

<b>Nombre:</b>	Sergio	<b>Apellidos:</b>	Jiménez Sastre
<b>Asignatura:</b>	Entornos de Desarrollo	<b>Curso y Grupo:</b>	DAW1A
<b>Práctica:</b>	Práctica 3 - Fases en el desarrollo del software		

## PROYECTO WEB VENTAS ON-LINE

<b>Nombre:</b>	Sergio	<b>Apellidos:</b>	Jiménez Sastre
<b>Asignatura:</b>	Entornos de Desarrollo	<b>Curso y Grupo:</b>	DAW1A
<b>Práctica:</b> Práctica 3 - Fases en el desarrollo del software			

## Índice

Reunión con el cliente.....	3
Ciclo de vida de desarrollo.....	3
Ventajas.....	3
Análisis.....	4
Documentación ERS.....	4
Requisitos funcionales.....	4
Requisitos no funcionales.....	4
Objetivos prioritarios.....	4
Diseño.....	5
Codificación.....	5
Pruebas.....	5
Documentación.....	5
Explotación.....	6
Mantenimiento.....	7
Bibliografía.....	7

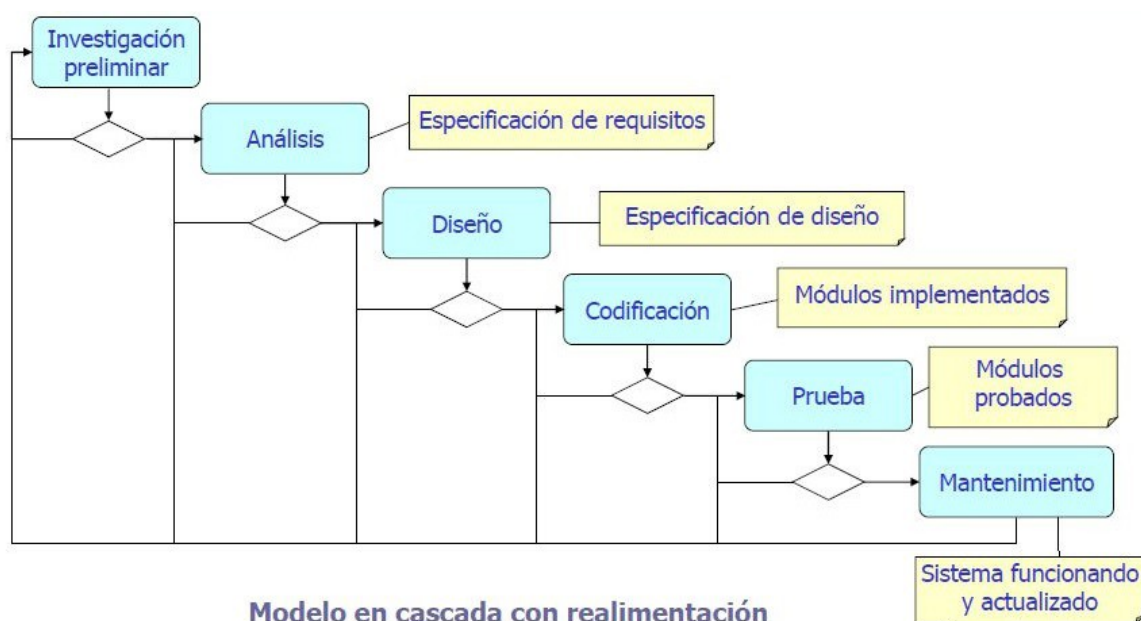
<b>Nombre:</b>	Sergio	<b>Apellidos:</b>	Jiménez Sastre
<b>Asignatura:</b>	Entornos de Desarrollo	<b>Curso y Grupo:</b>	DAW1A
<b>Práctica:</b>	Práctica 3 - Fases en el desarrollo del software		

## Reunión con el cliente

Uno de nuestros clientes es vendedor de productos de moda. El cliente solicita un proyecto con el cual poder realizar ventas on-line.

## Ciclo de vida de desarrollo

El modelo el cual se utilizará en este proyecto es el modelo en cascada con realimentación.



