

SALU - Ingeniería de Software

Santiago Uribe Gil

Proyecto

Un empresario de República Dominicana desea una página web para su compañía SALU la cual es distribuidora de productos veterinarios para empresas y personas. La página web con el fin de poder tener un catálogo de productos para mostrar a sus clientes además de que sus clientes pueden realizar compras a través de esta página y el administrador tener una forma fácil de manejar las compras que se tienen con sus cálculos respectivos y direcciones necesarias. La página siendo 100% amigable ya que se utilizara a la hora de conseguir más clientes para simplemente direccionarlos hacia la página web (en este momento solamente se muestran fotos de los productos). Está dando solución a la necesidad actual del empresario.

Para los usuarios

Cabe destacar que el usuario **NO** está obligado a estar ingresado para ver el catálogo de productos, aunque **SÍ** está obligado si quiere ir a ver su carrito de compras o agregar algo al carrito para posteriormente realizar su compra.

La **página principal** será el catálogo donde se puede ver los diferentes productos con sus nombres y precios, cada uno se le puede dar click para ver su descripción y más información relevante, pero también habrá un botón para facilitar su agregado al carrito. También se contará con una barra de search. Y los botones login(no tienes cuenta? Inscríbete aquí, contactanos, conocenos, etc.

La **página de registro** como nuevo usuario contiene un formulario con los datos necesarios para registrarse:

- Nombre de usuario
- Contraseña
- Repetir contraseña
- Email
- Fecha de nacimiento

El usuario puede **autenticarse** para ver sus compras anteriores, agregar productos al carrito y ver el carrito de compras para luego realizar sus compras, pudiendo ver:

- Productos
 - Cantidad de esos productos
- Precio total
 - Precios subtotales
 - Valor de impuestos (Impuestos de República Dominicana)
- Métodos de pago

Para los administradores

El administrador inicia sesión y puede acceder a una página web donde se pueden generar las siguientes consultas:

- Listar usuarios (Mostrando total de usuarios)
- Listar cantidad de compras pendientes por despachar
- Listar cantidad de compras en envío
- Listar cantidad de compras recibidas

Funcionalidades del sistema

- ❖ La página inicial tendrá el logo de la empresa además del catálogo, el search bar y la opción de autenticación, contactarnos, conocenos, mis favoritos, carrito de compras con su valor (si sesión esta iniciada) y ofertas. (la tecnología debe ser angular o react).
- ❖ Para la página web donde se autentica el usuario implementar al menos una de estas medidas de seguridad:
 - Almacenamiento de contraseñas cifradas en la base de datos (requiere además implementar un formulario de alta de nuevos usuarios).
 - Protección frente a ataques de fuerza bruta al sistema de autenticación.
- ❖ El back end, se puede desarrollar en las siguientes tecnologías (Node.js, Php,)

También se puede implementar otros aspectos, a propuesta del alumno, que supongan profundizar alguna de las tecnologías vistas en clase o en otras tecnologías (DÉCIMAS EXTRA). El alumno debe consultar previamente con el profesor si su propuesta resulta adecuada. No se valorará el desarrollo de nueva funcionalidad que simplemente consista en utilizar las mismas técnicas que en la funcionalidad obligatoria.

- Se planea hacer conexión de APIs de bancos (de República Dominicana) para poder llevar a cabo las compras por medio de ellos directamente.

Se tendrá muy en cuenta las nuevas funcionalidades bajo la filosofía de WEB services (REST FULL) y que dicha funcionalidad esté en otro lenguaje diferente al que tiene el desarrollo.

Diseño de página web

Se aconseja seguir las siguientes recomendaciones para facilitar el desarrollo:

- Diseñar la aplicación siguiendo el patrón modelo-vista-controlador.
- Programar varios controladores según la implementación del desarrollo.
- Usar HTML para definir la estructura de las vistas, bootstrap y CSS para definir su presentación visual. Usar las marcas nuevas de HTML5 cuando resulte adecuado (controles avanzados de formularios, elementos para definir la semántica de las secciones del documento, etc.)

Criterios de evaluación

Se puede realizar en grupos de 3 personas máximo (**si no tienen con quien realizarlo hacerlo individualmente**). El día de la sustentación debe ir todo el grupo, la sustentación la realizará una persona del grupo escogida por el profesor.

- Se planea hacer individualmente

Durante la entrevista, cada grupo compilará el código de su aplicación, mostrará al profesor su funcionamiento. Un estudiante elegido por el profesor realizará la sustentación (creación o validación de un componente nuevo o existente) del proyecto y esa será la nota del grupo.

Se debe cumplir con unos criterios adicionales de calidad:

- Calidad y elegancia del código de la aplicación. Uso adecuado de la orientación a objetos. Gestión de errores adecuada.
- Que el proyecto se ajuste al patrón modelo-vista-controlador y demás.

Facilidad de uso de la aplicación y presentación adecuada de la información de todo el sistema. Por último, la correcta implementación de alguna función avanzada le permitirá obtener 0.5 décimas más. Si la implementación es una función avanzada, esta podría compensar parcialmente la puntuación pérdida por algunos errores en la implementación de la funcionalidad o si no se implementa alguna de las funciones.

Consideraciones Técnicas

- La base de datos puede estar implementada MySQL, PostgreSQL, Oracle o SQL server.
- Utilizar en todo el sistema Css y bootstrap para las vistas **(Planeo usar Tailwind CSS)**
- Jquery para que el sistema trabaje de forma asíncrona.
- El diseño de la aplicación debe ser agradable y amigable, utilizar colores, tipos de letra, tamaño de letra, etc.
- Se debe trabajar bajo patrón MVC
- Utilizar además tecnologías como DHTML, JavaScript y Prototype en toda la aplicación.
- La aplicación se debe desarrollar utilizando tecnología REST..

Entregas

1 Corte:

- Gestión de requerimientos
- Planificación de los Sprint
- Diagrama de casos de uso.
- Patrones involucrados 3

2 Corte:

- Diagrama ER
- Diagrama de Clases.
- Arquitectura del sistema.

3 Corte:

- El sistema en su totalidad
- Totalidad de la metodología Scrum