

Dpto. de Electrónica e informática
Salesianos Atocha

Proyecto de
TIENDA ONLINE

Septiembre de 2014

Autores: Alejandro Jiménez Lozano y Daniel López Martín
Tutor: Luis María Martínez

ÍNDICE

- 1. Introducción**
 - **Objetivo**
 - **Análisis de lo conocimientos necesarios**

- 2. Análisis de los requisitos.**
 - **Idea inicial del proyecto**

- 3. Diseño de la página**
 - **Primeros pasos de la página**
 - **Visión final de la página**

- 4. Codificaciones**
 - **Lenguaje y herramientas**
 - **Control de acceso**
 - **Validación de datos**

- 5. Manual para usuarios**
 - **Requisitos para utilización**
 - **Mensajes de error**

- 6. Conclusiones**

- 7. Bibliografía**

Objetivo

El objetivo del proyecto es hacer una tienda virtual de periféricos para ordenadores con varias páginas donde se vean varios productos, inicio de sesión con cada usuario y gestión propia del carrito de la compra tanto quitar mercancía ya introducida como meter nueva y visualización total de la misma. A lo largo del trabajo se explicará cómo realizamos el carrito ya que es la función más útil y principal de una tienda online de cualquier género o productos ya que sin él, no tendría utilidad alguna.

Todo esto forma parte de los conocimientos adquiridos durante el curso de implantación de aplicaciones web y administración de base de datos. Además de informarnos con diversos tutoriales sobre páginas webs, menús desplegables con CSS, efectos añadidos y demás funciones de la página.

Por lo tanto la función principal y objetivo es crear una tienda que sea llamativa para los usuarios y al público interesado en el género de la informática y los videojuegos.

Análisis de los conocimientos necesarios

Los conocimientos necesarios para este proyecto son sobre todo HTML, PHP, JAVA, CSS que es la mayor parte para la creación de la página web, sus funciones y en cierta medida también organización y administración de la misma.

También es importante tener conocimientos de MYSQL y gestión de base de datos para el buen funcionamiento tanto de usuarios como a la hora de mostrar los productos de la tienda online al relacionarse las fotos de la web con las existencias en la bbdd.

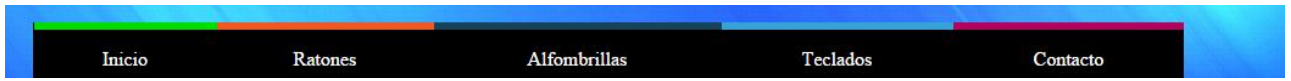
Diseño de la página

- Primeros pasos de la página

En primer lugar creamos una plantilla dividida de la siguiente manera (esta plantilla es general para todas las páginas de la web menos para la página de formulario que tendrá una plantilla específica de formulario centrado debajo del menú principal). Para ello utilizamos el DreamWeaver.

*Una cabecera en la que podrá ir el logueo de los usuarios (15%)

*Un menú principal justo debajo que llevará a las subpáginas de la misma con los productos generales como los teclados ratones. (5%)



*un contenedor que contendrá todos los productos y contenido que vaya a ir cambiando en la página (70%)

*Un pie de página (10%)

En cuanto a los márgenes tenemos establecidos unos “divs” que dejan un 20% a cada lado en los cuales van los siguientes apartados de la tienda web:

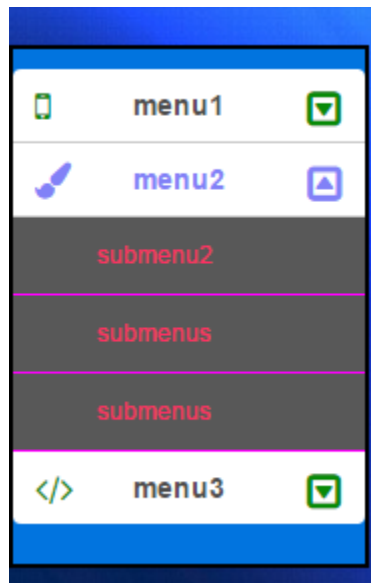
a) LADO DERECHO:

*Imagen con link a formulario en la parte inferior de éste margen.



b) LADO IZQUIERDO

*Un menú desplegable en vertical con los productos que al seleccionar cada uno.. se subdivide en las diferentes marcas de cada producto , como una selección o filtrado para que el usuario pueda ver los productos diferenciando por marcas y precios en cuestión para su posterior elección.



