

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS

DESARROLLO DE SISTEMA WEB Y APLICACIÓN MÓVIL DE VENTA DE ROPA DE SEGUNDA MANO

DESARROLLO DEL FRONTEND

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PRESENTADO COMO
REQUISITO PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE TECNÓLOGO SUPERIOR
EN DESARROLLO DE SOFTWARE**

LUIS ANTONIO JACOME ANGULO

luis.jacome05@epn.edu.ec

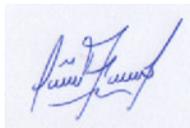
DIRECTOR: DR. RICHARD PAUL RIVERA GUEVARA

richard.rivera01@epn.edu.ec

DMQ, septiembre 2022

CERTIFICACIONES

Yo, Luis Antonio Jacome Angulo declaro que el trabajo de integración curricular aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.



LUIS ANTONIO JACOME ANGULO

luis.jacome05@epn.edu.ec

jacomeluis7@gmail.com

Certifico que el presente trabajo de integración curricular fue desarrollado por LUIS ANTONIO JACOME ANGULO, bajo mi supervisión.



PHD. RICAR PAUL RIVERA GUEVARA
DIRECTOR

richard.rivera01@epn.edu.ec

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

A través de la presente declaración, afirmamos que el trabajo de integración curricular aquí descrito, así como el (los) producto(s) resultante(s) del mismo, son públicos y estarán a disposición de la comunidad a través del repositorio institucional de la Escuela Politécnica Nacional; sin embargo, la titularidad de los derechos patrimoniales nos corresponde a los autores que hemos contribuido en el desarrollo del presente trabajo; observando para el efecto las disposiciones establecidas por el órgano competente en propiedad intelectual, la normativa interna y demás normas.



Luis Antonio Jacome Angulo

DEDICATORIA

El presente proyecto va dedicado a todas las personas que me apoyaron durante el transcurso de mi carrera, el cual fue un camino difícil pero no imposible. En especial quiero dedicarlo a mi familia, amigos que siempre estuvieron apoyándome cuando más los necesitaba, amigos que me acompañaron en las malas noches dándome ánimos y compañía mientras realizaba mis tareas y este proyecto de titulación.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por darme la salud y la vida, a mis padres, mi tía y tía por tenerme la paciencia, a mi padrino y madrina que siempre me apoyaron y me brindaron su tiempo.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CERTIFICACIONES	I
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	II
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	V
RESUMEN	VII
ABSTRACT.....	VIII
1 DESCRIPCIÓN DEL COMPONENTE DESARROLLADO.....	1
1.1 Objetivo general.....	2
1.2 Objetivos específicos	2
1.3 Alcance.....	3
1.4 Marco Teórico.....	3
2 METODOLOGÍA.....	5
2.1 Metodología de Desarrollo	5
Roles.....	5
Artefactos.....	6
2.2 Diseño de interfaces (mockups).....	7
Herramienta utilizada para el diseño	8
Miro.....	8
Figma.....	9
Sistema Web	9
2.3 Diseño de la arquitectura	10
Arquitectura de Datos	10
Patrón arquitectónico	11
2.4 Herramientas de desarrollo.....	12
Sistema Web	12
3 RESULTADOS	13
3.1 Sprint 0. Configuración del ambiente de desarrollo.....	13
3.2 Sprint 1. Módulo de inicio de sesión y registro	14
3.3 Sprint 2. Módulo de perfil	16
3.4 Sprint 3. Módulo de productos	22
3.5 Sprint 4. Módulo datos de usuario	28

3.6 Pruebas de Aceptación.....	30
4 Conclusiones	31
5 Recomendaciones	32
6 ANEXOS.....	35
Anexo I. Certificado de originalidad	36
Anexo II. Manual técnico	37
Anexo III. Manual de usuario	63
Anexo IV. Manual de instalación	64

RESUMEN

El covid-19 ha cambiado al mundo, debido a que este virus obligó a las personas a estar en confinamiento, afectando sus negocios al momento de comprar y vender productos, por lo tanto, varios negocios buscaron la forma de seguir con la venta y adquisición de productos cumpliendo las normas de bioseguridad. Por lo que es necesario la implementación de tiendas virtuales con el fin de evitar en menor cantidad el contacto físico.

Por lo tanto, se ha desarrollado un componente front-end que obtiene toda la información de una API, facilitando al usuario la navegación, interacción con el sistema desarrollado y a su vez cumpliendo con las normas de bioseguridad debido a que puede encontrar todos los productos con información detallada para su adquisición desde un sistema web.

Dicho proyecto ha sido desarrollado mediante el uso de diferentes métodos y tecnologías que nos brindan una guía y herramientas para el desarrollo de un sistema de calidad. Todo el proyecto se encuentra desarrollado con el *framework Laravel*, debido a que nos ofrece varios recursos para la generación una correcta lógica del sistema web, estableciendo una conexión entre el *front-end* y el *back-end*.

En el documento se presenta el desarrollo del *front-end* del sistema web siguiendo los pasos necesarios para el correcto desarrollo de este, también se muestran todos los resultados obtenidos.

PALABRAS CLAVE: API, LARAVEL, FRONT-END, BACK-END

ABSTRACT

Covid-19 has changed the world because this virus forced people to be in confinement, affecting their businesses when buying and selling products, therefore, several businesses sought ways to continue with the sale and purchase of products in compliance with biosafety standards. Therefore, it is necessary to implement virtual stores in order to avoid physical contact to a lesser extent.

Therefore, a front-end component has been developed that obtains all the information from an API, facilitating the user navigation, interaction with the developed system and at the same time complying with biosafety standards because it can find all the products with detailed information for their acquisition from a web system.

This project has been developed through the use of different methods and technologies that provide us with a guide and tools for the development of a quality system. The whole project is developed with the Laravel framework because it offers several resources for the generation of a correct logic of the web system, establishing a connection between the front-end and back-end.

The document presents the development of the front-end of the web system following the necessary steps for the proper development of this, also shows all the results obtained.

KEYWORDS: API, LARAVEL, FRONT-END, BACK-END

1 DESCRIPCIÓN DEL COMPONENTE DESARROLLADO

La tendencia de las compras en plataformas E-commerce no reaccionó diferente al resto de países en el mundo. El comercio electrónico en Ecuador alcanzó un volumen de negocio de USD 2.3 mil millones, lo que supone un crecimiento de USD 700 millones (43,75 %) frente al 2019. Para el 2021 se estima un crecimiento no menor a un doble dígito. El 2020 marcó un antes y un después en el comercio online [1].

Según La Cámara Ecuatoriana de Comercio Electrónico las compras por canales digitales o sitios web, han incrementado al menos en 15 veces desde el inicio del distanciamiento social. Estas cifras indican que pandemia ha impulsado a ese 34% los usuarios que usaban plataformas digitales como medios de compra secundario, a usar estas plataformas constantemente [2].

En el caso de las personas que usaban esta plataforma rara vez, o nunca ahora también son usuarios de este medio para evitar salir de casa. La pandemia superó uno de los desafíos dentro de la industria en Ecuador, la adopción de este método de compra. Este incremento demuestra que los ecuatorianos tienen la apertura a usar estas plataformas, y la pandemia puede ser el impulso necesario para que esta industria crezca en el país. Es importante tomar esta oportunidad y manejar el resto de los desafíos como la seguridad, el manejo y protección de datos, y la experiencia del consumidor, para que, al terminar esta emergencia, el uso de estos medios continúe [3]. Con el crecimiento del E-commerce, también se han desarrollado los métodos de pago digitales. Hay varias maneras de realizar pagos en línea, algunos negocios usan pasarelas de pago y otros procesadores de pago.

Esto, solo ha crecido debido a la crisis sanitaria del COVID-19. Las restricciones que incluyen el distanciamiento social y el cierre total o parcial de varias industrias y negocios han causado un incremento en la actividad comercial en línea. También, debido a la crisis existe el miedo de contagio al exponerse en un lugar público, incluyendo tiendas y supermercados. Esto ha llevado a que los usuarios que realizaban sus compras en persona empiecen a usar las plataformas digitales para ordenar alimentos y víveres, medicinas, artículos de limpieza, entre otros necesarios. Frente a esta situación, ante la cual nadie tiene un conocimiento claro del impacto o duración, nos hemos ido adaptado a las medidas impuestas por el gobierno, y a hacer uso de las alternativas como el E-commerce, para no exponernos.

En la ciudad de Quito, desde principios de marzo del año 2020 se ha venido trabajando en medidas de bioseguridad, pero cuando el problema se fue agravando junto a las

resoluciones del COE Nacional [4], se ha dejado a un lado a los negocios, mercados y las tiendas que fueron las más afectadas y con el pasar del tiempo limitaría las oportunidades por el hecho de implementar las nuevas medidas. Los mercados de pulgas pertenecen al sector comercial donde se puede comercializar todo tipo de artículos y donde la mayor parte de gente acude por las facilidades de adquisición. El mercado de San Roque es un ejemplo claro de comercialización de productos de segunda mano y donde alberga una gran cantidad de comerciantes [5].

Con la llegada del virus este mercado tuvo que cerrar sus puertas por un tiempo para poder ajustarse a las restricciones de bioseguridad y así poder albergar a un número limitado de personas. Los beneficios tras esta nueva modalidad no son más que ayudar a la salud pública [6], sin embargo, existe la pérdida de trabajo para algunos comerciantes por el espacio o la poca venta. Es por esta razón muchos de estos negocios necesitan una alternativa diferente para la atención y que promuevan una oportunidad nuevamente a los comerciantes sin el riesgo de contagio.

Para resolver lo explicado anteriormente se realizará un *front-end* que es parte de un sistema web para que de esa manera los usuarios puedan realizar ventas y compras, la aplicación permitirá a las personas realizar publicaciones de sus productos(ropa) y también se podrán adquirir estos. Además, el sistema web permitirá a los usuarios realizar una búsqueda de prendas por categoría o tags. De esta manera, se apoyará a la reducción de botar ropa que todavía pueda ser aprovechada por otras personas.

1.1 Objetivo general

Desarrollar un sistema web y una aplicación móvil de venta de ropa de segunda mano.

1.2 Objetivos específicos

Establecer al menos tres objetivos específicos. Los objetivos específicos detallan los procesos necesarios para la completa realización del componente; sirven como una guía de la manera en la que será abordado el componente asignado.

1. OE1 Levantar los requerimientos funcionales y no funcionales del sistema web para el front-end.
2. OE2 Diseñar arquitectura y prototipos mediante el uso de la herramienta *Figma*.
3. OE3 Desarrollar el *front-end*.
4. OE3 Probar el funcionamiento del sistema web.

1.3 Alcance

El desarrollo de este componente consiste en la codificación de un *front-end* para el sistema web brindando una mejor experiencia al usuario final, basándose en aspectos sobre la ingeniería de software al momento de realizar los requerimientos funcionales y no funcionales, también la aplicación cuenta con un diseño de arquitectura que en este caso será un patrón arquitectónico Modelo-Vista-Controlador MVC.

El sistema web permitirá a los usuarios comprar o realizar publicaciones sobre sus productos (ropa) que ya no sean usados con el fin de dar un mejor uso a la ropa que se encuentre en un buen estado, permitiendo que otras personas puedan adquirirlo, usarlo mediante la compra de esta en el sistema web, generando ingresos hacia los usuarios vendedores mediante la venta de esta ropa.

El perfil vendedor/comprador en el sistema web tendrá las siguientes funciones:

- ❖ Registrarse en el sistema completando un formulario.
- ❖ Iniciar sesión con las credenciales correctas.
- ❖ El usuario comprador podrá visualizar usuarios ya registrados en el sistema en este caso el perfil del vendedor del producto.
- ❖ El usuario comprador podrá visualizar todos los productos publicados separados por categorías, tags o palabras clave ingresadas en el buscador del sitio.
- ❖ El usuario vendedor podrá realizar una nueva publicación mediante un formulario.
- ❖ El usuario vendedor podrá visualizar, editar sus productos publicados en el sistema.
- ❖ El usuario vendedor/comprador podrá crear formularios de contacto para realizar recomendaciones sobre el sitio web.
- ❖ El usuario vendedor/comprador podrá visualizar las calificaciones, productos vendidos y tiempo registrado en el sistema web de los otros usuarios ingresando a su perfil.

1.4 Marco Teórico

Una metodología de desarrollo de un proyecto de software es un conjunto de métodos, técnicas que son aplicados durante el desarrollo de un sistema informático de calidad [4]. La principal ventaja de usar esta metodología en el desarrollo del software es que permite reducir el nivel de dificultad, agilizar el proceso y obtener un resultado final de calidad.

La metodología ágil es un proceso que le equipo sigue para gestionar un proyecto dividiéndolo en varias etapas que involucra la colaboración de manera constante por parte de los interesados mejorando la iteración continua en cada etapa [5]. Esta metodología se basa en un manifiesto Ágil con las mejores prácticas de cada empresa que conformaron esa reunión en el año 2001 [6], las principales ventajas de esta metodología son:

- ❖ Mejora de la calidad del software.
- ❖ Mayor compromiso del equipo de trabajo.
- ❖ Rapidez al momento de toma de decisiones.
- ❖ Aumento de la productividad.

El *front-end* es una sección del sistema web en el cual los usuarios pueden interactuar con dicho sistema, de tal manera que se mejora la experiencia del cliente [7], el *front-end* debe contar con tipos de letra, colores, adaptación a los diferentes tipos de pantallas con el fin de tener una interfaz atractiva, fácil y funcional al momento de navegar por el sitio web [8]. El *front-end* es desarrollado con tecnologías de diseño y desarrollo web que se ejecuta en un navegador [9].

2 METODOLOGÍA

Las metodologías ágiles son herramientas que nacieron ya que se necesitaba rapidez y flexibilidad en la gestión del desarrollo de proyectos de software [10], [11], con el fin de adecuarse a los requisitos y necesidades del cliente para que los resultados sean mejores [12]. Con esta metodología no es necesario definir en su totalidad el alcance de proyecto al inicio, debido a que no se diseña o planifica por adelantado, porque se lo hace mientras se va desarrollando debido a su *feedback* constante [12].

2.1 Metodología de Desarrollo

El proyecto planteado se lo ha realizado usando la metodología *Scrum* debido a que es una metodología ágil iterativa de manera incremental, debido a que se basa en el uso de *sprints* para completar tareas en un determinado tiempo que fueron propuestas en el proyecto [13].

