

Trabajo práctico

Documentación de la prueba de concepto

Ingeniería de software

Grupo 4

Segundo semestre - año 2021

Comisión 2

Docentes

- Daniel Alvarez
- Carlos Nelson Jimenez
- Silvina Chauvin

Alumnos

- Fernando Ferreyra
- Nicolás Rodríguez
- Nicolás Wendler
- Sergio Esquivel
- Joaquín Muñoz

Prueba de Concepto

Este documento tiene como objetivo explicar los principales módulos del prototipo y explicar brevemente cómo funciona cada uno. Este prototipo está compuesto por una página principal, que se encarga de dar al usuario diferentes iteraciones. Se ofrece la opción de realizar búsquedas de productos y registrarse como artesano. Para registrarse como artesano tiene que elegir si se quiere registrar como representante o no. Una vez registrado, cualquier artesano tiene la posibilidad de completar un formulario para realizar alguna publicación y además, los representantes tienen la opción de publicar talleres. Cada vez que se complete algún formulario, el sistema notifica sobre la solicitud realizada correctamente. El formulario de publicar productos tiene la particularidad de que cuando el artesano está ingresando el precio de un producto el sistema sugiere un precio a partir de un promedio realizado de publicaciones de productos similares, si no existen productos similares; el sistema notifica que no se encontró un precio sugerido sobre ese producto. El formulario de publicar taller tiene la particularidad de que cuando el usuario ingresa una dirección, el sistema la valida y le muestra un listado de posibles opciones para que la dirección sea la deseada. Por último, el sistema tiene una sección donde se muestra en el mapa todos los talleres cargados junto a sus datos.

home.html

Contiene un menú con botones que le permiten al usuario: iniciar sesión, consultar artesanías, registrarse, ver ubicaciones de comercios registrados.

Cuando el visitante inicie sesión o se registre, esta vista se ve modificada, ya que el botón “Acceder y registrarse” cambia la página a un formulario para que lo artesanos registrados inicien sesión o se registren si quieren subir sus artesanía para luego ser aprobados por un moderador. El visitante también podrá interactuar con la barra de búsqueda que lo llevará al apartado de artesanías expuestas y el botón “ver talleres” para ver la ubicaciones de los talleres registrados

login.html

Muestra los campos para ingresar el email y la contraseña para iniciar sesión. Cuenta con un botón “acceder”, que una vez rellenado el formulario, muestra las opciones para “publicar” y “registrar un taller”.

register.html

Muestra un formulario para que el usuario que ingrese al portal llene los datos y pueda registrarse como artesano. Una vez clickeado el botón de registrarse, se le notifica y ya puede empezar a publicar. En caso de registrarse como representante,

también tiene la posibilidad de publicar talleres.

items.js y workshops.js

Estos se encargan de cargar los datos de los talleres y productos.

items.html

Se encarga de mostrar un listado de publicaciones, con sus imágenes y su precio.

workshops.html

Muestra una lista de talleres registrados con su información y un mapa marcando su ubicación.

save-item.html

Se encarga de mostrar un formulario para que un artesano pueda publicar su artesanía; para ello se le pide: nombre, descripción, categoría, tipo de publicación, precio ó aclaración extra según corresponda y una imagen. Cuando se ingresa el nombre del producto, se muestra un precio recomendado (o no) ofrecido por la API de Mercado Libre basado en el nombre ingresado. Para ello obtiene una lista de productos que devuelve la api y obtiene el precio promedio.

save-workshops.html

Se encarga de mostrar un formulario para que un representante pueda publicar su taller; para ello se le pide nombre, descripción, categoría o actividades ofrecidas, horarios, dirección y una imagen. Cuando se ingresa una dirección, se muestra una ubicación normalizada ofrecida por la API USIG basada en la dirección ingresada.

styles.css

Contiene la apariencia de todos los elementos que se usan para mantener el aspecto de la página.

Plugin

En la carpeta *source* tendremos todos los archivos relacionados a la página como las imágenes y los iconos. Uno de estos tiene el código que cumple el propósito de mostrar el mapa de la api leaflet.