*Un segundo menú en el que van las páginas sobre los autores, información de la empresa, contactos y números de teléfonos.

Por otra parte, las páginas posteriores indicadas en los distintos menús (de misma plantilla) muestran las tablas con los productos y precios de cada uno.



...o de los auriculares:

OZONE RAGE 7HX 7.1
AURICULARES



59,90€

BG XONAR PC/PS4
AURICULARES



19,90€

KINGSTON HYPERX
AURICULARES



75,95€

RAZER KRAKEN
AURICULARES



54,99€

EPIC GEAR SONOROUZ
AURICULARES



59,99€

BG XONAR X7
AURICULARES



29,95€

*El estilo de precios lo hemos cogido de una página que nos gusto.

Otro punto por el que empezamos en la página después de la plantilla y los menús principales fue la creación de las bases de datos con su contenido y reglas de cada una.

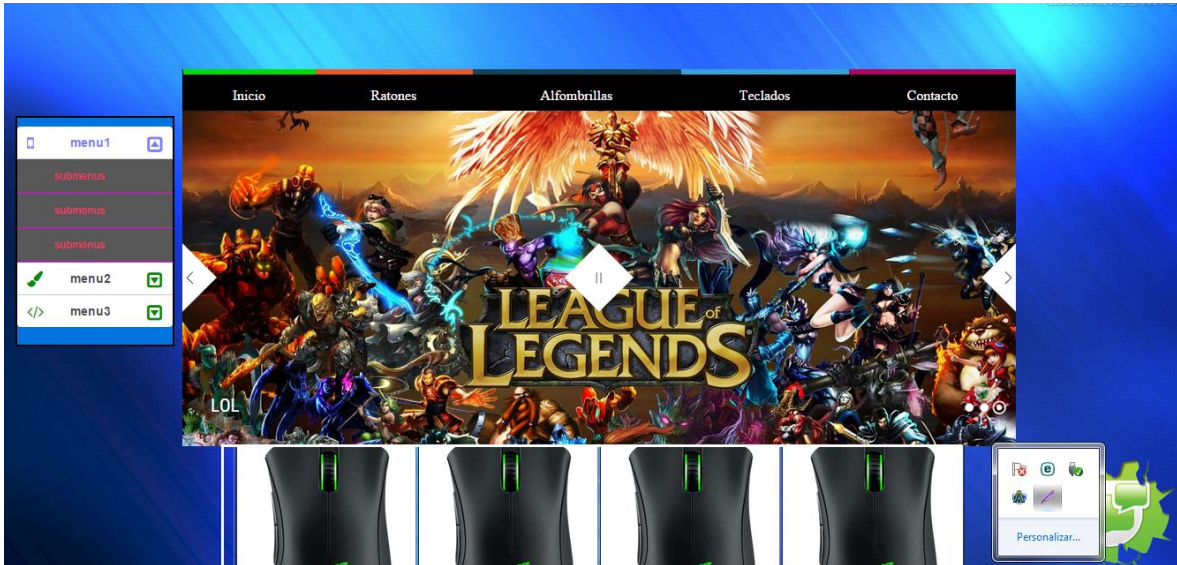
Así como las tablas para cada uno de los productos de la tienda...

	idProducto	strMarca	strModelo	strTipo	dbPrecio	intEstado
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	1	Razer	Taipan ambidiestro	raton	67.89	5
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	2	Razer	Naga epic	raton	99.99	4
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	3	Razer	Deathadder	raton	52.70	6
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	4	Krom	Koban 4000DPI	raton	24.90	6
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	5	Krom	Khanda 4000DPI	raton	29.90	5
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	6	BG	Dual force kit	teclado	14.96	5
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	7	BG	N8hawk	teclado	24.90	5
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	8	Corsair	K70 led	teclado	99.99	5
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	9	Corsair	K50 es	teclado	92.99	5
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	10	Razer	Blackwidow	teclado	52.70	6