Roles

Los roles definidos por la metodología *Scrum* son muy importantes para el correcto desarrollo de sistema web, debido a que se dan las responsabilidades y tareas a cada rol, todos los miembros están enfocados en un objetivo concreto, por lo tanto, la única meta a alcanzar es desarrollar un producto de calidad [14].

Product Owner

Es el responsable y encargado de llevar una buena gestión del *Product Backlog* con el fin de maximizar el valor del trabajo. El *Product Owner* es el que prioriza las tareas según la importancia y riesgo de desarrollo según el modelo de negocio [15]. La persona responsable de tomar este rol es el Dr. Richard Rivera debido a su compromiso y experiencia sobre el dominio de las especificaciones del tema.

Scrum master

Es la persona encargada de que las técnicas de la metodología *Scrum* sean comprendidas y aplicadas por los miembros del equipo durante el desarrollo del proyecto [15], también es el que recuerda las asignaciones de cada integrante del grupo de trabajo para que cumplan sus tareas, mediante la coordinación de reuniones en las que se realiza la planificación y revisión del *sprint* [14].

Developer team

Es el equipo de desarrollo con los conocimientos necesarios responsables de implementar las tecnologías que mejor se adapten para desarrollar el proyecto,

desempeñando las iteraciones con el propósito de completar las tareas de cada *sprint* [14]. En la **Tabla I** se muestra la asignación de cada rol del equipo *Scrum*.

Tabla I: Roles y asignaciones

Rol	Integrante
Product Owner	Dr. Richard Rivera
Scrum Master	Dr. Richard Rivera
Developer Team	Sr. Roberth Pincha Sr. Luis Jacome

Artefactos

En la metodología *Scrum* se los conoce como artefactos a todos los elementos que garantizan la transparencia y registro de toda la información fundamental obtenida durante el proceso de Scrum. Son recursos indispensables para el desarrollo de un proyecto de calidad [16].

Recopilación de Requerimientos

En este artefacto se define las funcionalidades que son solicitadas por el cliente. Los cuales deben ser precisos, concretos y detallados para que de esa manera se obtengan buenos resultados de un proyecto desarrollado.

Historias de Usuario

Las *historias de usuarios* pertenecen a un enfoque ágil, es una pequeña descripción sencilla sobre las características explicadas por el usuario final, también se añaden observaciones para entender de mejor manera el requerimiento descrito [17]. En la **Tabla II** se visualiza como fueron desarrolladas las historias de usuario en base a los requerimientos del proyecto. En el MANUAL TÉCNICO se muestra todas las historias de usuario recopiladas.

Tabla II: Historia de usuario HU001

HISTORIA DE USUARIO	
Identificador (ID): HU001	Usuario: Usuario final
Nombre Historia: Registro de usuarios	
Prioridad en Negocio: Alta	Riesgo en Desarrollo: Alto

Iteración Asignada: 1
Responsable: Luis Jacome
Descripción: Para que el usuario final pueda ingresar al sistema web debe crearse una cuenta llenando los campos requeridos: <ul style="list-style-type: none"> • Nombre • Apellido • Nombre de usuario • Teléfono • Celular • Correo electrónico
Observación: El registro constará con validaciones que se visualizarán en el caso de no completar los campos requeridos.

Product Backlog

El *product backlog* es un listado de todas las tareas que contienen información breve, precisa y detallada sobre un proyecto de software a desarrollar, estas tareas deben tener un tiempo específico para ser completarlas, son ordenadas dependiendo la prioridad de desarrollo la cual es marcada por el *Product Owner* debido a que se encuentra en constante comunicación con el cliente para de esa forma cumplir con los objetivos acordados [18]. En el MANUAL TÉCNICO se muestra el *Product backlog* de este desarrollo.

Sprint Backlog

El *sprint backlog* es una lista de tareas-actividades del *product backlog* definida por el equipo que desarrollo [14], las cuales se asigna a un responsable por cada tarea a desarrollar en un periodo de tiempo establecido. Con el fin de tener el cumplimiento de los requerimientos funcionales y no funcionales requeridos [19]. En el MANUAL TÉCNICO se muestra el sprint backlog.

2.2 Diseño de interfaces (mockups)

Finalizada la recopilación de los requerimientos del sistema mediante las historias de usuarios, continuamos con la construcción de un *SiteMap* y también con el diseño de la interfaz gráfica del sistema (*mockups*), cumpliendo con los requisitos para cada interfaz.

Herramienta utilizada para el diseño

Se usaron herramientas de diseño para el desarrollo del *front-end*, consiguiendo que el sistema web sea mucho más óptimo. Las herramientas que se usaron son: *Figma*, la cual se usó para el desarrollo de las interfaces gráficas y también se usó *Miro* para el desarrollo de un *SiteMap*.

Miro

Miro es una herramienta en línea que funciona como una pizarra colaborativa virtual que acerca y mejora la comunicación entre los miembros de un equipo de trabajo desde cualquier lugar y en cualquier momento [20].

Un *SiteMap* traducido al español es un mapa de un sitio web que contiene la información de cómo debe ser leída por un crawler [21], esto se lo hace con el fin de que nuestro sitio web sea localizado como un sitio relevante en internet por medio del robot crawler [21].

Por lo tanto, para el *SiteMap* del sistema web se crearon diferentes notas que representan los módulos de las interfaces que componen el sitio web, mostrado en la **Fig. 1**.

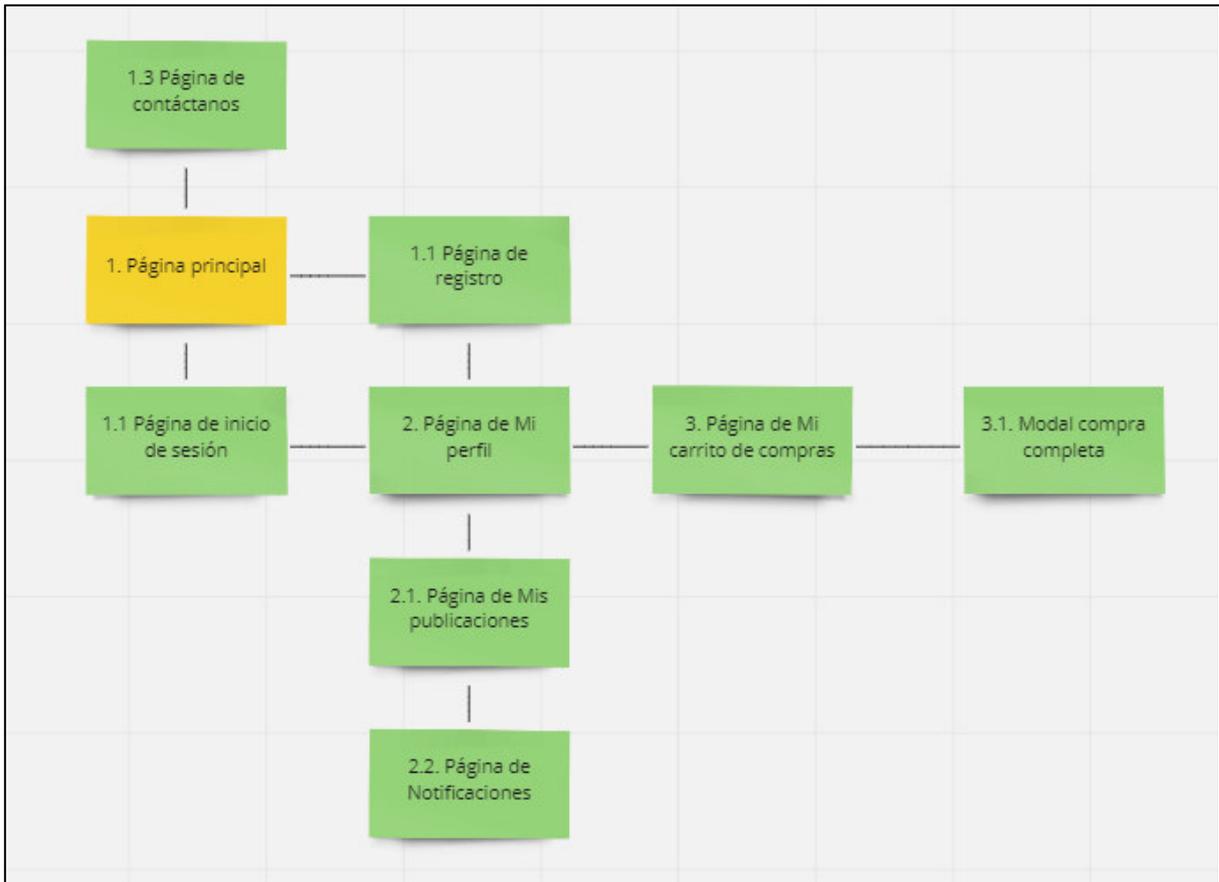


Fig. 1: SiteMap del sistema web

Figma

Figma es una herramienta de prototipado web y editor de gráficos vectorial alojado en la web [22], con la que se puede diseñar *mockups* y también podemos dar una funcionalidad de conexión entre las interfaces con el fin de que los desarrolladores tengan una mejor comprensión y también puedan conocer el funcionamiento de las páginas del sitio web.

Sistema Web

En la **Fig. 2** y **Fig. 3** se muestra los prototipos de inicio de sesión y registro de usuario que fueron diseñados en la herramienta *Figma*. En el MANUAL TÉCNICO II se muestran los demás prototipos diseñados para el sistema web.

Este prototipo muestra la interfaz de inicio de sesión. En la parte superior, hay un menú con 'CREAR CUENTA' y 'INGRESAR', un campo de búsqueda con el texto 'Logo' y 'Buscar', y botones para 'VENDER' y 'CARRITO'. Debajo del menú, se encuentran las categorías 'Mujeres', 'Hombres', 'Niños' y 'Niños'. El título principal es 'Ingresar'. El formulario contiene un campo para 'Correo electrónico', un campo para 'Contraseña', un checkbox 'Recuérdame' y un botón 'INICIAR SESIÓN'. Debajo del botón, hay un enlace '¿Perdiste tu contraseña?'. En el pie de página, se encuentran los enlaces 'AYUDA' y 'CONTACTANOS', 'MI CUENTA' y 'MI PERFIL', el 'Logo' y el texto 'Todos los derechos reservados'.

Fig. 2: Prototipo de inicio de sesión

Este prototipo muestra la interfaz de registro de usuario. En la parte superior, hay un menú con 'CREAR CUENTA' y 'INGRESAR', un campo de búsqueda con el texto 'Logo' y 'Buscar', y botones para 'VENDER' y 'CARRITO'. Debajo del menú, se encuentran las categorías 'Mujeres', 'Hombres', 'Niños' y 'Niños'. El título principal es 'Registro'. El formulario contiene campos para 'Nombre', 'Apellido', 'Correo electrónico', 'Confirmar correo', 'Contraseña', 'Confirmar contraseña' y un menú desplegable para 'Fecha de cumpleaños'. Debajo del formulario, hay un botón 'CREAR CUENTA'. En el pie de página, se encuentran los enlaces 'AYUDA' y 'CONTACTANOS', 'MI CUENTA' y 'MI PERFIL', el 'Logo' y el texto 'Todos los derechos reservados'.

Fig. 3: Prototipo de registro de usuario

2.3 Diseño de la arquitectura

Con un modelo de diseño de arquitectura podremos desarrollar una solución adecuada para un determinado problema, a continuación, se establece el patrón arquitectónico implementado en el desarrollo del sistema web.

Arquitectura de Datos

La arquitectura que tiene el sistema web se encuentra basada en el patrón arquitectónico Modelo Vista Controlador (MVC), debido a que separa las interfaces de usuario, datos y lógica, proporcionando una mejor división del trabajo para un futuro mantenimiento [23].

Patrón arquitectónico

El Modelo Vista Controlador (MVC) es un patrón arquitectónico de software la cual nos ayuda a comprender un proyecto de una manera más sencilla, porque separa los datos de usuario, la interfaz de usuario y la lógica de control en diferentes componentes [24]. A continuación, una pequeña explicación de cada componente.

Modelo: Es el componente encargado de acceder a la capa de almacenamiento de datos.

Vista: También conocido como interfaz de usuario, aquí se presenta toda la información con la que el usuario puede interactuar.

Controlador: ayuda a gestionar el flujo de la información necesaria mediante código entre el modelo y la vista.

En la **Fig. 4** se presenta el diseño arquitectónico usado en el sistema web.

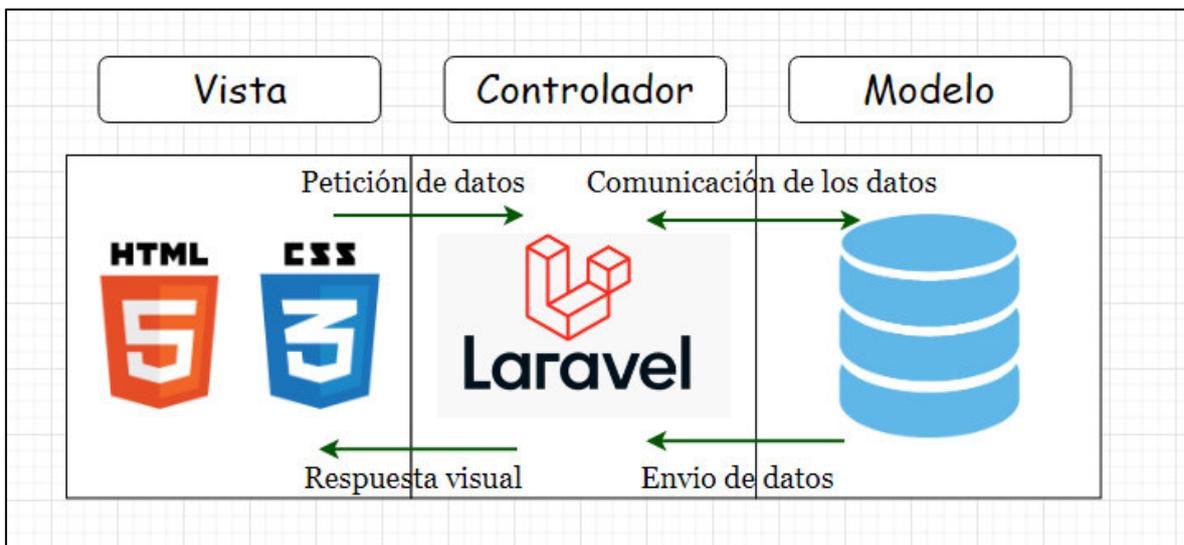


Fig. 4: Patrón arquitectónico usado en el proyecto

2.4 Herramientas de desarrollo

Siguiendo el patrón arquitectónico planteado en el anterior punto, las herramientas y librerías que se usan para el desarrollo se muestran en la **Tabla III**.

