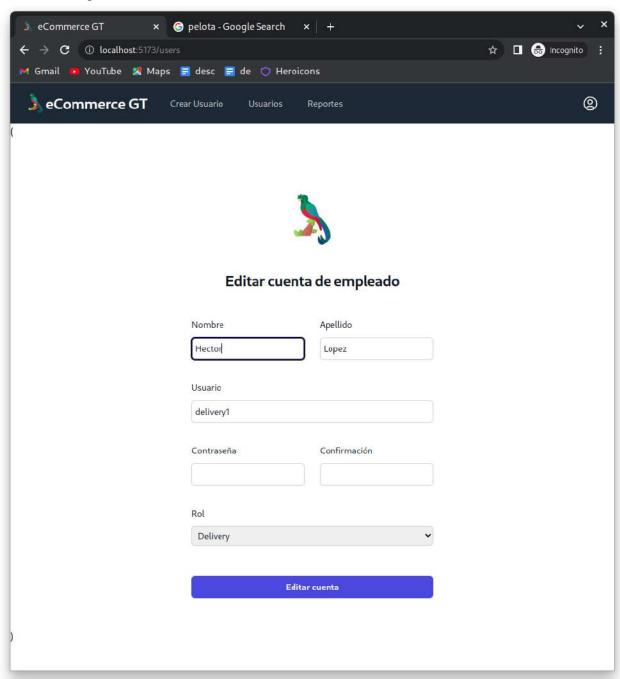


Creación de nuevos empleados

Igual que el formulario de registro, agregado que aquí se pueden asignar roles a los empleados del sistema (administrador o paquetería)

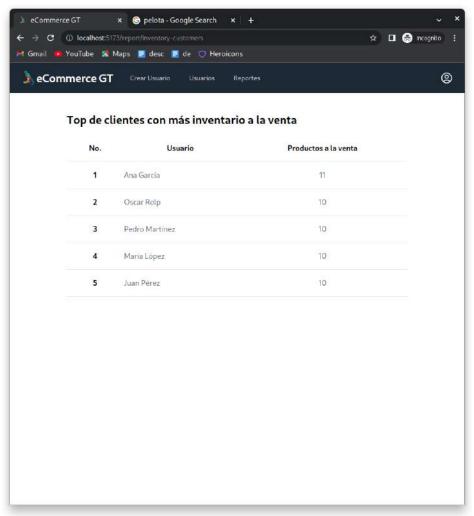


Edición de empleados

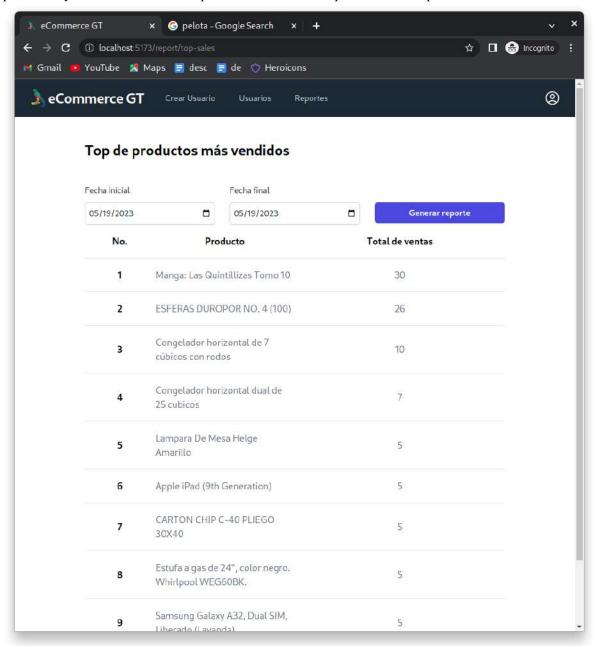


Generación de reportes

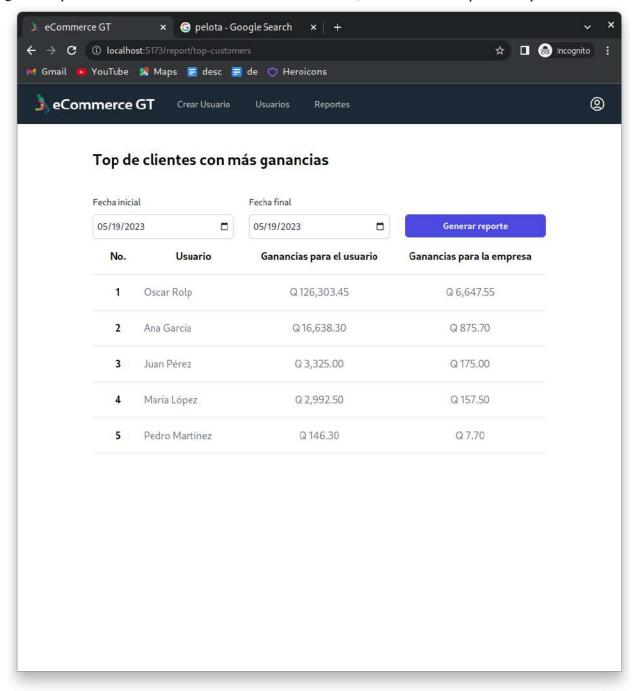
Existen 5 tipos de reportes, uno de ellos es el top de clientes con más productos a la venta. En este reporte se considera la cantidad de productos aceptados para la venta (no se considera la cantidad disponible de dicho producto en el sistema).



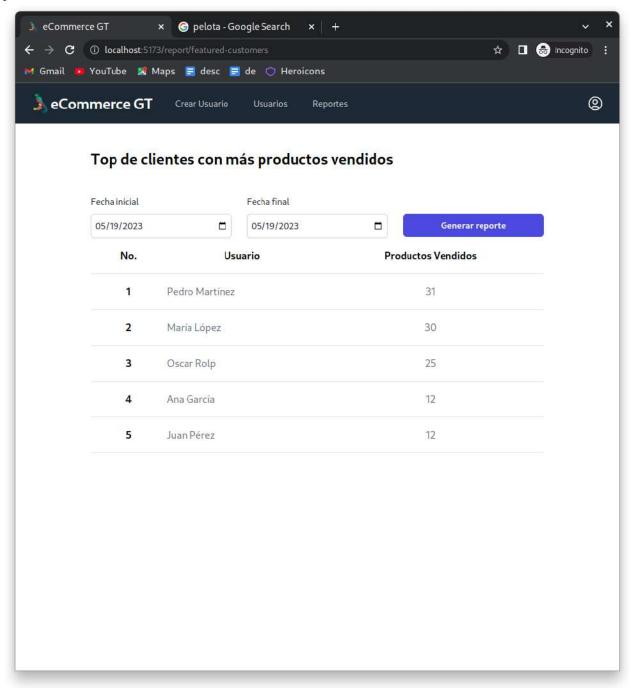
Otro reportes es el de productos más vendidos. Para ello se puede filtrar por fecha. Se muestran los productos y la cantidad de veces que se vendió en dicho periodo de tiempo.



El siguiente reporte trata de los clientes que han generado más ganancias en un periodo de tiempo. La ganancia para el cliente es del 95% sobre el total de la venta, el 5% restante va para la empresa.



El siguiente reporte es el de los usuarios que más productos han vendido. A diferencia del reporte anterior, en este reporte se consideran las unidades vendidas por producto y no el total ganado por esos productos



El último reporte trata de los usuarios que más pedidos han realizado y por ende más compras han realizado en el sistema