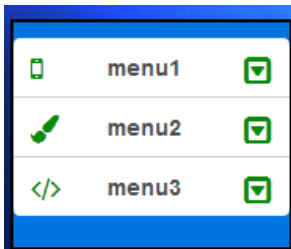
↑ Marcar todos Para los elementos que están marcados: Cambiar Borrar Exportar

- Visión final de la página

La página web principal quedaría de la siguiente manera..(a falta del contenido que estamos decidiendo cual será el que aparecerá finalmente, a lo mejor hacemos links que se habrán en la parte “contenedor y vaya cambiando).



*El segundo submenu izquierdo de contactos e información de la empresa es el siguiente..



Codificaciones

- Lenguaje y herramientas

--> Uno de los muchos lenguajes utilizados en este proyecto es HTML que es un estandar que sirve de referencia para la creación de diferentes tipos de páginas web y define la base de la estructura de la misma.

Con este lenguaje es posible la introducción de elementos como audio, fotos y videos entre otros que son externos, lo cual complementa la página que vas a crear y hace más atractiva para los usuarios.

--> Otro de los lenguajes utilizados es el CSS es el lenguaje que se utiliza para definir el aspecto y el formato de la página.

Con el lenguaje CSS se puede agilizar la actualización de un sitio web, también es muy útil a la hora de separarlo del contenido y tenerlo en otro apartado para que no se mezcle con otro código y sea más fácil la modificación de ciertos contenidos, ya que, queda todo aislado y solo sería necesario modificar algunos parámetros del CSS.

También nos permite usar otros lenguajes de programación para conseguir distintos efectos para la web (por ejemplo JavaScrip).

Nos da la facilidad de utilizar varias hojas de estilo para distintos navegadores.

Tiene la posibilidad de definir su propia hoja de estilo para usuarios con discapacidad.

--> El PHP nos brinda la oportunidad de tener acceso a información almacenada en una base de datos , es muy utilizado en el caso de las aplicaciones web, ya que está orientado a ello.

Tiene capacidad de conexión con la mayoría de los motores de base de datos que se utilizan hoy en día (MySQL y PostgreSQL entre otros).

Se trata de un código abierto, es decir, que está completamente gratis todo su contenido, en el caso de tener conocimientos de Java o C será muy fácil utilizarlos, ya que, el lenguaje es más simple.


```

1  <?php
2  session_start();
3  ?>
4  <html>
5  <head>
6      <meta charset="UTF-8">
7
8  </head>
9  <body>
10     <?php
11     if (!isset($_SESSION['usuario']))
12     {
13         $usuario=$_REQUEST["usuario"];
14         $clave=$_REQUEST["clave"];
15     }
16     else
17     {
18         $usuario=$_SESSION["usuario"];
19         $clave=$_SESSION["password"];
20     }
21
22     $conexion=@mysql_connect('localhost','root','');
23     mysql_select_db('proyecto') or die ("error al conectar en bd");
24     $consulta=mysql_query("select * from usuario where usuario='$usuario' and clave='$clave'",$conexion) or die("uno de los c
25     $fila=mysql_num_rows($consulta);
26     if($fila == 1)
27     {
28         $array=mysql_fetch_array($consulta);
29         $_SESSION['usu']=$array['usuario'];
30         $_SESSION['pass']=$array['clave'];
31         echo "Usuario conectado: <b>".$_SESSION['usu']</b><br/>";
32
33
34
35     mysql_close($conexion);
36     ?>

```

- Carrito de la compra

```

carro_agregar.php x
1  <?php
2  session_start();
3
4  extract($_REQUEST);
5
6  mysql_connect('localhost','root','');
7  mysql_select_db('proyecto');
8
9  if(!isset($cantidad)){ $cantidad=1;}
10
11  $qry=mysql_query("select * from catalogo where
12  id='".$id."'");
13  $row=mysql_fetch_array($consulta);
14
15  if(isset($_SESSION['carro']))
16  $carro=$_SESSION['carro'];
17
18  $carro[md5($id)]=array('identificador'=>md5($id),
19  'cantidad'=>$cantidad,'producto'=>$row['producto'],
20  'precio'=>$row['precio'],'id'=>$id);
21
22  $_SESSION['carro']=$carro;
23
24  header("Location:catalogo.php?");
25  ?>

```

Con este código lo que hacemos es crear la página carro_agregar.php que nos servirá para introducir los productos dentro del carro (y para cambiar las cantidades).

