Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15005397	I.E.S. Fernando Wirtz Suárez	A Coruña	2023-2024

Ciclo formativo

Código da familia profesional	Familia profesional	Código do ciclo formativo	Ciclo formativo	Grao	Réxime
IFC	Informática e comunicacións	SIFC01	Desenvolvemento de Aplicacións Web	Superior	Ordinario

Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (*)

Código MP/UF	Nome
MP0374	Proxecto de Desenvolvemento de Aplicacións Web Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Profesorado responsable

Tutor	Constantino García Ulla
-------	-------------------------

Alumno

Alumno Antón Lago Rodríguez

Datos do Proxecto

Título	La Huerta del abuelo
--------	----------------------

CONTROL DE VERSIÓNS:

Versión	Data	Observacións
V0	10 abril'24	
V1	20 maio'24	
V2	13 xuño'24	

Índice:

1.Obxectivo	3
2.Descripción	3
3.Alcance	
4.Planificación	
5.Medios a empregar	
6.Presuposto	
7.Título	
8.Execución	

1. Obxectivo

Desenvolver unha páxina web de venta de produtos agrícolas variados para o 12 de xuño, a fin de chegar ao maior número de persoas posibles. Asegurarse de que os produtos sexan facilmente identificables por medio de categorías e que o proceso de compra sexa intuitivo.

2. Descripción

A razón pola que escollín este tema para o meu proxecto foi porque eu compro a agricultores locais, pero como non teñen unha páxina web resulta moi complicado facer os encargos.

Os usuarios poden crear unha conta e buscar produtos, para logo engadilos ao carro da compra. Unha vez iniciado un pedido, o usuario pode cancelar ou confirmar a compra.

A parte que maior dificultade supuxo foi facer que a páxina fose "responsive" e funcionase en calquera tamaño de pantalla.

3. Alcance

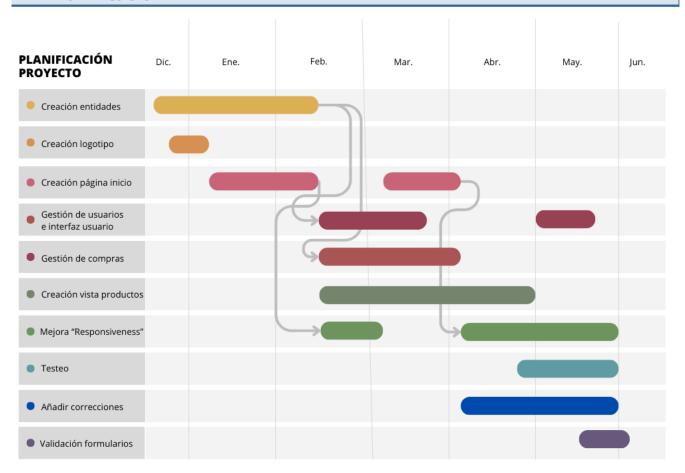
Que permite facer a páxina:

- Crear unha conta para facer compras na web.
- Comprar toda clase de produtos agrícolas (froitas, hortalizas, legumes, etc) de forma intuitiva.
- Buscar produtos por filtros (categorías, temporadas, produtos destacados).
- Ver o stock dos produtos e que este actualícese ao comprar.
- Cambiar os datos do usuario, como a dirección de envío.
- Cancelar pedidos que aínda non se confirmaron.

Cousas que non fai a páxina:

- Chat integrado. Omitir a función de chat limita a comunicación entre usuarios e administradores da páxina.
- Traducir a páxina. Aínda que a función foi plantexada en etapas iniciais do proxecto, finalmente decidín descartala pola súa complexidade.

4. Planificación



Utilicei un diagrama de Gantt para representar a planificación do proxecto. Inicialmente, dinlle prioridade á parte de Back-end para poder consultar as miñas dúbidas co profesor.

5. Medios a empregar

Recursos humanos:

Traballador ou Socio	N.º Pagas	Soldo bruto ao mes	Gastos seguridade social
Socio 14		1100€	85,71€
GASTO TOTAL EN SOLDOS AO MES		1100€	

Recursos materiais:

Elementos do inmobilizado	Prezo de adquisición	Vida útil	Valor residual	Amortización anual
Software	11,99€/mes			
Hardware	673€	Portátil: 6 años Ratón: 4 años	200 € 5 €	82,59€
TOTAIS	684,99€			82,59€

Programas:

Canva Pro: 109,99€/año Visual Studio Code: 0€

Equipos informáticos:

