

Manual de Técnico

Proceso de compra y Menú de usuario en el **MerkaGest® E-commerce**

ÍNDICE

1. Introducción.
2. Proceso de compra.
3. Menú de usuario.
4. Datos del proceso de compra.
5. Datos del menú de usuario.
6. Instalación del proceso de compra y menú de usuario.
7. Crear enlaces en la Website.

Autor Koldo G. Castillo
Modificado el 03 de julio de 2007

1. Introducción.

Tanto el proceso de compra como el menú de usuario del **MerkaGest® E-commerce** están estandarizados con el fin de ganar tiempo en la implantación de proyectos que lo requieran y tener seguridad en la efectividad del proceso.

La estandarización se basa en los siguientes puntos:

1. El proceso está completamente programado de forma que el técnico que tenga que instalarlo no tenga más que crear enlaces en la web para acceder a los distintos pasos del proceso de compra o al menú del usuario.
2. Se apoya en contenidos que pueden editarse desde el gestor del **MerkaGest®**.
3. También se apoya en palabras del diccionario que pueden igualmente editarse desde dicho gestor.
4. Para mostrar la información en cada una de las etapas de los procesos, usa unas plantillas ubicadas en una carpeta que ya tienen un diseño estándar.

Por lo tanto, lo que el técnico puede necesitar para instalar y adaptar estos procesos a una website son los siguientes puntos:

1. Conocer el proceso que se sigue por si hay que realizar algún cambio.
2. Los contenidos y palabras del diccionario que modificar desde el gestor para adaptarlos a la website.
3. Las plantillas que se usan en cada etapa por si hay que hacer alguna adaptación.

2. Proceso de compra.

El proceso de compra contempla tanto las acciones propias del carrito de la compra como los pasos ha seguir para poder registrar el pedido.

Al final del documento ya se explica como crear enlaces para acceder tanto a las opciones del carrito como a los pasos de la compra.

Tanto las plantillas, como los contenidos o palabras del diccionario empleadas en cada paso, se enumeran y se explican en puntos posteriores de este manual.

2.1. Opciones del carrito:

Como casi todos los carritos, las acciones que se pueden hacer son las siguientes:

1. Comprar un producto seleccionado desde un botón en su ficha o en cualquier otra parte de la website (como enlaces destacados).
2. Mostrando el carrito con el listado de productos seleccionados hasta el momento:
 - a. Cambiar la cantidad que quieres comprar de un producto. Si se indica cero (0) o valor no numérico, se retirará el producto del carrito.
 - b. Quitar unidades que queremos comprar del producto. Si se deja a cero (0) se retirará el producto del carrito.
 - c. Vaciar el carrito retirando todo los productos del carrito.

Tras realizar cualquiera de estas acciones, se pasará al primer paso del proceso de compra (mostrar el carrito).

2.2. Pasos de la compra:

Cuando se esté en el proceso de compra, el contenido que se va ha construir y se va ha devolver para ser mostrado en la website, sigue los siguientes pasos:

1. El título es una palabra del diccionario.
2. Para el texto se indica primero los pasos ha seguir en el proceso de compra pasándole a una plantilla los títulos de cada uno de los pasos (desde una palabra del diccionario), y después dependiendo del paso se le agrega el texto de otra plantilla o de algún contenido.

De esta forma siempre se muestra el mismo título de contenido, y al principio del texto siempre se indica el paso en el que se está y los que hay que recorrer en el proceso de compra. Siempre se puede pulsar en los pasos anteriores para retroceder.

La plantilla donde se muestran los pasos del proceso de compra, siempre se puede editar y adaptar al diseño de la website. Así como cualquiera de las plantillas que usan en este proceso.

A continuación vamos ha explicar los pasos y como se actúa en cada uno de ellos:

2.2.1. Paso 1. El carrito: Mostrará el estado del carrito, incluyendo un listado de productos (con su precio) coste de los portes y precio final (recordando que la forma de pago a escoger posteriormente puede conllevar un recargo). En caso de que esté vacío, mostrará un mensaje indicándolo así y un botón para continuar comprando (que llevará a la página principal).

