

eStoreQ - Guía de Instalación y Usuario

Este documento va a guiarnos en el proceso de instalación y uso de eStoreQ.

Instalación

Veamos el proceso de instalación, pero antes hay que decidir qué modelo de base(s) de datos vamos a utilizar:

Bases de datos

eStoreQ ofrece dos posibilidades de configuración de base de datos:

- Configuración **unificada**. Trabajaremos con nuestra base de datos habitual en Abanq, que recibirá directamente desde la tienda virtual los nuevos clientes y pedidos. El sistema contempla una codificación distinta en ambos casos para evitar solapamientos.

Los nuevos cambios en el catálogo y los contenidos de la web aparecerán automáticamente en la tienda virtual.

Es importante resaltar que todos los registros susceptibles de ser mostrados en la web (artículos, familias, formas de pago, etc) tienen un campo que permite establecer si dichos registros son o no visibles en la web.

Esta configuración es posible cuando nuestro servidor tiene acceso desde Internet

- Configuración **distribuida**. En este caso trabajamos con una segunda base de datos dedicada en exclusiva a la web, que mediante unos procesos se coordina con nuestra base de datos local.

En el módulo de almacén disponemos de una acción para descargar los nuevos clientes y pedidos por un lado, y para actualizar el almacén, los contenidos y el estados de los pedidos por otro. En el primer caso descargamos información desde la base de datos web a la base de datos local. En el segundo caso subimos los datos desde local a la base de datos web.

Esta configuración se recomienda cuando nuestro servidor no tiene acceso desde Internet

Aunque se ha puesto el máximo cuidado en proteger la web contra ataques, es indudable que esta configuración es más segura en el sentido de que la base de datos donde se introducen los pedidos no es la misma que contiene todos los datos de facturación y contabilidad de nuestra empresa.

Vea el apartado *Intercambio de datos* para más información.

Bases de datos soportadas

La tienda virtual funciona igualmente sobre una base de datos tanto en MySQL como en PostgreSQL. Esta opción se define durante el proceso de instalación. Las versiones recomendadas se encuentran actualizadas en el apartado Documentación de *abanq.org* (antes *facturalux.org*).

La elección del tipo de base de datos es independiente de la configuración, puede establecerse una configuración unificada en ambos sistemas, o bien una configuración distribuida con cualquier combinación.

Nuestra recomendación:

- Para configuración unificada: una única base de datos en PostgreSQL
- Para configuración distribuida: base de datos local en PostgreSQL y base de datos remota en MySQL

Instalación del front-end

El front-end es la parte web de la tienda virtual. Se compone de un paquete php que puede funcionar sobre PostgreSQL o MySQL.

En primer lugar descomprimiremos el paquete *estoreq.zip* en el directorio donde alojaremos la web. Esto crea una carpeta *estoreq*, que podemos cambiar de nombre, o mover su contenido. El usuario del servidor web (*apache* u otro) debe tener acceso a dicho directorio.

A continuación vamos a entrar desde un navegador en el site:

http://mi_web/instalar

siendo *mi_web* la dirección web de acceso a la tienda virtual sobre el directorio web

a continuación entramos en una guía de autoinstalación por pasos, que deberemos seguir.

Instalación del back-end

El back-end está incluido en los módulos de Abanq. Una vez instalados, entraremos en el módulo de almacén para configurar los valores de la tienda virtual. En general, el control de la tienda virtual se realiza **desde el módulo de almacén**.

Opciones generales

La primera vez que entramos en el módulo de almacén, se abre el formulario de opciones generales. Es importante rellenar todos los datos de contacto.

