

Universidad Luterana Salvadoreña



Facultad de Ciencias del Hombre y la Naturaleza
Licenciatura en Ciencias de la Computación

Asignatura: Programación II Miércoles de 9:40 am a
12:10 pm Ciclo 01-2015

Proyecto: Carrito de compras
Docente: Lic. Rigoberto Israel Orellana
Integrantes:

Apellido	Nombre	Carnet
Soto Aldana	Juan Gabriel	sa01134315
Palacios Marmol	Wilver Alexander	Pm01134162
Menjivar Rivera	Wendy Elizabeth	mn01133472
Moreira Najarro	Jesica Yaneth	nm01132720
Garcia Villafranco	Moisés Isai	gv01134159
Martinez	Jose Arnulfo	MM01134085

ÍNDICE

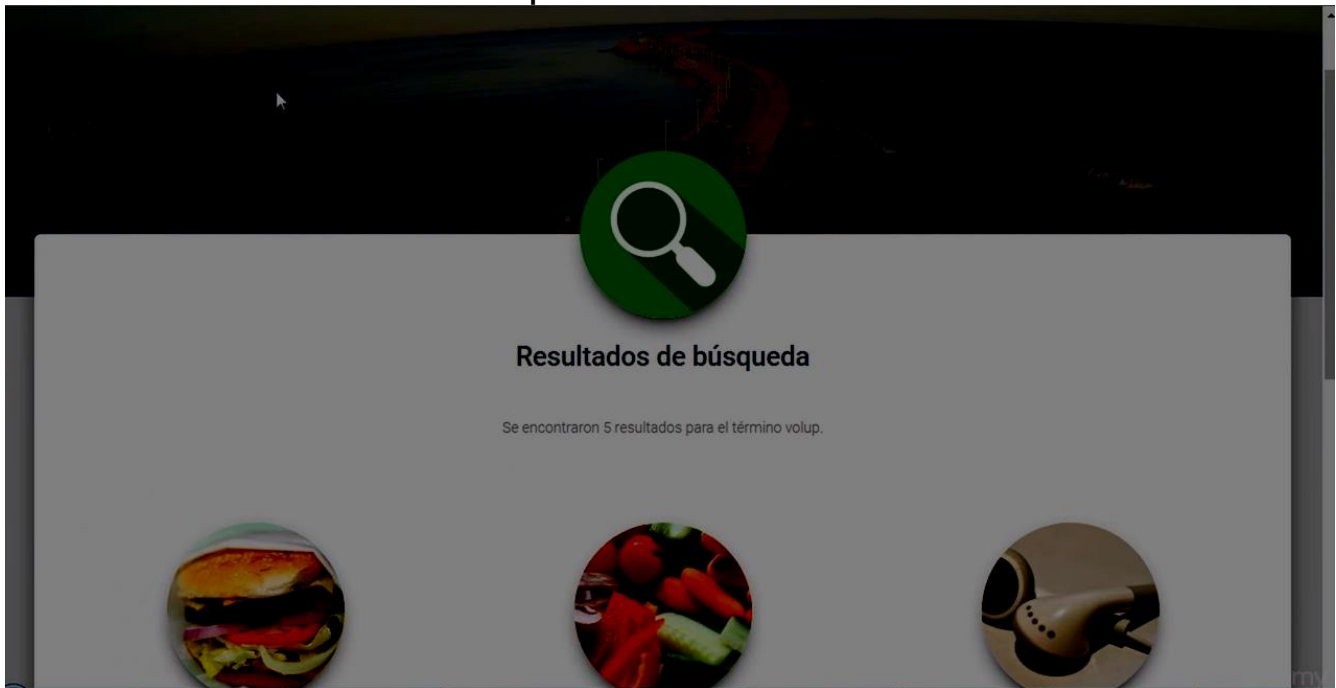
DISEÑO.....	2
DISEÑO DE PANTALLA PRINCIPAL DE SISTEMA.....	2
TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN APLICADA.....	6
HERRAMIENTAS DE DESARROLLO APLICADO.....	6
Software.....	8
LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN Y SGBD.....	9

DISEÑO

A continuación se presenta el diseño de los menús del sistema, las pantallas del sistema y todas las vista de como esta estructurada y de como el cliente podra visualizar los productos y la busqueda de productos.