Sistema Web

Tabla III: Herramientas de desarrollo

Herramienta	Justificación
npm	Se hará uso de esta herramienta debido a que nos permite la instalación de los paquetes necesarios para el desarrollo de las aplicaciones.
xamp	Usaremos esta herramienta para instalar PHP y trabajar con composer ya que son requisitos importantes para la instalación del framework laravel.
Composer	Esta herramienta nos ayudará a gestionar las dependencias de PHP, permitiendo declarar las bibliotecas que usa el proyecto actualizándolas e instalándolas [25].
GitHub	Se utilizará para alojar el avance de cada sprint terminado, ya que funciona como un sistema de control de versiones. Es de libre uso y nos permite realizar colaboraciones entre los miembros del equipo de desarrollo.
Visual Studio Code	Se lo usará como editor de texto para realizar este proyecto, porque es gratuito, tiene una interfaz amigable y nos permite la instalación de extensiones que facilitan el trabajo en un determinado <i>framework</i> .

3 RESULTADOS

En esta sección se detallará la implementación y resultados obtenidos de cada *sprint* establecido.

3.1 Sprint 0. Configuración del ambiente de desarrollo

El *Sprint 0* es una parte fundamental del *Sprint Backlog*, aquí exploraremos todos los aspectos necesarios para el proyecto haciendo de forma iterativa e incremental. En este sprint se realizará la configuración del ambiente de desarrollo teniendo:

- ❖ SiteMap del sistema web
- ❖ Creación del sistema web en *laravel*.

SiteMap

Para el desarrollo del *SiteMap* se usó la herramienta *Miro*, en que se define el flujo del sistema web, conexión entre pantallas y el contenido de cada una cómo se puede observar en la **Fig. 1**.

Proyecto base laravel.

Para la creación del proyecto necesitaremos tener instalados PHP y composer, una vez comprobados los requisitos creamos el proyecto con el comando *laravel new <nombre-proyecto>*, finalizada la creación se podrá observar todos los directorios necesarios para el desarrollo del sistema **Fig. 55**.

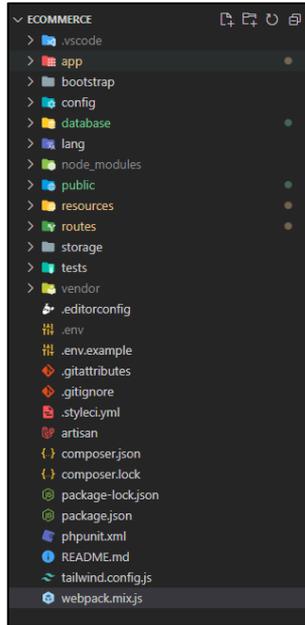


Fig. 5: Configuración del proyecto

3.2 Sprint 1. Módulo de inicio de sesión y registro

Como lo planificado en el Sprint Backlog, el Sprint 1 está conformado por las actividades relacionadas al módulo de inicio de sesión, registro. Los resultados de este sprint son:

- ❖ Interfaz registrar usuario con validaciones.
- ❖ Interfaz iniciar sesión con validaciones.

Interfaz para registrar un usuario con validaciones

El diseño de la interfaz de registro cuenta con varios campos que son requeridos para la creación de una nueva cuenta **Fig. 6**, en el caso que los campos no sean llenados de manera correcta se le mostrará un mensaje al usuario para que complete ese campo requerido **Fig. 7**, cabe recalcar que el correo y nombre de usuario deben ser únicos.

Registro

Nombre

Apellido

Nombre de usuario

Correo electrónico

Celular

Teléfono de casa

Dirección

Contraseña

Confirmar contraseña

CREAR CUENTA

Fig. 6: Interfaz registro

Registro

¡Vaya! Algo salió mal.

- The password must be at least 8 characters.

Nombre

Apellido

Nombre de usuario

Fig. 7: Validación del registro

Interfaz para iniciar sesión

Esta interfaz cuenta con las validaciones de cada campo que son: email/nombre de usuario y contraseña que son campos requeridos para el inicio de sesión **Fig. 8**, como se dijo anteriormente el usuario puede iniciar sesión usando su correo o nombre de usuario. En caso de que los campos no sean completados el usuario no podrá realizar el inicio de sesión **Fig. 9**



Fig. 8: Interfaz inicio de sesión

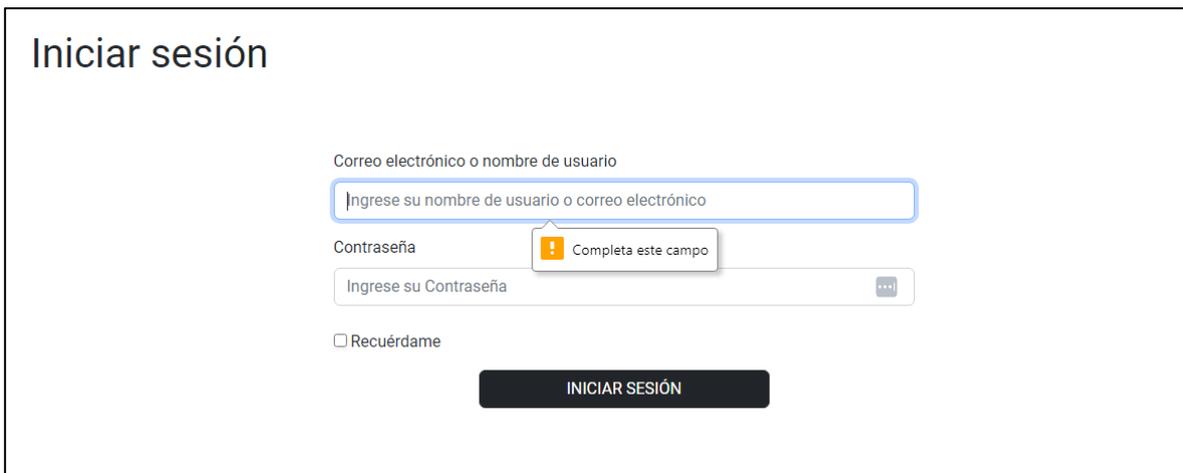


Fig. 9: Validaciones del inicio de sesión

3.3 Sprint 2. Módulo de perfil

Continuando con la planificación del Sprint Backlog, está conformado por las actividades relacionadas al perfil e inicio de sesión. Lo resultados de este sprint son:

- ❖ Gestión del perfil de usuario
- ❖ Recuperación de datos
- ❖ Visualizar la página principal
- ❖ Visualizar los productos por categoría.

Gestión del perfil de usuario

En esta sección el usuario que haya iniciado sesión podrá modificar la información de su perfil cumpliendo los requisitos necesarios de cada campo.

🚦 Sección modificación de nombre de usuario

En esta sección el usuario podrá realizar el cambio de su nombre de usuario completando el campo requerido y cumpliendo con las validaciones en este caso debe tener un mínimo de 3 caracteres como se muestra en la **Fig. 10**.

Actualizar nombre de usuario

Actualiza tu nombre de usuario.

Nombre de usuario

luckyyi

The username must be at least 3 characters.

ACTUALIZAR

Fig. 10: Validaciones nombre de usuario

Una vez se cumplan con las validaciones el nombre de usuario se cambiará **Fig. 11** y se mostrará un mensaje de éxito.

Actualizar nombre de usuario

Actualiza tu nombre de usuario.

Nombre de usuario

luckyyi

ACTUALIZAR

Actualizar nombre de usuario

Actualiza tu nombre de usuario.

Nombre de usuario

luckk

ACTUALIZAR

Fig. 11: Antes y después del cambio del nombre de usuario

🚦 Sección modificación información personal

En esta sección el usuario podrá realizar el cambio de su información personal deberá llenar un pequeño formulario como lo muestra en la **Fig. 12** la cumpliendo las siguientes validaciones:

- ❖ Celular, debe contener 10 dígitos para poder realizar el cambio.
- ❖ Teléfono de casa, debe contener 9 dígitos para realizarse el cambio.
- ❖ Dirección, debe contener por lo menos 5 caracteres.

Actualización del perfil

Actualice la información de perfil de su cuenta.

Celular: 0987650745
The personal phone must be 10 digits.

Teléfono de casa: 098765412
The home phone must be 9 digits.

Dirección: Solanda
The address must be at least 5 characters.

ACTUALIZAR

Fig. 12: Actualización de perfil con validaciones

Si el usuario cumple con todas estas validaciones su información personal cambiará **Fig. 13** y se le mostrará un mensaje de éxito.

Actualización del perfil

Actualice la información de perfil de su cuenta.

Celular: 0987650741

Teléfono de casa: 098765414

Dirección: Jiron Urbano

ACTUALIZAR

Actualización del perfil

Actualice la información de perfil de su cuenta.

Celular: 0987650745

Teléfono de casa: 098765412

Dirección: Quitumbe

ACTUALIZAR

Fig. 13: Antes y después de la actualización

Sección modificación de contraseña

En esta sección el usuario podrá realizar la modificación de contraseña cumpliendo las siguientes validaciones:

- ❖ Número de caracteres en este caso 6.

- ❖ Que contenga al menos una letra mayúscula o minúscula.
- ❖ Que contenga símbolos.

Para que el usuario pueda cambiar su contraseña debe ingresar su contraseña antigua, contraseña nueva y confirmar contraseña **Fig. 14**. Se mostrará un mensaje de éxito.



Actualizar contraseña

Asegurese de ingresar una contraseña segura.

Contraseña actual

Nueva contraseña

The password must be at least 6 characters.

Confirmar contraseña

ACTUALIZAR

Fig. 14: Sección para el cambio de contraseña con validaciones

Recuperación de datos

En esta sección se codificará en formato HTML para que todos obtenidos de la API **Fig. 15** se muestren de una manera más amigable y llamativa hacia el usuario final **Fig. 16**.

```
{
  id: 13,
  first_name: "Chadd",
  last_name: "Labadie",
  username: "Camila Boehm III",
  personal_phone: "0971492590",
  home_phone: "02528740",
  address: "724 Kunde Fall",
  state: 1,
  score: 20,
  listProd: null,
  email: "pkemmer@example.net",
  birthdate: "12/10/1986",
  email_verified_at: "2022-08-09T16:50:08.000000Z",
  created_at: "2022-08-09T16:50:12.000000Z",
  updated_at: "2022-08-09T16:50:12.000000Z"
},
```

Fig. 15: Datos tipo json



Fig. 16: Datos de usuario mostrados en el front-end

Visualizar la página principal

El usuario podrá observar la página principal **Fig. 17** la cual cuenta con las categorías disponibles en el sitio web, se las puede observar en la parte superior izquierda y también se muestran como ítems en la parte inferior.

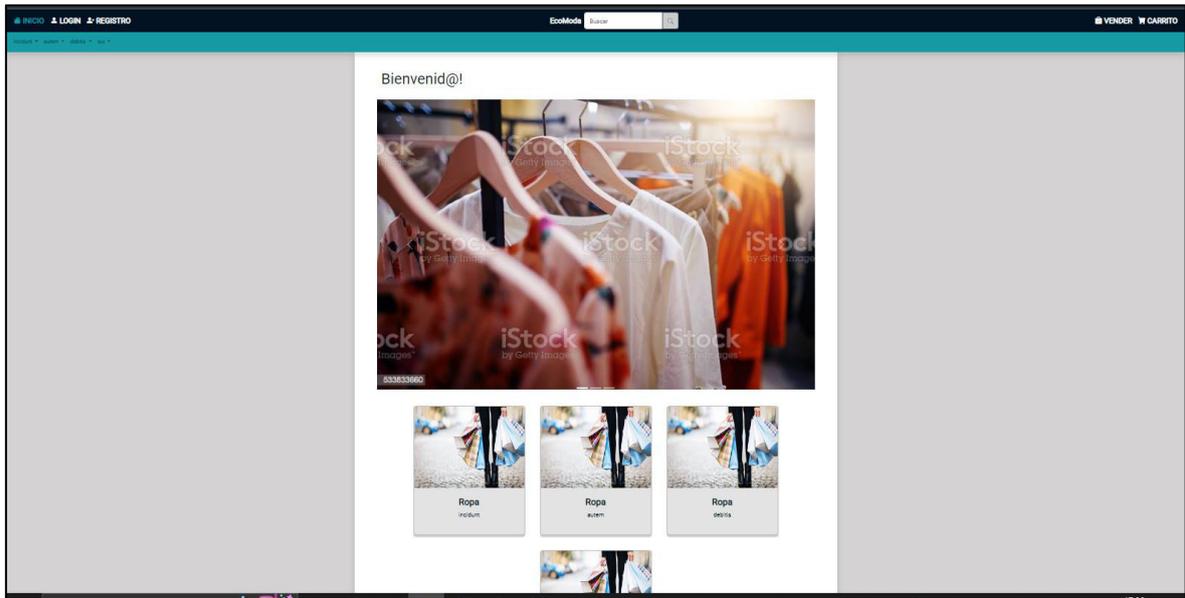


Fig. 17: Interfaz página principal sin la necesidad de iniciar sesión

Visualizar los productos por categoría.

En la Fig. 18 se puede observar tarjetas de los productos que pertenecen a una categoría, cada tarjeta cuenta con un título, detalle, vendedor, imagen y tag de cada producto con sus respectivas opciones que son: agregar al carrito, comprar y ver más información sobre el producto.