- **Configuración de base de datos.** Nuestra configuración (unificada o distribuida)
- **Codificación de caracteres.** Utilizado para visualizar correctamente las páginas web. Debe ser el que tengamos definido para la base de datos, normalmente UTF-8.
- **Título de la web.** El título que aparece en la cabecera de todas las páginas
- **Ruta a la web.** Si alojamos la web en un servidor local, esta ruta indica al sistema dónde debe copiar las imágenes. Si se aloja en un servidor remoto, las imágenes pueden subirse de forma normal con FTP, en este caso podemos dejar el campo vacío.
- **Plantilla.** La plantilla (estilos, logotipo, colores) que se utiliza en la web. En principio dejamos la que aparece por defecto.
- **Idioma por defecto.** Para los nuevos usuarios que entran en la web, en qué idioma van a ver la primera página.
- **Opciones de impuestos.** Permite establecer si los impuestos (I.V.A.) aparecen incluidos en los precios o no. También puede establecerse si se desglosa el precio en bruto e impuestos en la cesta de la compra y los pedidos.
- **Opciones de envío gratuito.** Permite activar el envío gratuito de todos los pedidos que superan una determinada cantidad, y asociarle una forma de envío.
- **Activación de preguntas frecuentes.** Si se marca, aparecerá un enlace a las preguntas frecuentes al final de la lista de información general, en el módulo web correspondiente.
- **Textos de presentación y pie.** Es posible definir el texto que aparece en la portada de la web, así como un texto que aparecería al pie de cada página (algo como contenidos ©MiEmpresa).
- **Disponibilidad de stocks.** Indica si junto al artículo va a aparecer si está en stock o no. Este dato se toma del stock disponible para el artículo.
- **Mostrar plazos de envío.** Si está marcado, cada artículo mostrará su plazo de envío. Los plazos de envío pueden definirse en horas, días o semanas, y cada artículo puede tener su propio plazo de envío.
- **Vista por defecto.** eStoreQ dispone de dos modos de vista de los artículos: en lista o en matriz (cuadrícula). El usuario puede cambiar de una a otra. Esta opción indica cuál es la vista por defecto. En el caso de la matriz, establecemos el número de artículos por fila.
- **Tamaño de las miniaturas.** Si el servidor donde alojamos la web lo permite, las miniaturas de las imágenes de cada artículo se van a crear automáticamente a partir de las imágenes grandes. Esta es la medida en píxeles del lado mayor de dichas miniaturas.
- **N.I.F. en los pedidos.** Cuando habilitamos esta opción, el cliente deberá rellenar obligatoriamente su N.I.F. al realizar un pedido.
- **Datos de contacto.** En esta sección establecemos los datos de contacto de los emails que manda el sistema (a nuevos usuarios y como confirmación de cada pedido), así como los mensajes de contacto para el administrador que un usuario manda desde la página de contacto de la web. El usuario dispone en nuestra web de un formulario de contacto. Cuando el usuario envía una consulta desde el formulario, el sistema enviará un email a una dirección de contacto establecida por el administrador.

Artículos

El precio de los artículo puede incluir I.V.A., y es el precio de venta que aparecerá en la web.

Adicionalmente, en el formulario de artículos tenemos tres nuevas pestañas:

Tienda virtual. Contiene los datos generales de configuración asociados al artículo. El principal es *Visible en la web*, que determina si el artículo aparece a la venta en la tienda virtual. La *Descripción detallada* aparecerá dentro de la página del artículo, y admite etiquetas *html*. El botón *Imagen* permite asociar una imagen jpg al artículo y copiarla a la web (ver el apartado de imágenes más adelante)

Atributos. Los atributos son características de los artículos. Si el artículo es, por ejemplo, un libro, sus atributos pueden ser *Número de páginas*, *Editorial*, *Año de publicación*, etc. Si es una planta, pueden ser *Frecuencia de riego*, *Mes de floración*, etc.

Cada artículo puede tener un grupo de atributos; el grupo se hereda de la familia a la que pertenece el artículo.

Los grupos de atributos y los propios atributos se definen globalmente en el módulo de almacén.

Si el artículo tiene atributos, éstos aparecen bajo el texto principal en la página del artículo

Accesorios. Un artículo puede tener ciertos accesorios, que a su vez son otros artículos. Si el artículo es una cámara fotográfica digital, un accesorio puede ser una tarjeta de memoria. Desde esta pestaña podemos asignar a un artículo sus accesorios. Cuando un artículo tiene accesorios, éstos aparecen listados en la página del artículo, sugiriendo al comprador la posibilidad de adquirir también los accesorios.

Familias

Las familias aparecen como **Categorías** en la web. Pueden anidarse ilimitadamente y este anidamiento es el que será visible en la web. Las familias que aparecen visibles en la barra lateral son aquellas de primer nivel, esto es, que no dependen de otra familia. Las familias pueden anidarse introduciendo el código de la familia madre en la familia hija.

