

CAPITULO 6. RECORRIDO DEL SISTEMA

En el siguiente capítulo se presentará el sistema, haciendo un recorrido por las opciones dadas al navegar por éste y querer realizar alguna actividad o acción. Así como también se mostrarán pantallas de la tienda.

6.1 Página de Inicio

La página de inicio se presenta una forma de entrada al sistema, en donde se solicita un *username* y un *password* por motivos de seguridad de uso del sistema.

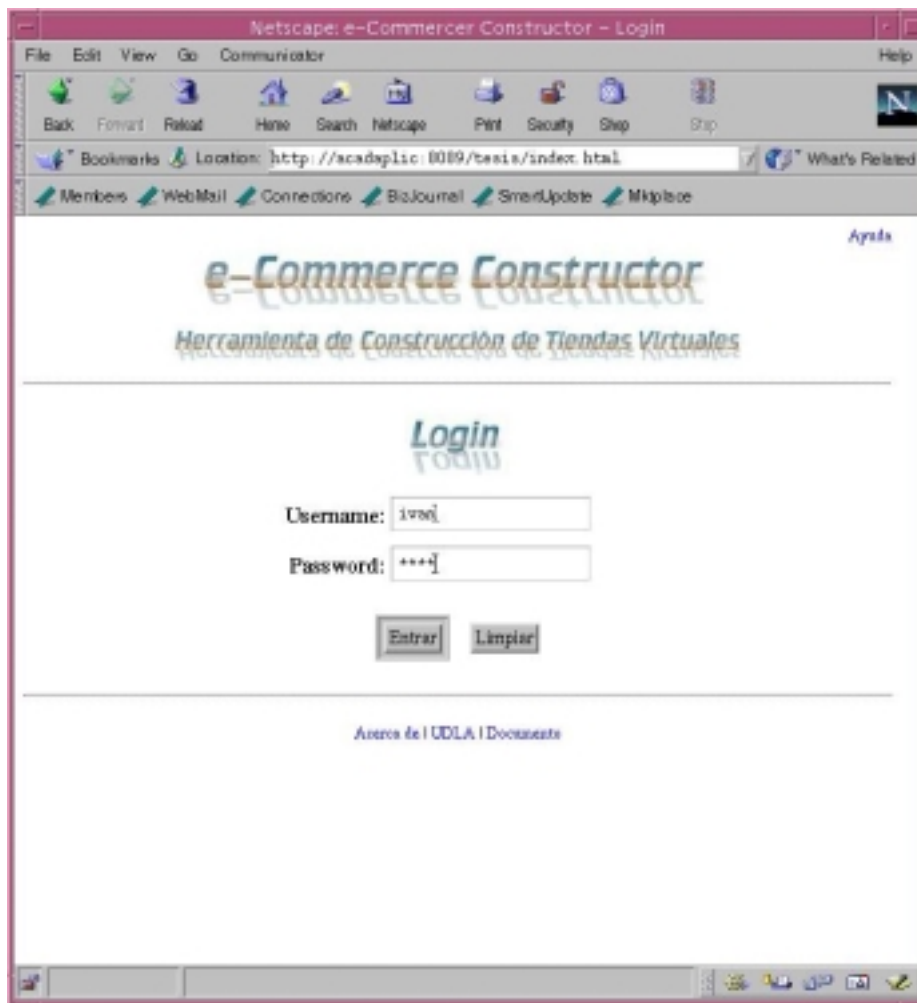


Figura 6.1 Pantalla de Entrada.

El sistema verifica si el usuario está autorizado y también si no existe otra sesión con él, de esta manera sólo permite una sesión por usuario. En ese caso el sistema le informa que el usuario está dentro de él y le pide que ingrese con otro usuario (véase fig. 6.2).



Figura 6.2 Pantalla de Entrada con un Mismo Usuario.

6.2 Menú Principal

En el menú principal se presentan todas las servicios que tiene el sistema (véase fig. 6.3).

Estas opciones son:

- Generación de un Catálogo,
- Generación de la Tienda,
- Administración de la Tienda, y Salir del Sistema

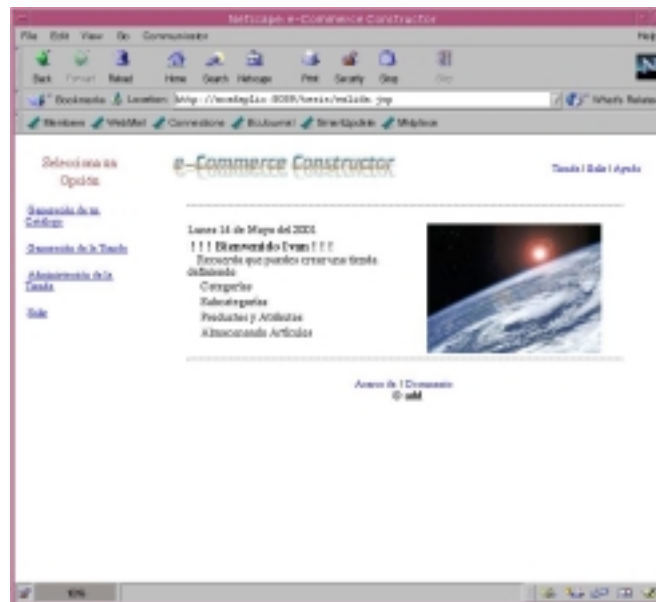


Figura 6.3 Pantalla de Menú Principal de e-Commerce Constructor.