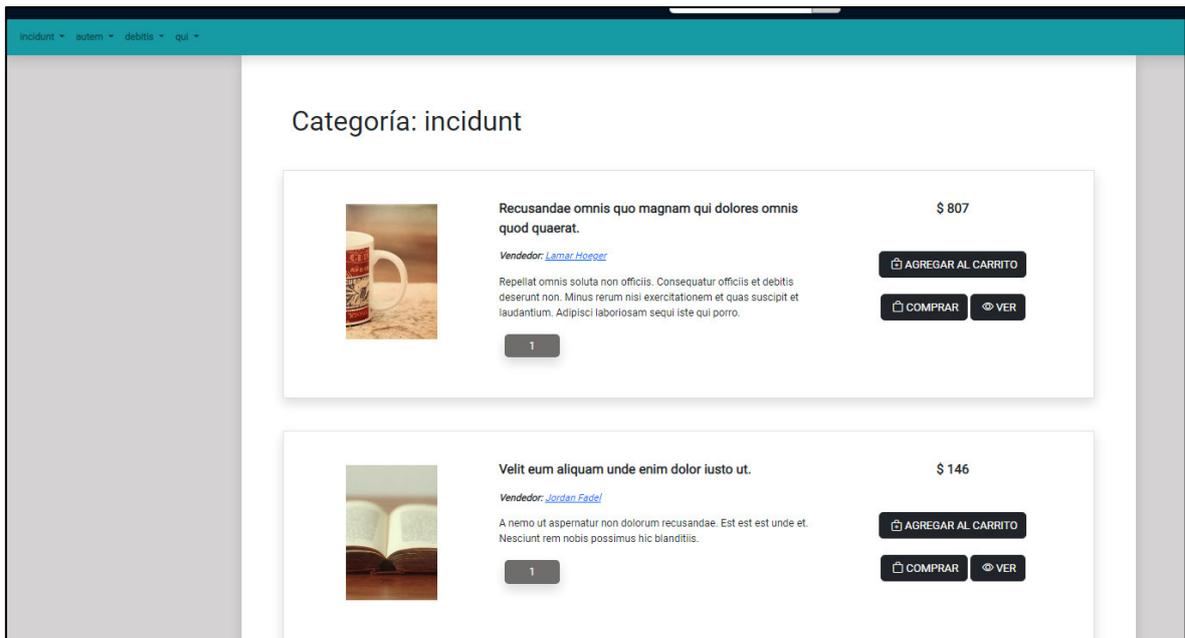


Fig. 18: Productos que pertenecen a una categoría

3.4 Sprint 3. Módulo de productos

Continuando con el Sprint Backlog ahora trabajaremos Sprint 3 que trata sobre el módulo de productos que está conformado principalmente por las interfaces de compra, venta, carrito. Los resultados obtenidos en este sprint son:

- ❖ Agregar quitar productos del carrito.
- ❖ Realizar publicaciones de productos.
- ❖ Actualizar información de productos y eliminar productos.
- ❖ Visualizar la información de los productos.

Agregar quitar productos del carrito.

En el caso de que el usuario desee realizar la compra de un producto deberá realizar el inicio de sesión, al momento de agregar un producto al carrito de compras nos muestra un mensaje que dice que el producto ha sido agregado con éxito.



Fig. 19: Producto a comprar

Podemos observar que el producto se encuentra agregado de manera correcta el carrito de compras, mostrándonos el número de productos agregados y el precio total a pagar **Fig. 20**. También tenemos la opción de quitar y reservar el producto que al momento de hacerlo nos mostrará un mensaje de éxito y en este caso se mostrará como la interfaz del carrito vacío **Fig. 21**.

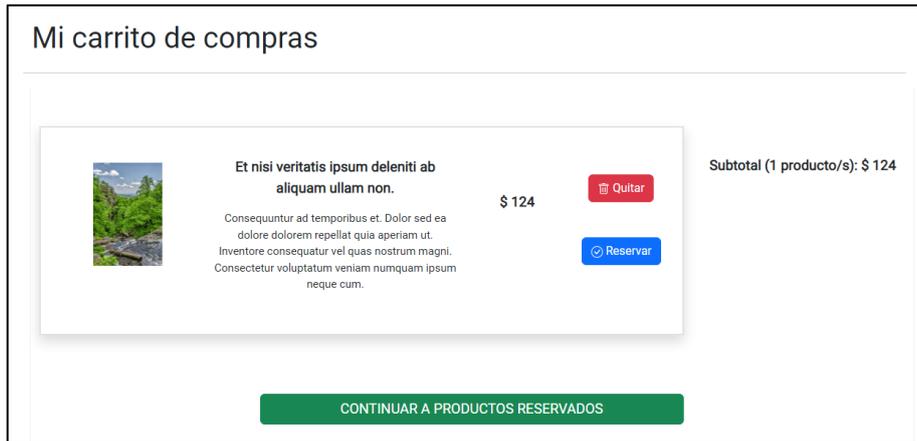


Fig. 20: Producto en el carrito con la opción de quitarlo y reservarlo

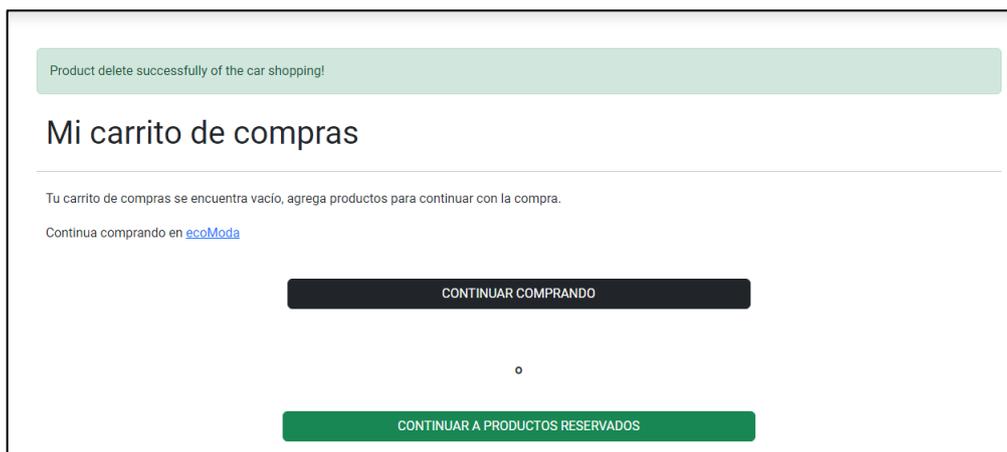


Fig. 21: Actualización de carrito de compras

Reservar productos

Una vez el comprador haya reservado su producto podrá ver la información de contacto del vendedor como se muestra en la **Fig. 22** y completar la compra.

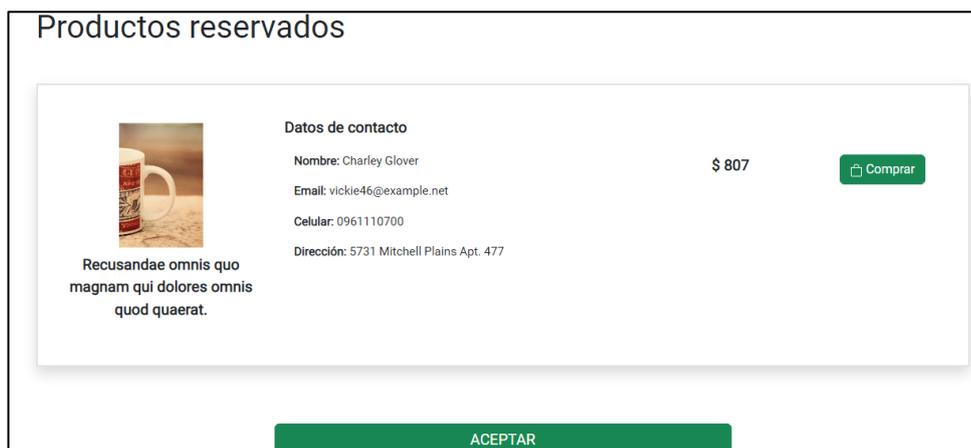


Fig. 22: Interfaz productos reservados

Realizar publicaciones de productos.

Una el usuario haya iniciado sesión podrá acceder a varias opciones en este caso hablaremos sobre realizar una nueva publicación. Como se muestra en la **Fig. 23** deberá completar un formulario cumpliendo las validaciones, este contiene los siguientes campos:

- ❖ Nombre del producto
- ❖ Detalle del producto
- ❖ Precio del producto
- ❖ Descripción del producto
- ❖ Categoría
- ❖ Tags

Nueva publicación

Para publicar un nuevo producto completa el formulario con los datos solicitados.

Nombre del producto
Ingrese el nombre del producto

The name must be at least 5 characters.

Detalle
Ingrese el detalle del producto

The details must be at least 5 characters.

Precio
Ingrese el precio del producto

Descripción
Ingrese la descripción del producto

The description must be at least 5 characters.

Categoría
incidunt

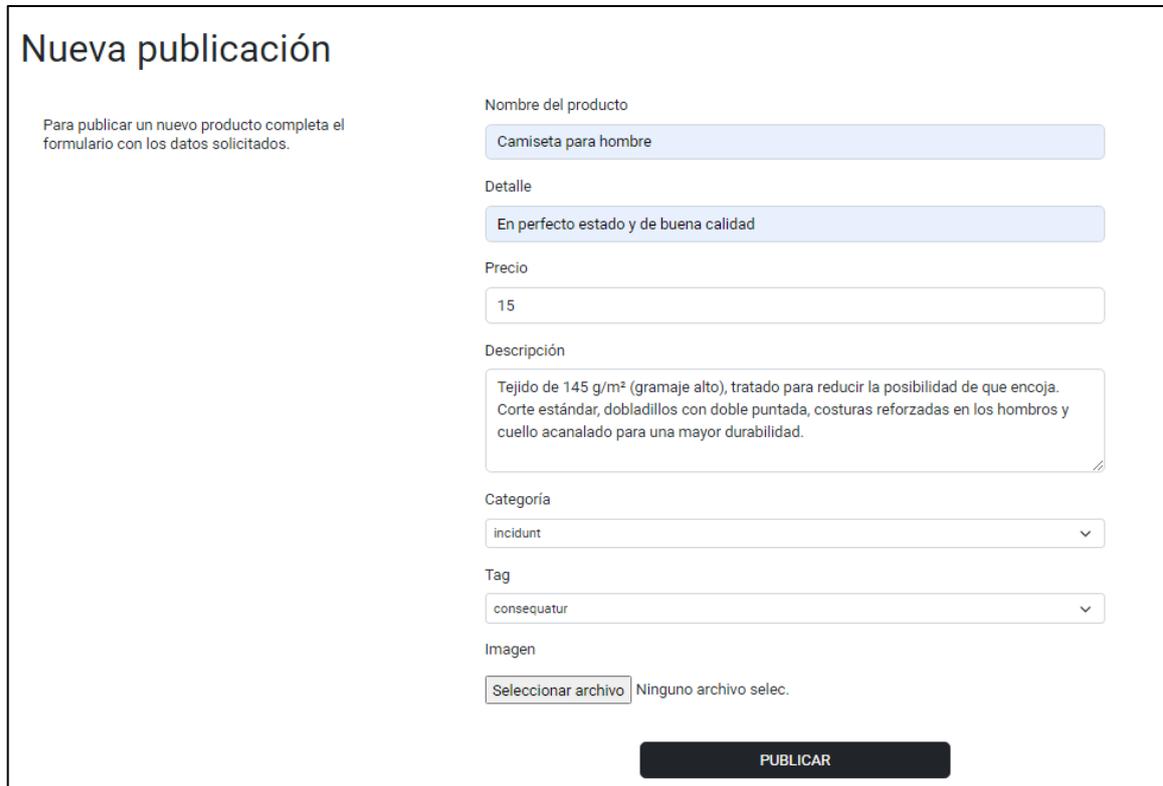
Tag
consequatur

Imagen
Seleccionar archivo | Ninguno archivo selec.

PUBLICAR

Fig. 23: Formulario para la publicar un producto

Una vez se llene de manera correcta todos los datos **Fig. 24** se nos mostrará un mensaje de éxito y podremos visualizar que nuestro producto se ha publicado de manera correcta **Fig. 25** y **Fig. 26**.



Nueva publicación

Para publicar un nuevo producto completa el formulario con los datos solicitados.

Nombre del producto
Camiseta para hombre

Detalle
En perfecto estado y de buena calidad

Precio
15

Descripción
Tejido de 145 g/m² (gramaje alto), tratado para reducir la posibilidad de que encoja. Corte estándar, dobladillos con doble puntada, costuras reforzadas en los hombros y cuello acanalado para una mayor durabilidad.

Categoría
incidunt

Tag
consequatur

Imagen
Seleccionar archivo Ninguno archivo selec.

PUBLICAR

Fig. 24: Información del producto



Categoría: incidunt

 **Camiseta para hombre** \$ 15

Vendedor: [luckk](#)

En perfecto estado y de buena calidad

1

AGREGAR AL CARRITO

COMPRAR **VER**

Fig. 25: Producto creado con poca información



Fig. 26: Producto creado con información detallada

Ocultar productos.

Al seleccionar la opción ocultar el producto no se mostrará en el listado de productos disponibles para agregar al carrito/comprar.

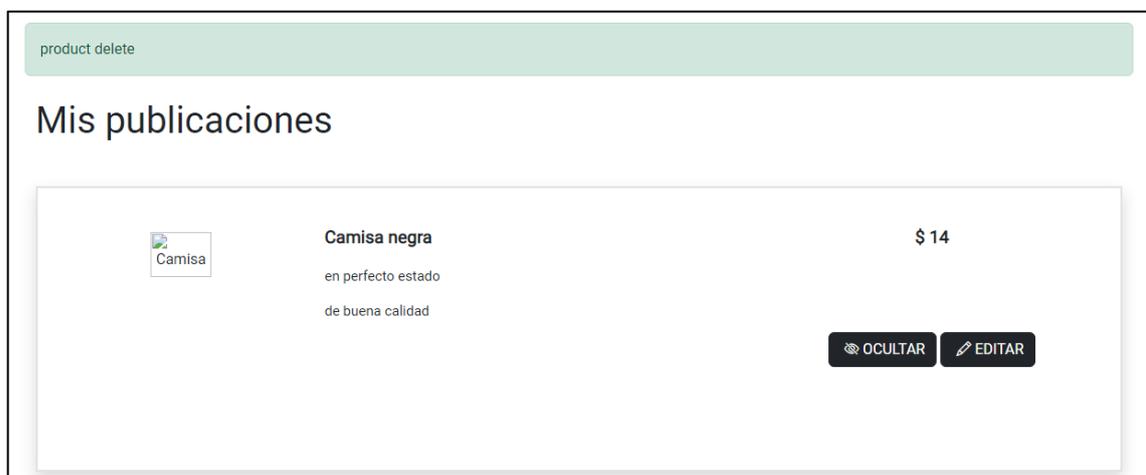


Fig. 27: Ocultar producto

Visualizar la información de los productos.