Cada familia puede tener asignado un grupo de atributos, que podrá entonces configurarse para los artículos pertenecientes a dicha familia.

Las familias pueden ocultarse o mostrarse mediante la casilla *Visible en la web*.

Fabricantes

Los fabricantes pueden asociarse a los artículos, de forma que el usuario pueda ver solamente los artículos de un determinado fabricante. En el formulario del fabricante aparece un listado de todos los artículos asociados al mismo.

Los fabricantes pueden ocultarse o mostrarse mediante la casilla *Visible en la web*.

Cuando hay fabricantes activos, éstos aparecen en una caja lateral de la web, en una lista desplegable. Seleccionando un fabricante aparecen todos sus artículos.

Formas de envío

Las formas de envío determinan el proceso de envío de los productos (correo ordinario, mensajería, etc). Pueden darse de alta tantas formas de envío como sean necesarias.

A la hora de realizar un pedido a través de la web, el usuario podrá elegir entre las formas de envío activas. La descripción de la forma de envío aparece en dicha lista.

Las formas de envío pueden tener un coste que se añade al total del pedido, con I.V.A. si es necesario. También es posible asociarla a un artículo (referencia). Los costes de envío aparecerán como una línea adicional al pedido.

En las opciones generales existe la posibilidad de establecer el envío gratuito global para todos los artículos a partir de un importe mínimo total del pedido.

Es necesario que exista al menos una forma de envío activada en todo momento. De lo contrario aparecerá un aviso en la web. Desde el back-end se obliga a ello al gestionar las formas de envío. Si nuestra tienda no trabaja con envíos, se puede dar de alta una forma de envío y establecer un envío gratuito a coste cero en las opciones generales.

Las formas de envío pueden desactivarse o activarse mediante la casilla *Activo en TV*.

Plazos de envío

Los plazos de envío permiten asociar a un artículo el tiempo que va a tardar en enviarse al cliente tras realizar éste su pedido.

Al dar de alta un plazo de envío indicaremos el plazo en horas, días o semanas. Cuando un artículo tiene un plazo de envío asociado, dicho plazo aparece en la casilla del artículo en la web, cuando el usuario ve el listado de productos.

Los plazos de envío son opcionales.

Formas de pago

Las formas de pago son las mismas que las que utilizamos internamente en Abanq. Cuando una forma de pago es activa en la tienda virtual, aparecerá como una opción de pago a la hora de realizar un pedido en la web.

Para usar una forma de pago en la web, en el formulario de la forma de pago deberemos marcar la casilla *Activo en TV*. Es conveniente rellenar el texto *Descripción para la tienda virtual* en caso necesario, que aparecerá en la web. Puede utilizarse para indicar, por ejemplo, el número de cuenta y el proceso de pago por transferencia.

eStoreQ está preparado para trabajar con pasarelas de pago, aunque no incluye ninguna por defecto.

Gestión de Contenidos. Módulos Web

eStoreQ, además de las funcionalidades puramente de catálogo y venta, permite gestionar los contenidos de la web de tienda virtual. Llamamos **módulos web** a las cajas laterales que aparecen en la página, y que pueden utilizarse a modo de anuncio. Algunos módulos web vienen incluidos (categorías, ofertas, novedades, información general). El usuario puede crear, activar, ocultar y mover los módulos web a voluntad.

En el momento de la instalación se crea un conjunto de módulos web. Adicionalmente el usuario puede crear sus propios módulos. El título aparece en la parte superior de la caja en la web, y puede mostrarse u ocultarse. La opción Casilla única permite integrar todo el contenido en la celda del título.

El tipo define si el contenido del módulo va a ser un texto (plano o html), o un fichero en lenguaje php (sólo para programadores). Si el usuario no tiene conocimientos de programación puede usar un módulo web introduciendo texto plano a voluntad.

Para programadores, si un módulo web se marca como tipo php, deberá crearse un fichero de nombre con:

prefijo mod_ + código del módulo + .php

ejemplo: *mod_buscar.php*

este fichero debe guardarse en el directorio *modulos* del servidor web. Dicho fichero debe contener una clase PHP que debe seguir las pautas de los módulos existentes en cuanto a nomenclatura y devolución de valores.