Utilizando dicho modelo ofreceremos la posibilidad de realizar cambios o evoluciones durante el ciclo de vida del software, permitiendo retroceder de una etapa a la anterior o incluso poder saltar a otras anteriores si se requiere.

### Ventajas

- Permite la departamentalización y control de gestión.
- El horario se establece con los plazos normalmente adecuados para cada etapa del desarrollo.
- Este proceso conduce a entregar el proyecto a tiempo.
- Es sencilla y facilita la gestión de proyectos.
- Permite tener bajo control el proyecto.
- Limita la cantidad de interacción entre equipos que se produce durante el desarrollo.

<b>Nombre:</b>	Sergio	<b>Apellidos:</b>	Jiménez Sastre
<b>Asignatura:</b>	Entornos de Desarrollo	<b>Curso y Grupo:</b>	DAW1A
<b>Práctica:</b>	Práctica 3 - Fases en el desarrollo del software		

## Análisis

---

### Documentación ERS:

Tenemos actualmente una tienda de moda física, con un sistema de gestión de stock, facturación, tickets clientes y pago por tarjeta y efectivo. Ahora el cliente desea abrir su negocio a la venta on-line y vender sus productos en este canal.

**Objetivos:** El objetivo principal es la venta on-line de los productos de la tienda física, ofreciendo esta una manera sencilla y segura de compra. Además de integrar el control del stock con el sistema actual.

### Requisitos funcionales:

- Integración del sistema de gestión de stock con el actual.
- Pasarela de pago: Paypal, tarjeta, por transferencia y contra reembolso.
- Gestión de clientes: Registro (alta, baja, modificación), historial de compras. Reseteo de contraseñas.
- Atención al cliente: contacto por chat, correo, teléfono.
- Gestión de envíos: seguimiento de envíos, selección de empresas de reparto, seguimiento de envíos...
- Gestión de productos: alta, baja, modificación de productos. Valoración. Ofertas.
- Página principal productos: ordenación, filtrados...
- Cesta de la compra: selección de varios productos, cupones descuento...

### Requisitos no funcionales:

- Seguridad (https)
- Cumplimiento de Ley de Protección de Datos Personales
- Tiempos de respuesta
- Diseño de la página.
- Cumplir standard (validación W3C)

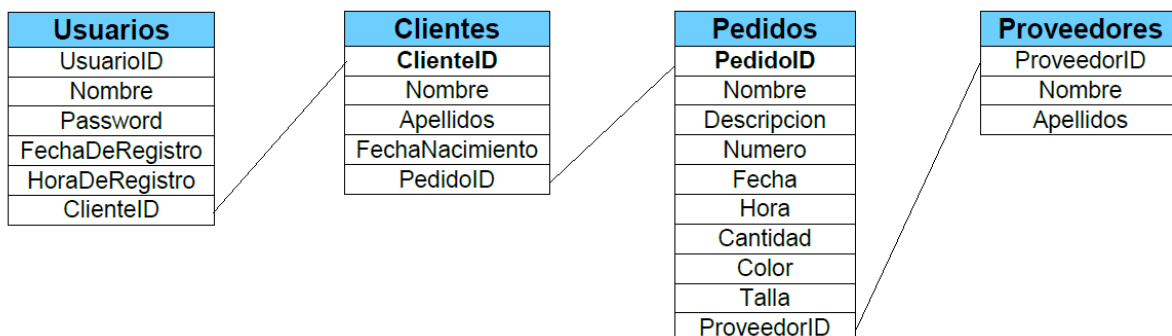
### Objetivos prioritarios:

- Integración del sistema de gestión de stock con el actual.
- Pasarela de pago: Paypal, tarjeta, por transferencia y contra reembolso.
- Gestión de productos: alta, baja, modificación de productos. Valoración. Ofertas.
- Página principal productos: ordenación, filtrados...
- Cesta de la compra: selección de varios productos, cupones descuento,
- Seguridad (https)

<b>Nombre:</b>	Sergio	<b>Apellidos:</b>	Jiménez Sastre
<b>Asignatura:</b>	Entornos de Desarrollo	<b>Curso y Grupo:</b>	DAW1A
<b>Práctica:</b>	Práctica 3 - Fases en el desarrollo del software		

## Diseño

El gestor de base de datos seleccionado es MySQL y estas son las tablas las cuales se utilizarán en el proyecto.