El usuario podrá observar cada producto con su respectiva información y las opciones de agregar al carrito, comprar y ver. Al momento de seleccionar la opción ver se le redireccionará a otra interfaz la cual muestra más información detallada del producto seleccionado como se ve en la **Fig. 28**, esta interfaz también muestra otros productos similares al producto principal los cuales pueden ser seleccionados para visualizar su respectiva información **Fig. 29**.

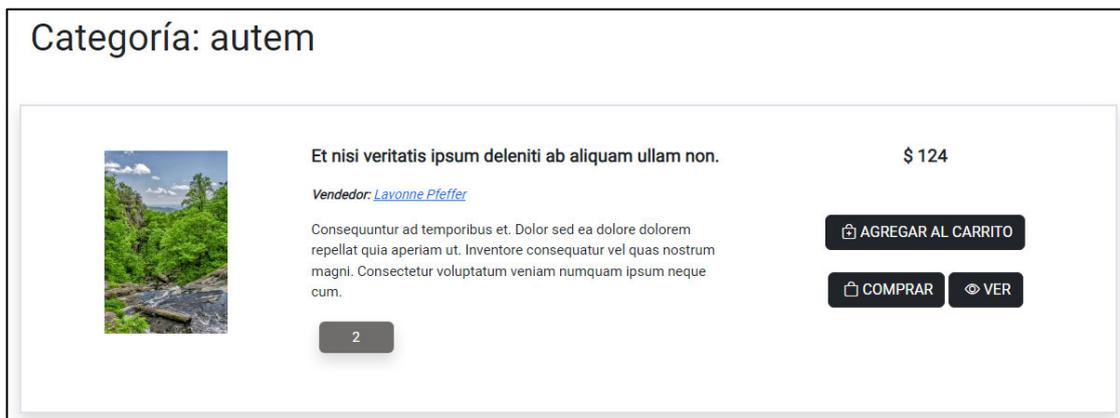


Fig. 28: Producto con poca información

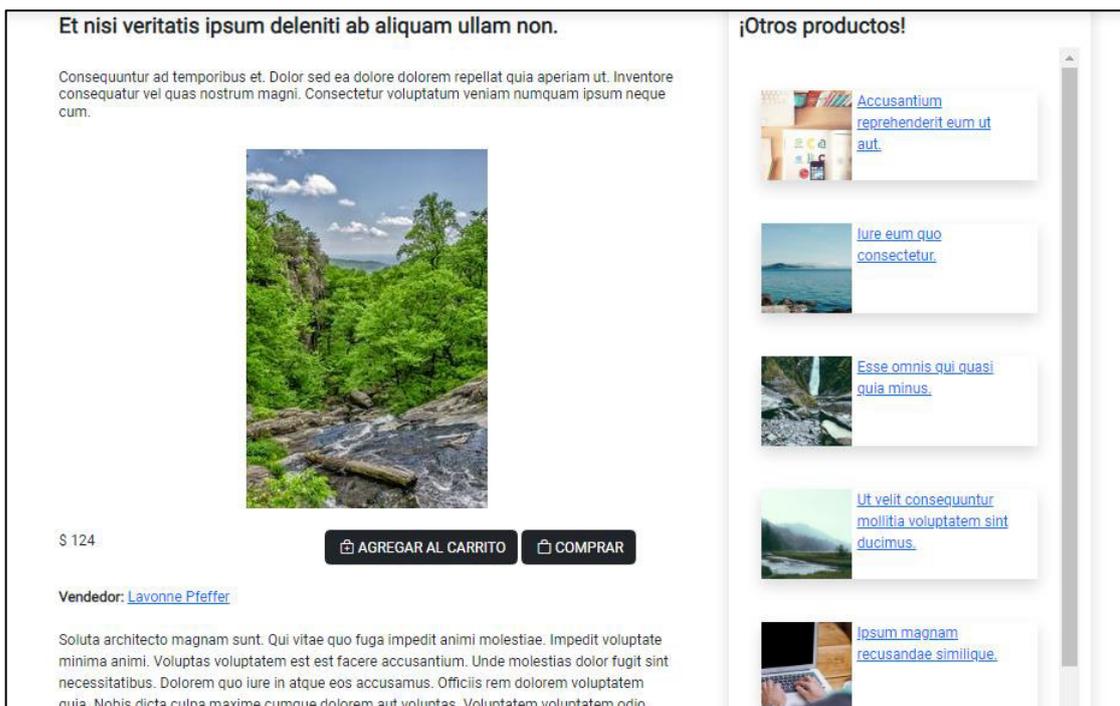


Fig. 29: Producto con toda la información

3.5 Sprint 4. Módulo datos de usuario

Continuando con la planificación del *Sprint Backlog*, el *Sprint 4* está conformado por las actividades relacionadas a los perfiles de otros usuarios, la barra de búsqueda y las notificaciones. Lo resultados de este *sprint* son:

- ❖ Visualización de otros perfiles.
- ❖ Historial.
- ❖ Pruebas de aceptación.

Visualización de otros perfiles.

El usuario que va a realizar una compra de un producto puede visualizar la información del vendedor como la calificación obtenida como usuario-vendedor, también se puede visualizar sus datos y su foto de perfil como se muestra en **Fig. 30**.



Fig. 30: Perfil usuario vendedor

Historial

Una vez el usuario haya iniciado sesión podrá observar su historial de productos reservados **Fig. 31** y productos comprados **Fig. 32** en la misma interfaz, también podrá observar la información de contacto del usuario vendedor, en el caso de que no tenga productos reservados y comprados se le mostrará un mensaje con opción de realizar compras **Fig. 33**.

Productos reservados



Datos de contacto

Charley Glover
vickie46@example.net
0961110700
5731 Mitchell Plains Apt. 477

\$ 807

[Comprar](#)

Recusandae omnis quo
magnam qui dolores omnis
quod quaerat.

Fig. 31: Productos reservados

Productos comprados



Datos de contacto

Roderick Runolfsdottir
vcollins@example.org
0948057007
72843 Lemke Junctions

\$ 287

lure eum quo consectetur.



Datos de contacto

Salma Kulas
deangelo.ruecker@example.org
0942541755

\$ 402

Fig. 32: Productos comprados



Fig. 33: Interfaz sin productos reservados y comprados

3.6 Pruebas de Aceptación

Una vez finalizadas las actividades de los *Sprints* se procede a realizar las pruebas de aceptación, las cuales están relacionadas con cada una de las actividades del *Product Backlog* y las Historias de Usuario. Todas las pruebas de Aceptación se presentan en el MANUAL TÉCNICO.

4 CONCLUSIONES

- ❖ Mediante el uso de las metodologías ágiles, en este caso Scrum se mantuvieron los requerimientos que fueron planteados desde el inicio del proyecto, se cumplieron con las normas, tiempos los cuales ayudaron a que el sistema web sea desarrollado de manera más ordenada y por lo tanto aumentando la calidad de este.
- ❖ Este proyecto ayudó a obtener y mejorar los conocimientos sobre el *framework* Laravel ya que es relativamente nuevo, cuenta con varios servicios que pueden facilitar el desarrollo y consumo de datos de una *API* para de esa manera desarrollar una buena implementación de un front-end.
- ❖ El componente front-end es tan importante como el *back-end*, ya que de esa manera el usuario final podrá interactuar y relacionarse de mejor manera con el sistema web obtenido una mejor experiencia de usuario.

5 RECOMENDACIONES

- ❖ Es recomendable implementar el registro e inicio de sesión mediante el uso de redes sociales para de esa manera facilitar el ingreso al usuario al sistema web.
- ❖ El desarrollo del *front-end* es una de las partes fundamentales para un sistema web, por lo tanto, se debe usar las herramientas que faciliten el correcto desarrollo y funcionamiento del sistema.
- ❖ Es necesario tener los conocimientos sobre las nuevas herramientas para de esa manera llevar y mantener un desarrollo de software de manera correcta y así obtener un producto de calidad.

6 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] T. Burki, «The Lancet,» 17 04 2020. [En línea]. Available: [https://www.thelancet.com/journals/laninf/article/PIIS1473-3099\(20\)30303-0/fulltext](https://www.thelancet.com/journals/laninf/article/PIIS1473-3099(20)30303-0/fulltext). [Último acceso: 17 02 2022].
- [2] J. Jacome, «La republica,» 17 01 2022. [En línea]. Available: <https://www.larepublica.ec/blog/2022/01/18/ecuador-registra-4-448-nuevos-casos-de-covid-y-acumula-629-507-positivos/>. [Último acceso: 18 01 2022].
- [3] J. Maldonado, Septiembre 2016. [En línea]. Available: http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/12562/Tesis_Teor%C3%ADa.pdf?sequence=1&isAllowed=y. [Último acceso: 18 01 2022].
- [4] «Santander,» 21 12 2020. [En línea]. Available: <https://www.becas-santander.com/es/blog/metodologias-desarrollo-software.html#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20una%20metodolog%C3%ADa%20de,dise%C3%B1ar%20soluciones%20de%20software%20inform%C3%A1tico..> [Último acceso: 27 06 2022].
- [5] «Wrike,» [En línea]. Available: <https://www.wrike.com/es/project-management-guide/faq/que-es-la-metodologia-agile-en-gestion-de-proyectos/>. [Último acceso: 27 06 2022].
- [6] M. Tena, «BBVA,» [En línea]. Available: <https://www.bbva.com/es/metodologia-agile-la-revolucion-las-formas-trabajo/>. [Último acceso: 27 06 2022].
- [7] P. Stefaniak, «descubre,» 26 07 2019. [En línea]. Available: <https://descubrecomunicacion.com/que-es-backend-y-frontend/>. [Último acceso: 20 06 2022].
- [8] I. J. B. García, «servnet,» 20 03 2021. [En línea]. Available: <https://www.servnet.mx/blog/backend-y-frontend-partes-fundamentales-de-la-programaci%C3%B3n-de-una-aplicaci%C3%B3n-web>. [Último acceso: 20 06 2022].
- [9] Nicole, «Platzi,» 18 05 2018. [En línea]. Available: <https://platzi.com/blog/que-es-frontend-y-backend/>. [Último acceso: 20 06 2022].
- [10] J. F. Pareja Quinaluisa, «Evaluación de procesos de software utilizando EvalProSoft Aplicado a un caso de estudio,» 08 02 2012. [En línea]. Available: <http://bibdigital.epn.edu.ec/handle/15000/4491> .
- [11] M. Tena, «BBVA,» [En línea]. Available: <https://www.bbva.com/es/metodologia-agile-la-revolucion-las-formas-trabajo/>. [Último acceso: 10 06 2022].
- [12] «Aden,» 21 09 2021. [En línea]. Available: <https://www.aden.org/business-magazine/metodologias-agiles/>. [Último acceso: 10 06 2022].
- [13] «ProyectosAgiles,» [En línea]. Available: <https://proyectosagiles.org/que-es-scrum/>. [Último acceso: 20 06 2022].

- [14] M. A. d. Dios, «wam,» 09 05 2022. [En línea]. Available: <https://www.wearemarketing.com/es/blog/metodologia-scrum-que-es-y-como-funciona.html>. [Último acceso: 06 06 2022].
- [15] «Softeng,» [En línea]. Available: <https://www.softeng.es/es-es/empresa/metodologias-de-trabajo/metodologia-scrum/proceso-roles-de-scrum.html>. [Último acceso: 08 06 2022].
- [16] «ViewNext,» 27 11 2019. [En línea]. Available: <https://www.viewnext.com/artefactos-scrum/>. [Último acceso: 12 06 2022].
- [17] «Scrum,» 2 08 2018. [En línea]. Available: <https://scrum.mx/informate/historias-de-usuario>. [Último acceso: 08 06 2022].
- [18] R. Apd, «apd,» 13 01 2022. [En línea]. Available: <https://www.apd.es/metodologia-scrum-que-es/#:~:text=La%20metodolog%C3%ADa%20Scrum%20es%20un,resultado%20de%20un%20proyecto%20determinado..> [Último acceso: 08 06 2022].
- [19] M. García, «ITtude,» 17 07 2020. [En línea]. Available: <https://ittude.com.ar/b/scrum/que-es-el-sprint-backlog/>. [Último acceso: 10 06 2022].
- [20] «Miro,» [En línea]. Available: <https://miro.com/es/>. [Último acceso: 06 06 2022].
- [21] T. Souza, «Rockcontent,» 17 03 2019. [En línea]. Available: <https://rockcontent.com/es/blog/sitemap/>. [Último acceso: 06 06 2022].
- [22] «Cei,» [En línea]. Available: <https://cei.es/que-es-figma/>. [Último acceso: 06 06 2022].
- [23] «developer,» 08 12 2020. [En línea]. Available: <https://developer.mozilla.org/es/docs/Glossary/MVC>. [Último acceso: 13 06 2022].
- [24] «Universidad de Alicante,» [En línea]. Available: <https://si.ua.es/es/documentacion/asp-net-mvc-3/1-dia/modelo-vista-controlador-mvc.html>. [Último acceso: 27 06 2022].
- [25] [En línea]. Available: <https://getcomposer.org/doc/00-intro.md>. [Último acceso: 11 07 2022].
- [26] L. Carvajal, Metodología de la Investigación Científica. Curso general y aplicado, 28 ed., Santiago de Cali: U.S.C., 2006, p. 139.
- [27] J. Reifman, «evantotuts,» 30 05 2015. [En línea]. Available: <https://code.tutsplus.com/es/tutorials/introduction-to-mailtrap-a-fake-smtp-server-for-pre-production-testing--cms-23279>. [Último acceso: 2022 07 17].