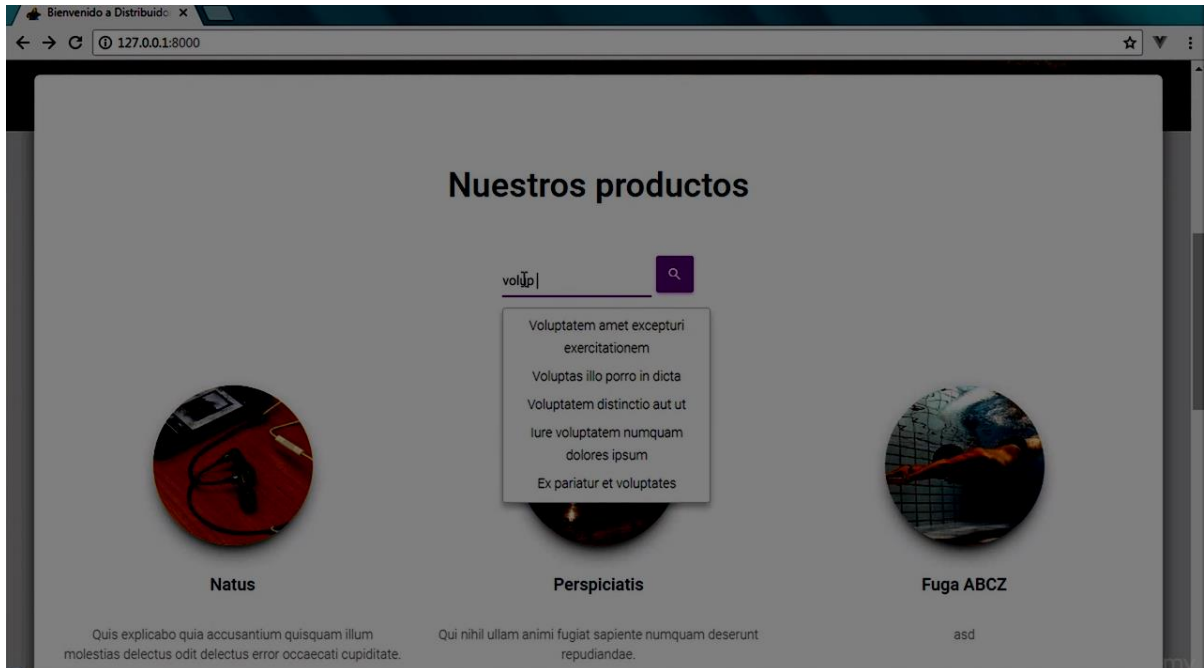
DISEÑO DE PANTALLA PRINCIPAL DE SISTEMA

1- En la pantalla principal del sistema tenemos el botón de búsqueda de la página le damos click en la lupita y nos abre los productos relacionados al nombre del producto.

