

Proyecto

Sistema para modificar vehículos (Autos, motos , botes, aviones)

Patrones de diseño detectados hasta el momento:

Decorador

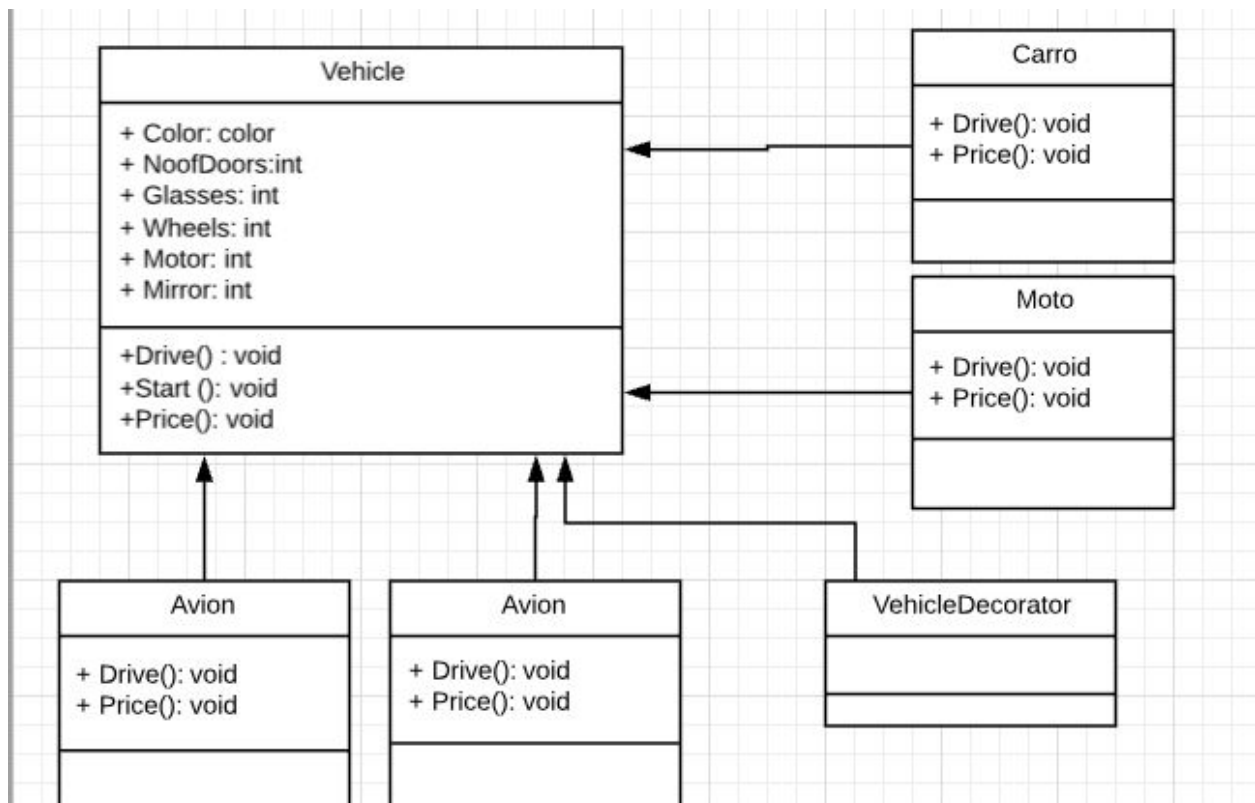
Strategy

Singleton

Observable

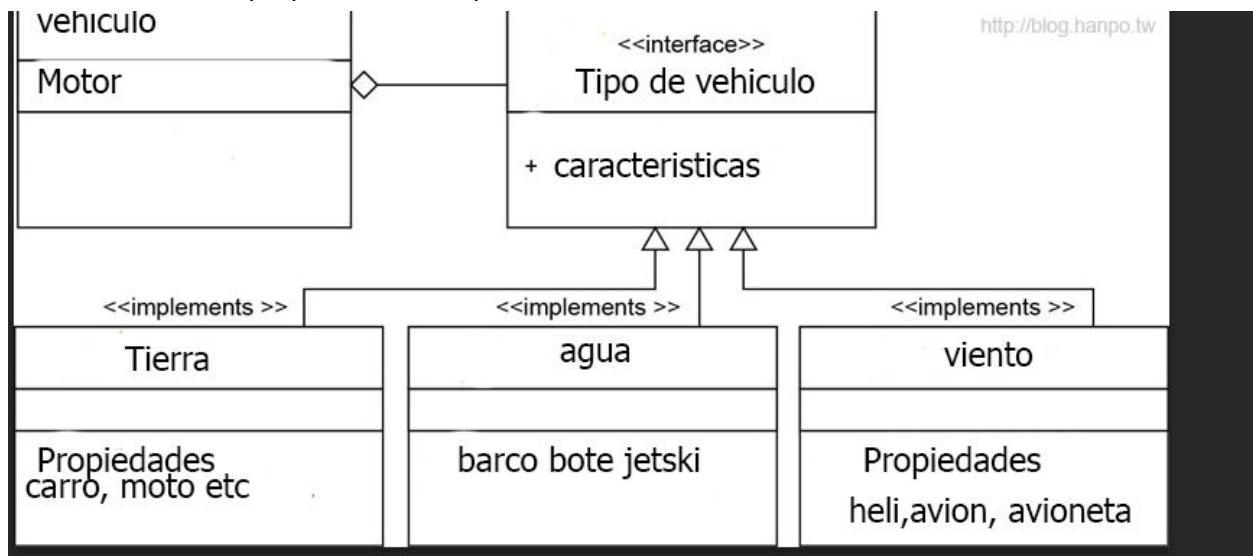
Decorador