7 ANEXOS

ANEXO I. Certificado de originalidad

ANEXO II. Manual técnico

ANEXO III. Manual de usuario

ANEXO IV. Manual de instalación

ANEXO I. CERTIFICADO DE ORIGINALIDAD



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS
CAMPUS POLITÉCNICO "ING. JOSÉ RUBÉN ORELLANA"**

CERTIFICADO DE ORIGINALIDAD

Quito, D.M. 12 de septiembre de 2022

De mi consideración:

Yo, Richard Paúl Rivera Guevara, en calidad de Director del Trabajo de Integración Curricular titulado DESARROLLO DEL FRONTEND asociado al DESARROLLO DE SISTEMA WEB Y APLICACIÓN MÓVIL DE VENTA DE ROPA DE SEGUNDA MANO elaborado por el estudiante LUIS ANTONIO JACOME ANGULO de la carrera en TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE, certifico que he empleado la herramienta Turnitin para la revisión de originalidad del documento escrito desde las Sección II en adelante, producto del Trabajo de Integración Curricular indicado.

El documento escrito tiene un índice de similitud del 11%.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente documento para los trámites de titulación.

NOTA: Se adjunta el informe generado por la herramienta Turnitin.

Atentamente,

RICHARD
PAUL
RIVERA
GUEVARA

Firmado
digitalmente por
RICHARD PAUL
RIVERA GUEVARA
Fecha: 30.22.09.12
004445-0309

Richard Rivera
Profesor Ocasional a Tiempo Completo
ESFOT

ANEXO II. MANUAL TÉCNICO

1. RECOPIACIÓN DE REQUERIMIENTOS

En esta sección se muestran todos los requerimientos que fueron obtenidos para el desarrollo del *front-end*. A continuación, se muestra la con los requerimientos.

Tabla IV: Recopilación de requerimientos

ID - RR	ENUNCIADO DEL ÍTEM
RR001	Como usuario final, debo registrarme en el sistema completando un formulario para tener un perfil.
RR002	Como usuario final, debo iniciar/cerrar sesión del sistema web.
RR003	Como usuario final, puedo hacer la actualización de mis datos personales: <ul style="list-style-type: none">➤ Nombre de usuario➤ Número de celular➤ Número de casa➤ Dirección➤ Contraseña
RR004	Como usuario final, puedo visualizar una interfaz con todos los datos obtenidos desde una API
RR005	Como usuario final, puedo visualizar la página principal del sistema web.
RR006	Como usuario final, puedo visualizar todos los productos según la categoría seleccionada.
RR007	Como usuario final comprador, puedo agregar y quitar productos del carrito de compras. puedo ocultar mis publicaciones (productos).
RR008	Como usuario final comprador, puedo reservar los productos que se encuentran en el carrito de compras para que de esa manera se muestre la información de contacto del vendedor.
RR009	Como usuario final vendedor, puedo realizar la publicación de mis productos llenando un formulario.
RR010	Como usuario final vendedor, puedo ocultar mis publicaciones y por lo tanto no estarán disponibles para que sean compradas.
RR011	Como usuario final, puedo observar la información de cada producto
RR012	Como usuario final comprador, puedo ver la información de un vendedor: <ul style="list-style-type: none">➤ Nombre➤ Nombre de usuario➤ Dirección➤ Calificaciones como vendedor
RR013	Como usuario final comprador y vendedor, puedo visualizar mi historial de productos reservados y comprados.
RR014	Se documentará cada avance realizado en el proyecto.

2. HISTORIAS DE USUARIO

A continuación, se presenta todas las historias de usuario que han sido recopiladas para el desarrollo del proyecto desde la **Tabla V** hasta la **Tabla XVII**.

Tabla V: Historia de usuario – HU002

HISTORIA DE USUARIO	
Identificador (ID): HU002	Usuario: Usuario final
Nombre Historia: Iniciar y cerrar sesión	
Prioridad en Negocio: Alta	Riesgo en Desarrollo: Alto
Iteración Asignada: 1	
Responsable: Luis Jacome	
Descripción: Todos los usuarios finales registrados, deben iniciar sesión colocando su email y contraseña para de esta manera ingresar al sistema e interactuar en este, de igual forma pueden cerrar sesión cuando lo deseen.	
Observación: El inicio de sesión constará con validaciones que se visualizarán en el caso que no se ingresen los campos requeridos.	

Tabla VI: Historia de usuario – HU003

HISTORIA DE USUARIO	
Identificador (ID): HU003	Usuario: Usuario final
Nombre Historia: Gestión del perfil de usuario	
Prioridad en Negocio: Alta	Riesgo en Desarrollo: Bajo
Iteración Asignada: 2	
Responsable: Roberth Pincha	
Descripción: El usuario final podrá realizar una modificación de sus datos más importantes dentro de las configuraciones de perfil.	

Observación:

El usuario final cuando inicio sesión puede gestionar su perfil de usuario a través de un interfaz de visualización de su perfil y de otra interfaz para la edición de sus datos importantes.

Tabla VII: Historia de usuario – HU004

HISTORIA DE USUARIO	
Identificador (ID): HU004	Usuario: Usuario final
Nombre Historia: Recuperación de datos	
Prioridad en Negocio: Alto	Riesgo en Desarrollo: Mayor
Iteración Asignada: 2	
Responsable: Roberth Pincha	
Descripción: La aplicación debe recuperar la información en menos de 10 segundos de la base de datos.	
Observación: El componente de <i>back-end</i> alojara los datos dentro de una Base de datos SQL para mantenerlos y recuperarlos. La base de datos que se usará será una Base de datos como servicio (<i>DBaaS</i>) de esta forma los servicios de nuestro proveedor serán los mejores puesto que nos ofrece seguridad, mantenibilidad, accesibilidad y contabilidad.	

Tabla VIII: Historia de usuario – HU005

HISTORIA DE USUARIO	
Identificador (ID): HU005	Usuario: Usuario final comprador/vendedor
Nombre Historia: Visualizar la página principal	
Prioridad en Negocio: Alta	Riesgo en Desarrollo: Alto
Iteración Asignada: 2	
Responsable: Luis Jacome	
Descripción: El usuario puede ver las funciones que ofrece el sitio web con algunas restricciones, para interactuar al 100% con el sitio web es necesario iniciar sesión.	

Observación:

Se podrán observar todas las categorías y opciones que puede realizar el usuario vendedor o comprador sin la necesidad de registrarse.

Tabla IX: Historia de usuario – HU006

HISTORIA DE USUARIO	
Identificador (ID): HU006	Usuario: Usuario final comprador
Nombre Historia: Visualizar productos por categoría.	
Prioridad en Negocio: Alta	Riesgo en Desarrollo: Alto
Iteración Asignada: 2	
Responsable: Luis Jacome	
Descripción: Como usuario final, puedo visualizar los productos ofertados por categoría.	
Observación: El usuario puede ingresar a cada categoría en las que visualizaran los productos separados por la misma.	

Tabla X: Historia de usuario – HU007

HISTORIA DE USUARIO	
Identificador (ID): HU007	Usuario: Usuario final comprador y vendedor.
Nombre Historia: Agregar, quitar productos del carrito.	
Prioridad en Negocio: Alta	Riesgo en Desarrollo: Alto
Iteración Asignada: 3	
Responsable: Luis Jacome	
Descripción: Como usuario final comprador y vendedor, puedo agregar y descartar productos del carrito de compras.	
Observación: En la interfaz del carrito de compras se podrá observar la información de cada producto como: precio, cantidad y detalle.	

Tabla XI: Historia de usuario – HU008

HISTORIA DE USUARIO	
Identificador (ID): HU008	Usuario: Usuario final comprador.
Nombre Historia: Reservar productos	
Prioridad en Negocio: Alta	Riesgo en Desarrollo: Alto
Iteración Asignada: 3	
Responsable: Luis Jacome	
<p>Descripción: Ingresar al URL del sistema web Seleccionar la opción iniciar sesión Completar los campos requeridos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Correo electrónico o nombre de usuario ➤ Contraseña <p>Ingresar a los productos por categoría Seleccionar la opción agregar al carrito Ingresar al carrito de compras Reservar el producto Ver la información del vendedor</p>	
<p>Observación: En la interfaz del carrito de compras se podrá observar la información de cada producto como: precio, cantidad y detalle. También se observarán los botones: quitar y reservar.</p>	

Tabla XII: Historia de usuario – HU009

HISTORIA DE USUARIO	
Identificador (ID): HU009	Usuario: Usuario final vendedor.
Nombre Historia: Realizar publicaciones de productos.	
Prioridad en Negocio: Alta	Riesgo en Desarrollo: Alto
Iteración Asignada: 3	
Responsable: Luis Jacome	
<p>Descripción: Como usuario final vendedor, puedo subir productos para la venta completando un formulario:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Título. ➤ Descripción ➤ Detalle. ➤ Precio. ➤ Categoría. 	

Observación:

Todos los campos deberán ser llenados de manera obligatoria, caso contrario el usuario no podrá completar la publicación del producto.

Tabla XIII: Historia de usuario – HU010

HISTORIA DE USUARIO	
Identificador (ID): HU0010	Usuario: Usuario final y administrador
Nombre Historia: Ocultar publicaciones.	
Prioridad en Negocio: Alta	Riesgo en Desarrollo: Alto
Iteración Asignada: 3	
Responsable: Luis Jacome	
Descripción: Como usuario final comprador, puedo ocultar mis productos para que no se muestren en el listado de productos disponibles.	
Observación: Al momento de ocultar el producto seleccionado tanto el vendedor como el comprador no podrán ver el producto el listado de productos.	

Tabla XIV: Historia de usuario – HU011

HISTORIA DE USUARIO	
Identificador (ID): HU0011	Usuario: Usuario final vendedor y comprador.
Nombre Historia: Visualizar información de productos.	
Prioridad en Negocio: Alta	Riesgo en Desarrollo: Alto
Iteración Asignada: 3	
Responsable: Luis Jacome	
Descripción: Como usuario final, puedo visualizar la información de cada producto mediante una interfaz gráfica. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Información del producto a comprar. ➤ Información del producto a vender. 	
Observación: El usuario podrá observar toda la información necesaria para realizar la compra o venta de un producto en específico.	

Tabla XV: Historia de usuario – HU012

HISTORIA DE USUARIO	
Identificador (ID): HU012	Usuario: Usuario final
Nombre Historia: Visualización de otros perfiles de usuario	
Prioridad en Negocio: Media	Riesgo en Desarrollo: Bajo
Iteración Asignada: 4	
Responsable: Roberth Pincha	
Descripción: El usuario final, puede visualizar los datos más importantes de otros usuarios registrados dentro de la aplicación web.	
Observación: El usuario final podrá visualizar la información de otro usuario, a través de una vista donde se exponen los datos personales y datos de su reputación como vendedor.	

Tabla XVI: Historia de usuario – HU013

HISTORIA DE USUARIO	
Identificador (ID): HU013	Usuario: Usuario final
Nombre Historia: Historial	
Prioridad en Negocio: Bajo	Riesgo en Desarrollo: Bajo
Iteración Asignada: 4	
Responsable: Roberth Pincha	
Descripción: El usuario puede ver todos los productos que tiene reservados por el momento y también podrá observar las compras completadas.	
Observación: Esta opción solo se mostrará una vez el usuario haga el inicio de sesión, la interfaz historial mostrará todos los productos con los datos de contacto del vendedor.	

Tabla XVII: Historia de usuario – HU014

HISTORIA DE USUARIO	
Identificador (ID): HU014	Usuario: Usuario final
Nombre Historia: Documentación	
Prioridad en Negocio: Alto	Riesgo en Desarrollo: Medio
Iteración Asignada: 5	
Responsable: Roberth Pincha	
Descripción: La aplicación tendrá un manual técnico con la información más relevante del sistema web.	
Observación: La aplicación web contará con un manual técnico donde se mostrará la información más relevante de la aplicación con respecto al desarrollo como son la recopilación de los requerimientos, HU's, los diseños de interfaces y cronograma de actividades.	

3. PRODUCT BACKLOG

En esta sección, se muestra la **Tabla XVIII** la cual es el *Product Backlog* del componente *front-end*.

Tabla XVIII: Product Backlog

ELABORACIÓN DEL PRODUCT BACKLOG				
ID –HU	HISTORIA DE USUARIO	ITERACIÓN	ESTADO	PRIORIDAD
HU001	Registrar usuarios	1	Completado	Alta
HU002	Iniciar y cerrar sesión	1	Completado	Alta
HU003	Gestión del perfil de usuario	2	Completado	Alta
HU004	Recuperación de datos	2	Completado	Alta
HU005	Visualizar la página principal	2	Completado	Alta
HU006	Visualizar productos por categoría	2	Completado	Alta
HU007	Agregar, quitar productos del carrito	3	Completado	Alta
HU008	Reservar productos	3	Completado	Alta
HU009	Realizar publicaciones de productos	3	Completado	Alta
HU010	Ocultar publicaciones	3	Completado	Alta
HU011	Visualizar información de productos	3	Completado	Alta
HU012	Visualización de otros perfiles de usuario	4	Completado	Media
HU013	Historial	4	Completado	Baja
HU014	Documentación	5	Completado	Media

4. SPRINT BACKLOG

En esta sección, la **Tabla XIX** muestra el *Sprint Backlog* del componente *front-end*.