2.2.2. Paso 2. Identificación: En caso de que ya estés identificado en la website pasará directamente al siguiente paso. En caso contrario cargará el contenido del proceso de compra en el que se explica que debes identificarte para proseguir con el proceso de compra y llamará a la opción de identificación del menú de usuario. Desde esta opción del menú una vez identificado ya nos volverá al siguiente paso en lugar de dar la bienvenida y mostrar el menú de usuario.

2.2.3. Paso 3. Forma de pago: Desde este paso se muestra la siguiente información:

1. Datos de facturación (obtenidos de la ficha del usuario).
2. Dirección de envío (obtenida de la ficha del usuario), que puede modificar para este pedido.
3. Resumen del carrito de la compra donde muestra el listado de productos, el subtotal y los portes.
4. Muestra las distintas formas de pago (para poder seleccionar la que nos interesa), y junto a la forma de pago se ve si hay recargo y el coste final del pedido si escogemos dicha forma de pago.

2.2.4. Paso 4. Resumen: donde se registra en el pedido la forma de pago escogida y la dirección de envío especificados en el paso anterior. Así mismo muestra un resumen final del pedido y da opción a que el usuario introduzca observaciones en el pedido y lo confirme finalmente.

2.2.5. Paso 5. Registro del pedido: primero recoge los comentarios introducidos en el paso anterior por el usuario y registra el pedido. En caso de que no se haya podido registrar el pedido mostrará un mensaje de error. En caso contrario mostraré en pantalla una copia del pedido con su numeración y fecha de registro, así como datos de facturación y dirección de envío. También la forma de pago seleccionada y observaciones introducidas. En caso de que la forma de pago escogida tenga posibilidad de confirmar el pago por una pasarela bancaria, mostrará también un botón para acceder al mismo. Por último enviará un email al usuario con una copia del pedido. Hay que destacar que el pedido se registrará como nuevo y por lo tanto sin confirmación de pago.

2.2.6. Paso 6. Pasarela bancaria: este es un paso que no se muestra en pantalla por que se llega solo cuando la pasarela bancaria ha realizado el cobro sobre la tarjeta y nos indica de este modo que todo ha ido correctamente. Este paso lo que hace es verificar que la página desde la que se llega es la de la pasarela para permitir continuar y confirmar el pago. En caso contrario mostrará un mensaje de error de la pasarela. Si ha podido confirmar el pago del pedido (modificará el estado del pedido a pagado) enviará un email al usuario para que tenga constancia de ello.

2.3. Condiciones durante el proceso de compra:

Mientras se está siguiendo los pasos necesarios para registrar el pedido, hay una serie de condiciones que se deben tener en cuenta:

1. Siempre podrás acceder directamente a la forma de pago, identificación (si no lo te has identificado aún), o al carrito. Pero si intentas ir a un paso más adelante sin haber pasado por ninguno de estos, el proceso te mostrará el carrito enviándote al primer paso.
2. Si has registrado el pedido, el único paso al que te deja volver es al primer paso. Si intentas volver hacia atrás, te mostraré el carrito enviándote al primer paso.
3. Si has registrado el pedido, e intentas refrescar la pantalla pasa lo mismo que en el paso anterior.

4. Si el paso es el de identificación pero ya te has identificado, automáticamente te pasa al paso en el que se selecciona la forma de pago.
5. En cualquier paso, si no tienes ningún producto en el carrito, siempre te enviará al primer paso.

3. Menú de usuario.

Los procesos del menú de usuario tienen unas opciones que se pueden usar cuando el usuario no se ha identificado:

1. Identificación del usuario.
2. Recordar la contraseña en caso de ser un usuario registrado.
3. Registrarse como usuario.
4. Registrarse al boletín.

Para acceder al resto de opciones hay que estar registrado.

En algunos casos el resultado son textos que se añaden al contenido ya cargado, y en otros se carga un contenido entero. De esta forma desde la website se puede pedir que cargue un contenido y además le añade las acciones para acceder a la opciones del menú de usuario.