Ahora hacemos la página de borrar

```
carro_borrar.php x
1  <?php
2  session_start();
3
4  extract($_GET);
5
6  $carro=$_SESSION['carro'];
7
8  unset($carro[md5($id)]);
9
10 $_SESSION['carro']=$carro;
11
12 header("Location:catalogo.php?");
13 ?>
```

La función de esta página es borrar los elementos no deseados en el carro de la comprar.

Para ello utilizamos la función “unset” para borrar los elementos del array que le pasamos por parámetro.

--> La base de datos está conectada en este caso por PHP para poder verificar información de los usuarios, o cargar los datos de los productos de la pagina web de una tienda online.

Es tan importante que el código de la web esté bien programado como que la base de datos en cuestión tenga bien definidas sus tablas y todo su contenido, ya que, si no se hace esto puede llevar a que un usuario no pueda entrar o realizar correctamente sus compras porque se seleccione otro artículo u otra información.

- Control de acceso

Para que el control de acceso de distintos usuarios lo que hemos utilizado sesiones para distinguir los accesos de un usuario autenticado.

El uso de sesiones permite "session_start()" permite iniciar una sesión o recuperar una existente.

Aunque los servidores web incluyen soporte para configurar la autenticación y el control de acceso, la mayoría de las aplicaciones web implementan su propio mecanismo. En general, la autenticación se puede basar en algo que se tiene (como una clave). En el caso de las aplicaciones web la autenticación se realiza típicamente mediante un login/password.

Una vez que se ha superado la autenticación, se utilizarán las sesiones para guardar alguna variable indicando que se trata de un usuario válido, y posiblemente de qué usuario en concreto.

Manual para usuarios **- Requisitos para utilización**

Cualquier usuario deberá estar registrado para poder realizar una compra online, para ello tenemos un formulario con el cual va introduciendo sus datos (tales como nombre, correo, etc) y queda registrado.

En el caso de querer incorporar otro administrador solo podrá registrarse como tal haciéndolo otro administrador desde dentro.

El administrador llevará acabo el mantenimiento y control de los usuarios, así como de la creación de nuevos administradores.

El usuario registrado tiene la posibilidad de realizar compras del lo que seleccione incorporándolo en el carrito de la compra y además podrá contactar con el administrador en caso de que tenga una incidencia.

En el caso de un usuario no registrado solo podrá ver el contenido de la web sin poder realizar compras hasta que este se registre.

- Mensajes de error

Estos se mostrarán como carteles en caso de que la acción que se vaya a realizar no sea de la forma correcta o bien surja algún problema durante la navegación.

Un ejemplo podrá ser los “alert” que saldrán en el caso de que un usuario sea incorrecto o la passwd a la hora de loguearse en la página web, de caso contrario saldrá la web y el nombre de usuario logueado.

Conclusiones

En cuanto a las conclusiones se trata, destacamos que es importantísimo el aprendizaje adecuado de PHP como de HTML, CSS y JAVA para poder crear una página web completa ya que algo tan simple como el carrito para poder comprar productos requiere un PHP específico relacionado con los productos expuestos en las tablas de productos de la página.

Por otra parte también destacamos la opción de loguearse adecuadamente con la información de la DDBB. Para que por ejemplo alguien que no sea socio, no pueda acceder a ciertas partes o usos de la web.

Bibliografía

1. La información que se ha consultado en las páginas de <http://www.w3schools.com/>
2. Apuntes del curso y ejercicios (como ejemplo de lo que queríamos).
3. Tutoriales (menús, y efectos).