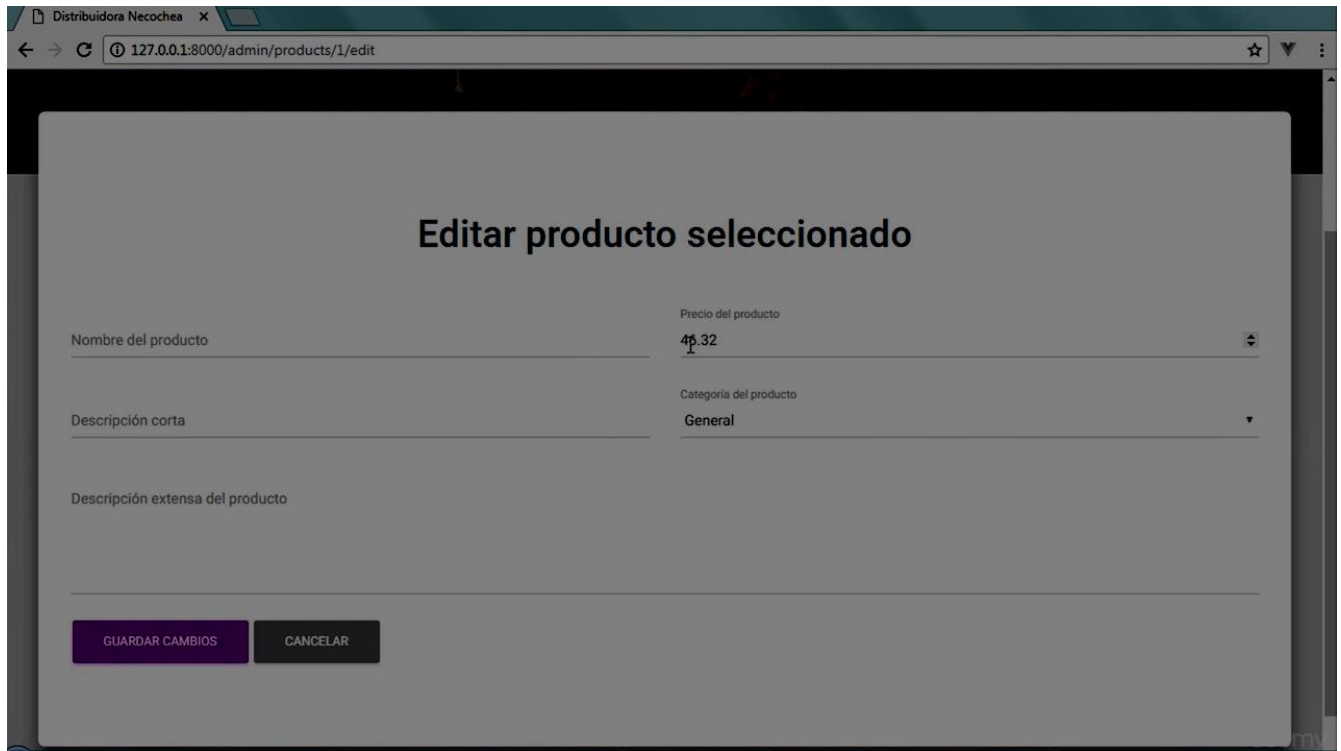


2 – ventana donde nos muestra una selección de productos y mas en especifico se puede realizar la busqueda en la parte del buscador.

3 –
Ya

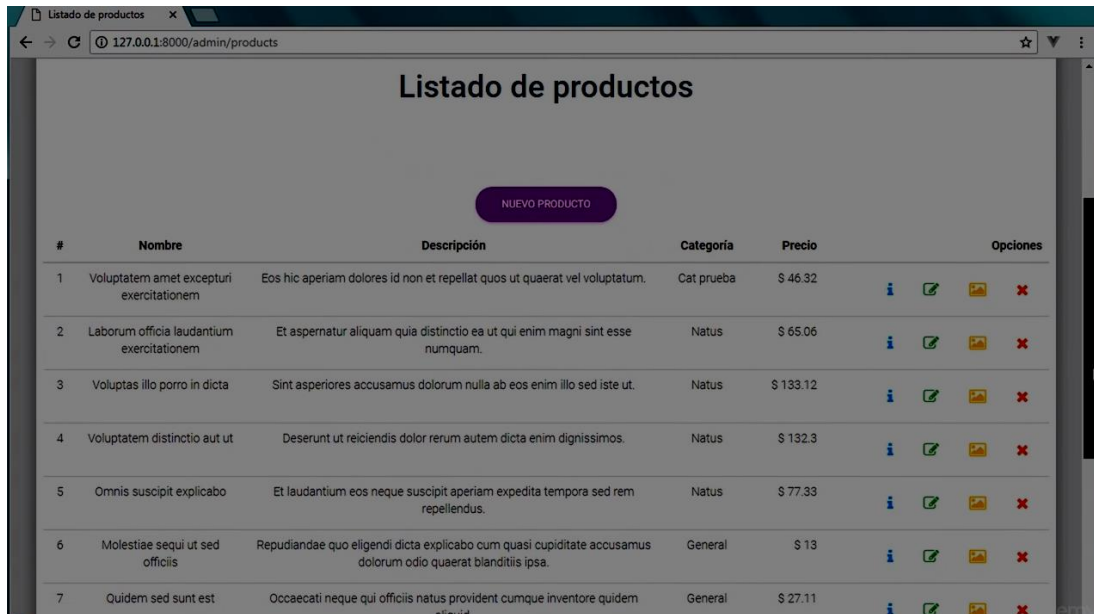


como administrador esta página editamos el producto y nos dice que coloquemos los nombre una descripción corta, precio del producto, categoría de productos, parte donde se edita las especificaciones del producto.