3.1. Opción “Identificación del usuario”: Si hay un usuario registrado intenta identificar al nuevo. Si lo consigue le da la bienvenida, y en caso contrario se despide del usuario y le cierra la sesión. Si no está identificado ningún usuario agrega al texto del contenido cargado el formulario de identificación. Una vez rellenado y lanzado el formulario intentará identificarlo. Si consigue identificarse y estaba en el proceso de compra pasa al paso del proceso de compra donde se escoge la forma de pago. Si se identifica pero no estaba en dicho proceso, muestra un contenido de bienvenida. Si no se ha podido identificar muestra un contenido de error y le añade el formulario para que intente volver a identificarse. Con este sistema podemos hacer formularios de identificación en la website que llamen a esta acción o un enlace para cerrar la sesión simplemente llamando a esta opción cuando esté identificado el usuario.

3.2. Opción “Recordar la contraseña”: Cargará un contenido nuevo que explique el proceso de recordar la contraseña y le añadirá el formulario para recordar la contraseña a través del correo electrónico. Si lanza el formulario buscará el usuario por su correo electrónico, y si lo encuentra le envía un email con sus datos. Si no lo ha encontrado cargará un contenido de error añadiéndole el mismo formulario.

3.3. Opción “Registrarse como usuario”: Sirve tanto para modificar sus datos de usuario como para darse de alta como usuario nuevo. Siempre cargará el contenido que explica donde estás y al final el formulario con los datos de su ficha. Si es un usuario nuevo la ficha estará vacía. Si intentas crear un usuario que ya exista (mismo email) o por algún otro motivo no puede crear el usuario, cargará el error desde una palabra del diccionario. Si se registrar todo correctamente enviará un email al usuario con los datos con los que está registrado. Si era un usuario identificado cambiando sus datos, igualmente actualizará sus datos y enviará un email con los nuevos datos de su ficha, o mostrará un error con el formulario de nuevo en caso de que no se haya podido efectuar los cambios. Cuando es un usuario nuevo, tiene opción desde el formulario a registrarse también en el boletín, y si ha ido todo bien y se ha registrado se le registrará también en el boletín si así lo pide.

3.4. Opción “Registrarse en el boletín”: si no recibe por el post ningún correo (no se ha rellenado ningún formulario), agrega al texto del contenido cargado el código del formulario para registrarse en el boletín. De esta manera podemos mostrar el contenido que queramos en la web y al final del texto del mismo se muestra dicho formulario. Si se rellena y se lanza el formulario desde la website, volveremos a esta opción pero con el correo y el nombre (no obligatorio) rellenos. Entonces intentará registrarlo, y si ha ido todo bien cargará un contenido nuevo entero de confirmación y enviará un email al usuario. En caso contrario mostrará un contenido de error con el formulario de registro al final del texto.

Una vez que el usuario se ha identificado tiene acceso a un menú de cliente que se muestra en pantalla por defecto si no especificamos ninguna opción concreta.

Estas opciones realizan acciones que se basan en una clase a parte llamada **MKWOpFront** y que es donde están programadas las funciones a las que se acceden desde este proceso.

Desde dicho menú se puede acceder a las siguientes opciones:

3.5. Opción "Listado de pedidos": carga el contenido de explicación del punto en el que se está y le añade al texto el listado de pedidos hecho con su plantilla y el listado obtenido de la clase mencionada arriba. Como la función nos devuelve todos los pedidos y no nos lo divide en páginas lo hacemos nosotros. Los pedidos son seleccionables para obtener una versión imprimible del pedido, y en caso de que tuviera también factura también se podría imprimir. Las plantillas para el pedido o la factura son las mismas que se usan en el gestor.

3.6. Opción "Pedido": una vez seleccionado un pedido o una factura mostramos una versión imprimible del mismo en pantalla. Comprobando antes si el usuario del pedido y el identificado son el mismo.

3.7. Opción "Listado de productos": funciona igual que el de pedidos, pero nos mostrará un listado de los últimos productos que ha comprado el usuario. Al seleccionar cualquiera de ellos nos llevará a su ficha de producto.