Entra cuando se trata de modificar características propias del vehículo, es decir colores, llantas, mofles, suspension etc.



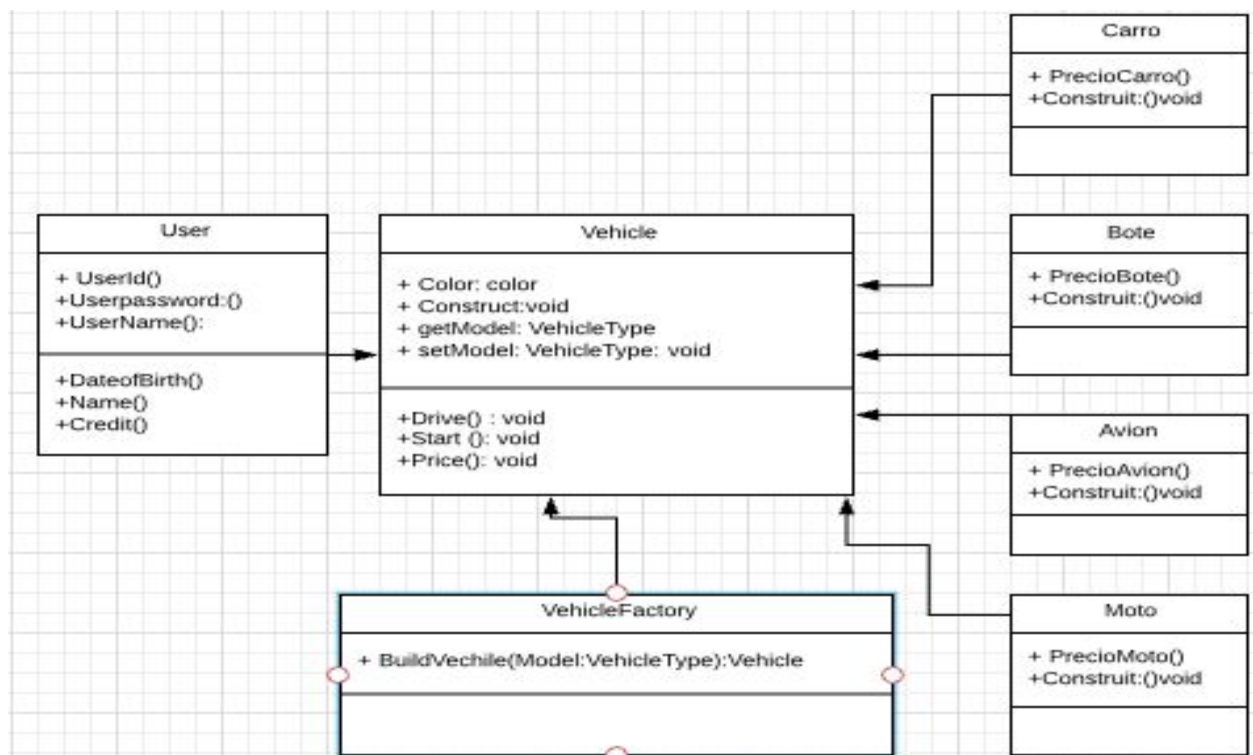
Strategy

Cuando se define que tipo de vehículo será, es decir automovil, moto, bote o avión. Cada uno de estos tiene sus propiedades independientes a otros.



