Tienda Online: WebCine

Jose Luis Del Hoyo Fernández

Consultor: Antoni Oller Arcas

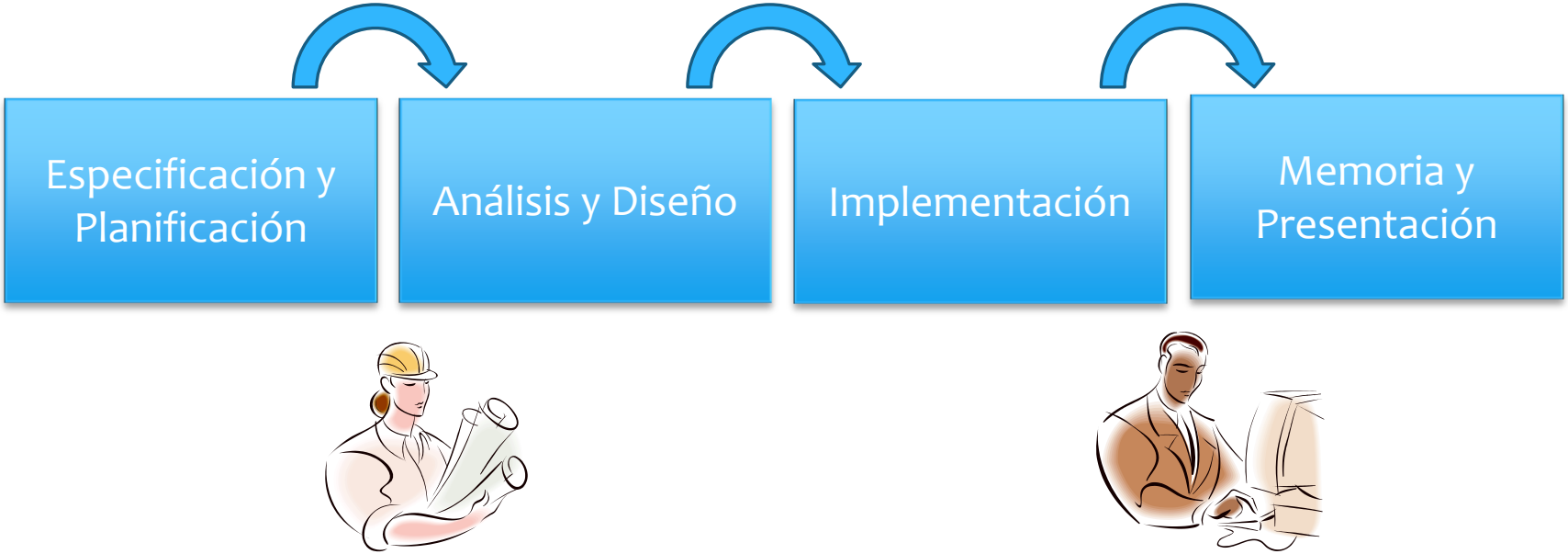
13/01/2014

Introducción

* El proyecto que he realizado permite realizar la gestión y la venta de películas online.
* Por un lado permite la gestión por parte del administrador del catálogo de productos, el stock de estos, así como de la gestión de otros administradores y las compras de los clientes.
* Por otro lado los invitados podrán ver los productos que se encuentran en la web, podrán añadir una lista de productos a sus carritos virtuales y administrarlo, etc.
* Finalmente los clientes registrados en la web, podrán continuar la compra, elegir un método de pago y finalizarla, así como ver su histórico de compras en la web, gestionar su perfil o valorar una pelicula.
* Para la realización de este proyecto he considerado oportuno utilizar la tecnología J2EE y los frameworks Struts 2 e Hibernate 3 para un mejor desarrollo.

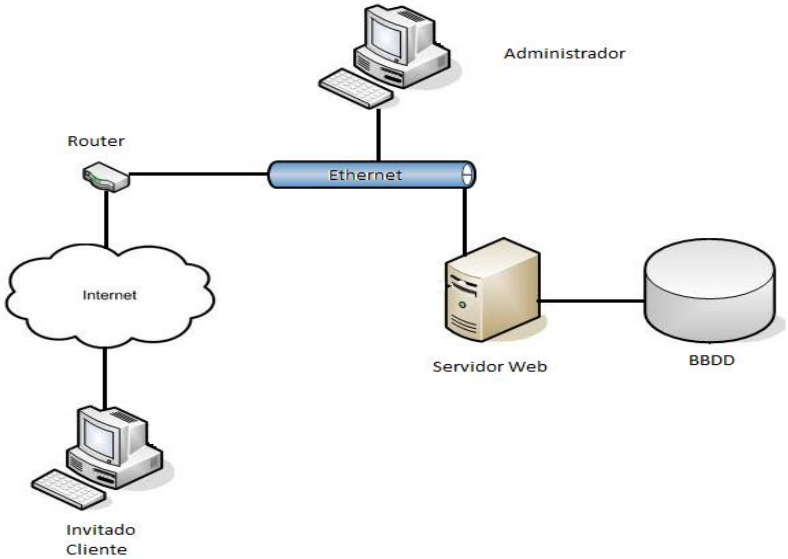
Planificación

* La planificación del proyecto sigue las siguientes fases:



Escenario

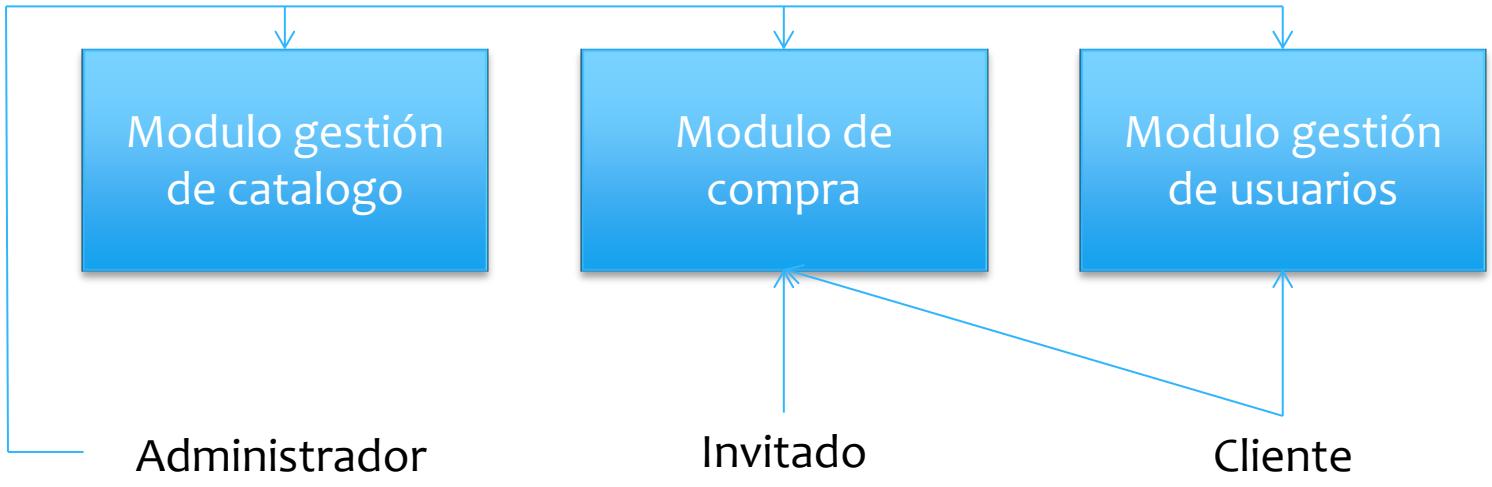
* La aplicación se utilizara como complemento en un videoclub, para venta de películas online. El videoclub dispone dos PCs tipo servidor. El Servidor Web será el que permita que la aplicación sea accesible a través de Internet. Para este proyecto será Apache Tomcat.
* El Servidor de Base de Datos será el que permita mantener todos los datos utilizados en la aplicación. Para este proyecto será MySQL Server.
* El único requerimiento por parte del cliente será tener instalado el navegador Web Mozilla Firefox, ya que la aplicación esta optimizada para dicho navegador.



* Los actores que interactuaran con nuestro sistema son:
* Administrador: Puede dar de alta cualquier categoría y producto, así como dar de alta (en caso de ser necesarios) otros administradores del sistema, es el responsable de modificar el estado de cada compra una vez enviada al cliente.
* Invitado: Es el usuario que accede a la aplicación sin identificarse. Podrá ver los productos y añadirlos a su carrito, pero en ningún caso finalizar la compra o puntuar los productos.
* Cliente: Es el usuario registrado en la web e identificado como tal. Podrá ejecutar todas las acciones del invitado, además de finalizar la compra, puntuar los productos y acceder a su historial de compra.
* Para los actores de Administrador y Cliente, crearemos un Role en el sistema. Es decir, haremos una autentificación basada en Roles.

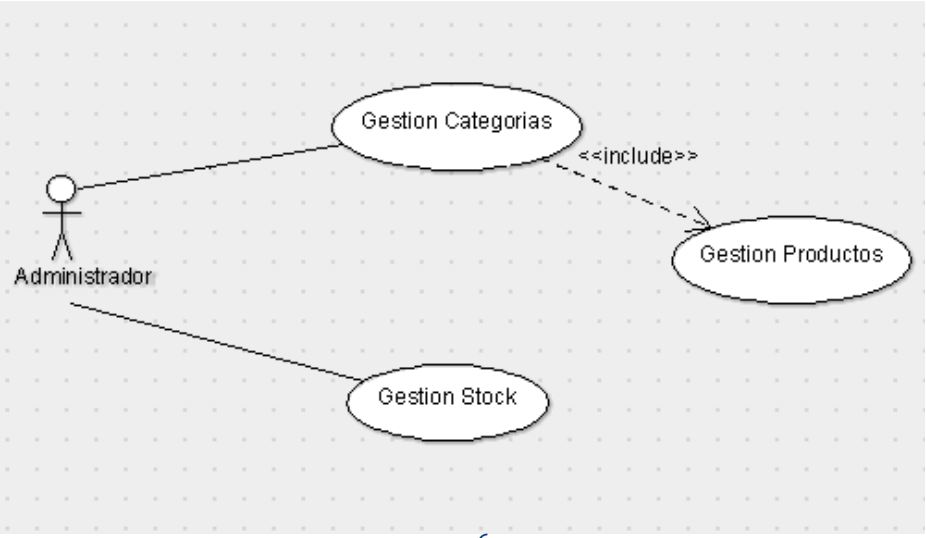
Casos de Uso

* La aplicación se divide en tres módulos independientes: modulo gestión de catalogo, modulo de compra y modulo gestión de usuarios.