3.8. Opción "Descuentos": obtenemos un listado con todos los elementos por los que tiene un descuento el usuario identificado. Hay que tener en cuenta que pueden tener descuentos por familias, proveedores, marcas o productos concretos. Carga el contenido de explicación del punto en el que se está y le añade al texto el listado de descuentos hecho con su plantilla.

4. Datos del proceso de compra.

4.1. Las constantes que se emplean en el proceso como tal:

`define (COM_ACC_MAIN, "compra");`

Cuando hacemos un enlace e identificamos la acción a realizar, tenemos que poner está para indicar que queremos realizar una acción en el proceso de compra.

`define (COM_ITEM_OPCION, "opcion");`

Es el parámetro ha añadir a la acción para indicar la opción que queremos realizar.

A continuación las opciones posibles:

`define (COM_OPCION_COMPRAR, "comprar");`

`define (COM_OPCION_CAMBIAR, "cambiar");`

`define (COM_OPCION_QUITAR, "quitar");`

`define (COM_OPCION_VACIAR, "vaciar");`

`define (COM_ITEM_PASO, "paso");`

Es el parámetro ha añadir a la acción para indicar el paso del proceso de compra al que queremos acceder.

A continuación los pasos posibles:

`define (COM_PASO_CARRITO, "1");`

`define (COM_PASO_IDENTIFICAR, "2");`

`define (COM_PASO_FPAGO, "3");`

`define (COM_PASO_RESUMEN, "4");` // no se puede llegar directamente

`define (COM_PASO_REGISTRO, "5");` // no se puede llegar directamente

`define (COM_PASO_PASARELA, "6");` // no se puede llegar directamente

A continuación las palabras que usan del diccionario:

`define (COM_TXT_TITULO, "com_titulo");`

Es el título del contenido que se mostrará siempre que se esté en el proceso de compra.

`define (COM_TXT_PASOS, "com_pasos");`

Es una palabra en la que se indica el título de cada paso separados por el carácter separador "/" indicado en una constante al principio del programa. Podría contener por ejemplo: "Carrito/Identificación/Forma de pago/Resumen del pedido/Registro del pedido"

`define (COM_TXT_PAGO, "com_espera_pago");`

En la plantilla de registro del pedido, se avisa de que se espera a que se pague el pedido para poder iniciar su preparación. El contenido de esta palabra es el mensaje que se mostrará. Después aparecerá la forma de pago escogida y un botón a la pasarela de pago si la forma de pago la tiene.

A continuación las plantillas usadas en cada paso del proceso:

`define (COM_TEM_CARRITO, "compra/carrito");`

Contiene la plantilla que muestra el carrito de la compra inicial.

`define (COM_TEM_FPAGO, "compra/pago");`

Contiene la plantilla que muestra las direcciones de envío y facturación y las formas de pago para poder escoger una de ellas.

define (COM_TEM_RESUMEN, "compra/resumen");

Contiene la plantilla que muestra el resumen del pedido y permite meter observaciones.

define (COM_TEM_REGISTRO, "compra/registro");

Contiene la plantilla que muestra el pedido y el acceso a la pasarela (último paso).

define (COM_TEM_TITULO, "compra/titulo");

Contiene la plantilla que crea el encabezado de todos los pasos. Indicando todos los pasos que hay y marcando el paso en el que se esté.

A continuación los contenidos que se usan en cada paso del proceso:

define (COM_CON_IDENTIFICAR, "system/compra/usuario");

Contenido que se carga cuando se llega al paso de identificación.

define (COM_CON_MALPAGO, "system/compra/noregistro");

Contenido que se carga cuando no se ha podido registrar la compra.

define (COM_CON_EMAIL, "system/compra/email");

Email que se envía al usuario con una copia del pedido.

define (COM_CON_PASARELA_OK, "system/compra/pasarela_ok");

Contenido que se carga si el pago desde la pasarela ha ido bien.

define (COM_CON_PASARELA_NO, "system/compra/pasarela_no");

Contenido que se carga si el pago desde la pasarela no ha ido bien, o intentan formarla desde una página que no es la pasarela.

define (COM_CON_PASARELA_EMAIL, "system/compra/pasarela_email");

Email que se envía al usuario para que tenga constancia de que tenemos confirmación del pago por la pasarela.