6.3 Generación de un Catálogo

Este servicio consta de 3 opciones para la generación de un catálogo (véase fig. 6.4) entre ellas se encuentran la creación de

- una Categoría,
- una Subcategoría, y
- un Producto

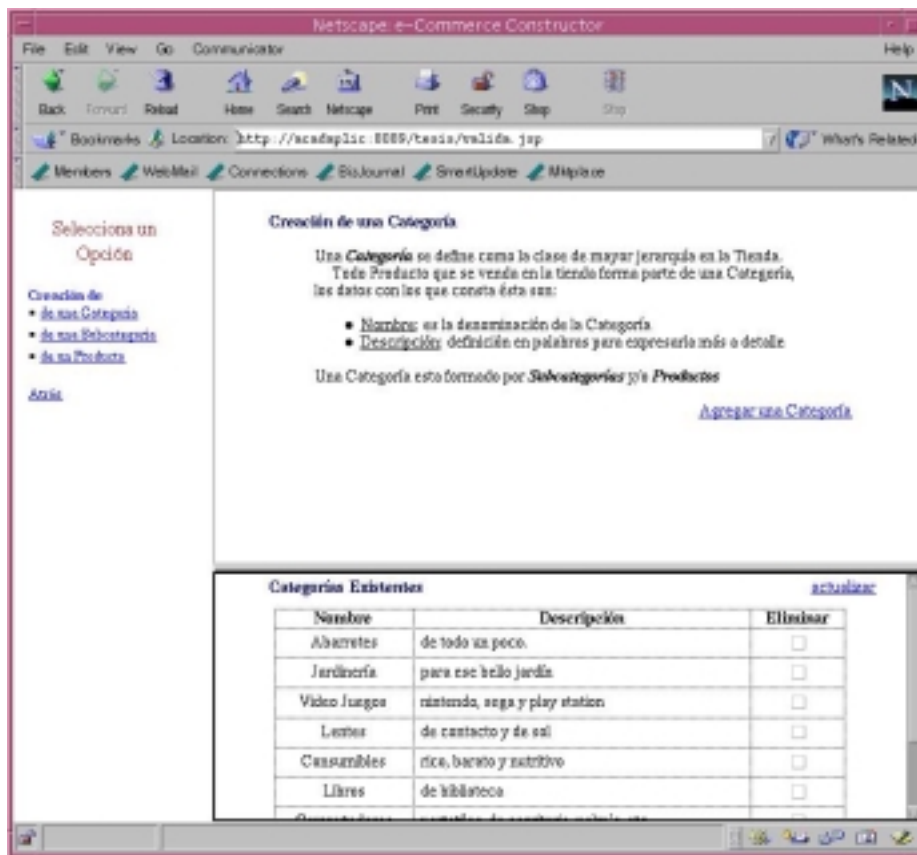


Figura 6.4 Pantalla de Generación de un Catálogo.

6.3.1 Creación de una Categoría

Para que un catálogo existe se debe de partir por dar de alta su elemento más alto en jerarquía: Una Categoría

Capítulo 7: Resultados y Trabajo a Futuro

Como se indicó en el capítulo 4, una categoría define la clasificación en la cual se obtiene una colección de productos, los cuales a su vez pueden ser subclasificados. Internamente el sistema se encarga de verificar que el nombre de la categoría sea válido. Así como se puede procesar la operación también se puede cancelarla (véase fig. 6.5)