Portátil: 613,01€ *Ratón:* 59,99€

Custos fixos	Importe mensual
Alugueres	0€
Gastos en soldos	1100€
Gastos en seguridade social	81,57€
Suministros (luz, auga, tlf, internet)	26€
Gastos financeiros (cota do préstamo)	93,18€
Gasto en promoción e marketing	50€
Total mensual de custes fixos:	1350,75€

6. Presuposto

FINANCIAMENTO NECESARIO	Investimentos necesarios	Colchón para gastos
5715,27€	1942,56€	3772,71€

Fontes de financiamento			
Recursos propios	Capital aportado polos socios	3000€	
Recursos alleos	Préstamo	3000€	

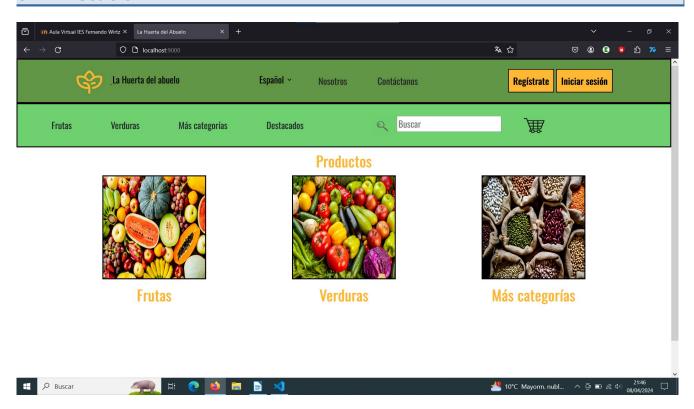
Condicións do préstamo				
Capital solicitado	Carencia	tipo de interese anual (% fixo ou variable)	Prazo de devolución	
3000€	Sen carencia	Fixo (7,399)	3 anos	

COTA MENSUAL A DEVOLVER DO PRÉSTAMO	93,18€
FRESTANO	

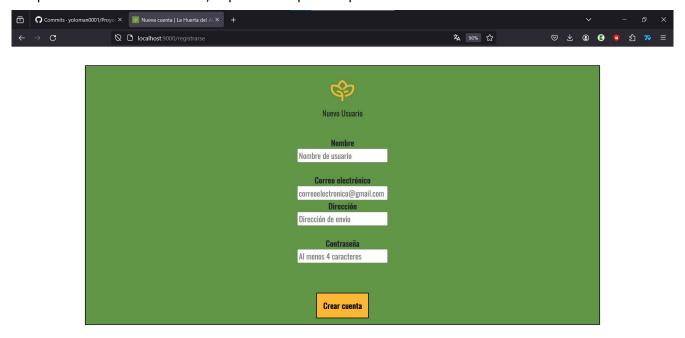
7. Título

"La Huerta del abuelo".

8. Execución

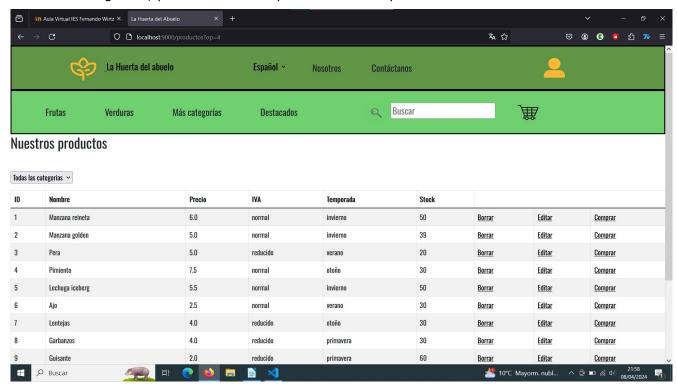


O usuario rexístrase desde o botón de "Registrarse" na esquina superior dereita, se lle solicita un nome de usuario, un correo electrónico, unha dirección onde recibir os pedidos e un contrasinal. Despois de crear a súa conta, a páxina lle pedirá que inicie sesión.