4.2. Palabras del diccionario empleadas en varias plantillas:

Hay que tener en cuenta que todas las palabras del diccionario que empiecen por **"com_"** se usan en el proceso de compra.

4.2.1. "com_btn...": son el título de los botones.

4.2.2. "com_msg...": son el texto que se agrega al final del texto en cada paso.

4.2.3. "com_titfactura" o "com_titpedido": el título que se pondrá en la hoja del pedido o factura.

4.2.4. "com_titpasarela": el texto que mostrará como enlace para la pasarela.

4.2.5. "com_txt...": son los textos (normalmente palabras) a usar en varias plantillas para denominar elementos como por ejemplo: precio, pvp, portes,

5. Datos del menú de usuario.

5.1. Las constantes que se emplean en el proceso como tal:

define (MNU_ACC_MAIN, "mnuuser");

Cuando hacemos un enlace e identificamos la acción a realizar, tenemos que poner está para indicar que queremos realizar una acción en el proceso de compra.

define (MNU_RPG, 10);

Registros por página que vamos a mostrar.

define (MNU_MNU_MAIN, "MNU_CLIENTE");

En el gestor tiene que estar creado este menú ya que es el que se mostrará como menú de usuario.

define (MNU_ITEM_OPCION, "opcion");

Es el parámetro ha añadir a la acción para indicar la opción que queremos realizar.

A continuación las opciones posibles:

define (MNU_OPC_ULTIMOS, "ultimos");

define (MNU_OPC_DESCUENTOS, "descuentos");

define (MNU_OPC_PEDIDOS, "pedidos");

define (MNU_OPC_PEDIDO, "pedido");

define (MNU_OPC_DATOS, "registro");

define (MNU_OPC_IDENTIFICAR, "identificar");

define (MNU_OPC_RECORDAR, "recordar");

define (MNU_OPC_BOLETIN, "boletin");

A continuación el nombre de los campos que se esperan recibir por el post para identificar el usuario:

define (MNU_ITEM_USUARIO, "usuario");

define (MNU_ITEM_CLAVE, "password");

A continuación el nombre de los campos que se esperan recibir por el post para registrarse en el boletín:

define (MNU_ITEM_EMAIL, "email");

define (MNU_ITEM_NOMBRE, "nombre");

A continuación los contenidos que se usan en cada paso del proceso:

define (MNU_CON_MAIN, "system/menu/menu");

Es el contenido que se carga cuando se va ha mostrar el menú de usuario.

define (MNU_CON_DATOS, "system/menu/datos");

Es el contendio que se carga cuando se va ha mostrar la ficha de datos del usuario.

define (MNU_CON_EMAIL_REGISTRAR, "system/menu/email_cambios");

Es el email que se envía con los datos de la ficha del usuario.

define (MNU_CON_INFO_LEGAL, "system/menu/info_legal");

Es el contenido que contiene la información legal.

define (MNU_CON_BIENVENIDA, "system/menu/bienvenida");

Es el contenido que se muestra para dar la bienvenida cuando un usuario se ha identificado correctamente.

define (MNU_CON_DESPEDIDA, "system/menu/despedita");

Es el contenido que se muestra cuando sale un usuario identificado.

define (MNU_CON_IDENT_ERROR, "system/menu/no_identificado");

Es el contenido que se muestra cuando no se ha podido identificar correctamente el usuario.

define (MNU_CON_RECORDAR, "system/menu/recordar");

Es el contenido que se carga cuando se va a mostrar el formulario para recordarle al usuario sus datos de acceso.

define (MNU_CON_EMAIL_RECORDAR, "system/menu/email_recordar");

Es el email que se envía con los datos de acceso del usuario.

define (MNU_CON_ENVIO_OK, "system/menu/recordar_ok");

Es el contenido que se mostrará si el correo especificado es el de un usuario registrado y se ha podido enviar el email.

define (MNU_CON_ENVIO_NO, "system/menu/recordar_no");

Es el contenido que se mostrará si no se ha podido encontrar el usuario por el correo electrónico indicado o no se ha podido enviar el email.