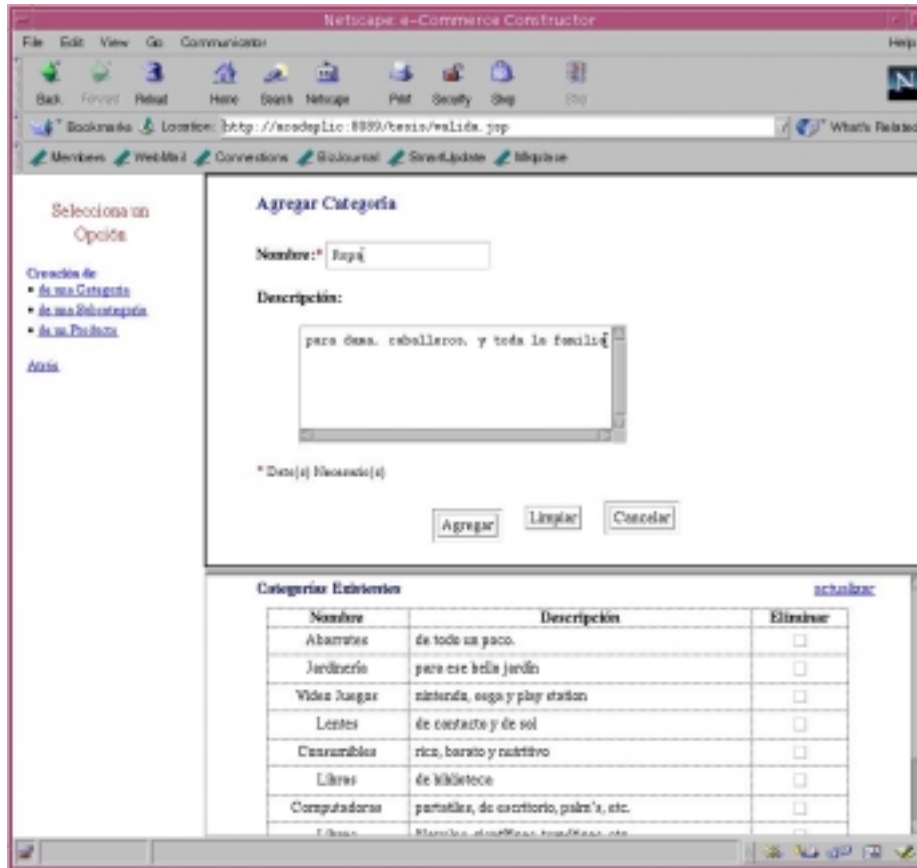


Figura 6.5 Pantalla de Alta de una Categoría.

De la misma manera, si se desea discernir en la existencia de una categoría se puede dar de baja del sistema, pero hay que tener cuidado, pues la ejecución de ésta hace que se eliminen también todas sus subcategorías y productos, así como sus artículos.

Para dar de baja una categoría en la parte baja del frame de alta categoría se listan las categorías existentes y se cuenta con un recuadro de opción al final de cada uno para seleccionarlo como candidato de eliminación, para la eliminación se presiona el botón de

eliminar y el sistema pregunta si realmente quiere eliminar la(s) categoría(s), presentando un resumen de ésta(s) con la opción de eliminar o cancelar la operación (véase fig. 6.6).

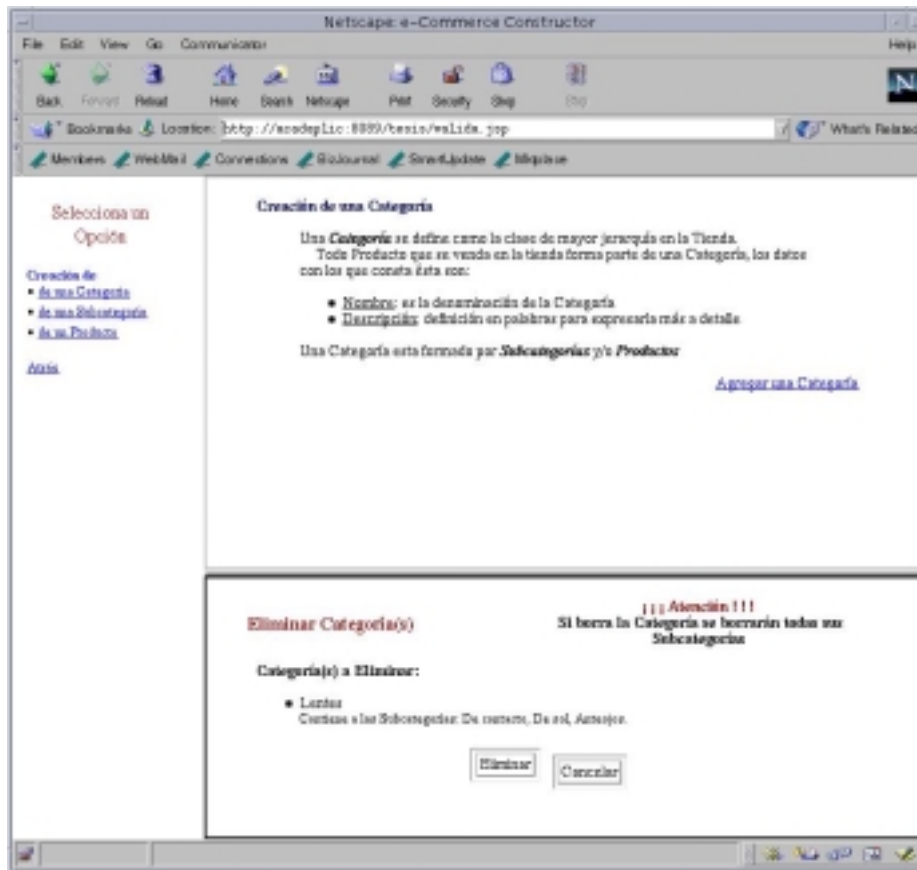


Figura 6.6 Pantalla de Baja de una Categoría.