Tabla XIX: Sprint backlog

ELABORACIÓN DEL SPRINT BACKLOG						
ID-SB	NOMBRE	MÓDULO	ID-HU	HISTORIA DE USUARIO	TAREAS	TIEMPO ESTIMADO
SB00	Acondicionamiento del ambiente de trabajo	N/A	N/A		<ul style="list-style-type: none"> Realizar las historias de usuario basándose en los requerimientos funcionales y no funcionales obtenidos. Diseño de los <i>Mockups</i> del <i>front-end</i>. Creación del <i>SiteMap</i> para el sistema web. Creación del proyecto en <i>Laravel</i>. Instalación de las dependencias necesarias. Instalación de las extensiones para visual studio. 	40 H
SB01	Módulo de inicio de sesión y registro	Creación de nuevo usuario	HU001	Registrar usuarios	<ul style="list-style-type: none"> Implementación de la interfaz de registro de usuarios. Validación del tipo de información ingresada en el formulario. Guardar el registro del usuario en la base de datos. Probar si el usuario se ha registrado revisando la base de datos. 	50 H
		Inicio y cierre de sesión	HU002	Iniciar y cerrar sesión	<ul style="list-style-type: none"> Implementación de la interfaz de inicio de sesión. Implementar el inicio de sesión mediante correo o nombre de usuario. Implementar un inicio de sesión automático mediante la validación de la creación de un 	

					<i>token.</i>	
SB02	Módulo de perfil	Actualización de datos y visualización	HU003	Gestión del perfil de usuario	<ul style="list-style-type: none"> • Implementación de la modificación de datos de usuario • Implementación del cambio de foto de perfil. • Implementación del cambio de contraseña con las validaciones • Comprobar el funcionamiento de la edición del perfil. 	60 H
			HU004	Recuperación de datos	<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar los datos de usuario y mostrarlos en el perfil. • Mostrar la información de categorías en la página principal. 	
			HU005	Visualizar la página principal	<ul style="list-style-type: none"> • Validar los componentes del header una vez iniciado sesión. • Implementar todas las opciones que tendrá disponible el usuario. 	
			HU006	Visualizar los productos por categoría	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar los componentes que mostraran las categorías disponibles en la base de datos. • Implementar la clasificación de productos por categoría. 	
SB03	Módulo de productos	Interfaces relacionados con los productos.	HU007	Agregar quitar productos del carrito	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar la interfaz del carrito de compras. • Validar los productos agregados al carrito. • Implementar la opción de agregar y quitar productos del carrito. • Implementar las tarjetas de los productos mostrados en el carrito. 	100 H
			HU008	Reservar productos	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar la interfaz para reservar los productos. • Agregar el botón “reservar” • Recuperar los datos del vendedor 	

			HU009	Realizar publicaciones de productos	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar la interfaz para agregar nuevos productos. • Implementar el formulario que recibirá los datos del producto. • Validar que los campos sean llenados de manera correcta. 	
			HU010	Ocultar productos publicados	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar la interfaz de mis productos publicados. • Implementar el mensaje del producto ocultado. • Implementar que los cambios se realicen de manera rápida en la base de datos. 	
			HU011	Visualizar información de productos	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar la interfaz donde se muestre la información del producto tanto al momento de comprar y vender. 	
SB04	Módulo datos de usuario		HU012	Visualización de otros perfiles.	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar la interfaz del usuario con sus datos: calificaciones, tiempo de registro y ventas completadas. 	100 H
			HU013	Historial	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar la interfaz del historial de productos reservados y comprados. • Recuperar los datos de los vendedores. 	
SB05	Manual técnico	Video	HU014	Documentación	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un video que será el manual técnico del sistema web. 	5 H
SB06	Pruebas		N/A	N/A	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar las pruebas de aceptación. 	10H

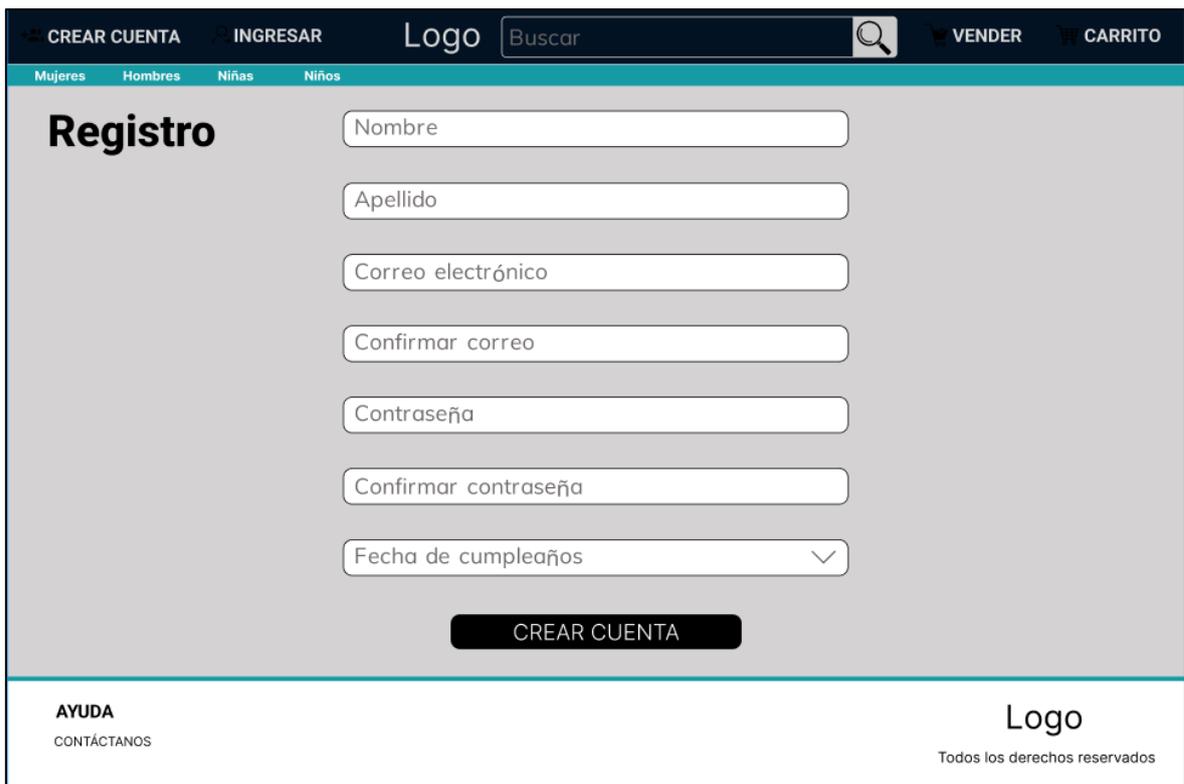
5. MOCKUPS DE FIGMA

En esta sección encontramos todos los *mockups* que fueron desarrollados en la herramienta *Figma*.



The image shows a login form mockup. At the top, there is a dark navigation bar with links for 'CREAR CUENTA', 'INGRESAR', 'Logo', a search bar labeled 'Buscar', 'VENDER', and 'CARRITO'. Below this is a teal category bar with 'Mujeres', 'Hombres', 'Niñas', and 'Niños'. The main content area is light gray and contains a login form with two input fields: 'Correo electrónico' and 'Contraseña'. There is a checkbox labeled 'Recuérdame' and a dark button labeled 'INICIAR SESIÓN'. Below the button is the text '¿Perdiste tu contraseña?'. At the bottom, there is a white footer with 'AYUDA' and 'CONTÁCTANOS' on the left, and 'Logo' and 'Todos los derechos reservados' on the right.

Fig. 34: Módulo de inicio de sesión



The image shows a user registration form mockup. It features the same top navigation bar as Fig. 34. Below the teal category bar, the word 'Registro' is displayed in a large, bold font. The form consists of seven input fields: 'Nombre', 'Apellido', 'Correo electrónico', 'Confirmar correo', 'Contraseña', 'Confirmar contraseña', and 'Fecha de cumpleaños' (which is a dropdown menu). A dark button labeled 'CREAR CUENTA' is positioned below the fields. The footer is identical to Fig. 34, with 'AYUDA' and 'CONTÁCTANOS' on the left, and 'Logo' and 'Todos los derechos reservados' on the right.

Fig. 35: Módulo de registro de usuario

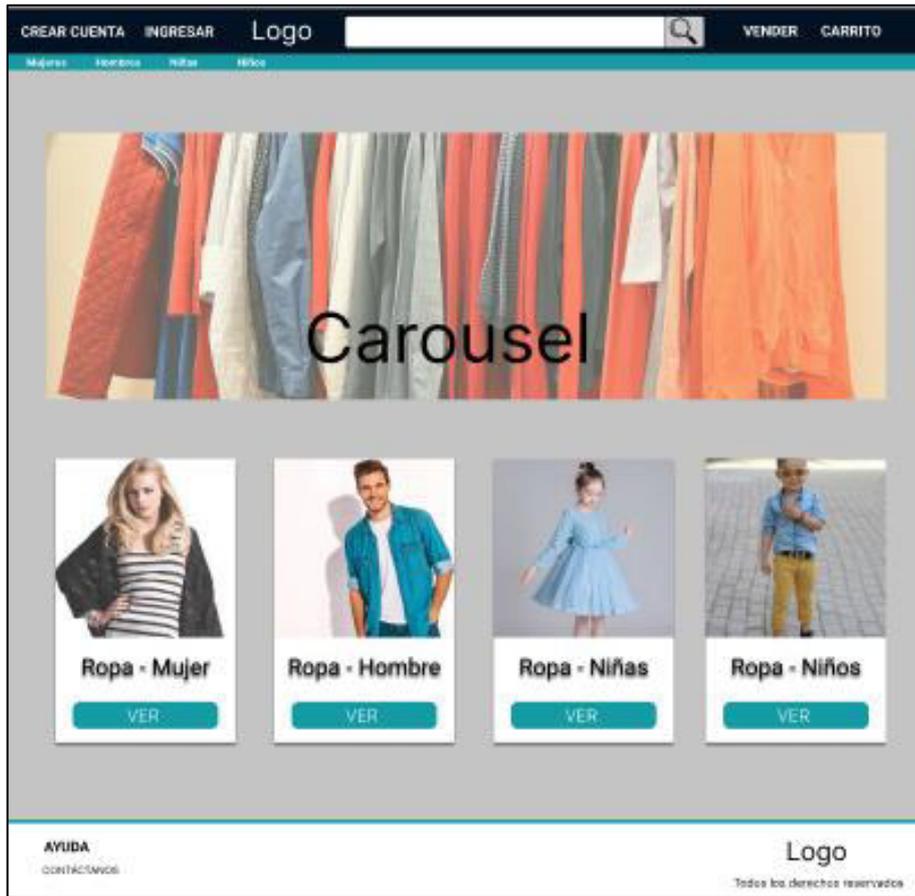


Fig. 36: Módulo página principal

CREAR CUENTA INGRESAR Logo Buscar VENDER CARRITO

Mujeres Hombres NIÑAS Niños

Mujeres - Blusas



Blusa de gasa para mujer, cuello en V, mangas con puños
by Marco Lopez

- 95 % poliéster, 5 % elastán
- Cierre de Sin cordones
- Lavado a mano
- Tela no elástica con ajuste regular, un poco más transparente para colores claros.

\$ 28,99

No disponible por el momento.

COMPRAR



Blusa de manga larga para mujer con diseño de lunares
by Josue Zambrano

- 100% Polyester
- Imported
- Cierre de Sin cordones
- Lavado a mano
- Blusa de gasa ligera y transpirable, ligeramente translúcida, holgada y cómoda.
- Esta blusa ligera con estampado de lunares tiene mangas 3/4

\$ 25,00

3 sales

COMPRAR

AYUDA
CONTÁCTANOS

Logo
Todos los derechos reservados

Fig. 37: Módulo productos por categoría

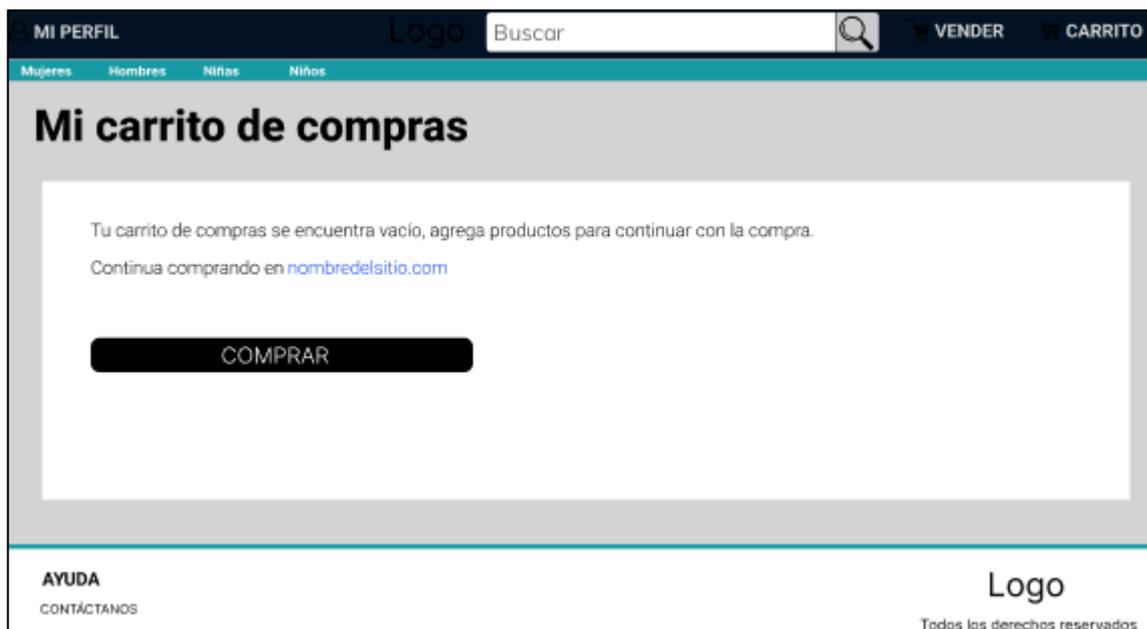


Fig. 38: Módulo carrito de compras vacío

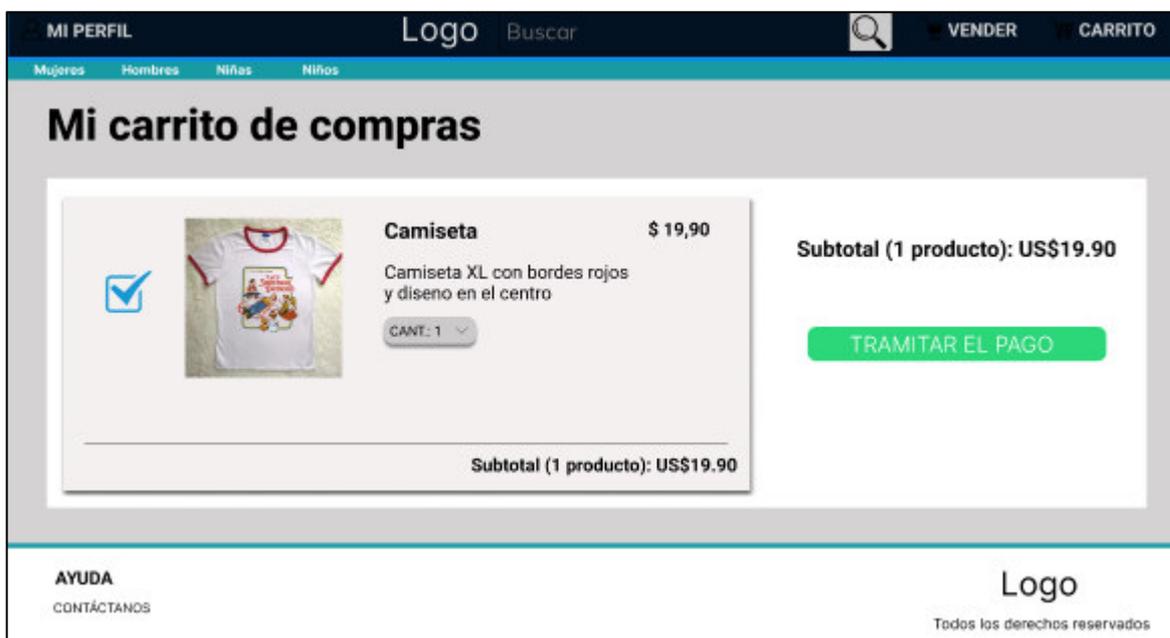


Fig. 39: Carrito de compras con productos

MI PERFIL Logo Buscar  VENDER CARRITO

Mujeres Hombres Niñas Niños

Mis publicaciones



Camiseta \$ 19,90  OCULTAR



Camiseta \$ 19,90  OCULTAR



Camiseta \$ 19,90  OCULTAR

AYUDA
CONTÁCTANOS

Logo
Todos los derechos reservados

Fig. 40: Módulo historial de productos publicados

6. PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

En esta sección están disponibles todas las pruebas de aceptación del sistema web.