## Codificación

Este proyecto se realizará el lenguaje PHP. También trabajaremos con PHPMyAdmin. PHP es un lenguaje muy utilizado para conectar páginas web con base de datos.

## Pruebas

Sus respectivas pruebas para verificar que el proyecto va bien se harán en un navegador habiendo instalado anteriormente el paquete de XAMPP, que trae consigo lo necesario para trabajar en local en PHP (Gestión de bases de datos MySQL, el servidor web Apache y los intérpretes para lenguajes de script PHP y Perl.)

## Documentación

	Guía técnica	Guía de uso	Guía de instalación
<b>Quedan reflejados</b>	<input type="checkbox"/> El diseño de la aplicación. <input type="checkbox"/> La codificación de los programas. <input type="checkbox"/> Las pruebas realizadas.	<input type="checkbox"/> Descripción de la funcionalidad de la aplicación. <input type="checkbox"/> Forma de comenzar a ejecutar la aplicación. <input type="checkbox"/> Ejemplos de uso del	Toda la información necesaria para: <input type="checkbox"/> Puesta en marcha. <input type="checkbox"/> Explotación. <input type="checkbox"/> Seguridad del sistema.

<b>Nombre:</b>	Sergio	<b>Apellidos:</b>	Jiménez Sastre
<b>Asignatura:</b>	Entornos de Desarrollo	<b>Curso y Grupo:</b>	DAW1A
<b>Práctica:</b>	Práctica 3 - Fases en el desarrollo del software		

		progra-ma. <input type="checkbox"/> Requerimientos software de la aplicación. <input type="checkbox"/> Solución de los posibles problemas que se pueden presentar.	
<b>¿A quién va dirigido?</b>	Al personal técnico en informática (analistas y programadores).	A los usuarios que van a usar la aplicación (clientes).	Al personal informático responsable de la instalación, en colaboración con los usuarios que van a usar la aplicación (clientes).
<b>¿Cuál es su objetivo?</b>	Facilitar un correcto desarrollo, realizar correcciones en los programas y permitir un mantenimiento futuro.	Dar a los usuarios finales toda la información necesaria para utilizar la aplicación.	Dar toda la información necesaria para garantizar que la implantación de la aplicación se realice de forma segura, confiable y precisa.

## Explotación

En el proyecto se accederá a una web en la cual el usuario podrá visualizar detalladamente los productos de la tienda, con posibilidad de filtrar por precio o por tamaño o color del producto o productos deseados. El usuario accederá a la ficha de un producto pudiendo visualizar más detalles como si está en stock o la posibilidad de seleccionar la talla deseada.

Una vez hecho esto podremos comprarla en ese momento o añadirla a la cesta (Un carrito virtual pensado para almacenar los productos deseados).

<b>Nombre:</b>	Sergio	<b>Apellidos:</b>	Jiménez Sastre
<b>Asignatura:</b>	Entornos de Desarrollo	<b>Curso y Grupo:</b>	DAW1A
<b>Práctica:</b>	Práctica 3 - Fases en el desarrollo del software		

Ahora pasaremos por el método de pago a seleccionar (VISA, MasterCard, Paypal o Contrareembolso) y seleccionaremos la dirección a la cual el usuario desee que llegue su producto.

## Mantenimiento

---

El tipo de mantenimiento el cual tendrá será necesario realizar será adaptativo. De esta forma el software a desarrollar se adaptará a las tecnologías futuras (sea a nivel de hardware o a nivel de software).

## Bibliografía

---

[https://es.wikipedia.org/wiki/Proceso\\_para\\_el\\_desarrollo\\_de\\_software](https://es.wikipedia.org/wiki/Proceso_para_el_desarrollo_de_software)

<https://prezi.com/ey6st376ardk/ciclo-de-vida-en-cascada-y-cascada-retroalimentada/>