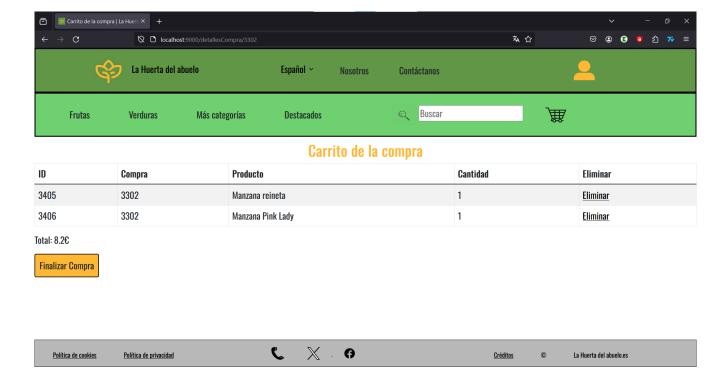




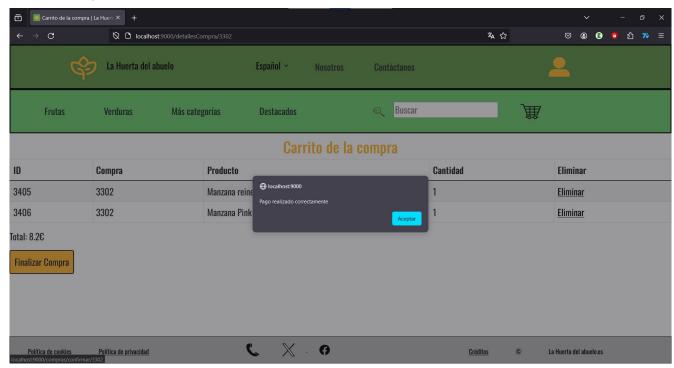
Unha vez iniciada sesión; para comezar a comprar, pode facerse por medio dun dos enlaces da barra de navegación, polo buscador ou polas imaxes da páxina de inicio.



Dando clic en "comprar" se engaden produtos a un pedido activo ou se crea un novo pedido se non hai ningún aínda, desde o botón do carriño de compra pode confirmar o pedido.

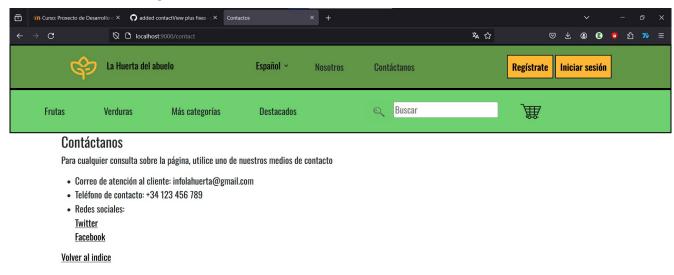


Dende o carriño da compra se poden ver os produtos engadidos e eliminar algún se o usuario cambia de opinión.



Ao terminar a compra, a web avisa ao usuario cunha alerta.

Cambios con respecto a V0

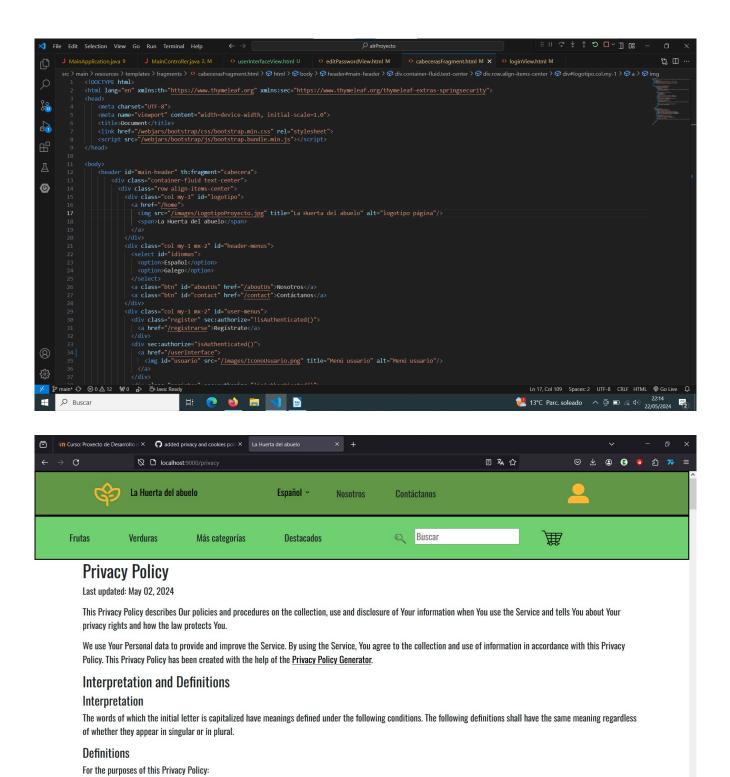




Rematada a vista de "Contáctanos" coa información de contacto.

Un problema que atopei despois da entrega da versión 0 foi que as ligazóns de imaxes, arquivos JS e CSS deixaron de funcionar. Para solucionalo simplemente sustituín as rutas por rutas relativas.