Tabla XX: Prueba de aceptación PA001

PRUEBA DE ACEPTACIÓN	
Identificador: PA001	Identificador de Historia de Usuario: HU001
Título de la prueba de aceptación: Registro de usuarios	
Descripción: El usuario final podrá hacer el registro de usuario completado un formulario del sistema web.	
Pasos de ejecución: Ingresar a la URL del sistema web Seleccionar la opción Registrar Completar los campos requeridos <ul style="list-style-type: none">➤ Nombre➤ Apellido➤ Nombre de usuario➤ Teléfono➤ Celular➤ Correo electrónico➤ Contraseña➤ Confirmar contraseña	
Resultado esperado: El sistema web muestra un formulario de registro de usuario, el usuario ingresa los campos requeridos y el sistema realiza el registro del usuario.	
Evaluación de la prueba: Resultado obtenido con éxito El front-end presenta el formulario y registra el usuario. Aprobación del 100% del cliente.	

Tabla XXI: Prueba de aceptación PA002

PRUEBA DE ACEPTACIÓN	
Identificador: PA002	Identificador de Historia de Usuario: HU002
Título de la prueba de aceptación: Iniciar y cerrar sesión	
Descripción: El usuario final podrá hacer inicio de sesión completado un formulario del sistema web.	
Pasos de ejecución: Ingresar a la URL del sistema web Seleccionar la opción iniciar sesión	

<p>Completar los campos requeridos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Correo electrónico o nombre de usuario ➤ Contraseña
<p>Resultado esperado: El sistema web muestra un formulario de inicio de sesión, el usuario ingresa sus credenciales y el sistema inicia sesión del usuario.</p>
<p>Evaluación de la prueba: Resultado obtenido con éxito El <i>front-end</i> presenta el formulario e inicia sesión. Aprobación del 100% del cliente.</p>

Tabla XXII: Prueba de aceptación PA003

PRUEBA DE ACEPTACIÓN	
Identificador: PA003	Identificador de Historia de Usuario: HU003
Título de la prueba de aceptación: Gestión del perfil de usuario	
Descripción: El usuario final podrá realizar una modificación de sus datos más importantes dentro de las configuraciones de perfil.	
<p>Pasos de ejecución: Ingresar a la URL del sistema web Seleccionar la opción iniciar sesión Completar los campos requeridos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Correo electrónico o nombre de usuario ➤ Contraseña <p>Deberá seleccionar un nombre de usuario que no esté registrado Podrá cambiar datos como celular, teléfono y dirección Podrá actualizar su contraseña</p>	
Resultado esperado: El sistema web hace de manera correcta la modificación de los datos ingresados.	
<p>Evaluación de la prueba: Resultado obtenido con éxito El front-end presenta la interfaz para la actualización de datos Aprobación del 100% del cliente.</p>	

Tabla XXIII: Prueba de aceptación PA004

PRUEBA DE ACEPTACIÓN	
Identificador: PA004	Identificador de Historia de Usuario: HU004
Título de la prueba de aceptación: Recuperación de datos	
Descripción: El front-end podrá recuperar los datos desde la <i>API'S</i> generadas en el <i>back-end</i> y mostrará los datos obtenidos de manera más llamativa para el usuario final.	
Pasos de ejecución: Ingresar a la URL del sistema web El sistema hace solicitudes de los datos Los datos se presentan de forma llamativa para el usuario	
Resultado esperado: El sistema web hace de manera correcta la presentación de los datos de las <i>API's</i> .	
Evaluación de la prueba: Resultado obtenido con éxito El <i>front-end</i> presenta la interfaz con los datos de las <i>API's</i> Aprobación del 100% del cliente	

Tabla XXIV: Prueba de aceptación PA005

PRUEBA DE ACEPTACIÓN	
Identificador: PA005	Identificador de Historia de Usuario: HU005
Título de la prueba de aceptación: Visualizar la página principal	
Descripción: El usuario puede ver las funciones que ofrece el sitio web con algunas restricciones, para interactuar al 100% con el sitio web es necesario iniciar sesión.	
Pasos de ejecución: Ingresar al URL del sistema web Seleccionar las categorías Visualizar todas las opciones sin necesidad de hacer inicio de sesión	
Resultado esperado: El sistema web sin la necesidad de hacer inicio de sesión presenta la página principal con las respectivas categorías.	
Evaluación de la prueba: Resultado obtenido con éxito El front-end presenta la interfaz principal con los datos obtenidos del <i>back-end</i> Aprobación del 100% del cliente	

Tabla XXV: Prueba de aceptación PA006

PRUEBA DE ACEPTACIÓN	
Identificador: PA006	Identificador de Historia de Usuario: HU006
Título de la prueba de aceptación: Visualizar productos por categoría	
Descripción: Como usuario final, puedo visualizar los productos ofertados por categoría	
Pasos de ejecución: Ingresar al URL del sistema web Ingresar a la página principal Seleccionar la categoría que deseamos ver	
Resultado esperado: El sistema web muestra cada producto dependiendo de la categoría seleccionada.	
Evaluación de la prueba: Resultado obtenido con éxito El <i>front-end</i> presenta los productos según su categoría Aprobación del 100% del cliente	

Tabla XXVI: Prueba de aceptación PA007

PRUEBA DE ACEPTACIÓN	
Identificador: PA007	Identificador de Historia de Usuario: HU007
Título de la prueba de aceptación: Agregar, quitar productos del carrito.	
Descripción: Como usuario final comprador y vendedor, puedo agregar y descartar productos del carrito de compras.	
Pasos de ejecución: Ingresar al URL del sistema web Seleccionar la opción iniciar sesión Completar los campos requeridos <ul style="list-style-type: none"> ➤ Correo electrónico o nombre de usuario ➤ Contraseña Ingresar a los productos por categoría Seleccionar la opción agregar al carrito Ingresar al carrito de compras Quitar el producto del carrito de compras	

<p>Resultado esperado: Una vez realizado el inicio de sesión el usuario podrá agregar y quitar productos al carrito de compras.</p>
<p>Evaluación de la prueba: Resultado obtenido con éxito El carrito de compras funciona de manera correcta al momento de agregar y quitar los productos. Aprobación del 100% del cliente</p>

Tabla XXVII: Prueba de aceptación PA008

PRUEBA DE ACEPTACIÓN	
Identificador: PA008	Identificador de Historia de Usuario: HU008
Título de la prueba de aceptación: Reservar productos	
Descripción: Como usuario final comprador, puedo reservar un producto del carrito de compras el cual nos mostrará la información de contacto con el vendedor.	
<p>Pasos de ejecución: Ingresar al URL del sistema web Seleccionar la opción iniciar sesión Completar los campos requeridos <ul style="list-style-type: none"> ➤ Correo electrónico o nombre de usuario ➤ Contraseña Ingresar a los productos por categoría Seleccionar la opción agregar al carrito Ingresar al carrito de compras Reservar el producto del carrito de compras</p>	
Resultado esperado: Cuando el usuario realice el inicio de sesión podrá ingresar al carrito de compras y tendrá la opción de reservar productos con el fin de que se muestre los datos del vendedor en otra interfaz	
<p>Evaluación de la prueba: Resultado obtenido con éxito El front-end presenta la opción de reservar el producto y funciona de manera correcta mostrando los datos de un vendedor. Aprobación del 100% del cliente</p>	

Tabla XXVIII: Prueba de aceptación PA009

PRUEBA DE ACEPTACIÓN	
Identificador: PA009	Identificador de Historia de Usuario: HU009
Título de la prueba de aceptación: Realizar publicaciones de productos.	
Descripción: Como usuario final vendedor, puedo subir productos para la venta completando un formulario.	
Pasos de ejecución: Ingresar al URL del sistema web Seleccionar la opción iniciar sesión Completar los campos requeridos <ul style="list-style-type: none"> ➤ Correo electrónico o nombre de usuario ➤ Contraseña Seleccionar la opción vender Completar el formulario con los datos: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Título. ➤ Descripción ➤ Detalle. ➤ Precio. ➤ Categoría. 	
Resultado esperado: Una vez realizado el inicio de sesión el usuario realiza publicaciones de los productos que desea vender completando un formulario.	
Evaluación de la prueba: Resultado obtenido con éxito El front-end presenta el formulario para la publicación de los productos. Aprobación del 100% del cliente	

Tabla XXIX: Prueba de aceptación PA010

PRUEBA DE ACEPTACIÓN	
Identificador: PA010	Identificador de Historia de Usuario: HU010
Título de la prueba de aceptación: Ocultar publicaciones	
Descripción: Como usuario final comprador, puedo ocultar mis productos para que no se muestren en el listado de productos disponibles.	
Pasos de ejecución: Ingresar al URL del sistema web Seleccionar la opción iniciar sesión Completar los campos requeridos <ul style="list-style-type: none"> ➤ Correo electrónico o nombre de usuario ➤ Contraseña 	

Ingresar a mis publicaciones Seleccionar la opción ocultar Comprobar que el producto está oculto
Resultado esperado: El usuario puede ocultar sus productos publicados, por lo tanto, el producto no será visualizado en el listado de productos disponibles.
Evaluación de la prueba: Resultado obtenido con éxito El front-end oculta el producto de manera correcta. Aprobación del 100% del cliente

Tabla XXX: Prueba de aceptación PA011

PRUEBA DE ACEPTACIÓN	
Identificador: PA011	Identificador de Historia de Usuario: HU011
Título de la prueba de aceptación: Visualizar información de productos.	
Descripción: Como usuario final, puedo visualizar la información de cada producto mediante una interfaz gráfica. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Información del producto a comprar. ➤ Información del producto a vender. 	
Pasos de ejecución: Ingresar a la URL del sistema web El usuario ingresa a una categoría Se muestran todos los productos de esa categoría Se muestra la información de cada producto	
Resultado esperado: El usuario podrá ver información más detallada de cada producto: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Título ➤ Detalle ➤ Descripción ➤ Precio ➤ Imagen ➤ Vendedor 	
Evaluación de la prueba: Resultado obtenido con éxito El front-end presenta la información más detallada de cada producto Aprobación del 100% del cliente	

Tabla XXXI: Prueba de aceptación PA012

PRUEBA DE ACEPTACIÓN	
Identificador: PA012	Identificador de Historia de Usuario: HU012
Título de la prueba de aceptación: Visualización de otros perfiles de usuario	
<p>Descripción: El usuario comprador podrá visualizar datos del vendedor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nombre y apellido ➤ Nombre de usuario ➤ Dirección <p>Calificaciones como vendedor</p>	
<p>Pasos de ejecución:</p> <p>Ingresar a la URL del sistema web</p> <p>Ingresar a ver los productos</p> <p>Seleccionar la opción del nombre de vendedor</p> <p>Visualizar los datos</p>	
<p>Resultado esperado:</p> <p>El sistema muestra de manera correcta y detallada los datos de los usuarios vendedores</p>	
<p>Evaluación de la prueba:</p> <p>Resultado obtenido con éxito</p> <p>El front-end muestra la información de cada usuario vendedor</p> <p>Aprobación del 100% del cliente</p>	

Tabla XXXII: Prueba de aceptación PA013

PRUEBA DE ACEPTACIÓN	
Identificador: PA013	Identificador de Historia de Usuario: HU013
Título de la prueba de aceptación: Historial	
<p>Descripción: El usuario puede ver todos los productos que tiene reservados por el momento y también podrá observar las compras completadas.</p>	
<p>Pasos de ejecución:</p> <p>Ingresar a la URL del sistema web</p> <p>Seleccionar la opción iniciar sesión</p> <p>Completar los campos requeridos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Correo electrónico o nombre de usuario ➤ Contraseña <p>El usuario accede a la sección historial</p> <p>Se muestran los productos que han sido reservados con los datos de los vendedores</p> <p>Se muestran los productos que han sido completados</p> <p>Si no tiene productos en el historial se valida con mensajes</p>	
<p>Resultado esperado:</p> <p>El sistema web hace de manera correcta todo el historial de productos adquiridos y</p>	

reservados.

Evaluación de la prueba:

Resultado obtenido con éxito

El front-end presenta la interfaz con el historial de compras y reservas

Aprobación del 100% del cliente

ANEXO III. MANUAL DE USUARIO

El video donde se encuentra explicado el manual de usuario está disponible en el siguiente enlace:

<https://youtu.be/sceSzDPW54U>

ANEXO IV. MANUAL DE INSTALACIÓN

Las instrucciones de instalación del sistema web, así como el código fuente desarrollado durante el proyecto se encuentra en el siguiente enlace de GitHub:

<https://github.com/luckLuis/ecommerce-tesis-2022A/tree/sprint3>