4- ventana que nos muestra los productos registrados y las opciones de modificar, detalle, imagen, y eliminar todo esto como el administrado.

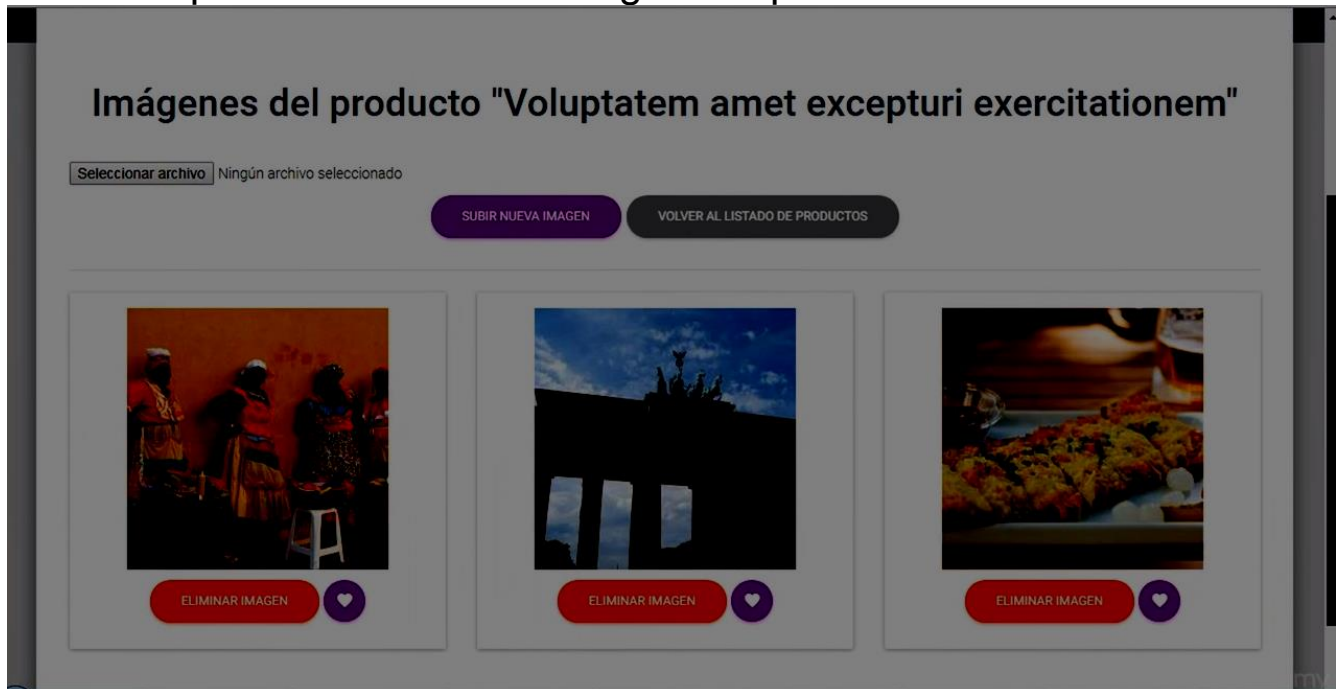
-5



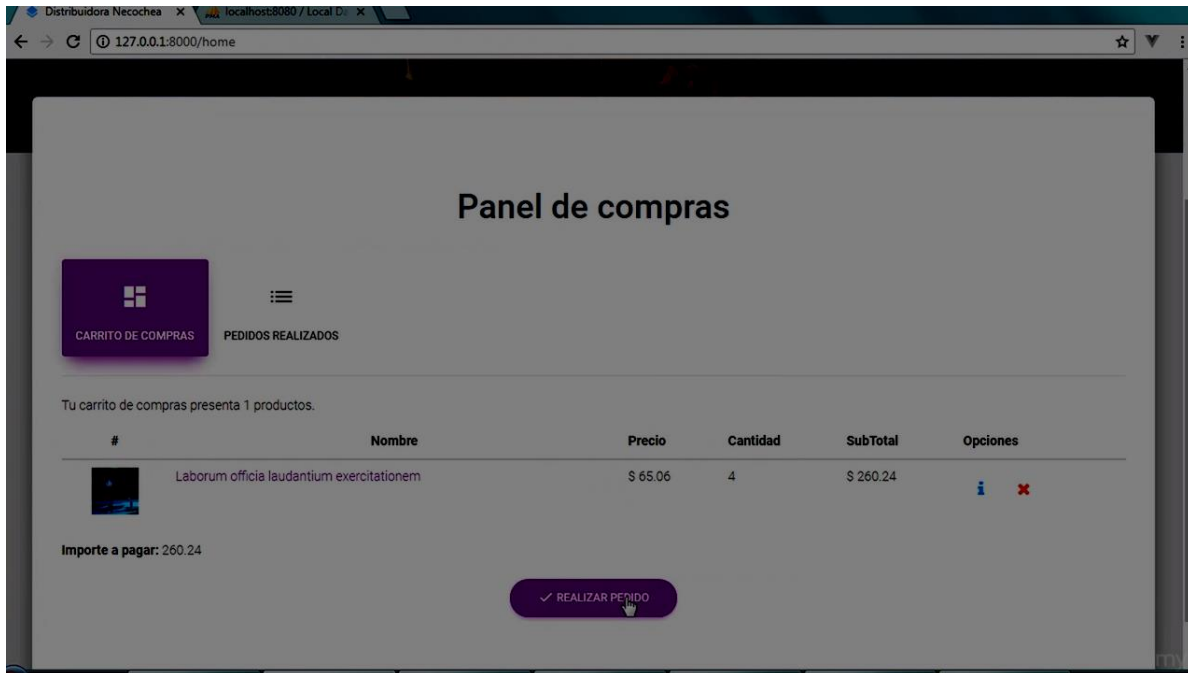
The screenshot shows a web browser window with the URL `127.0.0.1:8000/admin/products`. The page title is "Listado de productos". At the top center, there is a purple button labeled "NUEVO PRODUCTO". Below it is a table with the following columns: "#", "Nombre", "Descripción", "Categoría", "Precio", and "Opciones". The table contains 7 rows of product data. Each row has a set of four icons in the "Opciones" column: an information icon (i), a checkmark icon, an image icon, and a delete icon (x).

#	Nombre	Descripción	Categoría	Precio	Opciones
1	Voluptatem amet excepturi exercitationem	Eos hic aperiam dolores id non et repellat quos ut quaerat vel voluptatum.	Cat prueba	\$ 46.32	[i] [✓] [img] [x]
2	Laborum officia laudantium exercitationem	Et aspernatur aliquam quia distinctio ea ut qui enim magni sint esse numquam.	Natus	\$ 65.06	[i] [✓] [img] [x]
3	Voluptas illo porro in dicta	Sint asperiores accusamus dolorum nulla ab eos enim illo sed iste ut.	Natus	\$ 133.12	[i] [✓] [img] [x]
4	Voluptatem distinctio aut ut	Deserunt ut reiciendis dolor rerum autem dicta enim dignissimos.	Natus	\$ 132.3	[i] [✓] [img] [x]
5	Omnis suscipit explicabo	Et laudantium eos neque suscipit aperiam expedita tempora sed rem repellendus.	Natus	\$ 77.33	[i] [✓] [img] [x]
6	Molestiae sequi ut sed officis	Repudiandae quo eligendi dicta explicabo cum quasi cupiditate accusamus dolorum odio quaerat blanditiis ipsa.	General	\$ 13	[i] [✓] [img] [x]
7	Quidem sed sunt est	Occaecati neque qui officis natus provident cumque inventore quidem	General	\$ 27.11	[i] [✓] [img] [x]

Ventana que nos muestra la imagen del producto del listado anterior.