6.3.2 Creación de una Subcategoría.

Al igual que en la creación de una categoría se tienen las opciones de alta y baja del sistema, pero en la alta, se da la oportunidad de especificar si es una subcategoría de categoría o una subcategoría perteneciente a una misma subcategoría de ésta, por ejemplo, se puede tener una categoría llamada *Libros* la cual puede tener subcategorías como *Cocina*, *Ciencia Ficción* y *Computación*, la subcategoría de *Computación* tiene subcategorías como *Lenguajes de Programación*, *Internet* y *Paquetería* y éstas pueden tener subcategorías, por ejemplo *Lenguajes de Programación* puede subdividirse en *Perl*,

Capítulo 7: Resultados y Trabajo a Futuro

Java, C ó C++, etc., de tal manera que la subcategoría pueda ser de diferente orden, dependiendo de que tan específico se quiere dividir la clasificación de los productos para su venta o especificación. En la figura 6.7 se presenta la pantalla de alta de subcategoría. Para dar de alta una subcategoría de subcategoría es necesario seleccionar la opción *con Subcategoría* que se muestra en el recuadro, junto con la Categoría correspondiente; de la misma manera el sistema verifica que sean correctos los datos y procesa la información.

Vejículo	Piezas, partes, etc.	Accesorios de Vehículo	
Pantalanes	mezclilla, de vestir, etc.	Ropa	<input type="checkbox"/>
Nintendo		Video Juegos	<input type="checkbox"/>
Coches Carreras		Juguetes	<input type="checkbox"/>
Coches de Pilas		Coches Carreras	<input type="checkbox"/>
deportiva	camisetas	Pictóricos	<input type="checkbox"/>
Deportivos	Deportes	Automóviles	<input type="checkbox"/>

Figura 6.7 Pantalla de Alta de una Subcategoría.

6.3.3 Creación de un Producto

La creación de un producto marca el final de las opciones de la generación de un

Capítulo 7: Resultados y Trabajo a Futuro

catálogo, pues el producto es la especificación de lo que se quiere vender, ya solo se tiene que dar de alta también en la tienda. Al igual que en las otras dos opciones, existe alta y baja de productos, eligiéndose en que subcategoría es el producto a dar de alta o seleccionando el (los) producto(s) a eliminar.

En el alta de producto se le pide a el nombre, la descripción de éste y los atributos o características del producto para poder especificarlos más tarde cuando se den de alta los productos (véase fig. 6.8).

The screenshot shows a web browser window titled "Netscape e-Commerce Constructor". The address bar shows "http://aradaplic.pue.udlap.ac:8000/tarea/indice.jsp". The main content area is titled "Generación de un Catálogo" and "Selecciona un Opción". It contains a form for adding a product with the following fields:

- Category: (dropdown)
- Subcategory: (dropdown)
- Tracker: (dropdown)
- Instruction: "Favor de seleccionar SOLAMENTE Categoría + Subcategoría"
- Name: (required)
- Description: (required)
- Attributes: (required, with a "+" icon)

Below the form, there is a table titled "Productos Existentes" with an "actualizar" link. The table has columns for "Nombre", "Descripción", "Pertenece a", and "Eliminar".

Nombre	Descripción	Pertenece a	Eliminar
Cd Grabables	CD vírgenes para grabar.	De computo	<input type="checkbox"/>
Tarjetas de Red	ethernet, appletalk, etc.	De computo	<input type="checkbox"/>
Quemadores	Para grabar todo tipo de información	De computo	<input type="checkbox"/>
Juego de Video	CD video juego	PlayStation	<input type="checkbox"/>

Figura 6.8 Pantalla de Alta de Producto.

Ya que los datos son procesados, el sistema muestra un resumen de los datos

Capítulo 7: Resultados y Trabajo a Futuro

insertados para su verificación de que son correctos, existe un liga si es que quieren modificarse y así como la opción de agregar o cancelar la operación, esto se hace para asegurar que los datos que se utilizan para el almacenamiento íntegro de la información de los artículos de un producto en específico. En la figura 6.9 se muestra la pantalla de confirmación de datos de un producto y las opciones antes mencionadas.

