Тестовое задание:

Решите задачу управления, хранения и выдачи серийных номеров компьютерных игр при заказе продукта.

Серийные номера для простоты получаются в формате XLS.

Пользователь приходит на сайт, оформляет заказ с компьютерными играми, оплачивает и получает серийный номер.

Свое решение оформил в виде модуля.

- При установке его в системе происходит создание таблицы в БД, куда будут сохраняться серийные номера с привязкой к заказу(3 столбца серийный номер, ИД заказа и почта заказа). Реализовано на HL.Таблица заполняется демо-данными.

- В директории upload создается папка с именем модуля, куда импортируется тестовый файл с данными для импорта. В эту же директорию подразумевается выгрузка файлов экспорта.

- В настройках модуля появляются 2 настройки для изменения путей файлов импорта и экспорта.

- Происходит создание почтового события для отправки серийного номера покупателю (тип события + почтовый шаблон)

- Происходит создание свойства заказа «Серийный номер» для всех типов покупателей (группа свойств + сами свойства)

- Регистрируется событие модуля sale изменение заказа, в котором при изменении заказа на Оплаченный происходит логика связывания серийного номера из HL и заказа. (в таблицу HL в запись дополняется ИД заказа и почта заказа, в самом заказе заполняется свойство «Серийный номер»).

Таким образом, оплачивая заказ из таблицы HL, берется незанятый «Серийный номер», связывается с заказом и отправляется письмо.

В классах модуля описаны 2 класса:

Order – адаптер для работы с заказами Битрикса

Gamecode – сущность для работы с таблицей HL

Импорт реализуется с помощью паттерна стратегия.

Объявляем интерфейс в котором объявляем 2 метода import и export соответственно для импорта и экспорта.

Описываем классы, которые реализуют эти интерфейсы CSV, XML, JSON (в рамках тестового задания реализовал только CSV, остальные выкидывают исключения).

Описываем класс context, через который и осуществляется работа.

При создании объекта класса context в конструктор передаем объект-стратегию и используем ее методы. Таким образом можно легко расширить список форматов файлов.

Так-как задача тестовая, умышленно опустил проверки работы многих методов, проверки передачи параметров и тд..

В идеале конечно нужно учитывать товары, которые заказал пользователь, ведь в одном заказе может быть N товаров, и не все товары игры. Обмен данных с другой системой лучше использовать SOAP или REST-Апи и отправлять его в момент привязки номера к заказу, также в момент изменения в 1С(или другой систиме клиента) посылать запрос на сайт.

Модуль описан на d7, в работе продемонстрировано достаточно глубокое понимание работы АПИ основных модулей Битрикса и знание системы. Тестировал на типовом магазине Битрикс.

Скриншоты работы модуля:









