



Jóvenes a Programar  
"Álvaro Lamé"



# PROPUESTA DEL OBLIGATORIO

- LETRA -

**Desarrollo Web // Nivel 1 - Fase 2**  
Junio - Noviembre 2021

*El presente material se entrega en el marco del Proyecto Jóvenes a Programar "Álvaro Lamé" y para uso exclusivo del mismo. Queda prohibida su reproducción, comercialización, modificación y difusión, fuera de lo antes mencionado.*



Plan Ceibal



<b>Introducción</b>	<b>4</b>
<b>Aspectos generales</b>	<b>4</b>
Información completa de un artículo	4
Listado de artículos	4
Proceso de compra	5
Método de envío	5
Forma de pago	5
<b>Versionado de código</b>	<b>5</b>
<b>Propuesta</b>	<b>6</b>
<b>Entregables</b>	<b>7</b>
<b>Defensa</b>	<b>7</b>
<b>Workspace inicial</b>	<b>8</b>



## Introducción

"En latinoamérica el comercio electrónico cerró el 2020 con un incremento del 19,4% y estima que en 2021 respecto al 2020 será del 13,3%. Como se ve, el ecommerce tiene todavía mucho por madurar en la región en general y en Uruguay en particular..."<sup>(1)</sup>

(1) Fuente: El País. <https://www.elpais.com.uy/vida-actual/seran-tendencias-ecommerce-explotarlas.html>

Hoy en día vivimos en una realidad donde el e-commerce viene siendo cada vez más nuestro lugar recurrente donde realizar compras. Es por esto que una empresa (que decidió mantener el anonimato), se quiere sumar a la oleada del e-commerce ofreciendo una plataforma de compra y venta. A esta plataforma, decidió nombrarla como "e-Mercado".

## Aspectos generales

e-Mercado se deberá caracterizar por ser un sistema moderno, intuitivo, simple y efectivo. Estas 4 características no son fáciles de lograr, y el mayor desafío aún es que se convivan en un único producto, pero eso es a lo que se aspira lograr.

En el e-commerce, la experiencia de usuario es el aspecto clave que debe funcionar de la forma más fluida posible, de lo contrario los clientes no comprarán. Si bien la plataforma trata sobre compra y venta de bienes de cualquier tipo, nos concentramos en las características y funcionalidades con las que deberá contar eMercado únicamente para los COMPRADORES:

### Información completa de un artículo:

- Un artículo constará de los siguientes datos:
  - Nombre
  - Descripción
  - Categoría a la que pertenece
  - Precio
  - Moneda (Pesos o Dólares)
  - Cantidad de comprados
  - Imágenes
  - Productos relacionados
  - Puntuación y comentarios
- Se deberá poder realizar preguntas sobre el artículo al vendedor..



## Listado de artículos

- Listado de artículos en venta, con posibilidad de ordenar de forma creciente/decreciente según:
  - Precio (creciente)
  - Relevancia\* (decreciente) *(se medirá a partir de la cantidad vendidos)*
- Se deberá poder aplicar un filtro según rango de precio.
- A partir de la selección de un artículo, se desplegará la información completa respecto al mismo.

## Proceso de compra

- El usuario contará con su carrito de compras donde se encontrarán los artículos seleccionados para comprar.
- El carrito de compras consistirá en:
  - Los artículos seleccionados para comprar.
  - El costo unitario de un artículo.
  - La cantidad a comprar de cada artículo.
  - El costo total del costo unitario por la cantidad respectiva.
  - El subtotal que será la sumatoria de los costos total por artículo.
  - Costo de envío.
  - El costo total.
  - Deberá seleccionar forma de pago.
  - Al seleccionar la finalización del proceso de compras, se simulará que la orden ha sido generada con éxito.
- El proceso de compra se podrá finalizar si y solamente si se ha seleccionado un método de envío y una forma de pago.

## Método de envío

Para la selección del método de envío, el usuario deberá indicar:

- Dirección: calle, número, esquina.
- País.
- Tipo de envío:
  - Premium (2-5 días) - Costo del 15% sobre el subtotal.
  - Express (5-8 días) - Costo del 7% sobre el subtotal.
  - Standard (12 a 15 días) - Costo del 5% sobre el subtotal.

## Forma de pago

La forma de pago podrá ser con tarjeta de crédito o transferencia bancaria. Vale destacar que no se implementará forma de pago alguna, sino que será de forma ficticia.



## Versionado de código

Es de carácter **OBLIGATORIO** contar con un repositorio de código desde el comienzo. En este caso haremos uso de GitHub (<https://github.com/>).

La primera entrega (*Entrega 0*), corresponderá a crear y configurar nuestro propio repositorio del cual haremos uso desde un comienzo para el resto de las entregas.

En las pautas de Entrega 0, tendrás más información de qué debes realizar respecto al versionado de código.

## Propuesta

La elaboración del obligatorio será de forma incremental, dividido en 8 entregas que deberán realizar a lo largo de todo el curso.

En cada entrega propuesta encontrarás la especificación de:

- Último día habilitado para realizar la entrega en CREA antes de las 23:59 hs. del día especificado en la correspondiente entrega.
- Las pautas a realizar de forma individual.
- Las pautas a realizar en el espacio de trabajo grupal. Recuerda que el obligatorio y las pautas son de carácter individual. El uso que debes darle a estas pautas es para consultar y/o ayudar a tu compañero/a de grupo con dudas al respecto.
- La sección "**Desafiate**": corresponde que la realices en caso de que hayas finalizado con TODAS las pautas anteriores, y busques aprender aún más. Vale la pena destacar que en esta sección no es mandatorio que sea corregida por tu capacitador técnico, por lo que no se garantiza que tengas una devolución al respecto. Igualmente, puedes comentar cuando realices la entrega en CREA, a donde has llegado.



## Entregables

Los archivos entregables deberán ser provistos (todos) en un único archivo de formato comprimido (.Zip) a partir de la tarea de tipo "entregable" que encontrarás en CREA. Este .Zip debe tener como nombre el número de CI del/la estudiante (sin puntos ni guiones) y el número de entrega, separados ambos datos por un guión bajo. Por ejemplo: "41234567\_entrega1.zip"

### Debes tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- Cada entrega será incremental, es decir que para la entrega en curso, se deberán encontrar incluidas todas las pautas elaboradas (y corregidas) de las entregas anteriores.
- Dentro del comprimido .Zip se deberá encontrar la defensa de la respectiva entrega (en forma de video grabado). Ver los detalles en la siguiente [sección](#).
- **IMPORTANTE:** antes de subir el comprimido a la tarea entregable en CREA, verifica descomprimiendo el .Zip a entregar, asegurándose que se encuentre todo lo esperable.
- **IMPORTANTE:** es muy recomendable que antes de comenzar a trabajar en la sección "Desafiate" (si así lo deseas), hayas completado la entrega previa con todas las pautas obligatorias y funcionando correctamente. De esta forma, te aseguras de efectuar una entrega válida y alineada con las pautas obligatorias, y solo así luego realizas una adicional con la sección "Desafiate" incluida.

## Defensas

Es de carácter **OBLIGATORIO** que cada entregable incluya la defensa de la respectiva entrega, con el objetivo de que quede demostrada la elaboración de las pautas obligatorias y opcionales.

- Este video deberá tener el nombre respectivo a la entrega. Por ejemplo: *entrega\_1.mp4* y se deberá encontrar dentro del archivo comprimido.
- El video no podrá superar los 3 minutos.
- El video será a partir de la grabación de la pantalla incluyendo audio del micrófono.
- Se deberá navegar por las distintas páginas y haciendo uso de las funcionalidades elaboradas en la respectiva entrega.
- Además de navegar por el sitio, se deberá mostrar el código elaborado y explicarlo. Para esto hacer uso de la Herramienta del desarrollador de Google Chrome, mostrando el código HTML y el código JavaScript elaborado.



- Una vez finalizada la grabación, verificar que se haya grabado el audio y la pantalla correctamente. Para esto, es recomendable probar la grabación antes con algunos segundos y verificar que se encuentre grabando todo.
- Si bien para realizar la grabación puedes hacer uso del programa que prefieras, en CREA encontrarás un tutorial utilizando uno sencillo.

## Workspace inicial

A partir de presentada la primera entrega, se contará con un workspace (o template) inicial para descargar desde la plataforma CREA.

Este workspace consistirá en un comprimido que contiene archivos HTML, CSS y JavaScript. Será el sitio de ecommerce ("e-Mercado") detallado en la sección anterior, omitiendo las partes que correspondan elaborar en las distintas entregas. Es decir que **se contará desde un inicio del obligatorio con un proyecto pre-elaborado pronto para completar e incorporar las partes omitidas, según corresponda cada entrega.**

- > Si quieres, puedes explorar el workspace inicial desde [aquí](#).  
*Navegando por el sitio, se encontrarán marcadas las partes que deberán ser elaboradas.*
- > El repositorio público se encuentra [aquí](#).