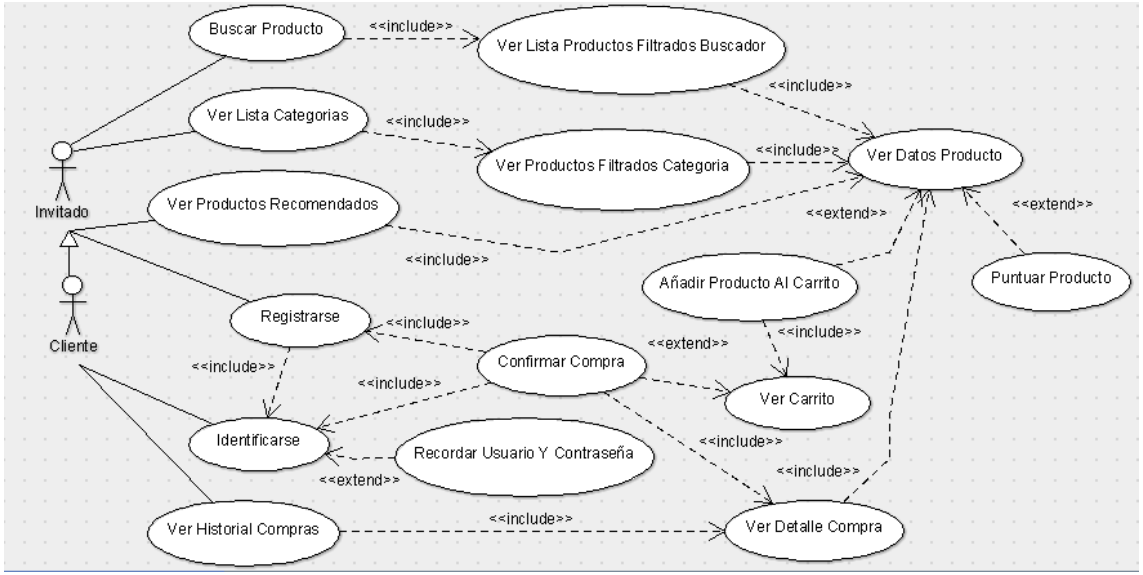
Casos de Uso

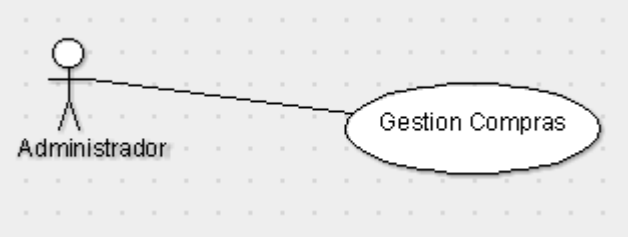
* Modulo gestión de catalogo: Este módulo permite al administrador la gestión de categorías (alta, baja y modificación), la gestión de productos de cada categoría (alta, baja y modificación) y la gestión de stock (sumar o restar una cantidad a los productos).



Casos de Uso

* Modulo de compra: Este módulo permite realizar una compra en la web desde el principio hasta el final, esto comprende desde que el invitado o cliente acceden a la web a ver productos hasta que finalizan su compra y ven su historial de compras. También incluyo al administrador, ya que es el encargado de gestionar el estado de cada compra.





Casos de Uso

* Modulo gestión de usuarios: El módulo gestión de usuarios es el encargado de añadir y modificar los datos de los usuarios del sistema. El administrador se encarga de añadir y modificar los datos de los administradores, incluyéndose a el mismo y los clientes se encargan de modificar sus datos personales, incluyendo login y password.