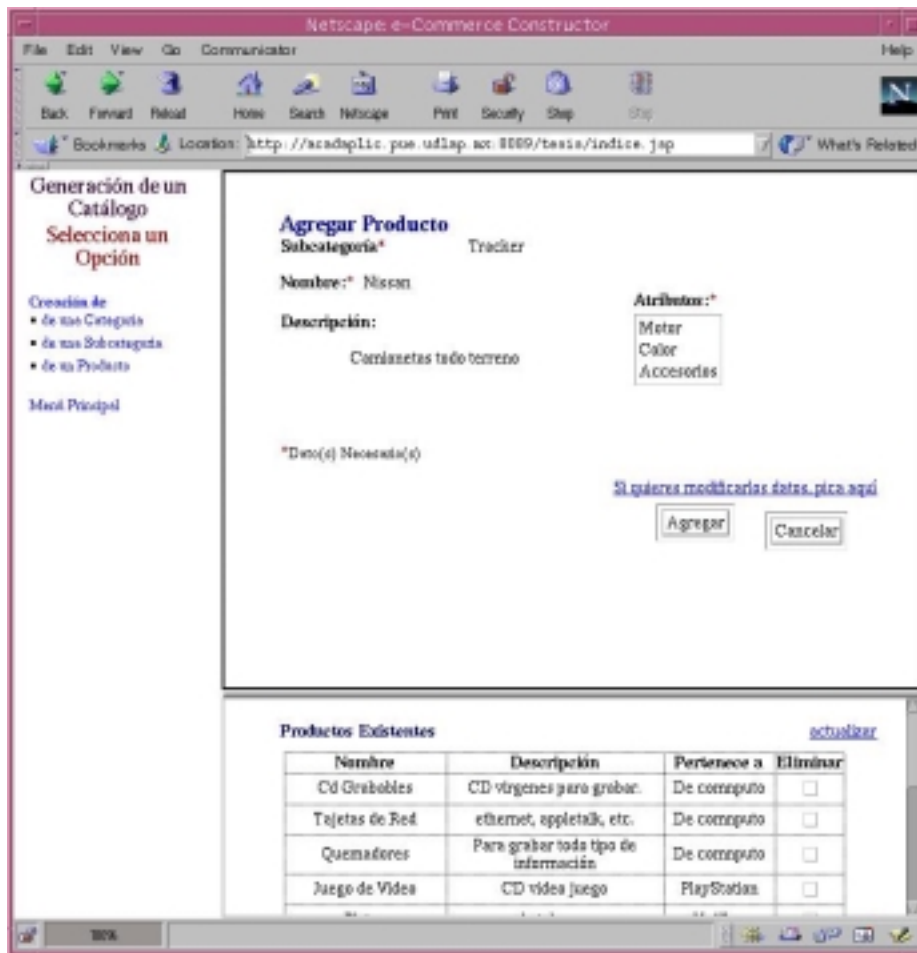


Figura 6.9 Pantalla de Confirmación de Datos en Alta de Producto.

En el caso de que se quiera dar de alta una subcategoría sin antes haber dado de alta una categoría, o el caso de dar de alta un producto sin que exista una subcategoría, el sistema le indica que se debe generar primeramente los elementos en la jerarquía correspondiente,

es decir: Categoría -> Subcategoría -> (Subcategoría -> Subcategoría) -> Producto.

6.4 Generación de la Tienda

El servicio de generación de la tienda consta de tres opciones, estas opciones tienen el propósito de administrar los artículos de la tienda, los cuales van base de datos para su posible presentación en la tienda, tuvo que existir la generación de un catálogo primero.

Las opciones son:

- Alta y Baja,
- Modificación, y
- Lista de Artículos

6.4.1 Alta y Baja de Artículo

La primera opción del servicio de generación de la tienda tiene como propósito dar de alta y/o baja un artículo que se va a tener en almacén de la tienda para su posible presentación de éste para su venta.

El alta de un artículo depende de que exista un producto para generar artículos específicos de ese producto. Por lo que lo primero que se pide es que se seleccione el producto del cual se van a dar de alta los artículos (véase fig. 6.10).

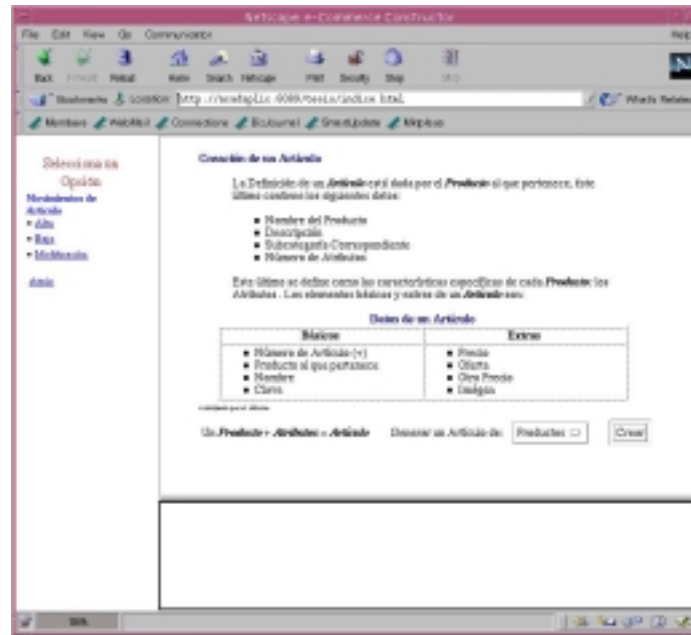


Figura 6.10 Pantalla de Alta de un Artículo.

Después de que el sistema le asigna un número de artículo, ya está listo para la alta de datos del artículo, así como también la especificación de la imagen a utilizar (esta es opcional) y los datos de los cuales consta el artículo así como los valores de los atributos de éste (véase fig. 6.11).