define (MNU_CON_PEDIDOS, "system/menu/pedidos");

Es el contenido que se carga cuando se va a mostrar el listado de pedidos del usuario.

define (MNU_CON_ULTIMOS, "system/menu/ultimos");

Es el contenido que se carga cuando se van a mostrar los últimos productos que ha comprado.

define (MNU_CON_DESCUENTOS, "system/menu/descuentos");

Es el contenido que se carga cuando se va a mostrar el listado de descuentos del usuario.

define (MNU_CON_BOLETIN_OK, "system/menu/boletin_ok");

Es el contenido que se mostrará si se ha podido registrar en el boletín.

define (MNU_CON_BOLETIN_NO, "system/menu/boletin_no");

Es el contenido que se mostrará si ya estaba registrado en el boletín o no se ha podido registrar.

define (MNU_CON_BOLETIN_EMAIL, "system/menu/boletin_email");

Es el email que se le enviará al usuario que se ha registrado en el boletín.

A continuación las plantillas usadas en cada paso del proceso:

define (MNU_TEM_MAIN, "menu/menu");

Plantilla para mostrar los enlaces del menú de usuario.

define (MNU_TEM_DATOS, "menu/registrar");

Plantilla para mostrar la ficha de datos de un usuario.

define (MNU_TEM_IDENTIFICAR, "menu/identificar");

Plantilla con el formulario de identificación.

define (MNU_TEM_RECORDAR, "menu/recordar");

Plantilla con el formulario para recordar los datos de acceso.

define (MNU_TEN_PEDIDOS, "menu/pedidos");
Plantilla para mostrar el listado de pedidos.

define (MNU_TEM_ULTIMOS, "menu/ultimos");
Plantilla para mostrar los últimos productos comprados.

define (MNU_TEM_DESCUENTOS, "menu/descuentos");
Plantilla para mostrar los descuentos del usuario.

define (MNU_TEM_BOLETIN, "menu/boletin");
Plantilla con el formulario de registro en el boletín.

A continuación las palabras que usan del diccionario:

define (MNU_DICC_REGISTRO_OK, "mnuuser_reg_ok");
Frase usada para notificar que el cambio de datos en la ficha han ido bien.

define (MNU_DICC_REGISTRO_NO, "mnuuser_reg_no");
Frase usada para notificar que el cambio de datos en la ficha no ha podido realizarse.

define (MNU_DICC_REGISTRO_EXISTE, "mnuuser_reg_existe");
Frase usada para indicar a la persona que intenta registrarse de que ya hay alguien con el mismo correo registrado.

A continuación las palabras del diccionario dedicadas a lo títulos de descuentos:

define (MNU_DICC_DESCUENTOS_SINDTO, "mnuuser_dto_sin");
define (MNU_DICC_DESCUENTOS_FAMILIA, "mnuuser_dto_familia");
define (MNU_DICC_DESCUENTOS_PROVEEDOR, "mnuuser_dto_proveedor");
define (MNU_DICC_DESCUENTOS_MARCA, "mnuuser_dto_marca");
define (MNU_DICC_DESCUENTOS_PRODUCTO, "mnuuser_dto_producto");

5.2. Palabras del diccionario empleadas en varias plantillas:

Hay que tener en cuenta que todas las palabras del diccionario que empiecen por **"mnuuser_"** se usan en el menú de usuario.

5.2.1. "mnuuser_btn...": son el título de los botones.

5.2.2. "mnuuser_msg...": son el mensajes que se muestran en la plantilla de identificación para explicar cada posibilidad.

5.2.3. "mnuuser_tit...": son los títulos de cada posibilidad en la plantilla de identificación.

5.2.4. "mnuuser_...": el resto son textos que se muestran en pantalla (etiquetas).

6. Instalación del proceso de compra y menú de usuario.

6.1. Copiar los archivos necesarios.

En la carpeta de la plantilla donde está el `"process.inc"` habría que copiar los programas:

1. `"compra.inc"` para el proceso de compra.
2. `"menu.inc"` para el menú de usuario.

En la misma carpeta habría que copiar las carpetas con las plantillas:

1. `"compra"` contiene las plantillas del proceso de compra.
2. `"menu"` contiene las plantillas del menú de usuario.

