

## Ingeniería del Software II – Enunciado de la práctica del primer cuatrimestre, curso 2011-2012.

**Martes, 20 de septiembre de 2011. Versión 1.0.**

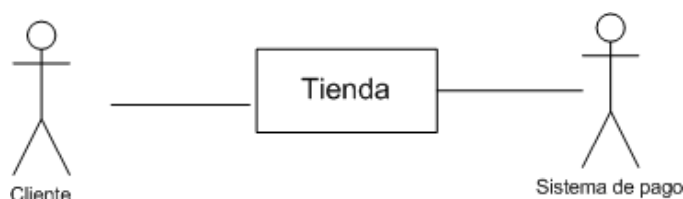
La práctica de este primer cuatrimestre tiene dos partes.

Deben crearse grupos de 4 ó 5 alumnos. Cada grupo deberá desarrollar todas las partes. Con objeto de permitir una evaluación lo más objetiva posible, con cada entregable debe indicarse el porcentaje de participación de cada miembro del grupo en cada entregable. Cada grupo debe tener un responsable, que actuará como jefe de proyecto y que será el representante del grupo en las posibles reuniones de jefes con los profesores de la asignatura.

### Parte 1.

Se debe desarrollar una tienda virtual que permita la venta de artículos a clientes. Para ello, la tienda contará con una base de datos que permita gestionar los productos que vende, sus clientes, las ventas, etcétera.

Los clientes accederán a la tienda mediante una página web, seleccionarán los artículos que desean comprar y realizarán el pago de los artículos mediante tarjeta de crédito o débito, o mediante un sistema de pago externo (tipo *Paypal*). Los sistemas de pago serán desarrollados por los profesores y se pondrán accesibles a los grupos en unos pocos días.



**Figura 1**

El grupo debe elaborar un enunciado más detallado de esta práctica, discutirlo con los profesores y comenzar su desarrollo.

Para el desarrollo de esta aplicación se utilizará Struts2.

Fecha de entrega: martes 15 de noviembre. Las entregas posteriores sufrirán una penalización de un 10% en la nota por cada día natural de retraso.

### Parte 2.

Las diferentes tiendas desarrolladas por los grupos deben integrarse, de manera que los clientes puedan acceder al catálogo de artículos de cualquiera de las tiendas. Para ello, cada tienda ofrecerá a las demás su catálogo mediante servicios web. Un cliente puede por tanto conectarse a la Tienda 1 y comprar productos de

la Tienda 2, y viceversa. Tanto la tienda origen como la destino deben anotar estas transacciones en sus bases de datos. Los precios de los productos de la Tienda 2 que mostrará la Tienda 1 serán los mismos que muestra la Tienda 1.

La siguiente figura muestra esto para dos tiendas:

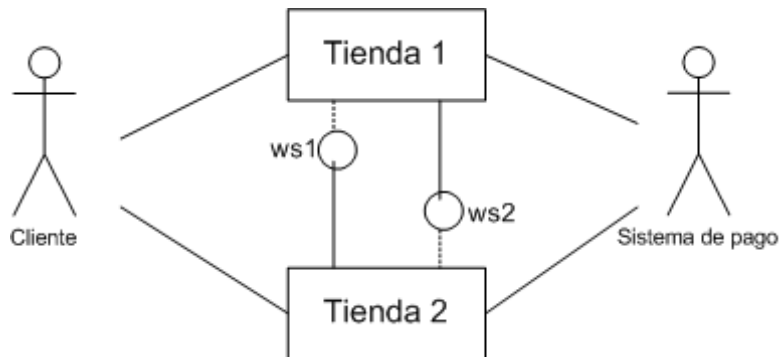


Figura 2

El objetivo es que todas las tiendas desarrolladas por todos los grupos puedan comerciar entre sí, mostrando cada tienda su catálogo más los de cada una de las tiendas restantes.

Los jefes de proyecto, junto a los profesores, determinarán en noviembre las interfaces que cada tienda debe ofrecer a las demás. Deseablemente, todas las tiendas ofrecerán la misma interfaz, ya que esto facilitará la comunicación.

Fecha de entrega: martes 20 de febrero de 2010. Las entregas posteriores sufrirán una penalización de un 10% en la nota por cada día natural de retraso.