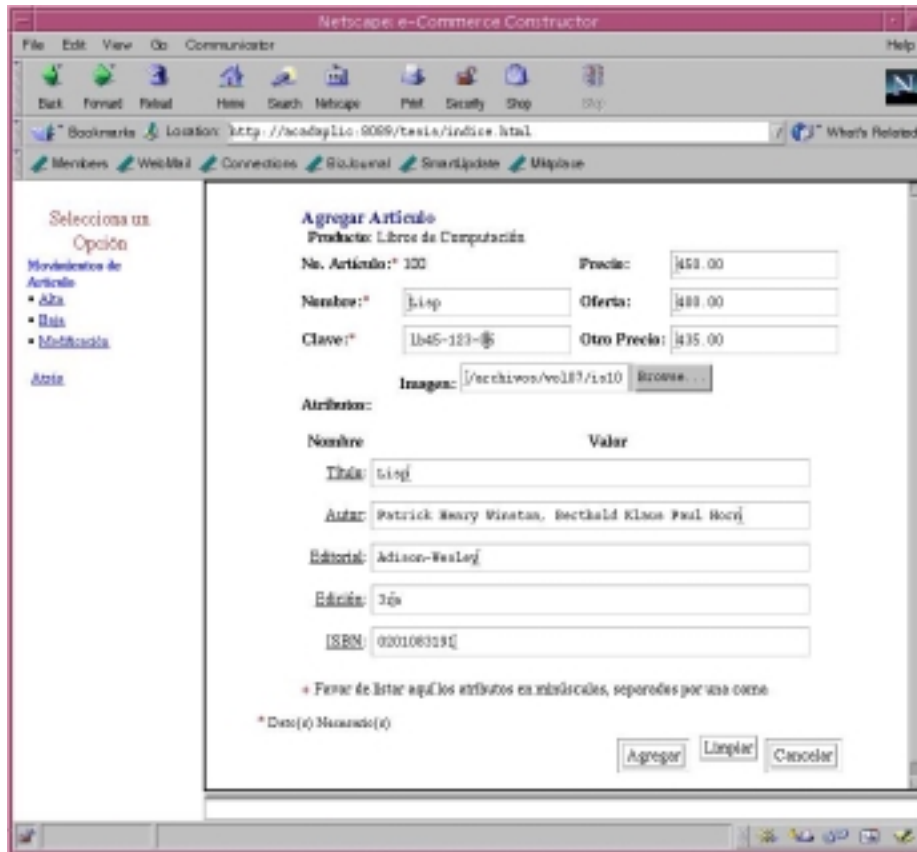


Figura 6.11 Pantalla de Llenado de Datos de Artículo.

Así de igual manera que con el producto se hace el llenado de los datos, y se pide la confirmación de éstos, existiendo también una liga por si el usuario quiere corregir y/o modificar los datos introducidos. En la figura 6.12 se muestra un ejemplo de confirmación de datos de un artículo del producto *Libros de Computación*.

En el caso de las imágenes, éstas deben ser subidas a la máquina que soporta el e-Commerce Constructor vía file transfer protocol (ftp) para su acceso en el momento de especificar la imagen del artículo, pues el sistema no cuenta con servicio de ftp.