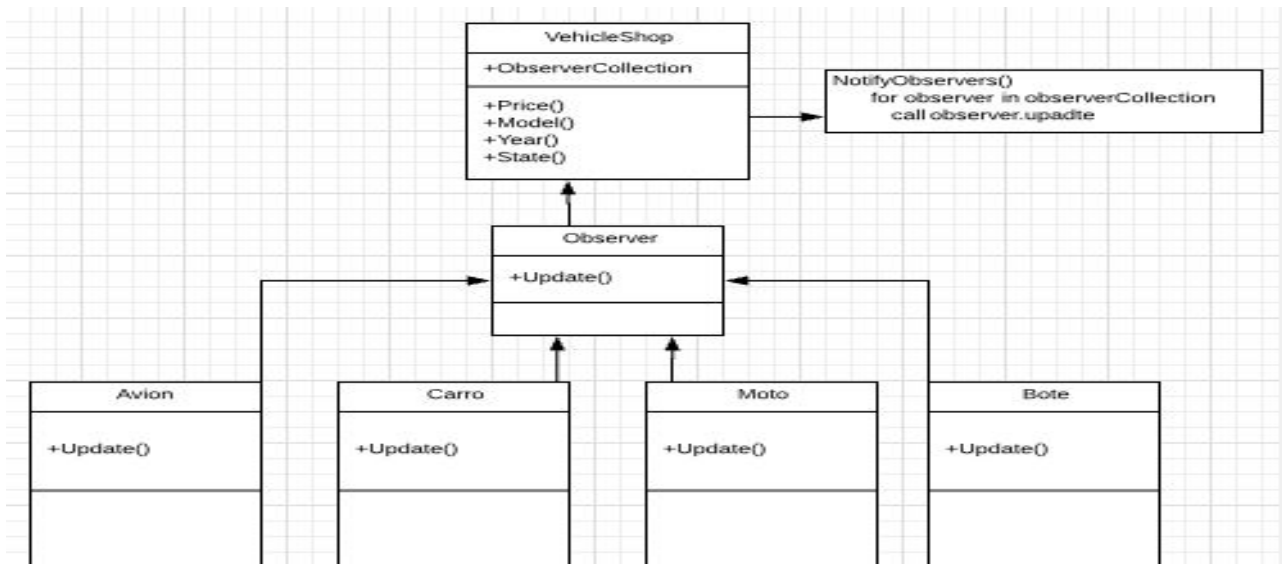
Singleton:

Para mantener una clase de login para el usuario, esto haría que solo se cree una instancia de la clase en vez de cargarla en run-time cada vez que esté haciendo la petición de acceso un usuario.



Observable:

El usuario podrá pedir una pieza para su vehículo y tendrá la opción de elegir un proveedor de paquetería para su pedido.



ENTREGABLES:

20 de Abril:

- 1.-Diagrama de flujo del proyecto
- 2.-Mock-ups del sistema
- 3.-UML (base de datos y clases del sistema)
- 4.-Arquitectura proyecto
- 5.-Recursos del sistema en un folder con imágenes y datos de proveedores de carros, motores etc (por lo menos 3 proveedores por cada área de un carro [transmision,motor,suspension,frenos..etc]).

4 de Mayo:

Front-end:

- 1.-Se visualiza el flujo en el sistema del usuario con las siguientes ventanas generalizadas: Login, Dar de alta vehículo personalizado, Modificar vehículo personalizado, Comprar partes del vehículo, Visualizar paquetes pendientes, Informacion general del usuario.
- 3.- No hay un diseño para la UI (color o tema).

Back-end:

- 1.- Base de datos con las relacionadas tablas y datos de pruebas.
- 2.-Se visualizan la relación de las clases con respecto a cada patrón.
- 3.-Se visualiza la lógica de Login, dar de alta vehículo personalizado e información general.

18 de Mayo:

Front-end:

- 1.-Sistema con Login y funcionamiento (validar usuarios).
- 2.-Se visualiza el funcionamiento de: Dar de alta vehículo personalizado e información general del usuario.

Back-end:

- 1.- Sistema en servidor Azure.
- 2.-Se visualiza lógica de Modificar Vehículo personalizado, comprar partes de vehículo y paquetes pendientes.

1 Junio (final):

- 1.- Se muestra un sistema corriendo en un servidor Azure donde el usuario (previamente dado de alta) haciendo uso de su **Nombre de usuario** y **Contraseña** puede ingresar al sitio para hacer lo siguiente:

- 1.-Dar de alta un vehiculo personalizado
- 2.-Modificar un vehículo previamente dado de alta por el usuario.
- 3.- Comprar y generar pedidos de partes del vehículo desde un catálogo de diferentes proveedores.

4.- Revisar pedidos pendientes o entregados de los diferentes proveedores á los que haya solicitado alguna parte de vehículo.