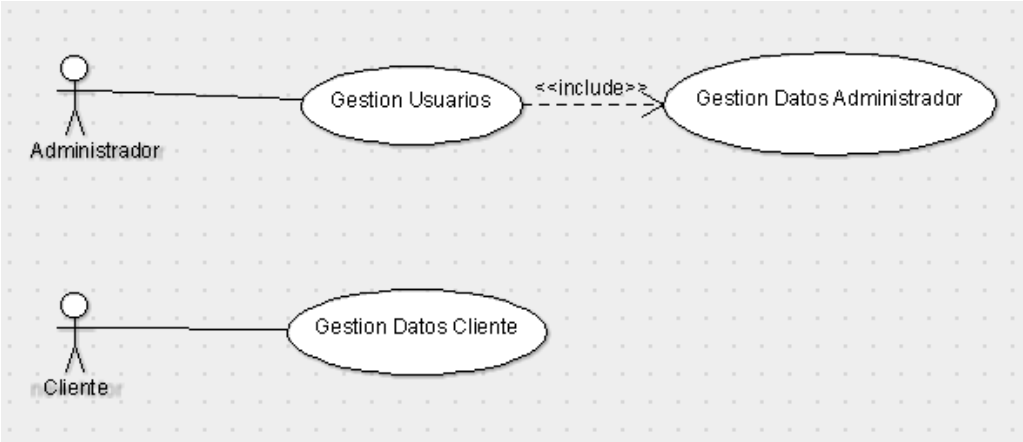
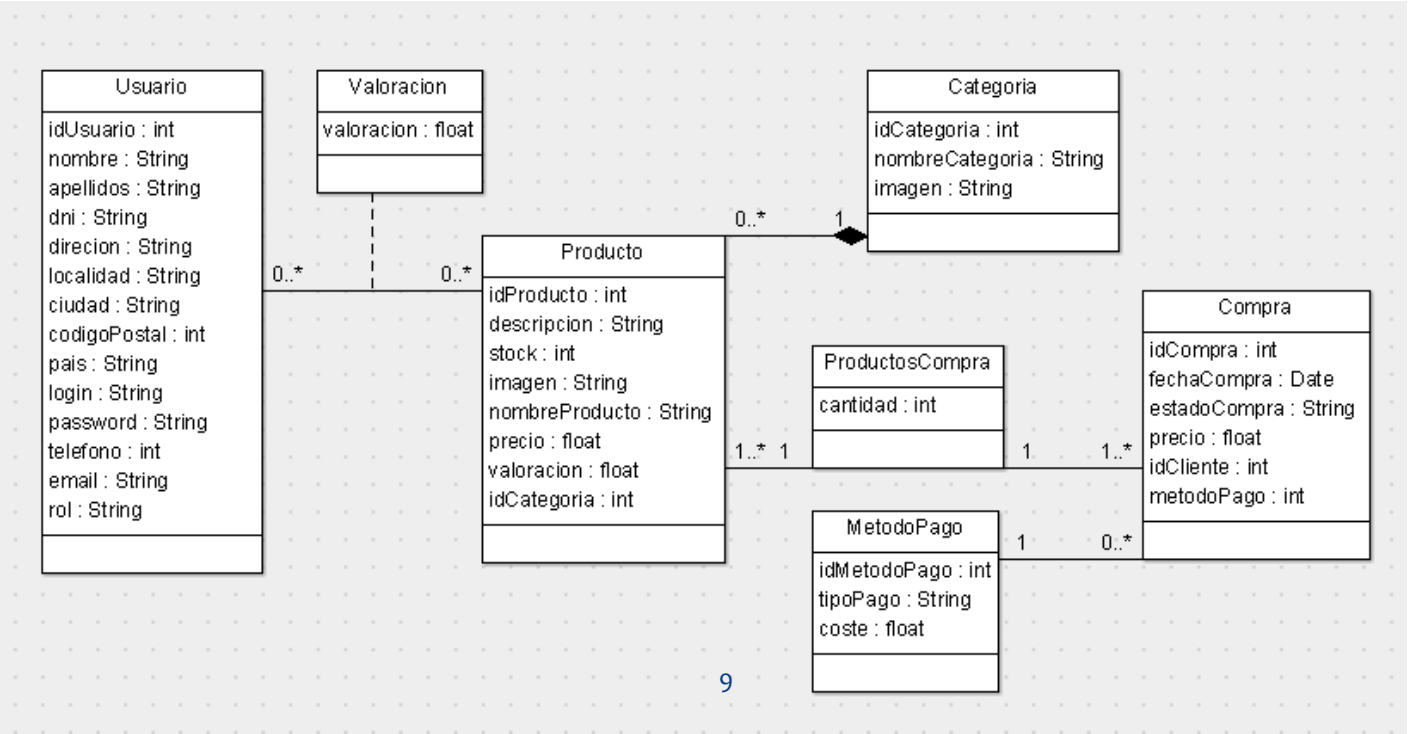


Diagrama de clases

* El diagrama de clases correspondiente a este proyecto es el siguiente:

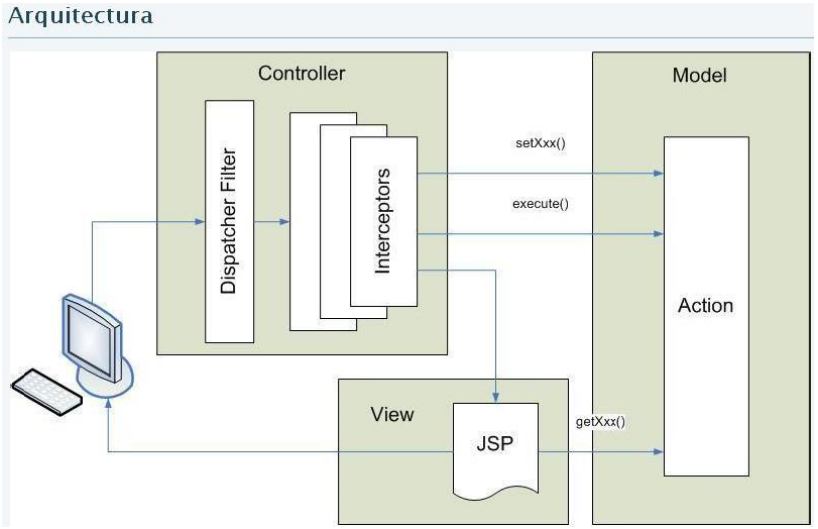


Arquitectura

* Para este proyecto he utilizado la arquitectura de capas siguiendo el modelo MVC (Modelo-Vista-Controlador) que separa los datos y la lógica de negocio de una aplicación de la interfaz de usuario y el modulo encargado de gestionar los eventos y las comunicaciones. Para el modelo MVC propone la construcción de tres componentes distintos que son el modelo, la vista y el controlador, es decir, por un lado define componentes para la representación de la información, y por otro lado para la interacción del usuario.

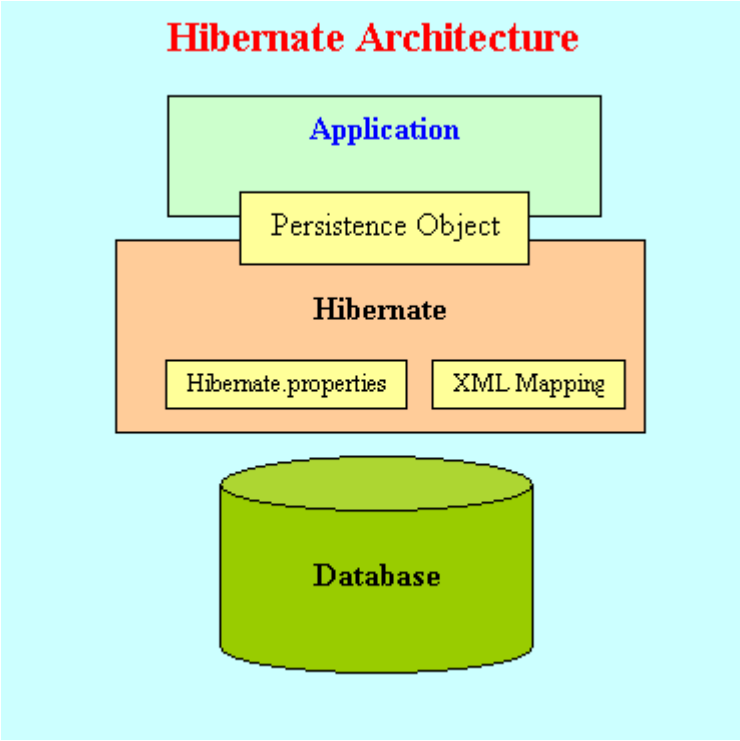
Struts 2

* El framework Struts 2 que es una herramienta de soporte para el desarrollo de aplicaciones Web bajo el patrón MVC bajo la plataforma Java EE. Este framework esta destinado al desarrollo de la capa web, formada por la capa vista y la capa controlador.



Hibernate

* Para la persistencia de los datos utilizo el framework Hibernate, que encapsula el acceso a los datos. Hibernate es un ORM (Object Relational Modeler) es decir, permite generar una capa de abstracción para poder relacionar el paradigma de la orientación a objetos y el diseño relacional de base de datos.



Conclusiones

* Como conclusiones finales, puedo decir que el trabajo final de carrera basado en tecnologías J2EE me ha aportado muchos conocimientos que no disponía al comienzo y también he podido ampliar los que ya tenia.
* Ha sido un proyecto muy interesante, ya que he podido reunir y utilizar todos los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de otras asignaturas de programación. Siempre he querido trabajar desarrollando software y por tanto la realización de este proyecto me ha parecido muy interesante y beneficioso de cara a un futuro laboral desempeñando este tipo de tareas.