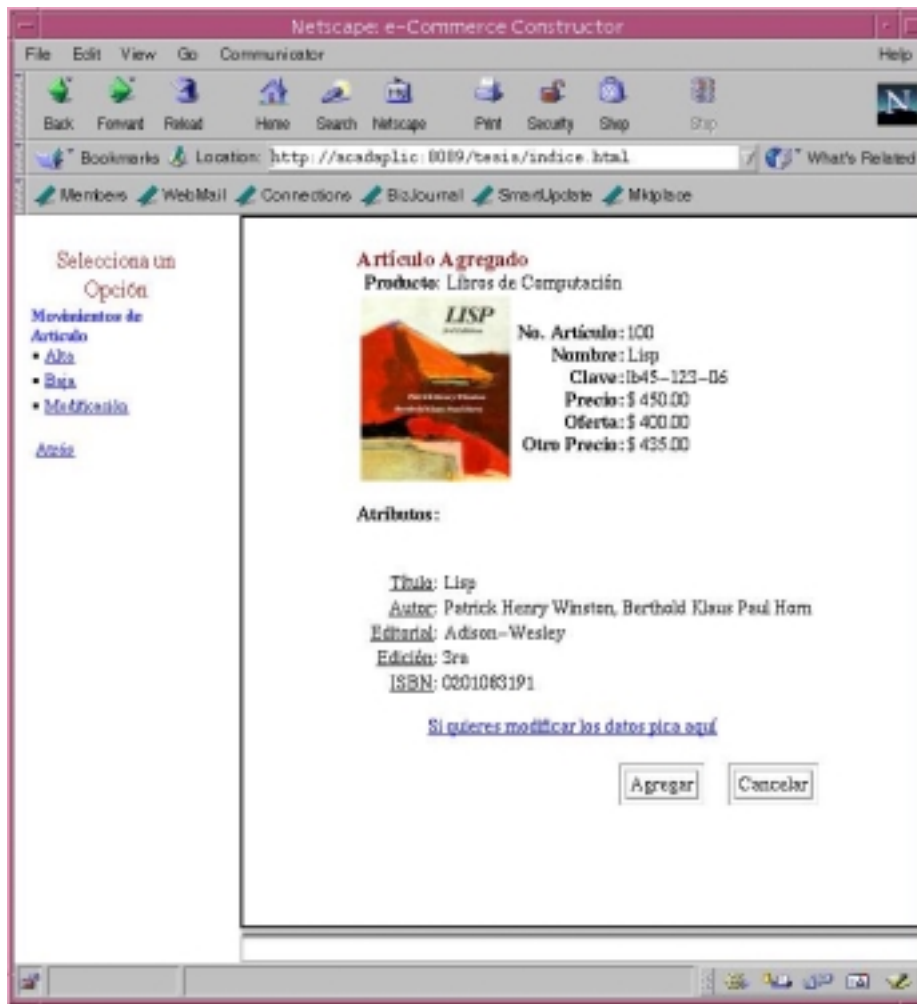


Figura 6.12 Pantalla de Confirmación de Datos de un Artículo.

La baja de artículos de la misma manera, seleccionando el artículo que se quiere eliminar se tiene la opción de confirmar la baja de éstos del sistema. Dándolo de baja no se tendrá la oportunidad de presentarlo en la tienda, es por eso que el siguiente módulo presenta la administración de los artículos en tienda.

6.4.2 Modificación de Artículos

En la modificación de artículos uno selecciona aquel artículo que desea modificar, se presentan todos los datos de éste en campos de texto, para que se pueda cambiar el valor

Capítulo 7: Resultados y Trabajo a Futuro

de cualquier campo, de la misma manera el sistema verifica que los campos como el nombre y la clave sean correctos y procesen correctamente los cambios.

6.4.3 Lista de Artículos

Como una manera de vista, se muestran los artículos que hay en existencia (véase fig. 6.13), se pueden escoger por producto en específico o la presentación de todos los artículos al mismo tiempo, esto es como para verificación de que los datos estén correctos o simplemente para presentarlos en el momento que se pidan y saber sus características.

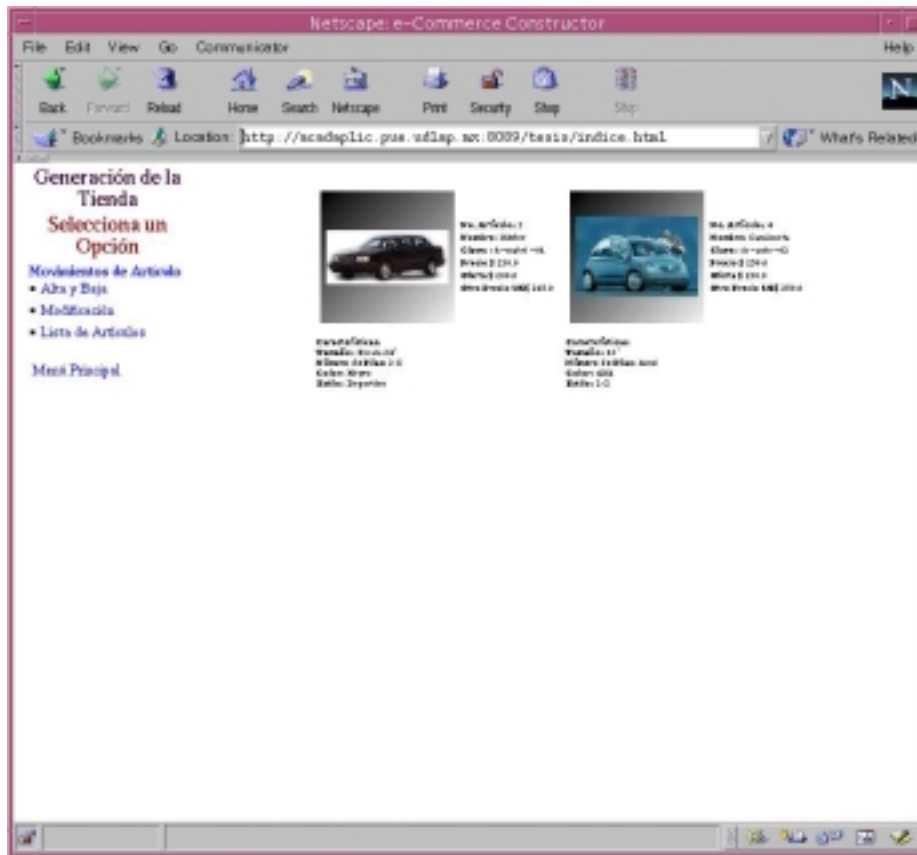


Figura 6.13 Pantalla de Lista de Artículos

6.5 Administración de la Tienda

Aquí se dan de alta y de baja los artículos que ahora ya están existentes en catálogo,

Capítulo 7: Resultados y Trabajo a Futuro

después de la creación los artículos, éstos pueden ser seleccionados para su presentación en tienda, así de ésta manera se da la administración de la tienda, al escoger que artículos pueden estar a la venta o no, según como lo desee el administrador éste puede elegir de la lista de artículos los que quiera en un momento determinado poner en exposición o no.

La selección de los artículos provee al sistema de la información que requiere para poder presentarlos de los general a lo particular en ella. Mostrando desde la categoría, subcategoría y producto de los artículos dado de alta en la tienda.