Gestión de Contenidos. Información general

La información general permite crear páginas web de texto con contenido libre. Pueden utilizarse para indicar la política de privacidad, una presentación de la empresa, ofertas de empleo, etc.

Si rellenamos uno o más registros de información general, el módulo web correspondiente aparecerá en el lateral de la web.

Si el usuario tiene conocimientos básicos de html, el texto admite caracteres html para dar formato. (ver el anexo I)

Gestión de Contenidos. Preguntas frecuentes

Desde el back-end podemos crear un conjunto de preguntas frecuentes que ayuden a nuestros usuarios a resolver dudas. Debemos dar de alta pregunta y respuesta tal como queremos que aparezcan en la web.

Las preguntas frecuentes pueden ocultarse o mostrarse mediante la casilla *Visible en la web*.

Las preguntas frecuentes no son un módulo web. Para que sean visibles, en las opciones generales debemos marcar *Activar preguntas frecuentes*. En este caso, aparecerán un link bajo el módulo web información general.

Gestión de Contenidos. Noticias

Las noticias aparecen en un módulo web. Para dar de alta una noticia deberemos rellenar los contenidos: el *resumen* es el texto que aparecerá en la página del índice de noticias. El *texto* es el contenido propiamente de la noticia. La fecha límite es la fecha máxima en que la noticia permanece visible; puede utilizarse para establecer la caducidad automática de una noticia.

Opcionalmente puede indicarse el autor de la noticia. Es importante indicar una fecha límite para que la noticia sea visible.

Las noticias pueden ocultarse o mostrarse mediante la casilla *Visible en la web*.

Imágenes

En la web, cada artículo pueden tener una imagen asociada en dos tamaños: normal y miniatura. La miniatura aparece en la vista de catálogo y la grande puede verse en una ventana independiente desde la página principal del artículo.

Consideraciones generales:

- En el servidor web, las miniaturas se guardan en el directorio `catalogo/img_thumb`.
- En el servidor web, Las imágenes normales en el directorio `catalogo/img_normal`.
- El formato de las imágenes debe ser siempre `jpg`.
- El nombre de los ficheros de imagen (miniatura y normal) será siempre igual al de la referencia del artículo + la extensión `.jpg`
- El tamaño de las imágenes es libre, aunque es conveniente no sobrepasar unos 700px de ancho.

Copia directa de imágenes. Si desde Abanq tenemos acceso directo al disco donde reside la web y permisos de escritura en los directorios de imágenes del servidor web -en caso de trabajar en red local o VPN-, en la ficha del artículo disponemos de un botón Imagen para buscar una imagen en nuestro disco y la copia al

Copia de imágenes por ftp. Si no se da el caso anterior, deberemos guardar las imágenes en nuestro disco duro con el nombre antes indicado y a continuación subirlas a la web por ftp en los directorios antes indicados.

Generación automática de miniaturas. Si nuestro servidor web está preparado para ello (librería *GD* para *php* instalada, consulte al administrador), la tienda virtual será capaz de generar las miniaturas automáticamente con el tamaño establecido en las opciones generales, de modo que al subir una nueva imagen normal el sistema la detecta y genera directamente la miniatura.

Multiidioma

Todos los textos del contenido de la tienda (nombres y descripciones de artículos, noticias, etc) pueden traducirse a todos los idiomas definidos. Al lado de cada texto, dentro del formulario, aparece un botón que permite traducir el texto los idiomas definidos.

Los idiomas de nuestra tienda virtual se definen desde el back-end. Los idiomas activos aparecen en un módulo web, desde donde el usuario puede cambiar el idioma de la web.

Por defecto los idiomas definidos son español e inglés. No hay limitación en el número de idiomas que podemos crear.

Adicionalmente pueden crearse nuevos idiomas. Para crear un nuevo idioma es necesario darlo de alta en el back-end por un lado, y crear un directorio en el servidor web, dentro del directorio idiomas. Dicho directorio debe tener una estructura igual a la de los idiomas ya existentes. El fichero *main.php* contiene las definiciones de los textos generales de la web para cada idioma. Se requieren elementales nociones de programación para editar este fichero. Dentro de la carpeta *images* podemos guardar una imagen de la bandera correspondiente al idioma, en formato *png*, con el nombre *flag.png*, de 21x14px.