O *header*, a *navbar* e o *footer* separáronse en fragmentos de HTML para simplificar as vistas e facilitar futuros cambios.



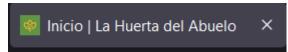
Engadíronse vistas coa política de privacidade e cookies da web. Estas páxinas foron creadas por medio da ferramenta online https://app.privacypolicies.com/.

🥫 🛪 📓

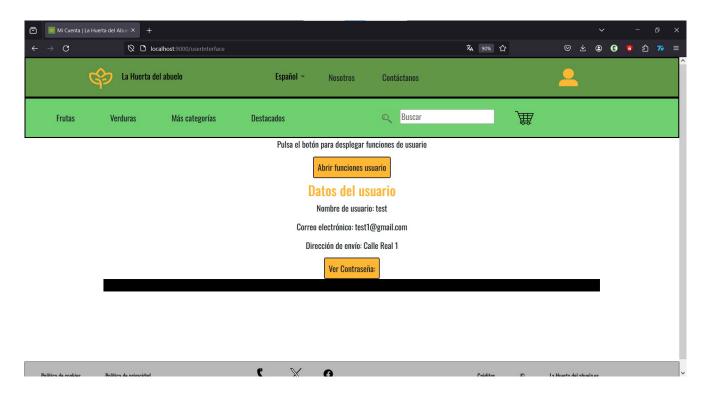
₩ P Buscar

Engadíuse funcionalidade á barra de búsqueda e separouse todo o código en Javascript do código en HTML. Fíxose persistente en base de datos con H2 Database.

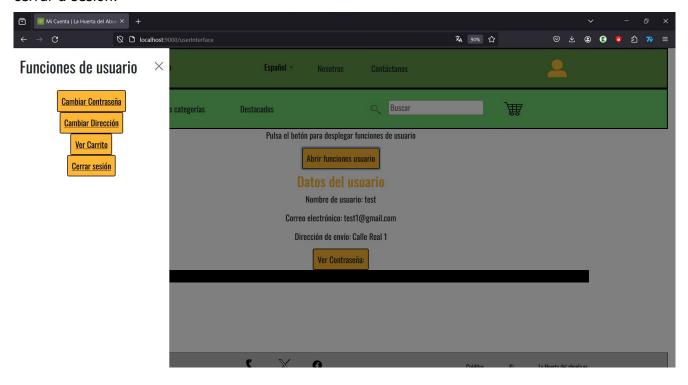
Cambios con respecto a V1



Actualizáronse os títulos das pestañas para que sexan máis intuitivos e engadiuse o logo da páxina.



Rematada a interface de usuario. A primeira vista aparecerán os datos do usuario e un botón para despregar as "funcións de usuario"; estas inclúen opcións como cambiar o contrasinal ou cerrar a sesión.



```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help
                                                                                                                                                                                                                                                                                              ც ⊞ ...
          src > main > resources > static > js > JS Registro.js > \bigcirc verificarNuevaCuenta 1 window.addEventListener("load", iniciar);
                    function iniciar() {
    document.querySelector('#entrar').addEventListener('click', verificarNuevaCuenta, false);
<u>چ</u>
                          borrarError();
            0
                               e.preventDefault();
return false;
                         }
if (lemail.checkvalidity()) {
   if (email.validity.valueMissing) {
      error(email, 'Introduce un correo electrónico');
   }
                               e.preventDefault();
return false;
                         }
if (!direccion.checkvalidity()) {
    if (direccion.validity.valueMissing) {
        error(direccion, 'Introduce una dirección');
    }
                               e.preventDefault();
return false;
                         }
if (!contraseña.checkValidity()) {
    if (contraseña.validity.valueMissing) {
        error(contraseña, 'Introduce una contraseña');
        e.preventDefault();

             n* ↔ ⊗ 0 🛆 10 ① 1 💖 0 🕁 🐎 Java: Read
```

Se fixeron métodos para validar os datos de varios formularios da web:

- Cando se crea unha nova conta.
- Cando se cambia o contrasinal.
- Cando se cambia a dirección.

Mentres traballaba nas validacións, houbo un fallo coa base de datos onde o atributo que marca se un produto é destacado ou non, se cambiou a *false* para todos os produtos.

O erro sucedía porque no formulario de creación de novos produtos non se lle asignaba ningún valor a ese atributo. Para solucionalo modifiquei o método de creación para que ese valor non fora nulo, borrei a base de datos e volvín a creala cos datos correctos.