6.6 Tienda

La tienda (véase fig. 6.13) se presenta como un ejemplo de portal, aunque su funcionamiento es la de presentar el catálogo en línea se pone la interfaz de tal sitio para darle un enfoque comercial.



Figura 6.14 Pantalla de la Tienda Virtual.

Navegando en la tienda se puede explorar el catálogo que se tiene en exposición de categorías que funcionan como definiciones generales de algún producto o servicio y

Capítulo 7: Resultados y Trabajo a Futuro

se pueden ir particularizando a través de las subcategorías correspondientes hasta el producto definido donde se presentan sus artículos (véase fig. 6.15)

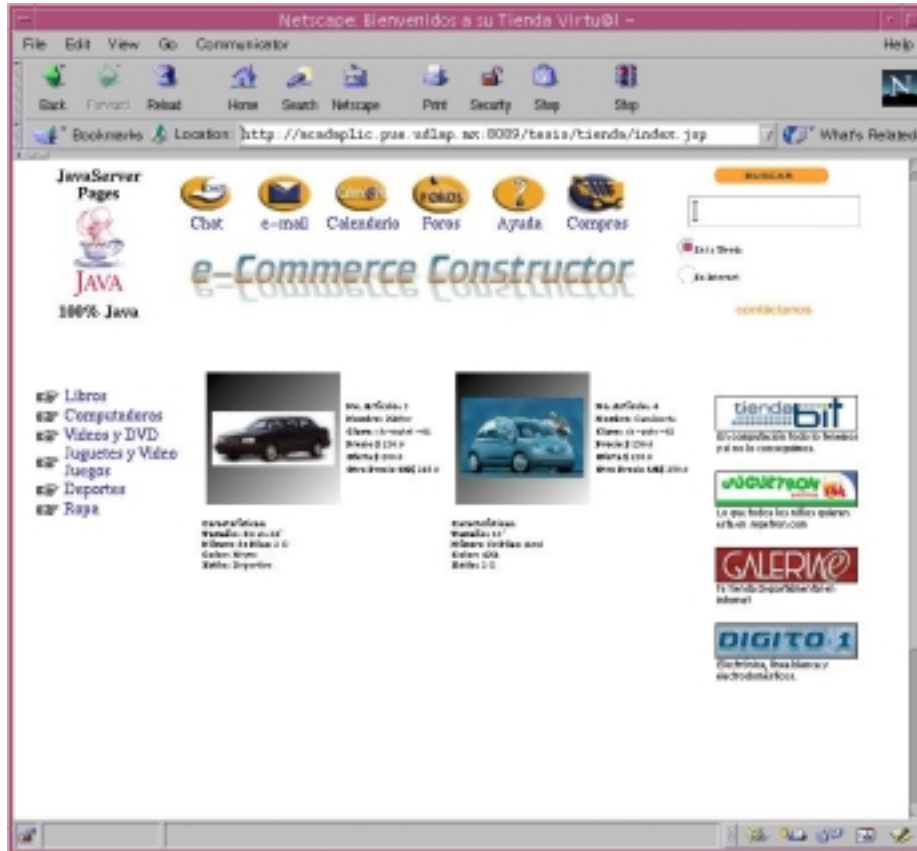


Figura 6.15 Pantalla de Tienda y Artículos

6.7 Carrito de Compras

El prototipo del Carrito de Compras presenta la opción de seleccionar uno o varios artículos para su compra, éste presenta una breve descripción de ellos así como el monto de compra, también pide al cliente su e-mail y número de tarjeta de crédito, así como la fecha de expedición, como una medida de autenticación de ésta, y prepara la información para enviarlos a un servidor de transacciones y compras en línea. Solo se muestra como un ejemplo de venta directa en la tienda, pues no se desarrollo completo.

The image shows a Netscape browser window with the title "Netscape: Forma de Pago". The main content area displays the "Pago Electrónico" logo, which includes the text "PAGO ELECTRONICO" and the Mastercard logo. Below the logo, the form contains the following information and input fields:

- Libro de Computación: Lip
- Importe del Pago: \$ 450.00
- No. Tarjeta de Crédito: 01-2345-6789
- E-mail: ivan_fuentes@hotmail.com
- Fecha de Expiración de la Tarjeta:
 - Mes: Enero
 - Año: 2000
- Enviar

Figura 6.16 Pantalla de Carrito de Compras

La presentación en la tesis de este prototipo muestra así una de las demás aplicaciones de desarrollo, dando la oportunidad de mejorar, evolucionar, aumentar la funcionalidad y alcance del mismo, no es el propósito de ésta tesis el realizar todas las funciones completas de un modelo de comercio electrónico sino de mostrar la operabilidad y funcionalidad de los desarrollos para la construcción de sitios interactivos en el Web, sus aplicaciones, ventajas y desventajas como una opción de innovación en procesos y metodologías.

En el siguiente capítulo se presentan los resultados del presente proyecto, así como los trabajos a futuro y las conclusiones de éste trabajo.