Los idiomas pueden ocultarse o mostrarse mediante la casilla *Visible en la web*.

Intercambio de datos

Para configuraciones distribuidas, deberemos sincronizar los datos de ambas bases de datos. En este formulario introduciremos los datos de conexión a la base de datos remota (web).

Descargar clientes y pedidos. Descarga de la web los nuevos clientes y pedidos, y actualiza los cambios de datos de los clientes que se hayan producido.

Actualizar datos de la web. Cuando realicemos un cambio en los datos locales de cualquier tipo (artículos, formas de pago, etc) debemos actualizar a la web mediante este botón. Si activamos la casilla Actualizar todos los datos se actualizarán forzosamente todos los datos, no sólo los nuevos y modificados. La primera actualización debe forzosamente hacerse de este modo.

Clientes

Desde el back-end. Los usuarios que se dan de alta en nuestra web pasarán a nuestra lista de clientes automáticamente. Adicionalmente, podemos crear clientes web desde la ficha de clientes del módulo principal de facturación.

Los clientes web se marcan como tal mediante la casilla Cliente web de la ficha del cliente. Desde la misma es posible cambiar su password. Los password se encriptan antes de guardarse en base de datos y no pueden visualizarse, sólo cambiarse.

La numeración de códigos de cliente web comienza por 500000, quedando los números a partir de éste reservados a dichos clientes.

Desde el front-end. Los usuarios pueden crear cuentas con todos sus datos de contacto. Una vez creada una cuenta, el usuario puede autenticarse para hacer pedidos, ver o editar sus datos personales, y gestionar sus artículos favoritos.

Pedidos

Desde el back-end. Los pedidos generados por los usuarios aparecerán directamente en nuestro listado de pedidos. La codificación de estos pedidos incluye una W que denota su procedencia de la web.

Cuando se acepta un pedido (se genera un albarán/factura a partir del mismos), dicho pedido aparece como *Enviado* en la web.

Desde el front-end. Los usuarios pueden crear pedidos y consultarlos en todo momento.

Anexo I - Formato de textos: HTML brevísimo

En general, todos los textos largos de la tienda virtual (descripción de artículos, información general, noticias) admiten etiquetas html que pueden dar formato básico al texto.

Usted no necesita ser experto para formatear los texto de forma básica:

- Para dar un formato en negrita, marque el texto entre las etiquetas `` y ``. Ejemplo: esta `palabra` es importante.
- Para dar un formato en cursiva, marque el texto entre las etiquetas `<i>` y `</i>`. Ejemplo: esta `<i>palabra</i>` es extraña.
- Para subrayar un texto, marque el texto entre las etiquetas `<u>` y `</u>`. Ejemplo: esta `<u>palabra</u>` es interesante.

Tenga cuidado con las etiquetas y asegúrese de que están correctamente abiertas y cerradas. Si no está seguro de lo que hace, no introduzca otro tipo de etiquetas, ya que esto podría provocar disfuncionalidades en la tienda virtual

Anexo II - Plantillas de apariencia de la tienda virtual

La plantilla es un conjunto de ficheros que definen la apariencia de la web de tienda virtual en cuanto a estilos de letra, colores, logotipo, etc.

Cada plantillas se guarda en la carpeta templates del servidor web. La plantilla activa se establece en las opciones generales, donde debe introducirse el nombre de la carpeta que contiene la plantilla. Por defecto la plantilla suministrada es default.

Para personalizar la apariencia, bien puede crearse una nueva plantilla copiando el contenido de la plantilla por defecto y modificar después la copia, o bien se puede modificar directamente la plantilla por defecto.

Para personalizar algunos aspectos de la plantilla son necesarios conocimiento básicos de programación. InfoSiAL ofrece un servicio de personalización en este sentido.

Algunos ficheros importantes dentro del directorio de la plantilla:

- *estilos.css*. Es el fichero que define los estilos css de la web
- *mail.css*. Es el fichero que define los estilos css de los emails enviados (con formato html)
- *images/fondo_top.png*. Imagen de fondo del banner superior
- *images/logo_top.png*. Imagen de logo superior