Las plantillas actualmente no acceden a imágenes ni clases de estilos. Si se modifican para adaptarlas al diseño de la website y hace falta incluir sentencias de este tipo, se harán igual que en cualquier plantilla (`./archivos/css/...` o `./archivos/images/...` o según el diseño).

6.2. Cambiar el `"process.inc"`:

Habría que incluir al principio del programa ambos procesos nuevos:

```
include "compra.inc";  
include "menu.inc";
```

Y al principio de la función de `"posprocess"` habría que introducir las llamadas a sus funciones principales:

```
function template_posprocess($MKW) {  
  
    if (template_compra(&$MKW)) return;    // de la compra puede pedirse una acción al menú.  
    if (template_menu(&$MKW)) return;      // del menú puede pedirse una acción a la compra.  
    if (template_compra(&$MKW)) return;    // esta línea por lo tanto también es necesaria.  
  
    ...  
}
```

Al entrar en la función de cada proceso ya comprueba ella si se ha pedido una acción que la compete, es decir, si la acción es de compra o de menú. En caso contrario devuelve un `"false"` y continua el `"process.inc"` adelante.

7. Crear enlaces en la Website.

Ya sea desde un menú o creando un enlace en una plantilla, para poder acceder a las acciones del proceso de compra o del menú lo primero que hay que hacer es indicar que la acción va para ellos.

Pero se crean distintas si se hace desde un menú o desde una plantilla.

7.1. Enlaces desde menús:

Cuando vamos a crear un enlace, uno de los últimos campos será **"Enlace/Acción"**, y habría que rellenarlo con la constante que indica la acción a realizar y añadirle los parámetros que queremos agregar (es decir, las opciones o pasos a los que queremos acceder).

Ejemplo 1: si queremos ver el carrito rellenaríamos solo con **"compra"**, ya que al no identificar paso u opción nos mostraría el carrito.

Ejemplo 2: si queremos ir a la forma de pago directamente rellenaríamos con **"compra&paso=3"**.

Ejemplo 3: si queremos ver el menú de usuario rellenaríamos solo con **"mnuuser"**.

Ejemplo 4: si queremos cargar el formulario de identificación rellenaríamos la acción con **"mnuuser&opcion=identificar"**.

Ejemplo 5: si queremos un enlace para salir y cerrar la sesión del usuario, sería la misma que en el ejemplo anterior si el usuario ya está identificado.

Recordar que en los enlaces de los menús también podemos introducir sentencias interpretables por las plantillas. De forma que en lugar de poner **"compra"** podríamos ser más correctos y poner **"{item name=campo field=COM_ACC_MAIN}"**

7.2. Enlaces desde plantillas:

Por ejemplo en la plantilla de la sección queremos crear un enlace para acceder al menú de usuario si se ha identificado, salir de la sesión, acceder al carrito, forma de pago, ...

En este caso, habría que indicar en la sentencia del enlace la acción a realizar y el resto añadirlo después de la sentencia.

Ejemplo 1: salir de la sesión.

```
<a href='{enlace name=enlace seccion=seccion ctipo=CONTENIDO_ACCION accion=
MNU_ACC_MAIN}&{item name=campo field=MNU_ITEM_OPCION}={item name=campo
field=MNU_OPC_IDENTIFICAR}'>salir</a>
```

Ejemplo 2: mostrar el carrito.

```
<a href='{enlace name=enlace seccion=seccion ctipo=CONTENIDO_ACCION accion=
COM_ACC_MAIN}'>carrito</a>
```

En el caso de hacer un formulario para que se pueda identificar desde la plantilla de la sección, habría que tener en cuenta que los campos se llamen como lo espera el proceso del menú de usuario, y el formulario tiene que tener la llamada correcta por el post:

```
<form method="post" action="index.php?{item name=campo
field=PARAMETRO_ACCION}={item name=campo field=MNU_ACC_MAIN}&{item
name=campo field=MNU_ITEM_OPCION}={item name=campo
field=MNU_OPC_IDENTIFICAR}">
```