-6 En el panel de la compra a parecerá el producto que asido seleccionado y agregado al carrito para realizar la compra del producto, donde se muestra la imagen, nombre y totales de productos.



Sera por medio de la Programación Orientada a Objetos para lo cual hemos desarrollado los distintos diagrama Caso de uso, Diagramas de actividades, etc.

HERRAMIENTAS DE DESARROLLO APLICADO.

Software

Para el diseño y desarrollo de la aplicación utilizaremos las siguientes herramientas de desarrollo.

Umbrello: UML, para el diseño y modelado de la aplicación, es una herramienta que permite modelar sistema basados en tecnología Orientada a Objetos, con ella se desarrollara cada uno de los diagramas utilizados en el desarrollo del Sistema.

- **LARAVEL** (Libreria) es uno de los frameworks de código abierto más fáciles de asimilar para PHP. Es simple, muy potente y tiene una interfaz elegante y divertida de usar.

El objetivo de Laravel es el de ser un framework que permita el uso de una sintaxis refinada y expresiva para crear código de forma sencilla, evitando el “código espagueti” y permitiendo multitud de funcionalidades. Aprovecha todo lo bueno de otros frameworks y utiliza las características de las últimas versiones de PHP.

21

- **Wamp Server**

Es un entorno de desarrollo web que nos va a permitir tener nuestro propio servidor o hostlocal (instalado en nuestro ordenador).

vamos a utilizar como servidor local WampServer(existen más) para poder realizar la instalación de la plataforma de Elearning Moodle y poder realizar así prácticas antes de subir dichas modificaciones al servidor Web real.

- **Sublime text 3**

es un editor de código multiplataforma, ligero y con pocas concesiones a las florituras. Es una herramienta concebida para programar sin distracciones. Su interfaz de color oscuro y la riqueza de coloreado de la sintaxis, centra nuestra atención completamente.

Sublime text permite tener varios documentos abiertos mediante pestañas, e incluso emplear varios paneles para aquellos que utilicen más de un monitor. Dispone de modo de pantalla completa, para aprovechar al máximo el espacio visual disponible de la pantalla.

- **Material kit**

Material Kit PRO es un kit de interfaz de usuario Bootstrap con un nuevo diseño inspirado en el diseño de materiales de Google. Es un concepto de materiales en un conjunto de componentes bellos y fáciles de usar.

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN Y SGBD

- PHP

es el acrónimo de Hipertext Preprocesor. Es lo que llamamos un lenguaje de programación del lado del servidor, esto significa que el código se interpreta en el servidor y no en el ordenador del usuario.

Es un lenguaje para programar scripts, que se incrustan dentro del código HTML. Este lenguaje es gratuito y multiplataforma.

- **HTML** “HyperText Mark-up Lenguaje”, es decir, “Lenguaje de marcado hipertextual”, hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web.

Es un estándar que sirve de referencia para la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, videos, entre otros.

- CSS

Hoja de estilo en cascada o CSS (siglas en inglés de cascading style sheets) es un lenguaje usado para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y por extensión en XHTML).

El World Wide Web Consortium (W3C) es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirán de estándar para los agentes de usuario o navegadores.

- MySQL

es un sistema de gestión de bases de datos relacional, multihilo y multiusuario, Servidor HTTP Apache: es un servidor web HTTP de código abierto, para plataformas Unix (BSD, GNU/Linux, etc.), Microsoft Windows, Macintosh y otras, que implementa el protocolo HTTP/Localhost y la noción de sitio virtual.

Hardware

El hardware que utilizaremos para el funcionamiento de nuestra aplicación será:

- Servidor (Base de Datos).
- PC donde los usuarios podrán acceder a la pagina web y poder observar los productos que se o fresen el la pagina web.

Otros Dispositivos:

Características de la pc donde se desarrolla el programa:

- Motherboard Asus H110
- Procesador i3 7100
- 4 GB RAM DDR4
- Fuente EVGA 400W
- Monitor DELL